

En ny titt på jägaren

Av Monte Cook

Jag har alltid oroat mig för jägaren. Det faktum att hans förmågor kommer till sin rätt när SL vill det (dvs. när äventyret innehåller hans speciella fiende) snarare än när spelaren vill det, såsom till exempel barbaren, har alltid känts som ett problem för mig. Så, jag tog mig en ny titt på jägaren.

Även om jag inte ändrade på hur speciella fiender fungerar i den här versionen, lade jag till fler färdighetspoäng, extraknep, bättre räddningsslag och en något generösare tillgång till formler. Det finns till och med några jägarspecifika knep och formler med.

I det här läget beslöt jag att jag gått för långt. För att dämpa honom lite, använder han t8 som livstärningar istället för t10—lite av en återgång till den gamla jägaren från första utgåvan [av AD&D].

Jägare

Jägare har följande egenskaper i spelet.

Livsaskådning: Alla.

Livstärningar: t8.

Klassfärdigheter: En jägares klassfärdigheter (och nyckelegenskapen för varje färdighet) är Djurförståelse (Uts, unik färdighet), Första hjälpen (Vis), Hantera djur (Uts), Gömma sig (Hän), Hantverk (Int), Hoppa (Sty), Klättra (Sty), Koncentration (Fys), Kunskap (naturen) (Int), Leta (Int), Lyssna (Vis), Reparvårdning (Hän), Rida (Hän), Riktningssänska (Vis), Simma (Sty), Smyga (Hän), Upptäcka (Vis), Vildmarkskännedom (Vis) och Yrke (Vis). Se kapitel 6 i *Player's Handbook* för beskrivningar av färdigheterna.

Färdighetspoäng vid första graden: $(6 + \text{Int-justering}) \times 4$

Färdighetspoäng vid högre grader: $6 + \text{Int-justering}$

Klassförmågor

Allt nedanstående är en jägares klassförmågor.

Vapen- och pansarträning: En jägare är tränad på alla enkla vapen, alla stridsvapen, lätt pansar, medeltungt pansar och alla sköldar. Kom ihåg att pansar som är tyngre än läderpansar ger en nackdel på sådana färdigheter som Gömma sig, Hoppa, Klättra och Smyga. Tester av Simma drabbas av en nackdel av -1 för varje 2 kg belastning.

Jägaren

Grad	Grund- attackfördel	Fasthet RS	Reflex RS	Vilja RS	Special	Formler per dag			
						1	2	3	4
1	+1	+2	+2	+0	Extraknep, Spåra, 1:a speciell fiende	—	—	—	—
2	+2	+3	+3	+0		—	—	—	—
3	+3	+3	+3	+1		—	—	—	—
4	+4	+4	+4	+1	Extraknep	0	—	—	—
5	+5	+4	+4	+1	2:a speciell fiende	0	—	—	—
6	+6/+1	+5	+5	+2		1	—	—	—
7	+7/+2	+5	+5	+2	Extraknep	1	0	—	—
8	+8/+3	+6	+6	+2		1	0	—	—
9	+9/+4	+6	+6	+3		1	1	—	—
10	+10/+5	+7	+7	+3	Extraknep, 3:e speciell fiende	1	1	0	—
11	+11/+6/+1	+7	+7	+3		2	1	0	—
12	+12/+7/+2	+8	+8	+4		2	1	1	—
13	+13/+8/+3	+8	+8	+4	Extraknep	2	1	1	0
14	+14/+9/+4	+9	+9	+4		2	2	1	0
15	+15/+10/+5	+9	+9	+5	4:e speciell fiende	2	2	1	1
16	+16/+11/+6/+1	+10	+10	+5	Extraknep	3	2	2	1
17	+17/+12/+7/+2	+10	+10	+5		3	3	2	1
18	+18/+13/+8/+3	+11	+11	+6		3	3	2	2
19	+19/+14/+9/+4	+11	+11	+6	Extraknep	3	3	3	2
20	+20/+15/+10/+5	+12	+12	+6	5:e speciell fiende	4	3	3	3

Formler: Med början vid 4:e graden erhåller en jägare förmågan att kasta teurgiformler. För att kasta en formel måste jägaren ha en Visdom på minst 10 + formeln grad, så en jägare med 10 eller lägre i Visdom kan inte kasta formler alls. Jägarens extraformler baseras på Visdom och räddningsslagen mot hans formler har en Svårighetsgrad på 10 + formelns grad + hans Visdomsjustering.

