

JORDETORNET

ETT ÄVENTYR TILL HJÄLTARNAS TID

BAKGRUND

För ett femtiotal år sedan fanns en hemlig magiker-orden, Ordo Malaquenta, som höll till söder om Vredhamn.

En av dess största skatter vad Codex Malaquenta, ordens besvärjelsesamling, utspridd över flera volymer som bara de invigda hade tillgång till. Där fanns flera kraftfulla besvärjelser som var helt okända utanför Ordo Malaquenta. En del säger att de till och med kunde leva för evigt.

Men för femtio år försvann Ordo Malaquenta och deras hemligheter med dem. Ingen vet vad som hände.

Sanningen är ganska hemsk: Ordo Malaquenta hade en del rivaler – magiker och andra – och medlemsantalet sjönk. En del dog, andra övergav Ordo Malaquenta. Orden rekryterade därför nya medlemmar och tränade dem. När sex nya medlemmar skulle genomgå Prövningen och invigas i orden inträffade en katastrof. Prövningen att bli magiker är farlig. En del dör, och några förvrids till slukare.

Ingen hade dock förväntat sig att sex noviser samtidigt skulle bli slukare, men det var precis vad som hände.

Prövningen utfördes i Jordetornet, ett slags »inverterat torn« eller ett schakt ner till underjordiska rum. Det var lätt att begränsa åtkomst till Jordetornet, men också lika lätt att stoppa flykt från tornet. De som var närvarande vid Prövningen – nästan hela Ordo Malaquenta – blev helt överrumplade och nästan alla dödades av slukarna när de inte kunde komma ut.

Det finns några få överlevande som inte var där när katastrofen inträffade, som gärna skulle återta ordens hemligheter.

UPPSTART

Vid något tillfälle får rollpersonerna träffa Malis. Det kan vara på ett värdshus, eller om de söker upp en magiker för några tjänster.

Malis är en magikerkvinna i sextioårs-åldern. Hennes läromästare Regin var en av de som överlevde Ordo Malaquentas undergång genom att inte vara närvarande, och hon har fört vidare Regins kunskap från orden – den lilla bit som han bar med sig i sin egen formelsamling.

Nu börjar Malis bli gammal och oroa sig för framtiden. Hon vet om att Ordo Malaquenta hade formler som kunde återge en person hennes ungdom, men det var inte

något som Regin fick med sig. Om kunskapen finns kvar så måste den finnas vid ordens gamla säte söder om Vredhamn.

Malis vill därför anlita modiga äventyrare att ta sig till Jordetornet och hämta Codex Malaquenta, ordens gamla formelsamling. Hon kan erbjuda 200 silver – prutbart upp till 500 silver – i utbyte mot formelsamlingen. Även om det bara finns fragment är hon villig att betala, men bara hälften av den utlovade summan. Rollpersonerna kan behålla saker som de hittar. För henne har de inget värde. Malis vill inte ge något förskott.

Malis kan beskriva Jordetornet och vägen dit. Jordetornet ligger i en dunge bakom Lyserne hus, ordens gamla huvudsäte, och är ett djupt cirkelrunt schakt med en spiraltrappa som leder ner. Malis kan dock inte följa med rollpersonerna. Hon är för gammal för resor.

❖ RESAN

Resan till Vredhamn kan vara så lång eller kort, och så händelserik eller händelsefattig du önskar. Det kan gå båtar dit om rollpersonerna är i en hamnstad eller tar den vägen.

För att komma från Vredhamn till Lyserne Hus, använd en utmaning för *Jakt*, *Spana*, *Stigvana*, *Uthållighet* och *Väderkunskap*.

Udermålign kvalitet: Rollpersonerna går vilse efter 1T6 dagar. Det krävs en ny utmaning, eller lite list, för att hitta tillbaka till civilisationen.

Låg kvalitet: Rollpersonerna hittar inte till Lyserne hus, utan tillbringar 1T6 fruktlösa dagar i vildmarken innan de kommer tillbaka till Vredhamn.

Begränsad kvalitet: Rollpersonerna hittar till Lyserne hus efter 2T6 dagar, men tre dåliga saker händer under resan.

