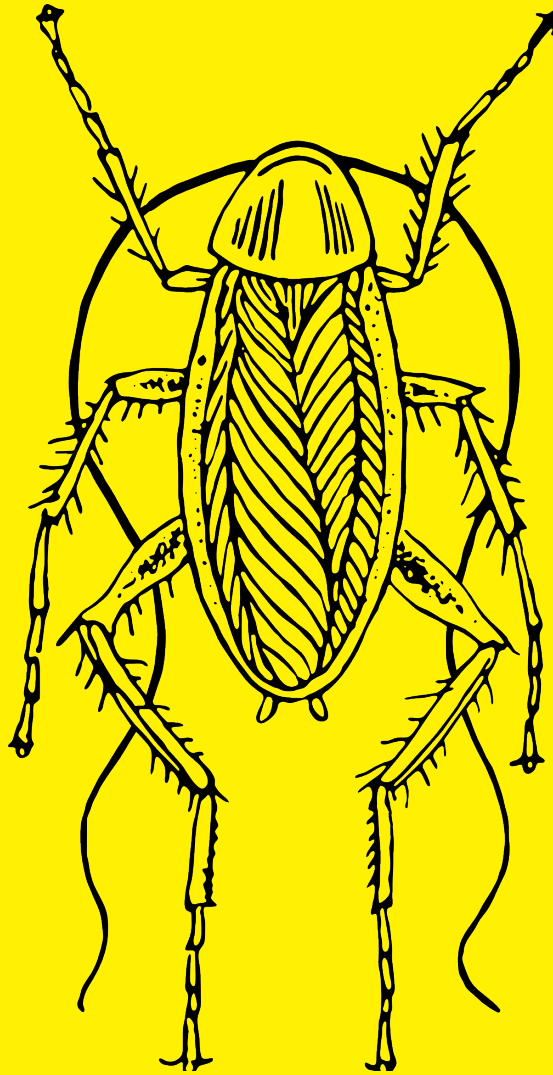


# Askan



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

Illustrationen på omslaget kommer ifrån clipartist.net och  
ingår i Creative Commons



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

*I skydd av mörkret smög sig den lilla gruppen ut genom genom de grova betongbarrikaderna. En samling tilltufsade män och kvinnor som lämnade den enda tryggheten de hade kvar för att leta reda på vad som kallades Shangri-La eller Paradiset i de rykten som spreds från mun till mun, från öra till öra, alltid i viskningar och alltid i hemlighet.*

*Kejsar Urban må ha skapat den trygga betongzon som omgav det lilla samhället som vuxit upp i askan, men som en av de före detta psykologerna i lägret sagt när tre av kvinnorna fått spöstraff för att de inte ville ingå i kejsar Urbans harem, han hade inte alla indianer i kanoten.*

---

## Caveat lector!

Askan ingår i 20.000-teckenserien och är skrivet för gratisrollspelet FU. 20.000-teckenseriens äventyr har den egenheten att jag dels skriver dem snabbt och dels att de bara innehåller 20.000 tecken. det betyder att du som spelare kan behöva läsa ett par extra gånger för att sedan fylla i de områden där det saknas information och/ eller kartor. äventyret är inte speltestat och inte korrekturläst.

## Stämningen i äventyret

FU är som sagt ett gratisrollspel, och det finns ingen tillhörande spelvärld till det drygt 20 sidor långa regelpaketet. Därför känner jag att jag bör förklara bakgrunden och inspirationen till Askan innan jag ger dig, kära spelare, någon mer information.

## Världen nu

Askan är en post-apokalyptisk spelvärld där delar av världen täckts av aska. Exakt varför är upp till spelaren. En vulkan kan ha haft utbrott, en meteorit kan ha slagit ner, eller så har de stridande regeringarna helt enkelt fått nog och tryckt på avfyrningsknappen till kärnvapenarsenalen.

