

RPCRAFT



DAMINA'NIN VELETLERİ

RPCraft olarak, büyük PDF projelerinin yanı sıra, sizi beklerken sıkılmaktan kurtarmak amacı ile daha ufak materyalleri de üretmeye karar verdik. Bu karar sonucu olarak kısa maceralar, oyun için hazır NPC'ler ve oyununuza her an ekleyebileceğiniz ufak, eğlenceli paketler hazırlayarak sizlere sunacağız.

Hazır NPC'lerimizin ilk kitapçığı olan Damina'nın Veletleri 'ni size sunmaktan gurur duyuyoruz.

İçindekiler

DAMİNA'NIN VELETLERİ	4
Hikaye.....	4
Gerekli Kitaplar	4
ZB'ler İçin Önemli Bilgiler	4
DAMİNA'NIN VELEDİ (TEMPLATE)	5
MALİNA	6
KORBAN	9
FELENOR	13
MELTOTH	17
OKALEPO	20
CEVKOR	22
ZIPOS	24
DE	28
ROPOLG	30
LELLINA	32
GELLONID, PISADOR ve DAMINA.....	34
KATILIMCILAR.....	34

DAMİNA'NIN VELETLERİ

Hikaye

Uzak bir dünyada, iblisleri kovmakla görevli bir engizitör, iblisler tarafından ayartılır ve bu birliktelikten bir takım gayri meşru çocuğu olur. Bu çocukların hepsi, en azından başlangıçta iblis beyi Baphomet'in elinde bulunsa da zamanla bazıları yok olmuş, bazıları kaçmış ya da kaçırılmış, bazıları da hâlâ Baphomet'in yanında durmaktadır.

Abyss'de son zamanlarda yıldızı parlayan ünlü lilitu Damina'nın başardığı bu büyük olay sonucu gücü ve nüfuzu oldukça artmıştır. 20 kadar çocuk doğurduğu varsayılıyor. Bunlardan 12 tanesi ile ilgili bilgilere ulaşılmıştır. Aşağıda Damina'nın ve veletlerinin özellikleri verilmiştir.

Gerekli Kitaplar

Bu kitapçığın kullanımı için *Oyuncunun El Kitabı (Player's Handbook)*, *Zindancıbaşı Rehberi (Dungeon Master's Guide)*, *Mahlukat Kılavuzu I, Fiendish Codex I, Fiendish Codex II* ve *Savage Species* kitaplarına ihtiyaç vardır.

ZB'ler İçin Önemli Bilgiler

Aşağıda verilen yaratıklardan hiç biri rasgele karşılaşmalar için ya da çok sayıda çıkmak için tasarlanmamıştır. Bu nedenle CR'lerindeki diğer yaratıklara oranla biraz daha güçlüdürler.

İkinci bir konu olarak da, bu kitapçığın ücretsiz ve herkesin kullanımına açık olduğunu özellikle belirtmek istememiz. Yani oyuncularınız bu kitapçığa erişebilir ve kullandığınız bilgilere erişebilir. Oyundaki otoritenin sizde olmasından ötürü, bunları kullanırken, oyununuza daha iyi uymaları için bazı değişiklikler yapabilirsiniz. Bunlarla ilgili bilgileri her yaratığımız için ve ayrıca vereceğiz.

Üçüncü mesele ise bu yaratıkların standart WotC mantığında hazırlanmasıdır. Yani çok çok yüksek CR'lere ulaşan iblis beyleriyle değil, *Fiendish Codex* kitaplarında gösterilen iblis beyleriyle muhatap olabilecek yapıda hazırlanmışlardır. Eğer kendi evrenlerinizi kullanıyorsanız gerekli değişiklikleri yapın.

Son olarak; üzerlerinde belirtilen eşyaları, CR'lerine göre üzerlerinde taşıyacakları hazinelere ek olarak hazırlanmıştır. Sadece Cevkor'un hazineleri ek değil CR'sine göredir. Diğerlerinin gereken hazinelerini belirleyip statlarını ona göre ayarlayınız.

DAMİNA'NIN VELEDİ (TEMPLATE)

Lilitu Damina, çeşitli dünyalardaki maceralarından bazı "hatıralar"la dönmeyi sever. Bu "hatıralar", Damina'nın özel yapısı nedeniyle diğer yarı-zebanilerden farklı özellikler gösterirler.

Damina, genelde genetik seçimlerini güzel ve belirli bir amaca yönelik yaptığı için genelde güçlü olma eğilimindedirler. Kazara güçsüz doğan veletler ise yok edilir ve karşılaşılma ihtimalleri düşüktür.

Bir Damina'nın Veleli Üretmek

Damina'nın veledi, herhangi bir yaşayan, maddesel ve zekası 10'un üzerindeki varlığa eklenebilir bir template'dir.

Boyut ve Cins

Yaratığın cinsi outsider olur. Boyutunda bir değişme olmaz, bu yüzden gerekli değişiklikleri yapmayın.

Malina'nın Veletleri, Tanar'ri, Baatezu, Eladrin, Goblinoid gibi ırksal alt-cinsleri almazlar. Bu çeşit yaratıklara benzeseler de onlardan biri değildirlir.

Hız

Damina'nın veledi olan yaratık; yer hızıyla eşdeğer kazı hızı, yüzme hızı ya da uçuş hızı seçeneklerinden birini yer hızına ekler.

Eğer uçuş seçerse yarasa kanatları, yüzme seçerse perdeli el, ayak veya yüzgeçler, kazı hızı seçerse de toprağı çabucak kazmak için yeterli ancak silah olarak kullanılamayacak ufak dikenler edinir.