God kvalitet: Rollpersonerna hittar till Lyserne hus efter 1T6 dagar, men en dålig sak händer under resan.

Överlägsen kvalitet: Rollpersonerna hittar till Lyserne hus efter 1T6 dagar utan att dåliga saker händer.

❖ GRÅTROLLEN

En grupp med gråtroll (åtta stycken plus en gråtrollschaman; se grundboken sidan 74) bor i ruinerna av Lyserne hus, och de tycker mycket om besökare, i synnerhet helstekta på spett med rostad lök och äpplen. De

VAD VET MAGIKERN?

En magiker-rollperson kan slå för Trolldom, Lärdom, Språk och Skaldekonst som en utmaning.

Udermålign kvalitet: Ordo Malaquenta var en grupp demondyrkande magiker som offrade barn till hednagudar.

Låg kvalitet: Ordo Malaquenta var en magikerorden.

Begränsad kvalitet: Ordo Malaquenta var en magikerorden som försvann för ungefär 50 år sedan. De hade sin bas i Vredhamn-området.

God kvalitet: Som begränsad kvalitet, plus att Ordo Malaquenta hade mäktiga rivaler i form av adelsätten Wrede, som de hade skattefrihet från, och Salamanca, en sammanslutning av naturdyrkande häxor som inte tyckte om Malaquentas inställning att människan stod över naturen.

Överlägsen kvalitet: Ordo Malaquenta specialiserade sig i en form av livsmagi som bland annat kunde förlänga en persons liv och forma människors och djurs kroppar.

DÅLIGA SAKER

Välj ett antal av följande dåliga saker, beroende på vilka slag som misslyckas.

- ❖ Maten är slut. Utmaningen för resan hem blir två snäpp svårare om de inte kan hitta något att äta innan dess.
- ❖ Rollpersonerna är utmattade, och har förlorat 2T6 Gard.
- ❖ Rollpersonerna hamnar i ett oväder och är dyngsura när de kommer fram.
- ❖ Rollpersonerna överraskas av en patrull med fyra gråtroll på vägen.
- ❖ Rollpersonerna blir av med något: ett tält, ett seldon eller något annat som går sönder.

ligger i bakhåll för rollpersonerna när de anländer. Får de möjlighet och rollpersonerna inte håller uppsikt så kommer de anfalla. Slå ett dolt slag och jämför med rollpersonernas Spana; om någon lyckas så vet rollpersonerna att de är bevakade.

Det går att förhandla med gråtrollen, i synnerhet om ett överraskningsanfall inte är möjligt. De gillar verkligen inte besökare, men de ogillar att dö i strid mot kompetenta rollpersoner ännu mindre.

JORDETORNET

Jordetornet är inte lätt att hitta om man inte vet var det finns, men det är mer överväxt än dolt. Vet man att det finns där är det bara en tidsfråga innan man hittar det.

Det är ett djupt murat stenschakt ner i underjorden, runt om vilken en spiraltrappa vindlar sig neråt. Schaktet kallas för »jordetornet« eftersom det är ett slags inverterat torn, som sträcker sig neråt istället för uppåt. I botten av schaktet finns ordens allra heligaste kammare och där finns deras största hemligheter.

❖ LEDTRÅDAR I MÖRKRET

Dela ut dessa ledtrådar när det passar.

Stridstecken: Möbler är välta. Mattor är uppkastade i hörn. Böcker är blodfläckade och sönderrivna. Det är blodstänk på väggar och golv. Det finns rivmärken och hack efter dolkhugg och svärdshugg i möblerna. Ett lyckat slag för *Härkonst* visar att det alltid är korta strider, sällan mer än ett hugg.

Ljud i mörkret: Det är inte tyst här nere. Porlandet från fontänen i reningsrummet ekar hela tiden. Slå ett dolt slag när rollpersonerna kommer till Skattkammaren och jämför med rollpersonernas *Spana*: om någon lyckas hör de klattret som av klor mot sten nästan i mörkret.

