



# THE GRAND ADVENTURES OF GELLDEN

## WIZARD SUBCLASS: ARKANSK VANDRER

Den Arkanske Vandrer er en magiker, der har viet sit liv til at rejse og hjælpe, hvor behovet er størst. Gennem reflekser, ritualer og beskyttende segl har denne troldmand udviklet en særlig form for praktisk, anvendelig magi – ikke til akademisk anerkendelse, men til hjælp for alle.

# WIZARD SUBCLASS: ARKANSK VANDRER

Ikke alle troldmænd søger magt for enhver pris, bor i høje elfenbenstårne eller gemmer sig bag støvede bøger. Nogle vælger den lige vej frem. En vej som bringer dem gennem landsbyer, ruiner og fjerne egne – som vejledere, beskyttere og problemløsere.

Arkanske Vandrere er magikere, som har svoret at bruge deres evner til gavn for den jævne befolkning. De arkanske vandrere rejser fra landsby til landsby og by til by, gennem skove, over sletter og bjerge – og tilbyder deres magiske assistance til folk, der er i nød eller til folk, som er villig til at betale for vandrernes hjælp.

Den arkanske vandrere kan lidt af hvert – såsom at afhjælpe mørk magi, reparere det, som magiske kræfter har ødelagt, og undersøge mystiske fænomener. I kamp er de ofte reaktive og fokuseret på kontrol og beskyttelse, mens deres styrke uden for kamp er deres alsidighed og viden om det overnaturlige. Den Arkanske Vandrere tilbyder evner, der styrker dine allierede, forstyrrer dine fjender og skaber taktiske muligheder i både kamp og rollespil.

Når du som wizard vælger denne subclass, så får du følgende features:

## LEVEL 3 - GIFT OF THE WANDERER

Igennem broderskabets træning har du lært at tilpasse din magi til at hjælpe folk, som du møder på din vej. Du får derfor adgang til flere nyttige cantrips, som giver dig adgang til natur- og trosbaseret magi.

Du lærer to af følgende cantrips, som ikke tæller mod dit normale antal kendte wizard cantrips:

|                        |                                                   |        |
|------------------------|---------------------------------------------------|--------|
| <b>Druid cantrips</b>  | Druidcraft, Guidance, Produce Flame, Resistance   | Vælg 1 |
| <b>Cleric cantrips</b> | Light, Sacred Flame, Spare the Dying, Thaumaturgy | Vælg 1 |

Disse regnes som wizard spells for dig.

## Arcane salvation

Din forståelse af magiens virke giver dig evnen til at forstyrre og opløse skadelige effekter, som plager væsener i nød.

Som en bonus action kan du vælge et væsen, som du kan se indenfor 20 fod. Du fokuserer din magiske indsigt og kan forsøge at fjerne én af følgende effekter, hvis den er aktiv på det valgte væsen:

- Charmed
- Frightened
- Stunned
- Blinded
- Deafened
- Paralyzed

Samt effekten af følgende spells:

- Hold Person
- Hideous Laughter
- Suggestion
- Cause Fear

Du foretager et DC 12 Arcana check. Ved succes fjernes én af de ovenstående effekter efter dit valg. Ved en fiasko sker der intet. Dog mister du en af dagens anvendelser af denne feature.

Du kan bruge denne feature et antal gange lig med din proficiency bonus, og du gendanner alle anvendelser, når du afslutter en long rest.

## Arcane salvation

Du lærer at kaste Detect Magic og Identify som 1 minute rituals. Hvis du allerede kender Detect Magic og Identify (fx fra Arcane Initiate eller lignende), kan du i stedet vælge andre 1st-level spell fra wizard-spell listen. De(n) valgte spell tæller ikke med i dine prepared spells.





## LEVEL 6 - MARK OF THE PROTECTOR

Som en bonus action kan du placere et magisk beskyttende segl på én villig skabning, du kan se inden for 30 fod. Det næste melee weapon attack eller spell attack mod denne skabning har disadvantage. Seglet varer, indtil det udløses, eller i op til 1 minut.