Askan har gjort det svårt för människor att hitta mat, och efter den inledande apokalypsen finns det heller inte många människor kvar. De som finns har förenat sig i lösa sammanslutningar, antingen på religiösa grunder eller som en överlevnadsstrategi. Vapen är ett måste, och ingen som träffas på vägarna är obehäpnad. Misstron mot andra människor är stark och det krävs mycket för att lita på varandra.

Ytterst få barn föds. I många områden är de yngsta i sena tonåren, och barn ses i de flesta fall som något ofantligt värdefullt. Vissa bosättningar jagar och fångar barn för att säkra sin framtid, andra samlar alla fertila kvinnor på ett ställe och tvingar dem till sex.

Att ha ett barn är en statusmarkör.

Samtidigt talas det i vissa cirklar om områden som ungått askan och askans efterverkningar. Det kallas Shangri-La eller Paradiset. Där finns både barn, mat och grönska.

I askan rör sig rovdjur som utnyttjat mänsklighetens frånfalle som en möjlighet att växa sig styrka. Kackerlackor och andra insekter rör sig i aggressiva svärmar över landskapet. Varg och vildhund är vanligt, liksom vildsinta katter och råttor i stora flockar som i huvudsak lever på kackerlackor och andra insekter.

Det största hotet är dock de tvåbenta rovdjur som gjort sitt hem i askans ödeland och äter det de kommer över, inklusive sin egen sort.

Inspirationskällor för Askan har varit *Children of Men* av P.D. James, *The Handmaid's Tale* av Margaret Atwood och *Vägen*, samt så klart en smula Pink Floyd och mystiskt svenskt vinterväder.

## Synopsis

Rollpersonerna har av en eller annan anledning blivit inlemmade i kejsar Urbans lilla enklav som är skyddad från både aska och insekter. Kesar Urban är dock en person som gått från att vara relativt mentalt stabil till fullkomligt vansinne, inte så ovanligt men något obehändigt då han också är den person som styr enklaven.

Alla kvinnor har samlats ihop i en inhägnad, där Urban dagligen går runt och plockar ut ut kvällens sängkamrater. Övriga män får helt enkelt se på när Urban väljer bland deras partners, systrar, mödrar och ibland även döttrar.

När det uppdagas att en av kvinnorna är gravid och Urban inte är fadern går Urban i taket och beordrar att fostret skall aborteras. Doktorn som utsetts till att genomföra aborten väljer att istället samla ihop en skara missnöjda som sedan tillsammans försöker nå Shangri-La. Resan genom askan blir både mödosam och lång, med många problem på vägen.

Gruppen - där rollpersonerna ingår - stöter på kackerlackssvärmar, vilda djur och ett par bosättningar på vägen mot Shangri-La.

Berättelsen avslutas med ankomsten till en skog där marken inte längre täcks av aska och grönskan försiktigt spirar ur marken.

## Introduktionen till äventyret

Äventyret fungerar förmodligen bäst om rollpersonerna själva ikläder sig rollerna av doktorn, Anna (den gravida kvinnan) kvinnans partner (fadern) och nära vänner och/ eller släktingar till dessa tre.

Den inledande scenen öppnar med doktorn som undersökt den gravida kvinnan och konstaterat att barnet inte är Urbans.

## Urban härjar

Urban, en gigantisk och muskulös man som genom otaliga envigsstrider etablerat sin suveränitet över enklaven, konstaterar att doktorn måste abortera barnet. Både moder och fader har beodrats in i rummet. Straffet för doktorn om han eller hon låter bli är döden, likaså för modern och fadern om Urbans order inte uppfylls. Flera av vakterna som betraktar scenen sneglar på varandra, som för att säga att deras ledare har förlorat vettet. Urban lämnar sedan rummet för att vila ut efter sitt utbrott.

Om inte rollpersonerna själva kommer fram till att de måste fly enklaven, så kommer en av vakterna efter lite inbördes gnabbande att räcka fram en karta som knappt håller ihop längre. På kartan finns en väg markerad, och ett kryss där vägen slutar. Med klumpig skrift och i kulspetspenna står det Shangri-La brevid krysset.