Zırh Sınıfı

Damina'nın veletlerinin Doğal Zırhları +2dir. Bu, orijinal yaratığın Doğal Zırh bonusuna eklenen bir bonustur.

Saldırı

Damina'nın veletleri, eğer sahip değillerse bir adet ısırık ve iki adet pençe saldırısı kazanır. Isırık temel saldırı şeklindedir.

Eğer silah kullanabiliyorsa bu yeteneğini kaybetmez. Silah ya da doğal saldırılarından hangisi daha etkiliyse onu seçer.

Tam Saldırı

Tam saldırı sırasında ısırık ve pençelerinin tamamını kullanabilen bir Damina'nın Veleli, eğer silaha sahipse genelde onu ilk, ısırığını ise ikinci silah olarak kullanır.

Hasar

Damina'nın veletlerinin ısırık ve pençeleri, eğer temel yaratımları daha üstün değilse aşağıdaki tablodaki hasar değerlerini kullanır.

Boyut	Isırık	Pençe
Fine	1	-
Diminutive	1d3	1d2
Tiny	1d4	1d3
Small	1d6	1d4
Medium	1d8	1d6
Large	1d10	1d8
Huge	2d6	1d10
Gargantuan	2d8	2d6
Colossal	4d6	2d8

Özel Saldırıları

Bir Damina'nın Veleli, temel yaratığın özel saldırılarını koruduğı gibi, aşağıdaki özel saldırıları da kazanır.

İyiliği Ezme

Günde bir kez, iyi bir yaratığa karşı Karizma ayarını saldırıya ve Can Zarını da hasara ekleyerek ezici saldırı

yapabilir. Eğer yanlışlıkla iyi olmayan bir yaratığa karşı kullanılırsa bu özellik yine de harcanmış olur.

Büyümsü Özellikler

Damina'nın Veletleri Can Zarları oranında büyümsü özellikler kazanırlar. Bunlar aşağıdaki tabloda verilmiştir.

Özellikler, aksi belirtilmedikçe günde 1 kez kullanılır. Özellikler birbirine eklendiğı gibi, büyücü seviyeleri yaratığın Can Zarı ve Zorluk Dereceleri de Karizma Ayarı ile belirlenir.

Can Zarı	Özellik
1-2	<i>Detect Good, Disguise Self, Web.</i>
3-4	<i>Desecrate</i>
5-6	<i>Spider Climb, Hold Person</i>
7-8	<i>Magic Circle Against Good</i>
9-10	<i>Bestow Curse, Lesser Globe of Invulnerability</i>
11-12	<i>Blasphemy, Blade Barrier</i>
13-14	<i>Unholy Aura 3/day, Unhallow</i>
15-16	<i>Maze, Incendiary Cloud</i>
17-18	<i>Summon monster IX (fiends only)</i>
19-20	<i>Destruction</i>

Tablodakilerden hariç, günde 3 kez *Protection from Good* yapabilirler.

Özel Kabiliyetler

Damina'nın veletlerinde şu özellikler bulunur

*60 feet karanlık görüşü.

*Zehire karşı bağımsızlık.

*Asit, elektrik, ateş ve soğuğa 10 direnç.

*Hasar azaltımı 10/büyü(11 CZ veya aşağısı için), 20/büyü (12 CZ ve yukarısı için)

*Bir Damina'nın Veleli'nin bütün doğal saldırıları, hasar azaltımı ve sertliği geçmek hususunda kötü ve kaotik varsayılır.

*Can Zarı+10 (maks. 35) kadar Büyü Direnci.

*İlahi yetenek ve büyülere karşı kurtarmalarına -2 ceza ve bütün büyü özelliklerinin zorluk derecesine (sınıftan gelen büyüler ve büyümsü özellikler dahil) +1.

Özellik Puanları

Damina'nın veletlerinin özellik puanları aşağıdaki gibi değişir;

Güç+4, Çev+6, Day+2, Zek+4, Bil+2, Kar+8.

Yetenekler

İrksal Can Zarları outsider'a dönüşümden dolayı (6+zeka ayarı) kadar yetenek puanı verir. Sınıf seviyelerinden dolayı gelecek olan yetenekleri bu hesaba katmayın.

Mücadele Derecesi (CR)

+3

Yönelim

Her zaman Kötü. Genellikle Kuraltanımsız Kötü.

Seviye Ayarı (Level Adjustment)

+5

MALİNA

Doğduğu ilk andan beri annesinin gözbebeği olan Malina, kısa sayılabilecek yaşamında büyük başarılarla ve sorumluluklara ulaşmıştır. Güçlü ruhunu, diğer güçlü kardeşlerini yutan Baphomet'ten gizleyecek kadar kurnaz, bu sırrını yeterince koruyup kaçabilecek kadar yetenekli ve sonrasında Pale Night'ın özel iblislerinin arasına girecek kadar da kuvvetli ve faydalıdır.

Yüz yıla yakın bir süre önce Kan Savaşı'nda öne çıkan, Avernus'lu bir şeytani ayartıp Abyss saflarına çekmek için yollandığı görevde yakalanmış ve Baator'un ezici hükmüne, korkunç işkencelerle boyun eğdirilmiştir. Şimdilerde fanatik bir Baator hizmetkarıdır.