Magi: Slå ett dolt slag när rollpersonerna kommer ner till Nedre salen och jämför med rollpersonernas *Wyrd*. Om någon lyckas känns det som att det kryper i skinnet och det är som om det finns ögon i ögonvrån som iakttar rollpersonen. Om någon vill försöka känna om det är något magiskt får den spelaren slå ett Mycket svårt slag för *Wyrd* och får 1T6 *Skuld*. Lyckas slaget ser rollpersonen som om det är gyllenpurpurfärgade tunna trådar som strömmar inåt (i riktning mot det Heligaste), här och där befläckade av någon svartgrön missväxt. Det är alltid blodfläckar vid de svartgröna missväxterna.

❖ ZONER I JORDETORNET

Allmänt: Förutom i spiraltrappan, schaktet och schaktets botten är hela Jordetornet kolmörkt. Rollpersonerna är Förblindade om de inte får med sig en egen ljuskälla.

Slukarna rör sig mellan Reningsrummet, Inre korridoren, Codexrummet och det Heligaste. De kan inte komma upp till Övre salen. De håller konstant uppsikt över rollpersonerna och väntar på ett tillfälle att överfalla dem. När de får möjligheten anfaller de, gärna från flera håll.

1: Toppen av schaktet: Schaktet och trappans öppning är nästan helt överväxta. Man hittar lätt schaktet om man vet vad

man letar efter och ungefär var, men vet man inte om att schaktet finns är risken stor att man ramlar ner.

2: Schaktet och spiraltrappan: Schaktet är av murad sten, 4 meter tvärs över och 16 meter djupt. Trappan vindlar sig ner i spiral runt om schaktet fyra varv, med valv med stenpelare som fönster ut i schaktet. Spiraltrappan har välvt tak och är 2,3 meter högt i mitten. Efter tre varv ner kommer man ut i botten av schaktet.

3: Schaktets botten: Schaktets botten är cirkelrund med en öppning i öster till spiraltrappan och en i väster som leder in i berget. Golvet är satt med en mosaik av en sexbladig ros, men den är delvis täckt av jord och överväxt med mossa och gräs.

4: Trappa: En väldig gång med en trappa leder djupare ner in i mörkret. Bara toppen av trappan är någorlunda upplyst. Trappstegen är mossiga, hala och fuktiga. På väggen finns en målning som föreställer en magikers stadier i livet: först som lärling som hjälper med menliga sysslor, sedan som gesäll som läser och studerar, därefter som magiker som utövar magins konst, och slutligen som mästare som lär upp nya lärlingar och gesäller.

5: Förmak: Ett fyrkantigt rum tar vid i botten av trappan. Här finns bänkar för lärlingar som väntar och inte får gå längre. En dörr i bortre ändan blockerar vidare färd inåt. Någon har ställt en murken bänk mot dörren, skjutit för regeln och spikat två brädor tvärs över dörren, förmodligen för länge sedan. För att ta sig vidare krävs ett slag för *Styrkeprov* för att få bort bänken och bryta upp brädorna. Med ett bräckjärn,

hävstång eller annat passande verktyg blir slaget två snäpp lättare. Misslyckas slaget har rollpersonerna brutit upp dörren på ett sådant sätt att den inte går att blockera igen om de måste fly. Lyckas slaget kan de fortfarande stänga dörren.

6: Övre korridor: Den övre korridoren var en gång i tiden upplyst av oljelyktor. Nu har de brunnit ut och den välvda korridoren är kolmörk.