Vakten föreslår att rollpersonerna tar tillfället i akt och flyr från enklaven. Urban har helt förlorat förståndet, och det talas om uppor bland en grupp av vakterna. Vakten lovar att om de bestämmer sig för att ta sig ifrån enklaven, så skall hon se till så att enbart de som vill störta Urban vaktar dörrarna till friheten när de vill fly.

## Flyktförberedelser

För att kunna ta sig an asklandskapet behövs mat, skydd, eld och vapen. Låt rollpersonerna lyckas samla ihop nog för någon veckas färd, men inte mer än så utan att det märks och någon slår larm.

Urban hålls tills vidare i okunskap. Doktorn iscensätter en skenabort och Urbans hämndbegär näst intill försvinner. Om så önskas kan Urban till och med skämma bort den gravida kvinnan (efter "aborten"), så att hon har möjlighet att hamstra lite extra mat innan flykten.

## Kejsar Urban

### Descriptors

Huge, Focused, Smart, Insane

### Gear

Worn leather pants, broken t-shirt  
Heavy chain wrapped around glove  
Big steel tipped boots

### Conditions

Angry	<input type="checkbox"/>	Trapped	<input type="checkbox"/>	Dazed	<input type="checkbox"/>
Scared	<input type="checkbox"/>	Blinded	<input type="checkbox"/>	Injured	<input type="checkbox"/>
Tired	<input type="checkbox"/>	Hungry	<input type="checkbox"/>	Dying	<input type="checkbox"/>

### Vad kan gå fel?

Rollpersonerna blir fångade av kejsar Urban. Kejsar Urban kan sätta dem i fängelse. Urban kan straffa dem och köra ut dem utan mat och vatten. Urban kan komma på att kvinnan fortfarande är gravid och försöka döda henne.

## Flykten

Precis som vakten lovat stöter inte rollpersonerna på några större problem när de flyr enklaven. Om spelledaren vill göra det lite spännande kan han eller hon låta Urban skicka ut en grupp spejare som jagar gruppen, men det är friviligt. Spejarna finns beskrivna bland spelledarpersonerna.

## Kejsar Urbans lojala vakter

### Descriptors

Muscular, Loyal, Hunting, Not too bright

### Gear

Slitna jeans, MC-jacka, sliten t-shirt  
Armborst med vevstake, baseballträ  
Sneakers

## Conditions

Angry	<input type="checkbox"/>	Trapped	<input type="checkbox"/>	Dazed	<input type="checkbox"/>
Scared	<input type="checkbox"/>	Blinded	<input type="checkbox"/>	Injured	<input type="checkbox"/>
Tired	<input type="checkbox"/>	Hungry	<input type="checkbox"/>	Dying	<input type="checkbox"/>

## Vad kan gå fel?

Vakterna skadar rollpersonerna. Vakterna förhindrar en flykt och ställer rollpersonerna inför kejsar Urban. Vakterna slår larm och det blir inbördes strider i enklaven.

## Vägen mot Shangri-La

Det finns en rad scener som utspelar sig på vägen mot Shangri-La. De behöver alls inte tas i den ordning som står här, och du behöver heller inte spela alla, utom möjligtvis den första och den sista.

## Ut i askan

Utanför enklaven ligger askan i ett tjockt lager på marken och faller ibland från himlen.

Träd, stenar, stigar och vägar är alla täckta av askan som ligger som ett grått täcke över världen.

Solen syns genom ett disigt lager av partiklar som täcker himlen. På natten syns inga stjärnor, men ibland är månen stark nog att ta sig igenom askan.

Det största problemet för rollpersonerna kommer att vara att hitta mat och vatten, i allra högsta grad vatten. Det finns bäckar och strömmar, men många av dem är förgiftade. När gruppen hittar rent och friskt vatten gäller det att samla på sig så mycket de kan bära.