Yakın zaman içinde kendisini ispatlamak için eline bir fırsat geçmiştir. Ölümlü dünyalardan birinde, aşırı hırslı bir kontes, Baator'dan yardım istemiştir. Bunun karşılığında gizlice bazı ölümlülere yerleştirilmek üzere kendisine larvalar verilmiştir. Bu larvalar zaman içinde o ölümlülerin bedenlerini ele geçirip güçlendirecek ve Baator'un planlarını uygulamaya başlayacaklardır. Fakat Kontes Zamiyya, bu anlaşmadan korkmuş ve kendisine yerleştirmesi gereken larvayı kızkardeşine yerleştirmiştir. Bu larvanın içinde olan ve Kontesi ele geçirmesi gereken Malina, o sıralar 4 yaşında olan çocuğun zihnini kolayca ele geçirmiş fakat yeterince güçlü olmayan bu "ev sahibinin" olgun yaşa gelmesini beklemiştir.

Ev sahibinin içinde geçirdiği 10 yıl boyunca kontese olan kını ile ruhu daha da karanlıklaşan Malina, bu sırada nefretinden dolayı bazı lanetli güçler kazanmıştır. Kendisine ve Baator'a ihanet eden kontesi cezalandırmaya and içen Malina, sonunda gereken ritueli yaparak 14 yaşındaki kızın bedenini, kendi asıl formuna dönüştürmüş ve intikamını yürürlüğe koymuştur.

İlk iş olarak diğer bedenlerdeki erinyesleri serbest bırakmış, ikinci olarak da kontes Zamiyya'yı hastalıklı bir kabuğa dönüştürecek lanetini kullanmıştır. Zamiyya yoldan çekilince de onun yerine geçerek, kontesi olduğu imparatorluğu Baator'un iradesine tabi kılmak için çalışmalara başlamıştır.

Yerleştiği kontluk, genişlemekte olan bir imparatorluğun kıyısındadır. Genişlediği yönde eskiden bulunan ve kısa süre önce bir anda bütün vatandaşları yok olan bir imparatorluk yıkıntısı vardır. Bu yıkıntıları doldurmuş olan orkların kralı Darkkond ile birleşmesinden kısa süre sonra bir grup canavar doğurmuş ve bunları ileride kullanmak üzere saklamaya başlamıştır.

İlk başlarda kim olduğunu bilmeden, bir iblisle çiftleştiğini sanan Darkkond, bu hain planı ve Malina'nın aslında yeni düşmanı olan kontes olduğunu öğrenir. Malina da, ayarttığı bir büyücü yardımıyla canavar çocuklarını çoğaltmaya çalışırken Darkkond bu çocukları ani bir saldırı ile kaçırmış ve kendi amaçları için kullanmaya başlar. Malina şu an Darkkond'a karşı kin gütmekte ve planlar hazırlamaktadır.

Malina'nın Geleceğe Dair Planları

Malina, imparatorluğun yasal sınırları dışına giden göçmenlerin kurduğu sekiz-on kasabaya gözünü dikmiştir. Kimsenin arayıp sormadığı bu sahipsiz

insanları, orklar yok etmeden önce ele geçirip ordusuna katmak ve onları planları için kullanmak istemektedir.

Darkkond'a karşı güttüğü kin, yakın zamanda ortaya çıkan ve sahipsiz insanları organize ederek onları koruyan bir grup iyi kalpli maceracıya karşı olan kadar büyüktür. Bu maceracılara karşı yaptığı bir savaş kaybetmiş ve başkente kaçmak zorunda kalmıştır.

Malina, en son olarak yayılmak istediği topraklara gözünü diken ve *Kollektif* adı ile anılan ekstraplanar ruh tüccarları ile çatışmaya girmiştir. Ele geçirmek istediği toprakları koruyan iyi kalpli maceracılar aynı zamanda *Kollektif*'in de planlarını bozduğu için bunların ikisini de yok edebileceği uygun zamanı kollayarak müttefik toplamaktadır.

MALINA

CR 10

Female Unique Devil
LE Medium Outsider (extraplanar, evil)

Init +11

Senses listen+9 spot +9, darkvision 60ft.

Languages speak language'de 10 rank var, herhangi bir dili konuşabilir.

AC 29 (+6 natural +3dex +6armor +2shield +2deflection) Touch 15 Flat-Footed 26

HP 90 fast healing 6

Resist acid, cold, electricity, fire 12

fort +11 **ref** +13 **will** +11

Speed 50ft (10 squares)

Melee +2longsword +15/+10/+5 (1d8+5; 19-20/x2) and 2 claws +15 (1d4+3 +disease) or

4 claws +17 melee (1d4+3 +disease)

Ranged javelin +15/+10/+5 (1d6+3) and 3 javelins +15 (1d6+3)

Base Att +12 **Grp** +17(+2 arms)

Special Attacks: disease,

Spell-Like Abilities:

At will - disguise self, protection from good, corrupt weapon (evil), chill touch, vampiric touch

3/day - Animate Dead, Mirror Image, Fire Shield

1/day - Pass without trace, Enthrall, Charm Person

Abilities str16 dex 24 con 17 int 16 wis 17 cha 22

Special Abilities nondetection

Feats Imp. Init, Multiattack, Multiweapon Fighting, Weapon Finesse (claw)

Skills balance+17, bluff+16, climb+9, diplomacy+16, disguise+16, gather info+16, hide+13, intimidate+14, jump+9, knowledge(planes)+13, knowledge(religion)+5, knowledge(nobility)+5, listen+9, move silently+13, perform+16, sense motive+8, sleight of hand+11, speak language(10 rank), spot+9.

