

22 år. Væbner.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	45	40	3	3	9	42	2	27	44	29	36	28	41

Skills:

Dance, danser bedre end de fleste, og kunne evt. tjene lidt penge på det.

Ambidextrous, kan bruge begge hænder lige godt. +10 til risikotest, der bygger på Dex.

Night vision (10 m), i stand til at se særdeles godt i halvmørke (altså ikke buldermørke i en nedlagt minegang).

Animal care, er vant til at passe husdyr - her især heste - og vil kunne se, hvis de f.eks. er begyndt at blive syge.

Animal training, kan med lidt tålmodighed lære et dyr simple kommandoer som "sit", "kom", "stille", "hent".

Charm, siger sig selv, +10 til Fellowship tests.

Dodge blow, undvige slag, som man er klar over, i nærkamp (ikke baghold og missilvåben). Skade undgås ved vellykket initiativslag.

Etiquette, +10 til test, hvor man er involveret med de højere sociale lag. Han ved, hvordan man omgås og tiltaler alderen.

Heraldry, viden om våbenmærker. Han tester på intelligens for, hvor meget han ved om pågældende families historie etc.

Gamble, gamle-test modificeres med halvdelen af hans intelligens (29). Han er i stand til at udregne odds for at vinde og tabe.

Ride - horse, han er rimelig sikker på en hest, og behøver ikke tage risikotest i ujævnt terræn. +10 til risikotest for at springe på og af en hest i fart.

Strike mighty blow, han er i stand til at svinge sit våben særdeles effektivt, og har +1 Dam. i kamp.

Udstyr:

Ridehest ("Abel), skjold, ringbrynje (1 AP krop og arme), daggert (I+10, Dam -2, P -20), hjelm (1 AP hovede), sværd, overklasseklæder, kappe med hætte, armbrøst med 30 bolte (32/64/300; ES 4; 1rd. at lade + 1rd. at affyre), pung med 48 GKr.

Lidt baggrundshistorie

Wolfgang er søn af en stirlandsk adelsmand, som har sendt sin håbefulde søn til storstaden Middenheim, i håb om at lære ham lidt adelsmanerer. Igennem hele sin barndom viste han nemlig større interesse i at tilse godsets heste, hvilket er en udmærket hobby, men ikke en passende levevej for en ældste søn, der burde styre lenet med værdighed.

Wolfgang har nu været væbner i 4 år, og skal hjem ved forårets komme. Det er på tide at blive gift med nabolenets datter og slå sig lidt til ro, mener faderen. Ridderlivet har imidlertid sat sine spor i den unge Wolfgang, og han har absolut ikke lyst til at slå sig til ro i en familiefavn. Faktisk har han mest lyst til helt at give afkald på sin retmæssige arv, og overgive familiegodset til lillebroderen Stephan. I sin tid i Middenheim er Wolfgang blevet glødende Ulric-tilhænger, og han håber nu at Tobias vil være i stand til både at gøde vandene hos faderen, og til at hjælpe Wolfgang ind i rækkerne blandt de hellige tempelriddere for Ulric i "Den hvide ulvs by, Middenheim".

Wolfgang er en pligtopfyldende og retskaffen ung mand. Han virker måske lidt fåmælt, men er en lun fyr, der holder meget af sine venner, og er vellidt af de fleste.



21 år. Anstandsdame.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	28	28	3	4	6	49	1	50	43	40	45	41	55

Skills:

Dance, siger sig selv, hun danser simpelthen bedre end de fleste.

Etiquette, +10 til tests, hvor hun er involveret med højere sociale lag. Hun ved, hvordan man tiltaler og omgås adelen.

Linguistics, +10 til test omkring sprogforståelse. Hun lærer fremmede sprog meget hurtigt, og kan tale det "til husbehov" efter en uges tid.

Read/write, kan læse og skrive det gængse sprog "Oldworlder" - og det er der ikke mange, der kan.