Om tabellen anger att jägaren erhåller 0 formler av en given grad, till exempel 0 första gradens formler vid 4:e graden, måste han ha extraformler för att kunna preparera och kasta formler av den graden. En jägare som saknar en extraformel för den graden (se *Player's Handbook*, Tabell 2-1: Egenskapsjusteringar och formler eller *Dunder&Drakar*, Bok 2, 1.2 Grundegenskaper och formelkastare) kan inte kasta formler av den graden ännu. Jägarens formellista anges nedan. En jägare har tillgång till alla formler på den listan och kan fritt välja vilka han vill preparera. En jägare preparerar och kastar formler precis som en präst (men han kan inte spontankasta läke- eller skadeformler som en präst).

När det gäller formeffekter som beror på kastargraden (såsom hur många LT av varelser han kan vara vän med hjälp av en *djurvän*) räknas en jägares kastargrad som halva hans klassgrad, avrundat neråt.

Spåra: En jägare erhåller automatiskt knepet Spåra som ett extra knep (se beskrivningen av knepet Spåra).

Extraknep: Vid första graden erhåller jägaren ett extra knep utöver det knep som alla första gradens rollfigurer får och det extra knep som människor får. Jägaren erhåller ytterligare ett ekstraknep vid 4:e graden och var tredje grad därefter (vid 7:e, 10:e, 13:e, 16:e och 19:e graden).

Dessa ekstraknep måste väljas från följande lista: Beriden strid (Beriden beskjutning, Förbiring, Mäktig stormning, Trampa), Dubbelhänthet, Ducka (Rörlighet, Strid i farten), Fiendeattack, Fiendefatalitet, Handlag (Förbättrad avvapning, Förbättrad fällning, Virvlande attack), Närhållsskytte (Långhållsskytte, Prickskytte, Skott i farten, Snabbskytte), Ovanlig vapenträning*, Snabbdra vapen, Strid i blindo, Stridsreflexer, Tvåvapenstrid (Förbättrad tvåvapenstrid), Vapenfiness*, Vapenfokus*.

Vissa av dessa knep kan inte väljas förrän rollfiguren valt andra knep innan. Dessa knep står inom parentes efter det knep som är en förutsättning. Krigaren kan välja de knep som markerats med asterisk (*) mer än en gång, men varje gång måste knepet gälla ett nytt vapen. En jägare måste fortfarande uppfylla alla andra förutsättningar för ett visst knep, såsom ett minimum på en grundegenskap eller en minsta grundattackfördel (se Kapitel 5 i *Player's Handbook* eller Kapitel 8 i *Dunder&Drakar*, Bok 1 för beskrivningar av knep och deras förutsättningar).

Viktigt: Dessa knep är *utöver* de knep som en rollfigur erhåller var tredje grad (enligt *Player's Handbook*, Tabell 4-2: Erfarenhet och gradberoende förmågor eller *Dunder&Drakar*, Bok 1, Tabell: Erfarenhet och gradbaserade förbättringar). När det gäller dessa knep är jägaren inte begränsad till denna lista.

Speciell fiende: Vid första graden väljer en jägare en viss typ av varelser (drakar, jättar, vättefolk, vandöda, etc.) som sin speciella fiende. (Endast onda jägare kan välja sin egen ras som speciell fiende.) På grund av sina långvariga studier av dessa varelser och erfarenhet av att strida mot dem, erhåller han en fördel av +1 på färdigheterna Bluffa, Insikt, Lyssna, Upptäcka och Vildmarkskänedom när han använder färdigheterna mot denna typ av varelser.

Han får även samma fördel på vapenskada mot varelser av denna typ. Med avståndsvapen erhåller denna skadefördel bara om målet är inom 9 meter. Denna fördel gäller inte mot varelser som är immuna mot fataliteter.

Vid 5:e graden och var femte grad därefter (10:e, 15:e och 20:e graden) väljer jägaren en ny speciell fiende och fördelarna mot alla tidigare valda fiender ökar med +1 på var och en. Till exempel, en 15:e gradens jägare har fyra speciella fiender, med fördelarna +4, +3, +2 och +1, respektive.

Tabellen Jägares speciella fiender anger de möjligheter som finns för en jägare att välja sina speciella fiender.