Possessions: +1 breastplate, +2 longsword, bag of holding type II, amulet of recall (imparatorluk başkentine ayarlı, teleporta yarayan bir şey), ring of protection +2, 4 potions of cure serious wound

Nondetection: Malina ve ekipmanları, daimi bir nondetection tarafından korunmaktadır (Caster level 20)

Disease: Malina'nın 10 yıl içinde biriktirdiği hiddetten ötürü aldığı bu özellik sayesinde, natural saldırıları hastalık taşımaktadır. Sadece dokunarak bu hastalığı verebilir. Hastalığın özellikleri; DC 18 fort, incubation 10 dakika, damage 1d6 cha.

Malina'nın disguise'a +8'i vardır. Ayrıca str ve dex bazlı denemelerde 4 kolundan dolayı +2'si vardır.

Karşınızda duran figür, iki metreye yakın, aşırı çekici hatlara sahip bir kadını andırıyor. Fakat arkasında sinsice dolanan iki fazladan kolu ve nefretle ışıltılı parlayan bebedeksiz gözleri, dünya dışı memleketini açık eder nitelikte.

Savaş

Malina mümkünse savaşa girmeden işini halletmek ister. Fakat eğer savaşa girilirse de öncelikle kendisini

koruyacak dostlar edinmeye ve kaçmak için fırsat yaratmaya çalışır.

Güçsüz düşmanlarla karşılaşıyorsa hemen silah ve pençelerine güvenerek saldırıya geçer. Mümkün olduğunca arbedeye girmek için uğraşır. Fire Shield ve Mirror Image büyümsü özellikleri üzerinde olduğu sürece güvende olduğunu düşünerek savaşır.

MALİNA'YI OYUNLARA ADAPTE ETMEK

Malina'yı oyunlara adapte etmek kolaydır. Bunun için yapmanız gereken, sınıf seviyesi eklemektir. Sihirbaz, Duskblade, Cleric gibi hem savaşa hem büyüye dayalı sınıflardan seviyeler ekleyerek oyununuzda kullanabilirsiniz. Bunun haricinde, Can Zarı ve büyümsü özellikler ekleyerek CR'sini artırabilirsiniz. CR'sini artırmanın bir başka yolu da kendisine ait bir kült ve güçlü bir kaç müttefik vermektir.

MALİNA HAKKINDA BİLGİ

Knowledge(planes) yeteneğinde rütbesi olan karakterler Malina hakkında araştırma yapabilirler. Sonuçlara göre bilgiler şu şekildedir;

DC15: Malina, baator tarafından ele geçirilen eski bir demondur. Geçmişi ile ilgili bilgiler edinilir.

DC18: Malina'nın temel yetenekleri arbede üzerinedir. Spell-Like ability'leri öğrenilir.

DC22: Malina'nın taktikleri ve hastalık yayan pençelerinin bilgisi edinilir. Ayrıca müttefik ve planları da öğrenilir.

Malina'nın çocukları olan Bogor'ların statları ise aşağıdaki gibidir.

BOGOR

CR 6

Always Evil outsider (native)

Init +9

Senses darkvision 90ft, spot-1, listen-1

Languages Orc

AC 18 (+5dex+3natural)

HP 63 (8HD)

Resist acid, fire 5

Fort+9 **Ref**+11 **will**+5

Speed 30ft land, 10ft burrow

Melee Bite +9/+4 (1d8+2) and 2claws +8/+3 (1d6+1) and 1 tail (1d4+1)

Base Att +8 **Grp** +10

Special Att Tantrum (24hp +2 att)

Abilities str 14, dex 20, con 16, int 6, wis 9, cha 10

Feats Imp Init, Weapon Focus (bite), multiattack

Skills climb+6, jump+6, swim+6, hide +10, move silently+10, balance +10

Advancement 9-15 HD (medium), 16-24 HD (large)

Tantrum: Bogorlar, HPleri 0'ın altına düştüğünde delirirler. Baygın olarak yere düşmek yerine (CZ'leri x Dayanıklılık Ayarları) kadar bonus HP ve saldırılarına +2 bonus kazanırlar. 3 round daha dövuştükten sonra ya da bu bonus HP'ler gittiğinde ölürler. Bu 3 round sonunda bonus HP'ler gitmemiş olsa dahi ölürler.

Karşınızda duran yaratık, pullu derisi, uzun pençeleri ve dikenli kuyruğu ile fıldır fıldır dönen bir dehşet topunu andırıyor. Kambur sırtını doğrulttuğunda, gözlerindeki hiddeti ve kana susamışlığı görebiliyorsunuz.

Bogorlar birbuçuk metre boyunda, saldırgan yaratıklardır. Orc dilini bilmelerine rağmen bir kaç basit kelime haricinde konuşmazlar.

SAVAŞ

Bogor'lar savaştan kesinlikle çekinmezler. Mümkünse bütün güçleri ile saldırır ve ölümüne dövüşürler.

Son zamanlarda Darkkond ve şamanları, bogorları, ağır yaralandıkları zaman kaçmak üzerine eğitmeyi başarmışlardır. Eğer ilk iki veya üç round içinde HP'leri yarılanırsa kaçmaya çalışırlar.

ÖRNEK KARŞILAŞMA

Bogorlar genelde orklarla birlikte dolaşırlar. Yanlarında mutlaka bir şaman bulunur.

Orc Devriyesi (Karşılaşma Seviyesi 7)

Yakınlarda bulunan bir şaman, o gün çıkacak olan devriye ile evcil Bogor'una çevreyi tanıtip avlanmayı öğretmek amacıyla gezinmektedir.

Düşmanlar:

*Bir Bogor, 4. seviye adept orc, 8 adet normal orc.

EKOLOJİ

Bogorlar etobur canavarlardır fakat çok aç kaldıkları durumda herhangi bir şeyi yiyebilirler.