## Att ge sig in i städerna

Om rollpersonerna av någon anledning vill ge sig in i städerna är det förknippat med stor fara, inte minst om det skett en kärnvapenattack.

Det är många döda som legat där de fallit och det rör sig många rovdjur som katter, råttor och hundar i städerna. Det som är mest skrämmande är kanske den enorma tystnaden. Det hörs inga bilar, ingen musik och inga människor i staden längre. Allt är tyst, som tidig morgon efter ett kraftigt snöfall.

Om det har skett ett kärnvapenanslag är dessutom marken, luften och allt som finns i städerna radioaktivt. Spelledaren får själv avgöra hur farligt det är, men för rollpersoner som inte har en geigermätare är det en avgjord risk att vistas för länge i området.

Det mesta finns här, men det är förknippat med fara att klättra in i askan för att hitta konserver, utrustning och liknande. Askan rörs lätt upp till ett damm och i inomhusmiljöer innebär det att askan tar vägen ner i lungorna där den kan orsaka all möjlig skada, inklusive akut lunginflammation.

## Kackerlackorna

Efter att ha färdats en bit utanför enklaven springer rollpersonerna i skymningen in i en grupp människor. De är döda, och vad mer, täckta av insekter, kackerlackor stora som knytnävar som äter sig mätta på liken. Det är som att titta på en stop-motionfilm. De redan halvättna liken smälter bort under kackerlackornas omsorger.

Allt eftersom sprider de ut sig i askan. När "maten" är slut vänder de sig istället mot levande byte. Till en början är det lätt att stampa av sig de närgångna insekterna, men det blir snart uppenbart att om rollpersonerna inte flyr så kommer även de att falla offer för insekterna. Som en frestande tanke står det dock en kärra vid liken fylld med konserver, vapen och andra förnödenheter väl värda att riskera ett par kackerlackor för.

När rollpersonerna flyr scenen följer kackerlackorna efter, och det dröjer tills dess att rollpersonerna korsat strömt vatten innan de blir av med sina efterhängsna jägare. Att dö av kackerlackanfall är minst sagt både plågsamt och skräckinjagande.

## Kackerlackorna

### Descriptors

Snabba, små, kryllande, tar aldrig slut

### Gear

Inget

### Conditions

Hungriga  Skadade

Döende

### Vad kan gå fel?

Kackerlackorna kan lägga ägg i rollpersonerna. Kackerlackorna har sjukdomar som kan spridas till rollpersonerna.

## Urbans jägare

När Urban insett att "hans" kvinna försvunnit och en grupp av hans undersåtar med henne skickar Urban ut en grupp jägare som skall hitta den flyende gruppen och föra tillbaka dem till Urban.

Jägargruppen består av tre män som är obrottsligt lojala mot Urban.

De kommer att agera vid ett dramatiskt lämpligt tillfälle i berättelsen. Deras order är att a doktorn levande - resten av sällskapet är helt oviktiga. Deras huvuden räcker.

Jägarna ger sig inte förrän två av dem har blivit skadade, då försöker de fly platsen.

## Kejsar Urbans jägare

### Descriptors

Muskulösa, Lojala, Jaga, Inte allt för smarta

## Gear

Slitna jeans, MC-jacka, sliten t-shirt  
Armborst med vevstake, baseballträ  
Sneakers

## Conditions

Angry	<input type="checkbox"/>	Trapped	<input type="checkbox"/>	Dazed	<input type="checkbox"/>
Scared	<input type="checkbox"/>	Blinded	<input type="checkbox"/>	Injured	<input type="checkbox"/>
Tired	<input type="checkbox"/>	Hungry	<input type="checkbox"/>	Dying	<input type="checkbox"/>

## Vad kan gå fel?

Jägarna skadar rollpersonerna. Jägarna fångar rollpersonerna. Jägarna kommer undan och kan fly tillbaka till Urban.

## Bosättningen

Efter några dagars resa (eller veckor. Det hela beror på hur sällskapssjuka rollpersonerna är) spanar någon av dem in en liten bosättning.