Jägares speciella fiender

Typ	Exempel
Vidunder	Betraktare
Djur	Björnar
Odjur	Ugglebjörnar
Konstruktioner	Golemar
Drakar	Svarta drakar
Elementarer	Xorner

Väsen	Dryader
Jättar	Resar
En humanoid typ	*
Magiska bestar	Villobestar
Slem	Gelékuber
En utomvärldstyp	*
Växter	Krakelkomposter
Formbytare	Varulvar
Vandöda	Zombier
Ohyra	Vidriga spindlar

* En jägare får inte välja "humanoid" eller "utomvärlding" som speciell fiende, men kan välja en mer snävt definierad typ av humanoid (såsom vättefolk, människor eller ödlefolk) eller utomvärlding (såsom djävul, efret eller slaad). Se *Monster Manual* för mer information om dessa typer av varelser. En jägare kan bara välja sin egen typ som speciell fiende om han är ond.

Nya knep

De knep som presenteras i detta avsnitt är speciellt användbara för en jägare.

Fiendeattack [Allmän]

Du kan tillfoga dina speciella fiender extra skada.

Förutsättningar: Speciell fiende

Förmån: När du strider mot en motståndare som tillhör dina speciella fiender, orsakar dina träffar 1t6 poäng skada mer än normalt. Denna skada multipliceras inte vid en fatalitet (liksom skadan från en rackares tjuvhugg).

Fiendefatalitet [Allmän]

Dina fatala hugg gör ännu mer skada på dina speciella fiender.

Förutsättningar: Speciell fiende

Förmån: När en av dina träffar på en motståndare som tillhör dina speciella fiender blir en fatalitet, orsakar du 1t10 poäng skada mer än normalt. *OBS:* Detta knep tillåter dig inte att göra extra skada på varelser som är immuna mot fataliteter.

Jägares formler

Formler som markerats med en asterisk (*) framför namnet i listan är nytillkomna på jägares formellista. Tre av dessa är helt nya formler, vilka beskrivs nedan.

1:a gradens jägarformler

Alarm. Skyddar ett område i 2 timmar/kastargrad.

Djurvän. Erhåller djur som permanenta följeslagare.

Frammana naturens allierade I. Frammanar en varelse som strider för dig.

Försena gift. Hindrar gift från att skada mottagaren under 1 timma/kastargrad.

Kraftklo. Ett naturligt vapen på mottagaren erhåller +1 på träff och skada.

Läsa magi. Läs formelpergament och formelsamlingar utan problem.

Motstå elementen. Ignorera 12 poäng skada varje runda från en energityp.

Snärja. Växter snärjer alla inom en cirkel med 12 meters radie.

Spärlös. En varelse/kastargrad lämnar inga spår efter sig.

Tala med djur. Du kan kommunicera med vanliga djur.

Upptäcka djur eller växter. Upptäcker djur eller växter.

Upptäcka snaror. Avslöjar naturliga eller primitiva fällor.

2:a gradens jägarformler

**Barkhud.* Skänker +3 (eller högre) hårdhudsfordel.

Budbärare. Sänder ett Pyttelitet djur till en viss plats.

Elementskydd. Absorberar 12 poäng skada per kastargrad från en typ av energi.

**Fiendens fördärv.* Skadar speciella fiender, 1t6 poäng skada/kastargrad

Frammana naturens allierade II. Frammanar en varelse som strider för dig.

Hejda djur. Gör ett djur helt hjälplös i 1 runda/kastargrad.

Läka lätta skador. Läger 1t8 +1/kastargrad (max +5).

Snara. Skapar en magisk fälla.

Sömn. Försänker 2t4 LT av varelser i djup sömn.

Tala med växter. Du kan tala med vanliga växter och växtvarelser.

Upptäcka kaos. Avslöjar kaotiska varelser, formler eller föremål.

Upptäcka godhet. Avslöjar goda varelser, formler eller föremål.

Upptäcka lag. Avslöjar lagliga varelser, formler eller föremål.

Upptäcka ondskan. Avslöjar onda varelser, formler eller föremål.

3:e gradens jägarformler

Avgifta. Oskadliggör gift i eller på mottagaren.

Bota sjukdom. Botar alla sjukdomar som besvärar mottagaren.

Frammana naturens allierade III. Frammanar en varelse som strider för dig.

Gå på vatten. Mottagaren går på vattnet som på fasta marken.

Högre kraftklo. Ett naturligt vapen på mottagaren erhåller +1 på träff och skada per tre kastargrader (max +5).

Läka måttliga skador. Läger 2t8 +1/kastargrad (max +10).