Seduction, +10 til test, omkring handel, bluf og information (gossip) med det modsatte køn. Reel forførelse tillader "offeret" et WP slag.

Storytelling, +10 til sladder test. Hun er en dygtig fortæller, og ville evt. kunne tjene penge på det.

Wit, på dansk: vid. Hun har en evne til at udnytte sin intelligens til at komme med den helt rigtige bemærkning på det rigtige tidspunkt. +10 til bluf og sladder test.

Udstyr:

Rejsetøj (bukser, tunika, læderstøvler, kappe), to sæt festklædning - et lyst i silke og et mere tækkeligt i bomuld afhængigt af værternes type, to par sko, natkjole, underbeklædning, kam, børste, spejl, sminke, halssmykke, armbånd og øreringe (samlet værdi 75 GKr), lidt papir, skriveredskaber, dagger (I+10, Dam -2, P -20), pung med 10 guld kroner.

Lidt baggrundshistorie

Chalotte er født i Middenheim. Hendes far er væver og hendes mor skrædder. Hun har en ældre bror (Etienne) og to yngre søstre (Claire og Birgitte). Som navnene mere eller mindre antyder, stammer familiens aner fra Bretonnia (svarer til Frankrig). Hun taler normalt ikke med accent, men grundet sine sproglige evner, er det en mulighed for hende, hvis hun gerne vil fremstå lidt sofistikeret.

Tålmodighed har aldrig været Chalottes stærke side, og hendes mor blev derfor hurtigt klar over, at datteren næppe egnede sig til at føre skrædderhvervet videre, og fik hende placeret som stuepige i Sieur Leonius' hus. Her fik man hurtigt øje på den unge piges kvaliteter (læs: hun gjorde en god og charmerende reklame for sig selv). Hun kom godt ud af det med sin arbejdsgiver, som tydeligvis fandt behag i både sjæl og sind hos Chalotte. Da han drog ud på sin lange rundrejse, forfremmede han hende til anstandsdame. Hun er intelligent, charmerende, køn, og i stand til at fortælle hans familieanekdoter mere levende end han selv.

Da rejseselskabet i sin tid drog ud, sværmede hun lidt for Mikael, og hans farverige optræden, men den lange rejse har overbevist hende om, at han er lidt for overfladisk og enfoldig i forhold til hende. I stedet har hun nu udviklet et varmt og platonisk venskab med elveren, La Vei, som med sin helt anden baggrund og livsform fører nye elementer og tankegange ind i hendes videbegærlige sind.



24 år. Skjald.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	40	38	2	3	8	41*	1	51	33	31	27	32	52

Skills:

Luck, Mikael er født under en heldig stjerne. Han kan modificere sine terningekast med +/- 10 efter eget ønske) men en fumler er altid en fumler). Han har en bestemt heldkvote svarende til 1d6, som GM slår i hemmelighed hver spilmorgen.

Lightning reflexes, han har ekstra smidige og hurtige gener, der giver ham +10 i sin profil på initiativ (* - er skrevet ind).

Acrobatics, +2 til muligt spring, +2 modificeret kast på fald og spring, kan klare alt undtagen helt lodrette flader uden at tage risikotest. Han kan lave diverse flik-flak og kraftspring, og vil evt. kunne tjene lidt penge på det.

Blather, i stand til at lire en total gang sort snak af, der vil forvirre andre. En succesfuld fellowship test forvirrer offeret i 10 sekunder (1 runde), succes med mere end 10% forvirrer i d6 runder - dog naturligvis ikke, hvis der samtidigt står en-eller-anden og stikker i dem med en kniv.

Disguise, er dygtig til at sminke og forklæde sig til forholdsvis ukendelighed.

Musicianship - flute, mestrer dette instrument så godt, at han evt. kan tjene penge på at spille for folk.

Palm object, +15 til at liste ting (af relativ størrelse) op i ærmer og ned i lommer.

