



THE GRAND ADVENTURES OF GELLDEN

DRUID SUBCLASS: UMORA'S UDVALGTE

Som et medlem af Umora's udvalgte (Vor Moders Hånd) er du en beskytter af naturen og en hengiven tjener for Umora, naturgudinden. Du bruger naturens kræfter til at bevare og forsvare det vilde, bekæmpe ødelæggende kræfter og genoprette balancen, hvor den er forstyrret. Din magi og dine evner fokuserer på at påkalde naturens kraft både i kamp og til udforskning.

DRUID SUBCLASS: UMORA'S UDVALGTE

Umora's udvalgte, Vor Moders Hånd eller Circle of the Mother er en druid subclass, der taler med skovens stemme og handler med naturens vrede. Denne cirkel består af vogtere, som ser sig selv som Umoras udvalgte – og som naturens forsvarende samvittighed. Gennem rødder, storme og ånder manifesterer de naturens ubønhørlige dom, hvor end dens love krænkes.

Naturen glemmer ikke. Den holder regnskab. Og når dens tålmodighed er opbrugt, kalder den på dem, der kan handle i dens sted. Druider fra cirklen Vor Moders Hånd er sådanne vogtere – født af vildmarken, bundet af instinkt og båret af en dyb og ærefrygtig loyalitet til naturens gudinde, Umora.

Disse druider lever ikke for magt eller berømmelse. De lever, fordi de er Moderens udvalgte. De følger stier, som ingen længere kender. De taler med døde ånder i mørke skove. Når Umoras skabninger trues, søger forgiftes eller landskabets fred krænkes, træder de frem – ikke som helte, men som en forlængelse af gudinden selv.

Vor Moders Hånd er en druid subclass for spillere, der ønsker en mere konsekvent og endda vred tilgang til naturens magi. Subclassens evner lægger vægt på gengældelse, brug af naturfænomener og tilkaldelse af vilde ånder i kamp – med muligheder for både støtte, kontrol og tematiske reaktionsevner.

Når du vælger en Vor Moders Hånd druid, vælger du også at blive en levende del naturens vilje – og en påmindelse om, at naturen hverken er svag eller tilgivende.

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

LEVEL 3 - THORN CALLING

Du kan som en bonusaktion fremkalde et område af sammenflettede torne og rødder til beskyttelse og angreb.

- Inden for en radius på 10 fod i et område op til 30 fod væk bliver området svært terræn for fjender. Den første gang en fjende bevæger sig gennem området, tager den 2d4 piercing damage og skal klare et constitution check mod din spell save eller blive poisoned. Effekten varer i 1 minut.

Du kan bruge denne evne X antal gange pr. long rest lig med din proficiency bonus.

LEVEL 6 - UMORA'S WILL

Du kan påkalde naturens kraft som en manifestation af Umoras vilje. Som en bonusaktion kan du fremkalde et naturfænomen i et område på 10 fod i radius indenfor 30 fod af dig.

Vælg én af følgende effekter:

Thorny thicket	Jorden dækkes af sammenflettede rødder og torne. Området bliver svært terræn for fjender. Første gang en fjende bevæger sig gennem området, tager den 2d4 piercing damage. Effekten varer i 1 minut.
Blooming Cover	Området dækkes af højt græs, blomstrende ranker og blade. Du og dine allierede i området får half cover (+2 til AC og Dexterity saving throws), så længe de ikke bevæger sig ud af området.
Cleansing Rain	Et blidt regnskyl falder over området og neutraliserer gifte og sygdom. Væsener i området healer 1D6, har i 1 minut advantage på saving throws mod poison og disease, og ét væsen efter eget valg kan afslutte en nonmagical condition såsom blinded, deafened eller poisoned.

Du kan bruge evne denne 1 gang per long rest.

LEVEL 10 - NATURE'S RETRIBUTION

Du kanalisere naturens vilje til at dømme dem, der vover at krænke en af Umora's udvalgte. Når et væsen rammer dig med et melee attack, kan du bruge din reaction til at lade naturen straffe det.