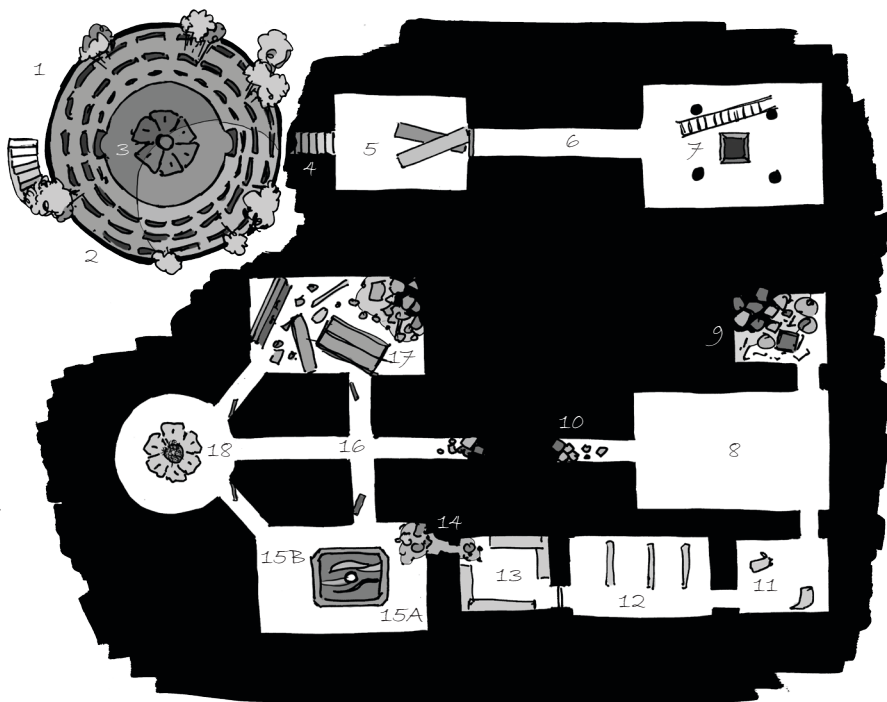
7: Övre salen: En välvd sal, fyra meter hög i mitten. En stege har dragits upp ur ett fyrkantigt schakt i golvet. Stegen är väljord men gammal. Att klättra upp eller ner för den kräver ett Lätt slag för *Manövrer*. Om slaget misslyckas kommer man inte upp eller ner den här rundan, och vid exceptionellt misslyckat går stegen sönder.

8: Nedre salen: En välvd sal, tre och en halv meter hög i mitten med ett schakt uppåt i mitten. Den är lite mindre än salen ovanför. Det är gamla blodstänk på golvet och väggarna, i synnerhet rakt under schaktet.

9: Igenrasat förråd (Svårtillgänglig): Det lilla rummet har delvis rasat ihop i ena änden. Det är fullt med bråte: gamla bänkar och bord, textilier, trätallrikar, bägare och liknande. Om rollpersonerna letar i bråten kan du slå 1T6-3 slag på *Skattabell 4* i grundboken.

10: Igenrasad korridor: Österut från salen går en välvd korridor. Väggarna har reliefer av magiker i procession. Efter några meter har taket rasat in. Vidare passage den vägen är omöjlig.

11: Omklädningsrum: Ett rum med krokar att hänga av sig kläder på. Det



hänger gamla kläder på krokarna och ligger nerrivna på golvet. Det är blodstänk även här, i synnerhet i bortre änden av omklädningsrummet mot dörren österut.

12: Klädförråd: Ett gammalt förråd för ceremoniella kåpor. En del av kåporna ligger fortfarande på hyllorna. Andra har rivits ner och skrapats ihop till något som liknar nästen eller bon. Blodstänk finns vid västra och östra dörren, och ett avslitit huvud, fortfarande med hår och hud på, ligger på en hylla. Det verkar ha placerats där med omsorg.

13: Skattkammare: Här förvarades en gång i tiden ceremoniella föremål, men de bars ut inför Prövningen för femtio år sedan. Nu är det mest en grushög kvar, där någon har grävt en tunnel från öster in i kammaren. Om någon letar och lyckas med ett slag för Leta hittar rollpersonen en liten flaska med en blodröd tjock vätska.

14: Grävd gång (Svårtillgänglig, Snäv): Det går en gång från skattkammaren till reningskammaren. Den ser ut att vara grävd för hand. Den som vill igenom gången måste krypa. Det får plats flera personer i gången, men de kan inte ändra ordning.