Sing, Mikael har en god sangstemme, og derudover et godt kendskab til diverse populære sange. Kunne evt. tjene penge på det.

Dodge blow, i nærkamp undviges al skade, hvis han klarer et initiativslag. Han kan kun undvige et angreb pr. runde, og ikke overraskelses- eller missilangreb.

Street fighting, er en øvet nævekæmper. Har derfor ikke de sædvanlige -2 til skade og -20 i at ramme i ubevæbnet kamp.

Udstyr:

Tværfløjte, sminkekuffert, kuffert med udklædningstøj, kappe med hætte, farverigt tøj, daggert (I+10, Dam -2, P -20), sværd, pung med 5 guld kroner.

Lidt baggrundshistorie

Mikael stammer fra en af Middenheims utallige fattige familier. Hans mor vaskede tøj for folk, men døde i barselsseng da han var et par år. Den nye lillesøster døde også hurtigt som følge af fejlernæring, og Mikael blev alene med sin far, der som daglejer forsøgte at ernære sig selv og sønnen.

Mikael var overladt en del til sig selv, og lærte at leve fra hånden til munden sammen med de andre fattige unger, som endnu ikke var gamle nok til at arbejde - bogstaveligt talt, for som sulten meldte sig, lærte de hurtigt, hvordan man lister en tærte fra en travlt hobbit på markedspladsen. 2 af ungerne afledte opmærksomheden, mens en 3. stjal.

Det viste sig hurtigt at der hos Mikael var et naturtalent for at spille de forskellige roller. Han begyndte at rode efter gamle klude og stjæle tøj frem for mad. Efterhånden blev selve måden at stjæle på vigtigere end tyvegodset. Han gik og glædede sig hele året til næste store karneval, hvor tilrejsende gøglere ville fylde byen med deres dans og sang og gøglerier. Han aflurede tricks og skabte forbindelser. En gammel gøgler lærte ham at spille fløjte. Mikael øvede sig og øvede sig.

Selvom han er meget bredt orienteret indenfor gøgleri, er det helt klart fløjten, der er hans største interesse. Efterhånden kunne han ernære sig legalt med sine musikalske evner (faderen var for længst død af overanstrengelse).

Han blev kendt som ham, de rige kunne sende bud efter, hvis de havde lyst til spontan underholdning udenfor karnevalsæsonen, og fik sit livs chance, da Sieur Leonius tilbød ham fast ansættelse på turen rundt i Imperiet.

Mikael er en spinkel og væver knægt. Han er en charmerende og særdeles køn fyr, der har ladet en del knuste hjerter bag sig, hos unge adelsdøtre, der keder sig rundt omkring på fædrenes mørke borge. Der sidder de nu og drømmer om sigøjnerprinsen, der forsikrede dem om deres skønhed og muligvis stjal sig til at kysse deres hånd, når vagten vendte ryggen til.

Han er godt tilpas i den lille flok tjenestefolk. Især holder han meget af Chalotte, men kan ikke rigtigt finde ud af **hvor** meget. Er hun mest som en søster eller? I starten af rejsen var det ligesom om, der var optakt til et eller andet imellem dem, men det løb ligesom ud i sandet ... Mikael er også meget glad for Tobias, som med sin alfaderlige godmodighed fungerer lidt som den far, Mikael aldrig rigtigt fik.



45 år. Mesterjæger. Elver.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	36	68	3	4	6	66	1	44	38	52	55	34	44

Skills:

Animal care, er vant til at passe husdyr, og vil f.eks. kunne se, om dyret viser sygdomstegn.

Ride horse, han er en habil rytter, der ikke behøver at lave risikotest under stærk gallop. +10 til risikotest for at springe på og af en hest i farten.

Concealment rural, +20 til at skjule sig i naturen (+5, hvis han bevæger sig).

Marksmanship, +10 til test på BS. +20 på specialist missil våben. Han er ganske simpelt en fantastisk skytte.

Set trap, ved, hvordan man sætter en god fælde op. Offeret har -20 på sin initiativtest for at undgå den.

