

HÄXMÄSTARE

Häxmästare kallar oftast inte sig själva för häxmästare som är ett gammalt ord för den som förbundit sig till en ond kraft. Idag betyder termen att man förbundit sig till någon eller något men har fortfarande en negativ klang. Alternativa namn är illusionist, magiker, frammanare, besvärjare, formelkastare, teurg och förtrollare.

EVIGHETENS BOK

De flesta tror att Evighetens bok är en myt. Boken sägs innehålla en inblick i Evigheternas storhet men också att de flesta sinnen blir så överväldigade av det att de blir mer eller mindre galna. Du har ett förbund med boken.

KAOTISKT INFLYTANDE

Evigheternas krafter är svårstyrda. Om någon kastar en formel inom syn eller höravstånd av dig kan du få den att påverkas av Vild magi. De måste klara ett Karismaräddningsslag, eller slå på tabellen för Vild magi på sidan 104 i Spelarens Handbok för att se vad som händer. Nästa gång du kastar en formel måste du själv klara ett räddningsslag eller slå på tabellen om det inte gått mer än 1 timme.

Du kan om du vill alltid få en Wild Magic Surge på dina egna formler. Fås vid grad 1.

KAOTISK KUNSKAP

Din hjärna är fylld med kunskap från miljontals världar och dimensioner så chansen är att du vet nåt om allting men chansen att du kan hitta kunskapen är liten. Oavsett vad det gäller kan du alltid veta något på 19 och 20 på 1T20. Om du inte har färdigheten så slår du först mot Grundegenskapen och om du har färdigheten först mot den. Om det inte lyckas så kan du slå igen för att se om du får 19 eller 20. Om det slaget lyckas räknas det som att du lyckats så bra det går i de fallen som det spelar roll. Du kan försöka minnas något specifikt en gång om dagen, motsvarande en användning av en färdighet exempelvis för att känna till något om troll. Fås vid grad 1.

LÄTT GALEN ELLER GANSKA GALEN ELLER...

Vid varje grad måste du slå 1T20 mot din grad. Om du får lika med eller över är allt troligen som det ska. Slår du under så börjar lite galenskap visa sig. Slå isåfall 1T20 enligt tabellen nedan. Galenskaperna läggs inte ihop utan bara resultatet för graden gäller.

1-10: Korta stunder av galenskap.

11-18: Längre stunder av galenskap.

19-20: Konstanta dumheter.

Korta stunder av galenskap följer tabellen på sid 159 i Dungeon Master's Guide och uppstår när du slår 1 på ett färdighetsslag, grundegenskapsslag eller får Vild magi utslag på en av dina egna



formler. De varar 1T10 minuter.

Längre stunder av galenskap varar 1T10x10 timmar och triggas på samma sätt som de korta stunderna, men du får slå ett Visdom eller Karismaräddningsslag mot 20 för att försöka stoppa effekten.

Konstanta dumheter sitter i hela graden, och där kan man istället slå ett räddningsslag som ovan för att vara fri från galenskapen i 1d10+grundegenskapsbonusen minuter.

KAOTISKA FORMLER

Varje gång du får tillgång till en ny formelgrad, så har du en chans att få tillgång till en formellista från andra formelkastare och välja en formel därifrån. Du slår ett grundegenskapsslag enligt tabellen nedan.

INT-slag mot 10 för att få tillgång till Magiker och Besvärjare.

KAR-slag mot 15 för att få tillgång till Bard och Paladin.

VIS-slag mot 15 för att få tillgång till Präst, Utbygdsjägare och Druid.

KALLA PÅ EVIGHETERNA

Vid 6:e graden kan du försöka dra kraft för dina formler direkt från källan. Det är alltid riskfyllt men spännande. Slå 1T20 för vad som händer enligt tabellen nedan. Det är en gratis handling att dra kraft.

1-2: Vild magi, slå på sid 104 i Player's Handbook.

3-10: Du förlorar 1T4 kastargrader i en av dina klasser temporärt för nästa formel du kastar. Om det betyder att du inte kan kasta formeln alls går den förlorad.

11-19: Du tjänar 1T4 kastargrader i en av dina klasser temporärt för nästa formel du kastar. Om det innebär att du får tillgång till nya formler, så kan du kasta en högre grads formel om den har en elementarkomponent (is, eld, vatten, ånga, lera, jord, aska, luft) som exempelvis eld i ett Eldklot.

20: Som nedan men du spenderar inte nästa formel du kastar.

DELAD KRAFT

Vid 10:e graden kan du överlåta formler till andra allierade inom syn och höravstånd. Den försvinner från din formelplats och dyker upp som en extra gratis formelplats hos dem. De behöver inga materiella komponenter utom sådana som krävs vid exempelvis återupplivning och liknande, inga rörelser men de behöver kunna tala. De bestämmer när de vill kasta formeln, men den försvinner efter 24 timmar, eller en kort vila, det som kommer först.

Varje gång du vill dela kraft måste du lyckas med ett Karismaslag mot svårighetsgrad 15. Om du lyckas går det som planerat och om du misslyckas hamnar formeln hos en av dina allierade och väljs slumpvis men det blir aldrig den du tänkt ska få den.