Vælg én af følgende effekter:

Mother's Revenge	En voldsom og gengældende energiuudladning gør, at væsenet tager 2d6 force damage.
Nature's Grip	Lianer skyder op fra jorden i et forsøg på at fastholde væsenet, som skal klare et Strength saving throw mod din spell save DC eller få sin movement reduceret til 0 indtil slutningen af dets næste tur.
Umore's Warning	Væsenet skal klare et Wisdom saving throw mod din spell save DC eller få disadvantage på dets næste angreb og halveret dets movement.

Du kan bruge denne reaktion X antal gange pr. long rest lig med din proficiency bonus.

LEVEL 14: SUMMON WILD SPIRITS

Du kan påkalde en af Umore's vilde ånder — naturånder, som deler din vrede og vil beskytte moderens land.

Som en action kan du påkalde én Wild Spirit i en ledig plads inden for 30 fod af dig. Ånden tager fysisk form i op til 1 minut, eller indtil den falder til 0 HP, og agerer på din tur. Du vælger én af tre åndetyper, når du påkalder den:

Guardian Spirit

Form	En skyggeformet bjørn.
Effect	Fjender inden for 10 fod af ånden har disadvantage på attack rolls mod andre end ånden.
Action	Spirit Roar – Fjender i en 10-fods radius skal lykkes et Wisdom saving throw eller blive frightened indtil slutningen af deres næste tur. (Kan kun bruges 1 gang pr. summon).

Vengeful Spirit

Form	En røgsløret flammeånd i ulveform, hvis øjne gløder af vrede.
Effect	Når du eller en allieret inden for 30 fod bliver ramt af et angreb, kan du som reaction få ånden til at lave et revenge strike: 2d8 force damage til angriberen (1/reaktion pr. runde).
Action	Spirit Claws – melee spell attack, + din spell attack modifier, 2d10 force damage.

Healing Spirit

Form	En tåget, næsten usynlig hjortesikkelse, der efterlader dug i sit kølvand.
Effect	Når en allieret starter sin tur inden for 10 fod af ånden, kan de vælge at bruge deres reaction for at blive helbredt for 1d6 + din Wisdom modifier HP. Et væsen kan kun gøre dette én gang pr. summon.
Action	Nature's Embrace – Som en action kan ånden helbrede et væsen, den rører, for 3d6 HP (Kan kun bruges 1 gang pr. summon).



Wild Spirit Stat Block

Type	Fey (Spirit)
AC	16 (natural armor)
HP	40 + din Wisdom modifier
Saving Throws	Proficiency i Wisdom og Dexterity
Immunities	Charmed, Frightened
Senses	Darkvision 60 ft.
Bevægelse	Kan bevæge sig uhindret gennem naturligt terræn

- Ånden handler på din initiative umiddelbart efter din tur.
- Du bestemmer åndens handlinger.
- Du kan kommunikere med ånden telepatisk inden for 60 fod.

Du kan bruge denne feature X antal gange pr. long rest lig med din proficiency bonus.

KONKLUSION

Vor Moders Hånd giver din druid en helt ny stemning – vrede, beskytterisk og rituelt forbundet til en større guddommelig naturkraft. Det er en subclass til spillere, der gerne vil have rollen som en vogter, og ikke en gartner eller en shapeshifter. Som én, der kaster med torne og storm, ikke så meget med blomster og harmoni.

Subclassen balancerer offensiv gengældelse, naturtro hidkaldelse og beskyttende auraer. Den giver plads til både kamp og rollespil – og åbner for karakterer med komplekse motiver: vredens shaman, den omrejsende beskytter, den ene vogter, der har set for meget – men som alligevel ikke kan give slip.

Vor Moders Hånd er til dig, der ønsker at spille en druid med en stærk identitet og et klart kald: at beskytte og gengælde, når naturen ikke selv kan. At handle, når der ikke længere er andre til det. At være naturens dommer – ubøjelig, evig og retfærdig.