15: Reningskammare: I reningskammaren renades noviser innan Prövningen. Klart och rent vatten porlar ner från en vacker fontän ner i en bassäng, där ett avlopp ser till att vattnet rinner ut. Det är blodfläckar här, speciellt vid bassängkanten. Från reningskammaren kan man komma till det Heligaste eller ut i korridoren. Dörren till korridoren och det Heligaste går att stänga. Kammaren är två zoner, delad av bassängen i »Hitom bassängen« (15A) och »Ditom bassängen« (15B).

16: Inre korridor: Den inre korridoren är fortsättningen av den igenrasade korridoren. Relieferna av magikerprocessionen fortsätter mot det Heligaste, och avslutas med en ung novis med bundna händer och ett diadem på huvudet, som går av fri vilja mot det Heligaste. På motsatta väggen går hennes mästare med en dolk ceremoniellt framför sig. Relieferna är täckta av gammalt intorkat blod.

17: Codexrum (Svårtillgänglig): Mitt emot reningsrummet finns codexrummet, Ordo Malaquentas bibliotek. Det är delvis förstört av ett ras, och det finns papper och pergament strött runt omkring i rummet. Man kan ganska snabbt rafska ihop alla pergament och papper och stoppa i en säck (sex rundor eller ungefär en minut), men att sortera dem och få ordning på dem kan ta ett par dagar.

18: Det Heligaste: Ett välvt cirkelrunt rum, fyra meter i tak, som är rakt under schaktet. En mosaik av en sexbladig ros är

på golvet, men stora delar av den är täckt av intorkat blod. Rester av kläder är kringströdda, och mitt i rummet finns en prydlig hög av benknotor och skallar, rengnagda sedan många år.

I det Heligaste finns en sejdstav med guldinlägg, sex försilvrade dolkar med elfbenshandtag, sex gulddiadem, en halskedja i silver med en pendang i kristall som lyser svagt i mörkret, och ett ceremoniellt svärd med rubiner inlagda i parerstängan.

❖ VAD HÄNDE EGENTLIGEN?

Prövningen för sex noviser gick katastrofalt fel. Samtliga sex förvreds till slukare, och de slet sig lös. De närvarande kunde kanske ha hanterat en eller två slukare, men inte sex!

Magikerna drog sig tillbaka i korridoren och försökte spärra av den med ett jordskalv. En av slukarna mosades under raset när korridoren rasade in, två blev kvar i det Heligaste, men tre kom förbi i tid och löpte amok bland magiker som desperat försökte klättra upp för stegen till övre salen.

Några yngre noviser, som inte fått följa med ner till Prövningen, såg vad som hände och drog upp stegen. Sedan flydde de och barrikaderade dörren i förmaket. De behövde inte oro sig: slukarna kunde inte klättra upp till Övre salen, utan var fast där nere.

De var också separerade från varandra, men jordskalvet skadade också kringliggande rum. Väggen mellan skattkammaren och reningskammaren var skadad, och där kunde de gräva en tunnel som gjorde att de kunde återförenas.

Sedan dess har slukarna mestadels stannat i det inre där det finns vatten i reningsrummet och där wyrd strömmar starkt. Noviserna som överlevde flydde platsen, började ett nytt liv och gav upp tanken på att bli magiker.

❖ SKATTER I UNDERJORDEN

Flaskan i Skattkammaren innehåller två doser kungsbane, ett fruktansvärt farligt gift. Rätt person kan betala 1000 silver per dos.

Sejdstaven har egenskaperna *Fällande*, *Bräcklig* och *Magisk sköld*. Egenskapen *Magisk sköld* ger +1T6 Skydd mot besvärjelser som skadar. Staven är värd 370 s.

Svärdet är värdefullt men felbalanserat. Det räknas som ett svärd med egenskapen *Otymligt*, men är värt 500 s.

Dolkarna är värda 80 s styck, men är i övrigt bara vanliga dolkar. **Diademen** är värda 40 silver styck.

Om en rollperson rör vid **halskedjan** slår du ett dolt slag för spelarens *Wyrd*.

KUNGSBANE

Kungsbane är ett gift som används när någon vill statuera exempel genom att giftmörda en synnerligen tyrannisk kung eller en besvärlig politisk motståndare. Det är känt under andra namn också, bland annat »vridgift«, »häxblod« och »blodsdragare«.