Spot trap, +10 for at undgå diverse fælder. Kan uskadeliggøre fælder på Dex, men kikser den, udløses fælden, og vil sikkert volde skade.

Silent move rural, kan liste sig stille rundt i naturen, så modstanderen får -10 på at høre ham.

Follow trail, han kan følge spor uden at miste fart (evt. en Int test, hvis sporet er svagt). Har +10 for at anslå, hvor langt borte de forfulgte befinder sig, og hvor mange det drejer sig om. Kan identificere dyrespor - både v.h.a. spor og ekskrementer.

Orientation, har et indbygget kompas, og vil næsten altid kunne finde nord (i svære tilfælde som langt under jorden kræves en Int test).

Secret language - Rangers, et simpelt tegn- og enkelt-ords sprog, der kun forstås af naturfolk (ex. "FARE", eller "meget vildt mod nord").

Excellent vision, som alle andre elvere ser han længere og bedre end mennesker.

Read/write, langt fra alle i Den gamle verden kan læse og skrive, men Marlaian kan. Det er det almindelige sprog, der kaldes Oldworlder.

Sing, han har en smuk sangstemme, og ville evt. kunne tjene lidt penge på at synge.

Udstyr:

Elverbue (32/64/300; ES 4; 1 skud pr. runde), kniv (I +10, Dam -2, P -20), sværd, kogger med 30 pile, læderbrynje (0/1 AP på krop, arme og ben), 3 snarer, bjørnefælde, skjold (1 AP overalt), kappe med hætte, rejsetøj inkl. støvler og handsker, festtøj, pung med 6 guld kroner.

Lidt baggrundshistorie

Marlaian kommer oprindeligt fra Loren-skoven, hvor han trådte sine barnesko i en idyllisk lille elverlandsby af den klassiske type med huse i træerne og pagt med naturen. Den unge elver viste - selv for en elver - gode anlæg som skytte, og han brændte inderligt for at dygtiggøre sig med det formål at blive øverste jæger for landsbyen. Men udover dygtighed kræver det stor tålmodighed at komme til tops i et elversamfund. De lever ganske simpelt så længe, at begrebet anciennitet får en helt ny mening. Marlaian mente ikke, man påskønnede hans talent, og blev indelukket, trist, og søgte længere og længere ind i skoven i længere og længere perioder.

Det bekymrede naturligvis hans kloge mor, og hun trak sin søn til side og foreslog ham, at han drog ud til menneskenes del af verden: "Hos os er du stadig kun en stor dreng, men hos menneskene er en skytte med 25 års praktisk erfaring og stadig i fuld vigør særdeles efterspurgt". Familien ønskede ham held og lykke, og den da 39-årige Marlaian drog til Middenheim, hvor han fik en god kontakt til daværende hof jægermester Allavandrel Fanmaris, som anbefalede ham for Sieur Leonius, der var indehaver af store skovområder nordøst for byen, men havde problemer med at finde kvalificeret personale.

Og her han så været siden. Leonius finder det særdeles befordrende at have en intelligent mesterjæger, som samtidigt kan holde styr i protokoller osv.

Marlaian er ikke så stor en skørtejæger som mange af sine artsfæller. Men alligevel er han alvorligt på vej til at forelske sig i anstandsdamen Chalotte med alle de overvejelser, et sådant forhold vil føre med sig: Hun er menneske, hun vil ældes, hun vil dø mens han er i sin bedste alder ... og hvad med evt. børn af et sådan forhold ... men hun er frygtelig køn og sød, og fordrejer aldeles hovedet på ham. Han finder hende også intelligent og nyder at høre hendes fortællinger om de forskellige adelsfamiliers historier. Derudover gør han meget ud af at lade være med at vise sin indestængte jalousi overfor Mikael - faktisk så meget, at det måske netop virker påfaldende - samt at vise sin gode vilje overfor dværgen Asmol. Marlaian mener at de traditionelle dværge- og elverstridigheder bør lægges på is. I hvert fald så længe de er på rejse sammen!