Çevre

Bogorlar sadece orc himayesinde karşılaşılan bir yaratıktır. Doğada kendi başlarına bulunmazlar.

BOGORLARLA İLGİLİ BİLGİ

Knowledge(planes) yeteneğinde rütbesi olan karakterler Malina hakkında araştırma yapabilirler. Sonuçlara göre bilgiler şu şekildedir;

DC10: Bu yaratığın adı Bogor'dur. Bir zebani(fiend) ile orc'un birleşiminden oluşur ve fazla zeki değildir.

DC12: Bogorlar bir yarı-zebani orc doğurmak istemeyen kötücül outsiderların doğurduğu korkunç yaratıklardır. Ölmeden önce son bir kuvvetle çok tehlikeli olabilirler.

DC15: Standart bir Bogor'la ilgili statlara ulaşılır.

GELİŞMİŞ BOGORLAR

Bogorlar sınıf seviyesi almazlar. Daha irileşip daha güçlü hale gelen bogorlar genellikle bazı önemli noktaları korumak için bırakılır ve sıklıkla beslenirler.

KORBAN

İki Balor'un yönetimindeki iblis ordusu ağır ve temkinli adımlarla ilerlemeye gayret ediyordu. Uçabilen iblislerin, buna balorlar da dahil, yerden oldukça yüksekte uçtukları dikkat çekiyordu. Yerdekiler ise, iblislerin en güçlülerinden olan ve savaşa istekleriyle ün yapmış efendilerinin bu korkakça davranışları yüzünden moralleri oldukça bozulmuştu.

"Bunlardan kurtulmalıyız" diyordu balorlardan biri diğerine. "Tekrar gelecek ve bu sefillerin her biri onun için bir silah."

"Bizim için de kalkan" diye cevap verdi diğeri. "Ulaşabileceği bir şeyler oldukça bize ulaşmak için onları fırlatmaktan daha ilerisini düşünmeyecektir."

Szegrador, işlerin nasıl böyle ters gittiğine hayret ediyordu. Tam bir ay önce Balorların Lordu Kardum'dan aldıkları görevle yola çıkmışlardı. Devasa bir ordu, kan savaşında işlerine yarayacak sırlar bulmak umuduyla Canavarlar Lordu Baphomet'in bilim kulesini yağmalamaya giderken bütün Abyss, ayak sesleriyle sarsılıyordu. Ta ki, labirentin girişinde ona rastlayana dek...

"Tekrar geliyor!" diyecekti, diye düşündü balor. Gözcünün cümlesi bitmemişti. On metrelik dev köpeğin koca glabrezuyu yakalayıp kalabalığın içine bir et yığını halinde atması belki bir saniyeyi almamıştı.

Neredeyse bir aydır devam eden avın sinir patlaması tam o anda yaşandı. Varlığıyla ufak iblisleri birarada tutan en son yüzbaşı da yaratığa kurban gidince iblis safları bir anda dağılmaya başladı. Şu ana kadar tek hayatta kalma yöntemleri olan birlikte savaşma yetenekleri, iblislerin en doğal dürtüsü olan korkuya yenik düşmüştü. "Zaten bu kadar birarada durdukları bile şaşırtıcıydı!" diye düşündü Szegrador.

Yaratık dev bir köpeği andırıyordu. Her yanı kötücül alevlerle kaplıydı ve görüntüsünün aksine, dehşetli bir zekayla doluydu. Orduyu geri çevirmelerini, yoksa hepsini tek tek yok edeceğini söylediğinde eğlence çıkacağını zannederek saldırmışlardı. Tek başına Kardum'un ordularının önüne çıkacak cesaretinden şüphelenmeleri gerekirdi.

İlk bir kaç seferinde köpeği öldürmek çocuk oyuncağıydı. Daha labirentlerde kaybolmamışlardı ve gidışat güzel görünüyordu. Bilim kulesine yaklaştıkça garip yaratık ve olaylar labirentin her köşesinden üzerlerine atlamıştı. Dağılıp kaybolmaları uzun sürmemişti. Sonra da av başlamıştı.

Yaratığın lanetli ateşlerine karşı iki balor bağışık olsa da orduları, yaratığın her ölümünde büyük darbe alıyordu. Çünkü her ölüm anında, balor ölümlerini kiskandıracak bir patlamayla yıkım saçıyordu. Asıl dert, bunu her seferinde yapmasıydı. Nasıl yapıyorsa tekrar gelmeyi başarıyordu.

Üzerine uçarak gelen bir dretch'ten sıyrıldıktan sonra bu lanet şeyle ilgilenmek üzere dalışa geçti. Ölümcül balor kılıçlarının etkisiyle bir kaç seferdir yaratığı bertaraf etmeyi başarmışlardı. Lord Kardum'un katına ulaşmaya bu kadar yaklaşmışken yenilip tek başlarına dönerlerse bu yaratığın hayal bile edemeyeceği kadar kötü bir sonla karşılaşarlardı.

Kısa bir dövüşten ve yüzbaşılarının üzerine fırlatılmaktan bıktıktan sonra tekrar gökyüzündeki

yerine döndü. Sıra, anlaşmalarına göre ortağı Veredonar'ındı. Fakat hain şey saldırmak yerine bir uçurumun kenarına oturmuş dövüşü izliyordu. "Dinlenmek için kötü bir zaman!" diye düşündü.

Yaratığın o ana kadar en zekice saldırı planı, en büyük yaratığa en önce saldırmaktı. Zaten balorları faka bastıran şey de bu oldu. Savaşın hareketliliği içinde Veredonar'a yaklaştığını sanıyorlardı. Fakat yaratık bir anda dövüşmeyi bırakıp Veredonar'ın tepesinde oturduğu uçuruma son sürat tırmanmaya başladı.