Styra växter. Tala med och kontrollera växter.

Trädform. Du ser precis ut som ett träd under 1 timma/kastargrad.

**Vildmarkens ande.* Du erhåller en fördel av +10 på tester av Gömma sig och Smyga utomhus.

Växtförminskning. Förminskar eller undertrycker tillväxten hos normala växter.

Växtkraft. Får vegetation att växa till, förbättrar skörden.

4:e gradens jägarformler

Frammana naturens allierade IV. Frammanar en varelse som strider för dig.

Fri rörlighet. Mottagaren rör sig normalt trots hinder.

**Förenas vänner.* Ger jägaren vänner fördelar mot speciella fiender.

Förvandla sig själv. Du kan byta form.

Läka svåra skador. Läger 3t8 +1/kastargrad (max +15).

Oupptäckt. Gömmer mottagaren för spådomar och varseblivning.

**Rådfråga naturen.* Avslöjar terrängens utseende upp till 1 km/kastargrad bort.

Trädpassage. Transporteras från ett träd till ett annat långt bort.

**Törnevägg.* Törnen skadar alla som försöker passera.

Vindvägg. Avvärjer pilar, mindre varelser och gaser.

Nya formler

Här är några helt nya formler som är användbara för jägare.

Fiendens fördärv

Åkallan

Grad: Jgr 2

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Kort (6m + 1m/kastargrad)

Mål: En speciell fiende

Varaktighet: Ögonblicklig

Räddningsslag: Fasthet upphäver

Formelmotstånd: Ja

Kastaren åkallar den råa naturkraften för att skapa våldsam smärta inom en varelse av en typ som kastaren utsett till speciell fiende. Formeln orsakar 1t6 poäng skada per kastargrad (maximalt 5t6).

Förena vänner

Förtrollning (Tvång) [Sinnespåverkande]

Grad: Jgr 4

Komponenter: V, S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: 15 m

Område: Alla vänner inom 15 m

Varaktighet: 1 minut/kastargrad

Räddningsslag: Inget

Formelmotstånd: Ja (harmlös)

Kastarens vänner erhåller en fördel av +1 mot speciella fiender (precis som klassförmågan hos en 1:a gradens jägare) mot varelser av en typ som kastaren väljer ut bland sina egna speciella fiender. Denna fördel staplar inte med de fördelar för speciella fiender som en mottagare redan har.

Vildmarkens ande

Förvandling

Grad: Jgr 3

Komponenter: S

Tidsåtgång: 1 handling

Räckvidd: Personlig

Område: Kastaren

Varaktighet: 10 minuter/kastargrad

Kastaren erhåller en förbättringsfördel av +10 på test av Gömma sig och Smyga när han befinner sig utomhus, ovan mark och i ett icke stadsbebyggt område.

Speldesign: Monte Cook

Redaktion och produktion: Sue Weinlein Cook

Ett speciellt tack: Till Jonathan och Skip, förstås

Översättning: Mikael Börjesson (mikael@borjesson.net)



Kräver tillgång till *Dungeons & Dragons® Player's Handbook*, tredje utgåvan, publicerad av Wizards of the Coast®

© 2001 Monte Cook Alla rättigheter förbehålls. Producerad i U.S.A.

Detta material är ursprungligen publicerat under copyrightlagarna i Amerikas Förenta Stater. Allt eftertryck eller obehörigt användande av material eller grafik här, är förbjudet utan uttrycklig skriftlig tillåtelse från Monte Cook.

d20 System och dess logotyp är varumärken som ägs av Wizards of the Coast och används i enlighet med föreskrifterna i d20 System License version 1.0. En kopia av denna licens (på engelska) står att finna på www.wizards.com/d20.

Dungeons & Dragons® och Wizards of the Coast® är registrerade varumärken som ägs av Wizards of the Coast och som används med deras tillåtelse.

Detta dokument innehåller påhittat material. Alla likheter med verkliga personer, platser eller händelser är rena tillfälligheter.

Detta rollspelsmaterial är publicerat enligt *Open Game License Version 1.0a*
Allt material det innehåller förutom angivna varumärken är *Open Game Content* och får användas i enligt
med *Open Game License Version 1.0a*

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
- 10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
- 12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
- 13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
- 14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
- 15 COPYRIGHT NOTICE
Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Rules Document Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.
The Ranger Revisited Copyright 2001, Monte Cook.
En ny titt på jägaren Copyright 2003, Mikael Börjesson.