Det är någonstans runt tjugo personer i bosättningen, och alla är män eller pojkar. Det finns ovanligt många barn här, fyra unga personer som leker med varandra i ett område som skottats fritt ifrån aska. Det står män på vakt runt hela bosättningen och så fort rollpersonerna närmar sig slår de larm.

Om rollpersonerna är på något sätt hotfulla i sin framtoning släpps de inte in i området. Om de är vänliga och har något att byta med kan de få stanna över natt.

Bosättningen är tveksam till att släppa in kvinnor, men om de stannar i ett av de avsidade husen kan de få göra "sina män" sällskap.

Under samtal med männen framkommer det att de inte tycker om kvinnor. Av någon anledning anser de att kvinnor, och framförallt något de kallar statsfeminismen, är det som orsakat apokalypsen. Det går inte att resonera med dem.

För att hålla sina befolkningssiffror uppe stjäla de barn. De fyra pojkarna är stulna från bosättningar runtom, tagna för att ges en riktig uppfostran. Männen är fast beslutna att behålla sina pojkar och försvarar dem intill döden för att få behålla dem.

## Mansgruppen

### Descriptors

Smarta, misstänksamma, slagskämpar, fast i gamla tankemönster

## Gear

Läderjacka, t-shirt, skjorta, jeans  
Klubba, baseballträ

## Conditions

Angry	<input type="checkbox"/>	Trapped	<input type="checkbox"/>	Dazed	<input type="checkbox"/>
Scared	<input type="checkbox"/>	Blinded	<input type="checkbox"/>	Injured	<input type="checkbox"/>
Tired	<input type="checkbox"/>	Hungry	<input type="checkbox"/>	Dying	<input type="checkbox"/>



## Vad kan gå fel?

Mansgruppen kan bestämma att rollpersonerna är feminister. Mansgruppen kan få för sig att behålla kvinnorna som ett harem och slänga ut männen.

## Vildhundarna

Någon gång under resan springer rollpersonerna in i ett pack med vildhundar. Hundarna är utmärade och hungriga nog för att anfälla rollpersonerna.

Det är fyra hundar i packet. Det är nog med kött på hundarna för att föda rollpersonerna i ett par dagar.

## Vildhundarna

### Descriptors

Snabba, skoningslösa, smidiga, utsultna

### Gear

Skarpa klor och vassa tänder

Seg päls

### Conditions

Angry	<input type="checkbox"/>	Trapped	<input type="checkbox"/>	Dazed	<input type="checkbox"/>
Scared	<input type="checkbox"/>	Blinded	<input type="checkbox"/>	Injured	<input type="checkbox"/>
Tired	<input type="checkbox"/>	Hungry	<input type="checkbox"/>	Dying	<input type="checkbox"/>

## Vad kan gå fel?

Hundarna kan övermanna rollpersonerna. Hundarna kan vara angripna av rabies eller någon annan sjukdom som är överförbar till människor. Hundarna kan kalla på fler hundar eller göra andra fiender uppmärksamma på var rollpersonerna finns.

## Fridens Hus

En av bosättningarna som berövats sina söner är Fridens Hus. Fridens Hus är en samling byggnader bakom ett gallerstaket.

Husen är samlade runt ett torg där en stor behållare med aska står framför ett renskrubbat stenaltare. Det står vakter runt om hela inhägnaden, men när rollpersonerna närmar sig sänker de sina vapen och välkomnar rollpersonerna. De får köttgryta och tak över huvudet och deras ankomst mottas med glada utrop och en närmast euforisk stämning.

Det finns kanske ett fyrtiotal människor i byn som ledaren presenterar som Fridens Hus. Bosättningen verkar vara både öppen och välkomnande och de bosatta inleder en kampanj att försöka få de bosatta att stanna kvar.