Veredonar yaratığın tırmanma kabiliyetinin olacağını beklemiyordu. Çok hızlı koşuyor, yeri kazarak kaçabiliyordu, fakat düz duvara koşarak tırmanmak? İşte bu çok fazlaydı. Hemen havalanıp, uçmaması için dua etmeliydi.

Yaratık Veredonar'a imkan verecek gibi durmuyordu. Uçurumun ucuna yettiğinde balorun arkasından zıplarken, yaratığın uçmayacağı konusundaki dualarına güvenen Veredonar, sırtına geçen dev dişlerin acısıyla neye uğradığını şaşırmişti. Köpek ise şaşırtmacalarına son vermeyecekti.

Szegrador, ortağının yere gömülüp orada işinin biteceğini düşünmekle hata etmişti. Metrelerce yukarıdan düşerken yaratık koca baloru, bir dretch için harcadığından farksız bir çabayla ortağına fırlatmıştı! Çarpmanın etkileri korkunçtu...

İblis ordularının dağılmasının ardından köpek, ağır adımlarla yerde sürünmeye çalışan rakibine yaklaşıyordu. Yüzünde sırtımayı andıran bir ifade ile gelip avının önünde durdu. Kanatları kırık, bacakları kopuk Szegrador, son kalan nefesiyle kaçınılmaz sonda uzaklaşmaya çalışıyordu.

"Sizi uyarmıştım zavallılar..."

Korban, güçlü olmasına ve bunu Baphomet'in bilmesine rağmen yutulmayan tek çocuktur. Çünkü kendisi korkunç bir yaratık olmasının yanısıra, en azından lorduna karşı sadıktır.

Baphomet'in sonsuz labirentinde günlerce bıkmadan, usanmadan her tür canlıyı arayıp yok eden Korban, zaman içinde canlarını bağışlaması karşılığında bir çok şeyler vaad eden avlarından çeşitli şeyler kazanmayı başarmıştır. Bunların başında, Balorlar Lordu Kardum'un düşmanlığı gelir.

Abyss'deki ismini Kardum'un en güçlü balorlarından ikisi ve bunların ordularını yok ederek duyurmuştur. İblislerden nefret eden bir iblisin Abyss'de dolaşması olmasa fikri bir çok iblisin rüyalarını daha da korkunçlaştırmaktadır. Hele ki bu iblisin Korban gibi güçlü bir tane olması, işleri daha da kötüleştirir.

Ancak ününün artması ile, gücü de artmış ve son zamanlarda gittikçe büyüyen ve daha da tehlikeli hale gelen bir dehşet haline gelmiştir. Söylentilere göre, Baphomet'in Korban'ı huzurundan kovup bu tehlikeyi bertaraf etme zamanı yaklaşmaktadır. Tabii, yok etmeyi denemezse...

Korban'ın Müttefik ve Planları

Korban'ın çok fazla müttefiği yoktur. Labirentte yakalayıp, canları karşılığında bazı hizmetler istediği avlarından dolayı bir kaç güç edinmiştir. Bunlar sayesinde bir kaç kez değişik madde düzlemlere inmiş olsa da çok kalamadan dönmüştür. Yakın zamanda madde düzleminde bol bol masum ruhu yutarak ve belki adını daha çok duyurarak güçlenmeyi arzulamaktadır.

Uzun vadeli planlarından biri ise bir kata yönetici olmaktır fakat bunun için zaman ve güç gerektiğinin farkındadır.

KORBAN

CR18

Male Unique Demon

CE Gargantuan Outsider (chaotic, evil, fire)

Init +8

Senses Uncanny Scent, darkvision 60ft, spot+15, listen+15

Languages Abyssal, Common

AC 35 (-3 size+24natural+4dex) touch 14 FF 31

HP 324 (24HD) **regen** 7 **DR** 15/good and silver

Immune fire **vulnerable** cold

Resist acid, electricity 10

fort +23 **ref** +18 **will** +17

speed land 60ft, climb 30ft, burrow 15ft

melee Bite +33 (4d6+16 plus entropy; 19-20/x2)

space 40ft(long) **reach** 15ft

base att +24 **grp** +50

Atk options Imp. Grab, Swallow Whole, Spit Lava, Fling Enemy

Special Actions Final Strike

Spell-Like Abilities

At will - dimension door, mage hand

3/day - See invisibility, Hold Monster

1/day - Circle of Death

Abilities str 32, dex 18, con 29, int 10, wis 16, cha 16

SQ darkvision 60ft, scent

Feats: Improved Scent(*Savage Species*), Improved Initiative, Power Attack, Weapon Focus(bite), Uncanny Scent(*Savage Species*), Improved Critical, Improved Natural Attack, Fling Enemy(*Savage Species*), Final Strike(*Savage Species*)

Skills balance+16, hide+16, intimidate+16, jump+23, listen+15, move silently+16, sense motive+15, spot+15, survival+15, swim+23

Gelişmiş Kapma(ex): Bu özelliği kullanabilmek için Korban, Kocaman(huge) boyut ya da daha ufak bir rakibine ısırık saldırısıyla vurmalıdır. Bundan sonra, serbest hareket olarak, fırsat saldırısı vermeden bir sarılma başlatabilir. Eğer sarılmayı başarırsa bir sonraki tur rakibini yutmaya deneyebilir.

