

Ernest Stout

Alla trodde att du skulle bli smed som far din och det var också det du fick lära dig. Det var bara ren slump att trollkarlen Henry Dewball besökte Lankre och fick för sig att du hade potential att bli trollkarl.

Det var som att se hela världen öppna sig för dig och det dröjde inte länge innan du hade bestämt dig för att följa med Henry tillbaka till Ankh-Morpork, en stad du enbart hört nämnas tidigare. Du lämnade din familj bakom dig, smedsyrket, Marigold...

Dock upptäckte du något bittert när du väl tagit dig till den stora staden och det Osynliga Universitetet. Du förstod hur magi skulle utövas men var löjligt inkapabel till att åstadkomma det. Du förstod den mesta teorin efter bara någon förklaring och visste, VISSTE, hur det skulle göras. Varför gick det inte?

En månad efter att du blivit antagen kom du i kontakt med Hex och efter det var det ingen återvändo. Du spenderade så mycket tid du kunde i Högenenergimagibyggnaden, du diskuterade Hexteori, prövade på beräkningarna och upptäckte något du var riktigt bra på. Plötsligt kändes det inte lika tråkigt att inte kunna utöva magi, vem behövde egentligen praktiskt magi?

Dessutom stod Hex ut med den ovana som retat många och att sitta där på natten och bara höra myrorna, bikuporna, rören som rasslade till ibland, klockan som skickade ut sin gök med ojämna mellanrum och alla andra nödvändiga delar av Hex var lugnande.

Ibland saknar du Lankre men du saknar inte att stå i en smedja och svettas ihjäl, du saknar inte att leva ute i ingenstans och göra ingenting. Det är inte det att en smed är oviktig, det är bara det att magi är så mycket viktigare.

För ungefär en månad sedan började Hex bete sig lite... märkligt. Ibland skrev den märkliga kommentarer och felmeddelanden. Ingen förstod riktigt varför men de enades om att vänta med att installera nya komponenter.

+++++++Error!Error!Error!+++++++

+++++Femfemfemfemfem. Error!Slut på ost!Error!+++++

+++Rosen viktig+++

+++45.7O/kvm+++

+++76.3O/kvm+++

Under en månads tid ökade O/kvm och ingen visste riktigt vad det berodde på eller för den delen vad som menades och felmeddelandena fortsatte komma och ingen visste var osten var slut någonstans.

Det meddelande som fick dig att lämna Universitetet var följande:

+++Daring Street 34.+++

Det var adressen till Mentalhuset.

Åsikter om övriga karaktärer:

Rose Hall: Du förstår en av Hex kryptiska kommentarer när du träffar henne och får veta hennes namn. ”+++Rosen viktig+++” Hon är viktig i jakten på orsaken bakom utslagen som Hex gav ifrån sig. Varför vet du inte, men du vill ta reda på det.

Carl Willis: Smått irriterande man, han gör dig nervös, men han verkar vilja hjälpa till och säger sig vara släkt med en Joany. Kvinnan ifråga är försvunnen och du misstänker henne vara viktig, fast tanken på att trollkarlsmagi skulle ha något att göra med en kvinna är förstås befängd.

Nicholas Ferm: Galen och egentligen skulle du vilja lämna honom bakom i undersökningen men han insisterar och du förlorar viktig tid på att tjafsa emot. Du vill ogärna missa installationen av den hydrovertikala förstärkaren som står klar inom två dagar.

Marigold Whyte: Du blev förvånad över att springa på henne på vägen till Mentalhuset och vet inte riktigt hur du ska hantera det hela. Du minns mycket väl hur ni umgicks i Lankre men kvinnor och trollkarlar... Du var intresserad av henne då och nu, två år senare, är hon inte direkt fulare eller otrevligare.

VIKTIGT ATT KÄNNA TILL:

Du bor, studerar och lever på Osynliga Universitetet. Resten av Ankh-Morpork som du känner till är de närmsta krogarna och det är också allt.

Hex: Det är en slags dator som kan beräkna formler, svara på frågor, mäta magi och mycket annat. Den bygger på sig själv och kräver en stor, fluffig teddybjörn för att fungera. Den kan användas till mycket, så länge man uttrycker sig på rätt sätt, och du är mer eller mindre ett geni när det kommer till Hex. Det finns ett flertal idéer som du har kommit fram till tillsammans med övriga studenter och Ponder Stibbons, trollkarlen som var med och skapade Hex från början.

Magi: Du klarar inte av magi, det finns inom dig men du klarar inte av formler. Någon enstaka gång då du verkligen har tur, men annars inte alls. Det känns lite bittert, men man klarar sig långt på teori och du är dessutom mer intresserad av Hex.

Irriterande ovana: Bestäm själv.

Namn	Ernest Stout
Ålder	21
Yrke	Trollkarlslärling

STY	9	Fördelar	Nackdelar
FYS	13	Intelligent	Irriterande ovana
SMI	10	Hex-geni	Svårt för magi
INT	19		
KAR	11		

Färdigheter		Utrustning
Perception	10	☐ Kläder (Robes)
Hex	16	☐ 15\$
Magi	4	
PK: OU+B	13	
Läsa/Skriva	15	
Smide	12	