



SPELBARA KLASSER FÖR D&D5: DRUID

Text och bild: Daniel Schenström

Dessa druidklasser är skapade för kampanjmiljön Champions of the Eternities. Om du är spelledare bör du läsa genom klasserna för att se om de passar i ditt spel om en spelare vill spela någon av dem.

De flesta druider tillber inte gudar, utan naturen som ett levande väsen. De olika druidiska cirkelarna tillåter en att lära sig från dem alla, men askdruider tas emot med skepsis av de flesta.

Askdruider kommer från planeten Elassar där Askländer uppstått som resultat av en tidigare

civilisations utplåning. Askländerna är döda områden med enbart odöda invånare.

ASKDRUIDER

En tredje typ av druidisk cirkel är Askdruiderna. De anser att mer ingår i det naturliga än vad de andra druiderna gör. De ser inte vandöda som onaturligt, bara att deras kraft kommer från någon annan dimension, och att den naturliga intelligensen hos vissa varelser och det de kan göra också är naturligt. De anser inte att deras egen uppgift är att hålla naturen i balans utan det kan den sköta själv, däremot tycker de att arkan magi inte är naturlig men den behöver inte heller motarbetas av dem. Askdruiderna ser dock orättvisor och ondska som fel. Två personer som slåss mot en är fel, att skövla sädesfält för att svälta befolkningen är fel, att inte hålla löften är fel. Askdruider är mycket mer för att göra en egen bedömning av en situation än att följa en färdig doktrin.

ASKKRAFT

Vid 2:a graden, när du väljer cirkel, får du möjligheten att dra och dela livspoäng ur levande varelser och växter. Om du inte gör något annat kan du genom att vidröra en varelse eller växt dra eller ge 1 hit point per grad per runda till eller från dina egna hit points, eller till en tredje part med dig själv som mellanhand. Vanligtvis har detta ingen större effekt, men i områden med lite växtlighet kan det vara bra att veta hur mycket Livspoäng man kan få av en ickebeskriven växt eller djur. I tabellen nedan finns två värden, det förstnämnda är hur mycket man kan dra utan att döda organismen och det andra hur mycket som dödar. Om man dragit liv ur en fruktbar växt så tappar frukten sin smak och största delen av sitt näringsvärde. De flesta växter ser uttorkade ut efteråt.

Tiny 1/2; Small 2/3; Medium 4/6; Large 8/11; Huge 16/20; Gargantuan 30/40

KRAFTBAND

Vid 6:e graden kan du använda askkraft inom ditt naturliga synhåll.

SOM DÖD

Vid 10:e graden är du immun mot vandödas förmågor. Detta inkluderar kroppsliga och magiska förmågor men inte exempelvis magiska formler som de kastar på grund av en klass.

ASKLANDSVANDRARE

Vid 14:e graden kan en askdruid vandra bland vandöda utan att påkalla deras uppmärksamhet, utan för dem framstår druiden som en av dem.

ÄNDRINGAR GENTEMOT VANLIGA DRUIDER

Askdruider kan inte druidiska.

Askdruiders djurskepnader är alltid uppenbara för vad de är med sina svarta och askgrå färger och vita ögon.

Askdruider kan när de frammanar djur välja att frammana odöda versioner av djuren.

DJURVÄN

Djurvänner är druider som funnit en like i ett djur som nu är druidens följeslagare genom vått och torrt. Du kan vara en vanlig druid eller askdruid och tillhöra denna cirkel. Skillnaderna är till största del synen på naturen, de vanliga är som beskrivna i grundreglerna och askdruiden som beskriven ovan. De speltekniska skillnaderna förklaras nedan.

KOMPANJON

Vid 2:a graden, om man väljer denna cirkel håller man en kort ritual som kallar en kompanjon till sig. Kompanjonen kan vara vilken typ av varelse som helst som finns i Monster Manuals Appendix A. Djuret behöver inte kunna vara i någon speciell miljö utan hålls vid liv av bandet till dig. Denna förmåga försvinner om ni bägge har slut på livspoäng. Kompanjonen är en unge och växer i storlek med en tjugondel av sin fullvuxna längd varje ny grad och får 2 livspoäng plus Fysikbonus per grad.

Kompanjonen förstår enkla kommandon och meningar som att skydda vissa personer, ett visst område, springa och skaffa hjälp, jaga bytesdjur, spåra och liknande. Kompanjonerna är lojala och kommer skydda dig och slåss till döden om du inte beordrar dem att fly.

Om kompanjonen skulle dö kan du efter en dags mellanrum utföra ritualen igen. Det är samma djurs ande som fått ny kropp och den behåller alla sina värden, inklusive livspoäng.

NATURENS BAND

Vid 6:e graden kan ni använda era livspoäng som en gemensam pool.

Din kompanjon kan vara utgångskällan för dina formler. Du kastar formeln och använder de komponenter som krävs. Detta använder en standardhandling för kompanjonen. Alla personliga formler du lägger på dig själv kan också ha effekt på din kompanjon om du så önskar. Allt detta är avhängigt att det finns en ostörd effektlinje mellan er. Effektlinjen störs aldrig av det som anses naturligt, så en palissad, tjocka träd, berg och så vidare räknas inte som att de bryter linjen för denna förmåga.

ETT SINNE

Vid 10:e graden kan ni dela era sinnen. Ni ser, hör, luktar och så vidare vad den andra uppfattar oavsett avstånd. Kompanjonens effektiva



Intelligens och Visdom är densamma som din när det gäller färdighetsanvändande eller grundegenskapsslag, om dess egna värden inte är högre.

INTELLIGENTA DJUR

Vid 14:e graden räknas djuret som att ha 10 i Intelligens och Visdom och kan nu kommunicera med andra som kan prata Sylvan effektivt nog för att kunna ha ett samtal. Den kan också själv anta en humanoid form likt din när den vill. Den formen och djurformen kan kläs med kläder och utrustning som smälter in i den andra formen.

En Askdruid som blivit Djurvän kan ha odöda kompanjoner.