Bütün Olarak Yutma(ex): Korban, Kocaman(huge) ya da daha ufak bir rakibini başarılı bir sarılma denemesiyle yutmaya çalışabilir. İçeride, rakibi 2d6+4 kaos hasarı alır. Kaçmaya çalışması durumunda Korban'ın içerisine 35 hasar verdiğinde kaçabileceği bir delik açar(AC 20, damage reduction ve regeneration işler) Bir yaratık çıktığında kas hareketi yarayı kapatır ve ikinci bir yaratık kendi başına çıkmayı denemelidir.

Rejenerasyon(su): Korban sadece iyi silahlar ve kutsal hasarla yaralanabilir. Diğer çeşit hasarlar sadece içsel hasar verir.

Küller(su): Korban -10hp'ye düşürüldüğünde küle dönüşür. Normal ve büyümlü her tür istihareye ölü olarak görünür. Gerçekten öldürmek için rejenerasyonunu geçen bir hasarla -30'a indirilmelidir. Hit pointleri tamamlanınca eski haline tekrardan alır. Kül formunda kutsal hasarı dahi iyileştirebilir.

Entropi Lavı(su): Ateşe benzer bir şekilde Korban'ın kuraltanımsız yapısı midelerinden fıskırır ve ağızından taşar. Böylece ısırık saldırılarını normal saldırılarda +1d6, kritik saldırılarda ise +2d6 lanetli hasarla güçlendirir.

Ayrıca Korban bu kaos ateşini günde 3 kez menzilli dokunma saldırısı ile tükürebilir. (3d8 hasar ve 20ft menzil artışı)

Iblis Avcısı(su): Korban, kendisi dahil bütün iblislerden nefret eder. Bu sayede bütün iblislere karşı +2d6 hasar kazanır.

Fling Enemy(ex): *Fling Enemy* marifetinin sayesinde rakibine karşı -20 ceza ile bir sarılma denemesi yapan korban, başarılı olması durumunda bir sonraki saldırı hareketinde rakibini fırlatmayı deneyebilir (120ft menzil artışı). Düşmanı yatay ve dikey fırlatılabilir. Dikey atılırsa düşme hasarını tam alırken, yatay fırlatıldığında fırlatıldığı mesafenin yarısını gitmiş gibi hasar görür.

Eğer Korban, düşmanını bir başka rakibine fırlatmayı denerse, bunu +24 saldırı bonusuyla yapar. Vurması durumunda iki rakibi de fırlatılanın alması gereken hasarı alır.

Final Strike(su): *Final Strike* marifeti sayesinde Korban, ölü sayıldığı ilk anda, elementsel bir yıkım bombası gibi patlar. Bu patlama 60 feet içindekilere DC 31 refleks(kurtarana yarım) kurtarması atamazlarsa 20d6 ateş hasarı verir. Patlamanın, 12d6 ateş hasarı veren ikinci bir etkisi daha vardır. Bu da yine bir DC31 refleks kurtarmasıyla yarılabilir.

Uncanny Scent(ex): Korban'ın koku alma özelliği, *Uncanny Scent* marifeti sayesinde 60 feet içindeki yaratıklara etkir ve 20 feet içinde olan ve kokusu olan her yaratığın tam yerini tespit edebilir.

Korban'ın kokusunu bir kez aldığı rakiplerine karşı iz sürme denemelerine +8'i vardır.

Kızıl kızıl parlayan lavların arasından, kararmış tüylerle kaplı devasa bir yaratık çıkıyor. Kale surlarını parçalayabilecek dev dişleri, ağızından dökülen sıvı ateşlerin arasından fırlamış halde sanki size sırıtıyor. Ağızından daha tehlikeli bir nefretin açıkça görüldüğü gözleri, delici bakışlarıyla sizi süzüyor.

KORBAN'IN TAKTİKLERİ

Korban, çok aşırı zeki olmasa da bütün yeteneklerini iyi kullanacak kadar akıllıdır. Büyü yaptığını tespit ettiği bir rakibini hemen yutmak için yanına ısınlanır ve onu midesinde etkisiz hale getirir. Çok fazla hasar veren rakiplerini fırlatabildiği kadar uzağa fırlatıp onlardan da geçici bir süre için kurtulur ve eğer kaçması gerekirse bunu gecikmeden yapar.

KORBAN'LA İLGİLİ BİLGİ

Knowledge(planes) yeteneğinde rütbesi olan oyuncular Korban'la ilgili araştırma yapabilir.

DC10: Korban, son yüzyıllarda Baphomet'in yanında yer alan en güçlü canavarlardan biridir.

DC14: Korban, iblislerden nefret eden bir iblistir. Bu nedenle iblislere karşı savaşında güç kazanmaya çalışmaktadır.

DC20: Düşmanlarını ısırdıktan sonra inanılmaz uzaklıklara fırlatabilecek bir yeteneğe sahiptir. Bu nedenle Korban'a yaklaşmak çok tehlikelidir. Ayrıca spell-like ability'leri de öğrenilir.

DC25: Korban'ın Küller ve Final Strike özellikleri ile ilgili bilgi edinilir.

DC30: Korban'ın süpernatural ve extraordinary bütün özellikleri öğrenilir. Ayrıca geçmiş ve müttefikleriyle ilgili bilgi de edinilir.

NOT: Korban'ın "Entropi Lavu(su)" özelliğinde belirtilen lanetli hasar, o denli büyük bir kötülüğü temsil etmektedir ki; sadece kutsanmış bir alanda yapılacak iyileştirme büyüleri ile iyileşebilir.