39 år. Ulric-præst, level 2, MP 19.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	35	40	5*	4	9	49	1	39	38	43	40	57	42

Skills:

Acute hearing, +10 til lyttetest.

Excellent vision, han har et skarpt syn, og kan se længere end de fleste mennesker.

Animal care, kan passe almindelige dyr og se, om de f.eks. er ved at blive syge.

Very strong*, er allerede indført i profilen.

Super numerate, han har en evne til at jonglere med tal. Har +10 til gamble tests og +20 når det drejer sig om at anslå mængder, priser osv.

Read/write, kan læse og skrive, hvilket ikke er enhver beskåret i Den gamle verden.

Scroll lore, kan læse og bruge en scroll ved at bruge 1 magipoint.

Theology, han har et godt kendskab til gudeverdenen. Int test til tider nødvendigt.

Identify undead, er skolet til at kende de forskellige udøde arter fra hinanden. Int test kan være påkrævet.

Meditate, kan gå i trance og derved genvinde magipoint (1d6 rd. pr. magipoint). han er imidlertid helt væk under denne meditation, og er derved meget sårbar overfor angreb.

Magical sense, kan ved at røre en ting eller person mærke, om den eller vedkommende er magisk (men altså ikke, hvad tingen bruges til, eller hvor stærk mageren er).

Cast spells - Clerical 1+2, er i stand til at kaste formularer på pågældende niveauer. Naturligvis kun dem, han har lært.

Arcane language - Magick, det sprog, magien skrives på.

Secret language - Classical, et akademisk skriftsprog på linie med latin.

Secret language - Battle tongue, et simpelt kommando-sprog, der bruges krigere imellem.

Street fighting, har lært at slå en proper næve, og har derfor ikke de sædvanlige -2 i skade og -20 til at ramme i nævekamp.

Strike mighty blow, har så god en slagteknik, at han får +1 til skadesslag i nærkamp.

Disarm, kan vælge at afvæbne en modstander frem for at såre ham: Rul for at ramme og rul igen. Hvis begge slag lykkes flyver våbnet 2d6 meter væk.

Dodge blow, han kan 1 gang pr. runde undgå et ellers ramt slag ved at undvige. Det sker på en succesfyldt initiativtest.

Udstyr:

Ringbrynje og hjelm (1 AP på krop, arme og hoved), skjold (1 AP på hele kroppen), sværd, daggert (I +10, Dam -2, P -20), rejsetøj inkl. støvler, ulveskindskappe, festtøj, helligt sølvsymbol, skrivegrej, papir, pibe, tobak, ridehest ("Dewfall") udlånt af templet, pung med 3 guldkroner, pose med ingredienser: 6 fjer, 2 små sølvhamre, 2 små jernringe.

Formularer:**1. niveau:**

Flight, 3 MP. Han kan hermed flyve 48 meter i een retning. Formularen kan forlænges ved at benytte yderligere 3 MP. Ingrediens: 1 fjer.

Hammerhand, 2 MP. Får 2x angreb og styrke +2. Formularen virker i d6 x10 turns **eller** indtil han mister wounds. Ingrediens: lille sølvhammer.

2. niveau:

Aura of protection, 3 MP. Giver +2 i AP på hele kroppen. Han kan kun trylle formularen på sig selv, og kun have een af gangen. Den opløses, hvis han rammes af magiske våben. Ingrediens: lille jernring.

Præst for Ulric

Som præst for krigerguden Ulric, er der visse restriktioner, som Tobias skal leve efter:

- Trods aldrig ordrer fra en overordnet
- Sig aldrig nej til udfordring til kamp
- Lyv aldrig, snyd ikke andre (må dog gerne f.eks. ligge i baghold)
- Bær kun ulveskind, hvor du selv har slået ulven ihjel
- Eksplosive våben som pistoler må ikke benyttes.