Det är en blodröd dryck som smakar surt och bittert. Det är svårt att gömma i något annat än rödvin, och då bör offret vara fasthållet eller så rejält full att hon inte bryr sig om smaken.

Kungsbane paralyserar offret i våldsamma och smärtsamma kramper tills hon vrider ihjäl sig av sina egna muskler. Under tiden har hon ingen kontroll över sin kropp, utan får så kraftiga kramper att blod pressas ut genom hud och ögon, och offret spyrr och tappar all kontroll över tarm och urinblåsa. Det dödar nästan alltid sina offer.

Kungsbane har en annan användning också: det används för Prövningen som gör magikernoviser till magiker. Alla magiker har överlevt Prövningen och smakat kungsbane, inklusive rollpersoner. Det är vanligen inget som man vill tala om.

📖 KUNGSBANE

Kungsbane är ett gift som har styrka 105, och gör 5T6 i skada direkt och därefter 1T6 i skada varje minut i femton minuter. Kungsbane påverkar bara om man sväljer det, men även små mängder är dödliga.

Om slaget lyckas känner rollpersonen hur det går en kraftström genom spelaren till halskedjan. Om rollpersonen hänger kedjan runt halsen och gnuggar pendangen fladdrar det svaga ljuset till och blir starkt nog att lysa upp en zon fram till nästa soluppgång eller solnedgång. Det kostar 1T6 *Skuld* att aktivera pendangen oavsett om rollpersonen är magiker eller inte. Halskedjan är förmodligen ovärderlig, men en magiker kan nog ge 1T6 x 1000 silver för det. En icke-magiker som inte vet vad den gör eller att den är magisk värderar kedjan och pendangen till ca 40 silver.

❖ DOKUMENTEN I CODEXRUMMET

Får rollpersonerna tid på sig kan de sortera upp och gå igenom dokumenten från Codexrummet. Det är en utmaning för *Lärdom*, *Skaldekonst*, *Språk*, *Trolldom* och *Wyrd*, och tar minst en dag.

Undermålig kvalitet: En magisk skyddsfälla i dokumenten aktiveras, och de brinner upp i en kraftig blå låga! Malis kommer förstås inte betala för det här resultatet.

Låg kvalitet: Efter en dags hårt arbete med att sortera och gruppera pappren står det klart att det bara är fragment. Möjligen kan en skicklig magiker fylla ut tomrummen i sin egen samling, men för rollpersonerna är de inget värda. Malis ersätter rollpersonerna till hälften.

Begränsad kvalitet: Bland fragmenten finns besvärjelsen *Ungdoms skönhet*. För den kan Malis betala överenskommen ersättning.

God kvalitet: Förutom *Ungdoms skönhet* finns även två kompletta besvärjelser som en rollpersonsmagiker inte kan. Malis betalar överenskommen ersättning för *Ungdoms skönhet*, men är inte intresserad av de andra två – de kan hon redan.

Överlägsen kvalitet: Förutom *Ungdoms skönhet* och de två besvärjelserna finns även besvärjelsen *Överföra liv*. För Malis reda på att den finns bland dokumenten så kräver hon att få den.

SLUKARNA

Slukare är resultatet av en katastrofalt misslyckad Prövning för magiker. Det är därför novisen i relieferna illustreras som bunden: det ger tid till novisens mästare och dennes assistenter att döda novisen innan förändringen till slukare är fullbordad.

Det är fem slukare i jordetornet. Man kan bara ana att två är manliga och tre är kvinnliga. En sjätte dödades när de flyende magikerna frammanade ett jordskalv som fick korridoren att rasa in. De drivs bara av hunger. De har inte ätit på ett halvsekel och är galna av hunger, men är trots det försiktiga till en början eftersom rollpersonerna inte luktar eller låter som magikerna som de åt upp förut. De kryper runt i bakgrunden och väntar på rätt tillfälle då rollpersonerna är upptagna med annat. Då anfaller de från flera olika håll och försöker överraska rollpersonerna.