Rollpersonerna kommer att upptäcka efterhand att allt inte står rätt till i Fridens Hus. För det första verkar de dyrka askan som täcker allt runtomkring dem. För det andra försvinner de äldsta i byn med oroväckande täta mellanrum. Ingen letar efter dem och ingen verkar mer än ytligt upprörd när försvinnandena kommer på tal. Dagarna efter försvinnandet verkar dessutom matförrådet vara fullare än vanligt.

Fridens Hus innevånare har byggt upp en kult runt askan, med religiösa högtider som sammanfaller med försvinnandena. Sanningen är att försvinnandena är offer och varje offer används för att föda de bosatta i Fridens Hus, inklusive rollpersonerna, om de accepterade köttgrytan de bjöds på.

De bosatta är medvetna om att de inte kommer att överleva hur länge som helst och har därför kommit överens om att äta upp varandra (och eventuella besökare) för att hålla så många vid liv så länge som möjligt.

## Fridens Hus-invånare

### Descriptors

Stark, felaktig logik, välfödda, beroende av människokött för överlevnad

### Gear

Slitna kläder, slitna skor, nytt läder  
Klubbor, avslagna glasflaskor, knivar

### Conditions

Angry	<input type="checkbox"/>	Trapped	<input type="checkbox"/>	Dazed	<input type="checkbox"/>
Scared	<input type="checkbox"/>	Blinded	<input type="checkbox"/>	Injured	<input type="checkbox"/>
Tired	<input type="checkbox"/>	Hungry	<input type="checkbox"/>	Dying	<input type="checkbox"/>

### Vad kan gå fel?

Invånarna kan bestämma sig för att döda rollpersonerna utan ceremonier, invånarna lurar rollpersonerna att stanna.

## Kackerlackemannen

Rollpersonerna trampar längs med vägen när de stöter på en stapplande man som verkar tala med de myriader av kackerlackor som kryper på hans kropp.

Försöker rollpersonerna rädda mannen från insektsangreppet slår han svagt omkring sig och mumlar om sina "vänner". Mannen är galen och har fått för sig att de många kackerlackorna som krälar över honom och äter var och nekrotisk vävnad ifrån hans kropp är hans vänner.

Han pratar med dem, de håller honom sällskap och de håller också på att ta livet av honom, långsamt. Han har infektioner på stora delar av sin kropp och huden runt såren som kackerlackorna glatt äter av är röd och kraftigt inflammerad.

Mannen heter Erik och kommer att kämpa, om än svagt, emot alla försök att ta bort kackerlackorna. Om rollpersonerna lyckas är han ändå nära döden, och kommer att kräva mycket omvårdnad, inte minst psykisk, för att bli frisk.

## Kackerlackemannen

### Descriptors

Förvirrad, hemlighetsfull, överlevare, svårt sjuk

### Gear

En morgonrock, trasiga byxor, trasig skjorta, tofflor  
Vassa naglar, smutsiga tänder

**Conditions**

Angry	<input type="checkbox"/>	Trapped	<input type="checkbox"/>	Dazed	<input type="checkbox"/>
Scared	<input type="checkbox"/>	Blinded	<input type="checkbox"/>	Injured	<input type="checkbox"/>
Tired	<input type="checkbox"/>	Hungry	<input type="checkbox"/>	Dying	<input type="checkbox"/>

**Vad kan gå fel?**

Kackerlackemannen flyr, kackerlackemannen biter eller river en rollperson så illa att blodförgiftning uppstår, kackerlackemannen överför några av kackerlackeäggen på en rollperson.

**Råttorna**

När rollpersonerna slagit läger en kväll börjar det röra sig runtom dem på marken och i de avlödade buskarna. Om ingen sitter på vakt upptäcker de råttorna först när en av dem blir biten i en fot eller på en arm.

Det är en råttvärm på kanske tio råttor som har hittat rollpersonerna, och de är hungriga. Råttorna är stora som katter och mycket hungriga. De sätter sig på bakbenen och väser innan de går till anfall men de låter sig inte avskräckas av vapen. Råttorna ger sig inte överhuvudtaget. De är alldeles för utsultna för att ge upp sin nyfunna matkälla.