Lidt baggrundshistorie

Tobias har været i Ulrics tjeneste i gudens store hovedtempel i Middenheim, siden han som ganske ung forlod den ostlandske hær. Han er en god, solid præst med en særdeles bred orientering indenfor såvel præstegerningen som matematisk og praktisk krigsførsel.

Det var Sieur Leonius selv, der henvendte sig til templet, for at få en præst i sit følge. "Helst en rolig type, som kan illustrere, at de to store guder (Ulric og Sigmar) vitterligt ønsker fred og fælles troskab mod kejseren - også ude på landet."

Udover denne reklameeffekt, har Tobias fra templets side fået ordre på at lave nøje optegnelser over de forskellige lener, deres syn på den nye kejser - BAG deres naturlige pligt-begejstring - samt om muligt at missionere lidt i de sigmarianske egne af landet. Godt nok har guderne sluttet fred, men man skal dog ikke være blind for, at Ulric jo er den største krigergud, og måske går der nogle stakkels bønder rundt, som slet ikke er klar over de åbenlyse teologiske kendsgerninger.

Tobias selv er glad for at komme lidt væk fra templet. Han elsker sit præstehverv, men når han har været i tempeltjeneste for længe, begynder bøgerne at blive LIDT for støvede for ham. Han udfører sit protokol hverv upåklageligt, men er lidt for rar til at presse sin religion ned over bøndernes ansigter i den grad, templet ønsker (hvis scenariet skulle filmatiseres, ville Sean Connery være oplagt til rollen).

Han er klar over sin faderlige rolle overfor flere af gruppens medlemmer, men slapper bedst af i selskab med dværgen Asmol, som deler interessen for magi og tal (formler), som medbringer en glimrende øl, han selv har brygget og, som Tobias, nærer en stor kærlighed til pibetobak.



70 år. Dværg. Alkymist niveau 2. MP: 17.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	48	28	3	5	10	46	1	41	53	51	59	58	23

Skills:

Silent move urban, han kan snige sig meget stille rundt i byområder. Andre har -10 til lyttetest på ham.

Excellent vision, ser længere og skarpere end normalt.

Evaluate, er dygtig til at anslå mængder, priser osv. +10 til sådanne tests.

Mining, kendskab til konstruktion og arbejde i miner. +10 til at bestemme sikkerheden i at færdes der. +10 til at finde hemmelige døre under jorden.

Metallurgy, kan identificere metalårer, og udvinde det med de rigtige redskaber.

Brewing, brygger udmærket øl, har 10% chance for at spore gift i øl og vin.

Herb lore, urtekendskab. Han ved, hvor de findes, og hvad de kan bruges til.

Prepare poison, ekspert i at lave gift (men det tager lang tid og kræver Int test). Kan på Int test også identificere gifttyper.

Chemistry, han ved en del om forskellige stoffer, hvor man kan finde dem, og hvad han skal bruge dem til.

Magic sense, kan ved at røre ved en person eller ting afgøre om vedkommende er magisk (men altså ikke, hvad tingen kan bruges til, eller hvilket niveau personen har).

Scroll lore, kan læse og benytte formularen på en scroll ved at bruge 1 MP.

Read/write, kan læse og skrive. Både Oldworlder og dværgenes sprog, Khazalid.

Arcane language - Magick, det skriftsprog, formularer og mange gamle bøger om magi er skrevet i.

Cast spell - Petty magic + Battle magic 1, kan trykke formularer fra pågældende niveauer - naturligvis kun dem, han har lært.

Udstyr:

Sværd, vandrestav, 2 bøger: "Nemo fra Nuln" (om en alkymist, der NÆSTEN fandt den hellige formel, men kom til at skabe sig selv om til guld), og "Vulkanens skatkammer - svovl, lava og andre nyttegenstande", rejsetøj inkl. støvler og handsker, kappe med hætte, festklædning, smykker, pibe, en lille tønde øl i en rem, tobak, morter, støder, segl, pung med 18 guldkroner, pose med ingredienser: 4 dyretunger, 6 vokskugler, 1 lille paraply, 3 stykker linned, 5 svovlkugler, 1 skorpionhale.

