

# Marigold Whyte

Du kommer från Lankre där du bott tillsammans med din familj till dess att du fick ta över Gamla Nans stuga då hon gick bort.

I släkten Whyte finns det många häxor vilket gjorde din karriär mer eller mindre utstakad och du fick aldrig riktigt något att säga till om. Det förväntades av dig och du gjorde det. Inte särskilt bra från början men tack vare att du snabbt lärde dig saker så blev din utbildning inte alltför lidande.

Du har ett flertal vänner hemma och trivs oftast väldigt bra i Lankre.

Nu när du har passerat 20 år känner du att du måste se världen, om så bara en gång. Mormor Vädervax håller inte direkt med dig men du är häxa och behöver inte lyda henne. Lyssna, ja, men inte alltid lyda. Dessutom, det är inte direkt som om du tänker stanna borta för evigt. Du ska bara se efter hur Ernest har det.

Att komma till Ankh-Morpork var överväldigande. Så mycket ljud, så mycket doft och så mycket människor! Det fick dig nästan att vända vid den vidöppna porten men du gav dig ut i folkvimlet. Din spetsiga hatt gav dig inte lika mycket utrymme som du är van vid och kände dig minst sagt bortkommen.

Känslan av magi är påtaglig, men det är nog inte så konstigt med tanke på att Osynliga Universitetet ligger i staden...

Du finner din väg till Ernest efter mycket sökande, en hel del skådande och ganska mycket tur. Han känner igen dig och ska undersöka märkliga utslag som en maskin har gett ifrån sig, eller "Lokalisera de residuala oktarina effekter som Hex funnit och fastställa den bakomliggande orsaken" som han själv uttryckte det.

När du kommer fram till Mentalhuset kan du se magin och håren på armarna reser sig upp när du kliver in i det förstärkta magiska fältet. Att något har hänt är uppenbart och du ser inget skäl till varför du ska lämna det ifred. Du tycker inte alltid om det men du är häxa och det här måste undersökas.

Angående att vara häxa och i Ankh-Morpork är du, som med så mycket annat, väldigt kluven. Du vet inte riktigt ifall du tycker om det. Att vara häxa känns naturligt samtidigt som det känns förhatligt och ibland vill du sluta med det men lika snabbt vill du vara häxa igen. Ankh-Morpork är en skrämmande stor stad men samtidigt vägrar du låta dig skrämmas! Vem har någonsin hört talas om en häxa som flytt?

## Åsikter om övriga karaktärer:

**Rose Hall:** Det är svårt att säga vad du tycker om henne, på ett sätt lider du med henne samtidigt som du vill rycka tag i henne och få henne att rycka upp sig själv. Hon betar sig ibland som om all världens bekymmer ligger på hennes axlar och det är väl inget sätt att bete sig? Då tigger man snarare om att få alla bekymmer. Nej, hon ska definitivt inte daltas med.

**Carl Willis:** Näsvis och vetgirig, han vet förmodligen mer än han gör sken av. Nå, så länge han inte gör något dumt och överilrat så ska det inte vara några problem. Med tanke på hur stor staden är så krävs det förmodligen någon som honom för att man ska hitta igen en person.

**Nicholas Ferm:** En av patienterna. Du har alltid varit duktig på att observera folk och skulle någon vara perfekt galen så skulle det vara han vilket får dig att undra hur galen han egentligen är... En sak är dock säker, han bryr sig väldigt mycket om den försvunna kvinnan Joany.

**Ernest Stout:** Du känner honom sedan ni växte upp i Lankre båda två. Han skulle ta efter sin far som var smed och du blev upplärd till häxa av traktens övriga häxor så som det skulle göras. Ni blev intresserade av varandra men han lämnade sitt hem två år sedan för att försöka bli trollkarl i Ankh-Morpork innan det hann utveckla sig till något mer. Han är din ursäkt att lämna Lankre och se världen, samtidigt som du är nyfiken på om han kommer ihåg dig. Du har aldrig riktigt glömt honom, snarare saknat honom.

## VIKTIGT ATT KÄNNA TILL:

Du bor på gästgiveriet **Svarta Fåret** på **Dackle Street 56**, det är tillräckligt billigt för att du ska ha råd med det och tillräckligt dyrt för att det inte ska finnas för mycket loppor i sängen.

Häxmagi och att Låna: Häxmagi är magi som kommer från marken och oftast behöver man inte utföra magi överhuvudtaget. Mycket är kunskap och kunskap blir makt i rätt händer. Den utövas på olika sätt av olika häxor och det är upp till dig hur Marigold ser på magin. Kräver hon ritualer, symboler och föremål eller anser hon att det bara är att kika i en tekopp som man sedan kan dricka upp? Ska hon vara medelmåttig i mycket eller duktig på få saker? Också upp till dig.

Att Låna är något som få häxor klarar av och Marigold fick lära sig det av Mormor Vädervax. Det går ut på att man liftar med ett djursinne, föreslår saker den kan göra utan att tvinga sig på och se världen ur det djurets ögon. Notera att det är svårt och straffet för att misslyckas är svårt, det innebär att man kanske inte kan ta sig tillbaka till sin kropp.

<b>Namn</b>	Marigold Whyte
<b>Ålder</b>	21
<b>Yrke</b>	Häxa

<b>STY</b>	14	<b>Fördelar</b>	<b>Nackdelar</b>
<b>FYS</b>	15	Kan Låna	Känslosam
<b>SMI</b>	13	Snabblärd	Impulsiv
<b>INT</b>	13		
<b>KAR</b>	13		

<b>Färdigheter</b>		<b>Utrustning</b>
<b>Köpslå</b>	13	☒Kvast
<b>Flyga kvast</b>	12	☒Spetsig, svart hatt
<b>Läkekonst</b>	11	☒Klänning
<b>PK: Lankre</b>	14	☒Nödörter (bota huvudvärk mm)
<b>Häxmagi</b>	15	☒50\$
<b>Perception</b>	14	