De som bitits av råttorna har en liten chans att få infektioner i såren om de inte görs rent ordentligt. Sjukdom kan bli en reell fara för rollpersonerna, och kan tvinga dem att ge sig ut på penicillinjakt in i några av de döda städerna.

Tänk Walking Dead fast med aska istället för zombies och oerhört många döda människor.

**Råttorna****Descriptors**

Små, snabba, smidiga, tar aldrig slut

**Gear**

Vassa tänder, skarpa klor

**Conditions**

Confused	<input type="checkbox"/>	Injured	<input type="checkbox"/>
Slowed	<input type="checkbox"/>	Out of Action	<input type="checkbox"/>

**Vad kan gå fel?**

Råttorna har sjukdomar som överförs till rollpersonerna, råttorna lockar till sig andra rovdjur som anfäller.

**Huset i träden**

Rollpersonerna hejdas en dag av att någon ropar från trädtopparna. På en stege, ungefär tre meter upp i luften hänger en ung kvinna på en stege och vinkar.

Huset i träden är tillhåll för en familj som har skapat ett litet paradisi i de till större delen kala trädkronorna. Det finns till och med en liten trädgård uppe i trädkronorna, det första gröna som syns till på flera veckor. UV-lampan som ersätter solen drivs med vindkraft och gamla bilbatterier.

Det bor fyra personer uppe ibland träden och de trivs bra däruppe. De bjuder rollpersonerna på middag och låter dem sova över i trädhuset om de så önskar.

De vill inte flytta därifrån och tänker inte ens överväga saken. De trivs bra i trädtopparna.

## Huset i Träden

### Descriptors

Smidig, smart, klättra, eftertraktad

### Gear

Rep, repstegar

Slitna skjortor, arbetshandskar, grova byxor, jacka

Pilbåge, koger med pilar, baseballträn

### Conditions

Angry  Trapped  Dazed

Scared  Blinded  Injured

Tired  Hungry  Dying

### Vad kan gå fel?

Rollpersonerna ramlar ner ur träden.

## Upplösningen

Rollpersonerna kommer förr eller senare fram till vägs ände, men Shangri-La är långt ifrån det väntade idealet. Istället för en utopi tunnar askan gradvis ut sig för att sedan avslöja en liten samling byggnader som trängs inför en låg betongmur med stängsel uppstickande ur betongen.

Bakom muren syns gröna stänglar sticka upp ur den grå jorden. Det är gräs och andra grödor som slagit rot i myllan.

Marken in mot den lilla byn är täckt av ett nät som uppenbarligen är lätt strömförande. Runt betongmuren ligger en ring av insekter, mestadels kackerlackor.

Vakter är stationerade i torn runtom inhägnaden, och två personer med skottkärra och skyffel håller på att forsla bort högarna med insekter till en ännu större hög en bra bit bort i skogen. Högen kryllar av råttor, insekter och en och annan katt.

Över portingången hänger en skylt i gjutjärn. "Välkommen till Shangri-La". Rollpersonerna har nått fram till sitt mål.

## Avslutning

Rollpersonerna välkomnas till Shangri-La efter lite inledande diskussioner. Läkare och gravida kvinnor är alltid välkomna. Rollpersonerna har nått sitt mål.

Askan

FU

# Askan

*I skydd av mörkret smög sig den lilla gruppen ut genom genom de grova betongbarrikaderna. En samling tilltufsade män och kvinnor som lämnade den enda tryggheten de hade kvar för att leta reda på vad som kallades Shangri-La eller Paradiset i de rykten som spreds från mun till mun, från öra till öra, alltid i viskningar och alltid i hemlighet.*

*Kejsar Urban må ha skapat den trygga betongzon som omgav det lilla samhället som vuxit upp i askan, men som en av de före detta psykologerna i lägret sagt när tre av kvinnorna fått spöstraff för att de inte ville ingå i kejsar Urbans harem, han hade inte alla indianer i kanoten.*



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