Slukarna kommer inte upp till Övre salen om inte någon ställer ner en stege eller släpper ner ett rep. Då kan de å andra sidan komma upp och därmed ut.

❖ SLUKARE

Slukare är bara vagt människolika, magra, nästan bara skinn och ben, och de är nakna och hårlösa. Deras ansikten består

nästan bara av käft. Hela den övre delen av ansiktet är förkrympt så att ögonen bara är svarta prickar och näsan bara är två små hål. En lång tunga vispar i den gapande munnen mellan vassa tänder. De kryper på alla fyra och deras vassa klor skrapar i stenen.

Slukare håller sig i underjorden om de kan, och tar sig bara upp till ytan på natten. De angriper inte varandra, men alla andra levande varelser försöker de jaga och äta upp.

Slukare hindras inte av mörker alls, även om de är nästan blinda. De känner sig fram genom wyrdväven istället.

Det är inte säkert att en magiker-rollperson vet vad en slukare är. Hennes lärare kan ha sagt att om hon misslyckas med Prövningen så finns risken att hon dör, eller att något ännu värre händer. När hon ställs inför slukaren lär hon dock med en gång förstå vad »något ännu värre« innebär, för det känns i ryggmärg och wyrd.

📖 SPELDATA: SLUKARE

Gard: 15 Hälsa: 30

Egenskaper: Flockdjur, Mörkersinne (mörker gör inte odjuret Förblindad).

Turordning: två högsta av fyra T6.

Anfall:

❖ **Klor:** 60 %, skada 3T6

❖ **Käft:** 60 %, skada 3T6

Försvär: 40 %

Språk: –

Färdigheter: Grund 45 %, Gömma sig 65 %, Manövrer 95 %, Spåra 95 %

NYA BESVÄRJELSER

❖ UNGDOMS SKÖNHET

Kostnad: 2T6 **Svårighet:** Utmanande

Slag: *Trolldom*

Välj en valfri ålder som är lägre än din riktiga ålder. Fram till nästa soluppgång eller solnedgång verkar du vara en så gam-

mal version av dig själv, inklusive den längd och vikt du hade vid tiden. Det är bara en illusion: har du ålderskrämpor så läks inte dessa.

För varje +2T6 extra Kostnad varar illusionen av din ungdoms skönhet ett extra dygn.

❖ ÖVERFÖRA LIV

Kostnad: 5T6 + 5T6 Hälsa (båda)

Svårighet: Svår **Slag:** *Trolldom* mot *Uthållighet*

Du överför en annan persons liv till dig själv.

Detta är en ritual som tar ett dygn att göra. Du behöver en person som villigt ger dig liv. Om personen inte är villig går ritualen inte att utföra. Ni får båda 5T6 *Skuld* och förlorar 5T6 *Hälsa*, och *Skydd* får inte användas. Om den andre personen villigt går med på att ge dig liv, du lyckas väva besvärjelsen, och du överlever ritualen så blir du 1T6 år yngre och den andre 1T6 år äldre.

AVSLUT

Resan tillbaka från Lyserne hus till Vredhamn är en likadan utmaning som att komma dit. Därefter ska de från Vredhamn till Malis.

När rollpersonerna kommer tillbaka kan Malis betala dem utlovad ersättning. Om hon får hela den osorterade dokumenthögen eller om rollpersonerna bara har hittat fragment i utmaningen så betalar hon hälften av den utlovade ersättningen. Någon nytta borde hon ju ha av fragmenten. Om rollpersonerna levererar *Ungdoms skönhet* (och *Överföra liv* om den hittades) så betalar hon full ersättning. Som utlovat får rollpersonerna behålla vad de hittar.

Om Malis får tag på *Överföra liv* och rollpersonerna någon gång i framtiden träffar på henne igen så är det inte den söta gumman de träffar, utan en kvinna kring de tjugo, vis, stolt, livsnjutande, en smula fåfång och med stora planer för framtiden – kanske till och med att erövra världen?



FÖRFATTARE, DESIGN OCH ILLUSTRATIONER

Krister Sundelin

Version 1.0, 2106-12-05