Formularer:

Petty magic:

Curse, 1 MP. Kan lave en simpel forbandelse som grim kropslugt, hår i neonfarver, vorter osv. Forbandelsen fjernes med en Remove curse ... som Asmol desværre ikke har. Ingrediens: negl, hår eller lignende fra offeret.

Gift of tongues, 1 MP/turn. Gør ham i stand til at tale og forstå et sprog, han hører. Kan automatisk forlænges ved at køre flere MP i. Ingrediens: dyretunge.

Protection from rain, 1 MP. Danner en zone med en diameter på 12 meter ud fra Asmol, hvorfra ingen lyde trænger ind eller ud. Den varer 1 time. Ingrediens: vokskugle.

1. niveau:

Cure light injury, 3 MP. Kan også kastes på andre, giver 1d6 wounds helbredelse. Virker ikke på sårede med mindre end 2 wounds. Ingrediens: et stykke linned.

Fire ball, 1 MP. Angrebsformular. Rammer 1d3 væsner, hvis de står i en gruppe. Giver hver af dem 1d10 wounds med styrke 2. Rustning kan ikke trækkes fra, men offeret må lave en initiativtest for at undvige til halv skade. Ingrediens: 1 svovlkugle.

Immunity from poison, 2 MP. Kan kastes på folk indenfor 6 meter. Vedkommende bliver immun overfor gift 1d6 x10 turns. Ingrediens: 1 skorpionhale.

Lidt baggrundshistorie

Asmol er oprindeligt fra De grå bjerge, som er et af de primære dværgeområder i Den gamle verden. Her kom han som yngre i lære som alkymist, da han håbede at finde en lettere måde at skaffe guld på, end ved at rode i jorden.

Alkymi er som bekendt en søgen efter den endelige formel for, hvordan man laver guld af kemisk vej. Da Asmol havde udforsket sine egne teorier - uden held - besluttede han sig for at tage på studietur til det vidt berømte universitet i Nuln. Heller ikke her fandt han de vises sten, men han fandt bogen om Nemo fra Nuln, og en henvisning til, at denne, inden han lavede sig selv til guld, havde opholdt sig nogle uger i Middenheim. Altså drog Asmol til Middenheim. Her fandt han nogle gamle skrifter, hvor Nemo fra Nuln beskrev en gammel borg et sted i Imperiet, hvor man i fangekælderens havde en speciel forekomst af magnetiske sten, der tydeligvis var stærkt magiske. Desværre fortalte Nemo ikke nærmere, hvilken borg, det drejede sig om, men blot at han mente at have fundet nøglen til guld fremstilling.

Da Asmol på en kro hørte om Leonius' kommende rundtur, meldte han sig og tryglede om at komme med. Her var chance for at få adgang til de borge, der ellers var lukkede for menigdværg. Leonius havde allerede et meget broget rejseselskab, og med løfte om procenter af et evt. magnetisk stenfund, lod han dværge rejse med. Indtil videre har søgningen dog ikke givet noget resultat,

men del forvirrende og desperate forsøg på at skjule, HVORFOR dværgen så frygteligt gerne vil undersøge slottenes fangekældre.

Asmol er en hyggelig dværg, der er en anelse mere forfinet end sine artsfæller. Han bærer således gerne kulørte klæder og smykker, og er meget forfængelig omkring sit imponerende skæg.

Han kommer fint ud af det med de mange mennesker og endog elveren i følget - selvom der ligger en eller anden genetisk tilbøjelighed til elverantipati og lurder dybt i ham. Til tider få han dog nok af den megen selskabelighed, og søger afsides for at ryge en pibe god tobak og drikke lidt af sin medbragte øl.