Du kan have ét aktivt segl ad gangen, og du kan bruge denne feature X antal gange pr. long rest svarende til din proficiency bonus.

### Intuitive response

Når du kaster en cantrip, kan du som en del af castingen vælge én af følgende effekter:

**Flash Defence** En allieret inden for 10 fod af dig får +1 til AC indtil starten af din tur.

**Arcane Evasion** Du kan flytte dig op til 10 fod uden at provokere opportunity attacks.

Du kan bruge Intuitive Response X antal gange pr. long rest svarende til din proficiency bonus.

## LEVEL 10 - ARCANES SIGIL

Du lærer at skabe et beskyttende segl, som et modsvar til de mørke kræfter du møder på din vej.

Som en action kan du påføre dig selv eller en allieret et Arkansk Segl, der varer de næste 10 minutter eller til du bruger denne evne igen. Du vælger én af følgende effekter, som ikke kan ændres før næste gang seglet placeres:

**Arcane Indurance** Vælg én damage type (fx fire, necrotic, psychic). Bæreren af seglet har resistance mod denne damage type.

**Protective Focus** Vælg én saving throw-type (fx. wisdom, dexterity, charisma). Bæreren af seglet har advantage på denne type saving throw.

Du kan bruge denne evne 1 gang pr. long rest og du kan kun have ét aktivt segl ad gangen.

## LEVEL 14 - GIFT OF THE WANDERER

Din erfaring og indsigt i det magiske og monstrøse lader dig spotte og svække mørke kræfter.

Som en bonus action kan du udvide dine sanser og få overblik over magisk og korrupt tilstedeværelse. I 10 minutter får du følgende fordele:

- Du kender placeringen af alle væsener inden for 60 fod, der tilhører følgende kategorier: Aberration, Celestial, Construct, Dragon, Elemental, Fey, Fiend, Monstrosity, Ooze, Undead.
- Du ignorerer invisibility, illusion spells, og shapechanging-effekter (som Disguise Self eller Polymorph) på væsener af ovenstående typer.
- Du har advantage på Arcana og Insight checks mod væsener af disse typer.

Du kan bruge denne evne 1 gang pr. long rest.



### Upper Hand

Når du kaster en spell, der rammer ét eller flere væsener, og mindst ét af dem er en: Aberration, Celestial, Construct, Dragon, Elemental, Fey, Fiend, Monstrosity, Ooze, Undead, kan du, som en reaction, vælge ét af følgende:

- Det valgte væsen har disadvantage på det første saving throw mod din spell.
- Hvis det valgte væsen fejler sit save, så bliver det skubbet 10 fod væk fra dig – og kan ikke bruge sin reaction indtil starten af dets næste tur.

### KONKLUSION

Den arkanske vandrer tilbyder en sjældent set alsidighed i både kamp og rollespil. Subclassens evner balancerer beskyttelse, støtte og fleksibilitet, hvilket gør den ideel til spillere, der ønsker at være mere end blot en fireball-maskine – men i stedet finder lige så stor nydelse i at agere taktisk støtte og være en folkets forkæmper samt en kreativ problemløser.

Denne subclass egner sig godt til karakterer med stærke moralske mål, en mystisk baggrund eller blot en naturlig og eventyrlig nysgerighed. Den arkanske vandrer inviterer til at udforske Gellden som en hjælper, en vagabond og en vogter af glemte hemmeligheder. Du kan spille subclassen som fx den vise vandrer, en slags troldmandslæge, en magisk lejesvend, eller en omrejsende arkansk rådgiver. Alle disse ærketyper åbner op for masser af indlevende rollespil.

Men vigtigst af alt: Den arkanske vandrer er skabt med ét formål – at gøre det sjovt og levende at spille wizard på nye måder. Uanset hvordan subclassen spilles, så handler det i sidste ende om at have det sjovt, samarbejde og skabe mindeværdige historier sammen.