KORBAN'I OYUNLARA ADAPTE ETMEK

Korban'ı daha güçlü oyunlarda kullanmak isterseniz ya da oyununuzdaki hikayede Korban daha güçlü bir yaratık ise şu değişiklikleri yaparak güçlendirebilirsiniz;

- **Can Zarını Artırın;** Korban'ın 24 Can Zarı vardır. Bunlara eklediğiniz her 2 CZ, Korban'ın CR'sini 1 yükseltir. Bu Can zararlarının her biri d8 hit point, 8 skill puanı verir. Saldırı ve kurtarma atışlarına gelen bonuslar ise Can Zarına göre *Epic Level Handbook*'tan bakılabilir. Dört seviyede bir gelen stat artışını unutmayın.
- **Av Alanı:** Korban'ın gücü arttıkça kendine av alanı seçme özelliği de gelir. Bu özellik sayesinde 10 mil çaplı bir alanı, 1 saat dolaşıp hayvanlar gibi izlerini bırakarak orayı kendisinin ilan eder. Bu alana giren her iyi yönelimli yaratık ve her iblis DC 26 will save atamazsa alanın içinde bulunduğu sürece saldırı, hasar ve kurtarmalarına -2 alır. Bu kurtarmayı atanlar 24 saat boyunca bu etkiye bağışık olur. Av alanı özelliği Korban'ın CR'sini 1 artırır.
- **Stat Artışı:** Statlarının her birini 4'er artırın. Böylece Korban hem daha güçlü hem de daha zeki bir rakip olur. Statların her 4'er artışı 1 CR artışına neden olur.
- **Gelişmiş Nefret:** Korban'ın nefreti artık iyice büyümüştür ve artık her şeyden nefreti doğasına yansır. Bunun nedeniyle iblislere karşı saldırıları +4d6 hasar bonusu alır ve diğer bütün canlılara karşı +2d6 hasar bonusu alır.
- **Büyü Direnci:** Korban'a vereceğiniz Büyü Direnci, CR'sini şu şekilde değiştirir: CR+1; Yeni CR'si kadar Büyü Direnci, CR+2; 5+yeni CR'si, CR+3; 10+yeni CR'si.
- **Çeşitli Özelliklerinin Geliştirilmesi:** Korban'ın Hasar Azaltımı (DR), Rejenerasyonu, Hızı ve saldırılarını oyununuza uygun olarak değiştirebilirsiniz. Yapacağınız artışa göre CR artışını da hesaplayınız.
- **Büyümsü Özellikler:** Korban, güçler edindikçe şu büyümsü özellikleri kazanmaya başlar (Birer birer ya da topluca, karar sizin); at will- *detect good, protection from good, Vision of Entropy*(Fiendish Codex I), *Entropic Shield* 3/day- *Burning Blood*(PHII), *Fire Stride*(Spell Comp.), *Fire Shield, Greater Plane Shift*(Spell Comp) 1/day- *Pulse of Hate*(PHII), Iron Body. Bunların haricinde, Korban'a uyacağını düşündüğünüz büyüleri büyümsü özellik olarak verebilirsiniz. Korban genelde hasar veren büyüleri tercih eder. Ekleyeceğiniz özelliğe göre CR'sini gerekli oranda artırın.
- **Müttefik Çağırma:** Korban, yaşamlarına karşılık bir kısım avlarından hizmet kazanır. Abyss'in içinde bulunduğu sürece CR'i 14-16 arası değişen 4 yaratığı çağırabilir. Çağırdığı yaratıklar bir grup maceracıdan, çeşitli iblislere ve hatta şeytanlara kadar değişebilir.
- **Kat Yöneticiliği:** Korban'ın gücü yeterli orana ulaştığında (Tahmini 30HD ve 25-26 CR) kendisine ait bir kat edinmeyi deneyebilir. Bu durumda ya mevcut lordlardan birini yok eder ya da boş katlardan biri için savaşır. Bu mücadeleden galip çıkması durumunda gerekli artışları ve hikayeyi ayarlayabilirsiniz.

FELENOR

İblisler, ormanlığın açıldığı alanlardan birinde toplanmaya başlamışlardı. Ancak bu toplanma bir düzen içermiyor ve sık sık aralarından bazıları ağaçların arasında kaybolup geri geliyordu. Yanlarındaki boyu 5 metreyi bulan marilith'in korkusu olmasa pek çoğu şimdiye kadar dağılmış, ormanın içindeki buldukları her şeye saldırıyor olurlardı. Yine de gruptan ayrılanalar daima yok edebilecekleri küçük şeylerin umuduyla geniş bir daire çizip geri dönüyorlardı. Ancak esas kalabalık, içine bakılınca morumsu dalgaların kıyıya vurduğu bir sahilin belli belirsiz görüntüsünün olduğu geçidin etrafında birikiyorlardı. Marilith kulemsi vücuduyla ortada sabırsızca duruyor, güçlü kollarının ucundaki silahları hafifçe ve belli bir ritimle sallamaya devam ediyordu. Her ne kadar gruba dikkat etmeye çalışsa da gözünden kaçanlar oluyordu.

Babau olarak bilinen iblislerin üç tanesi gruptan ayrılmış, oldukça açılmışlardı. Bu ormandan ve bu diyardan nasıl da nefret ediyorlardı! Ancak hissettikleri rahatsızlık daha önce Kutsal Cennetin Dağlarında olduğu kadar belirgin değildi. Hem bir dışlama hem de bir kucaklama hissediyorlardı bu geniş ormanlarda. Ancak babaulardan hiç biri burada uzun süre varlığını sürdüremezdi. Eladrin olarak bilinen elfimsi meleklerden oluşan av grupları geniş ormanlarda ve gökyüzünde dolaşır, diyarlarına izinsiz girenlere karşı öfkeli ve acımasız olurlardı. Yine de eladrinlerin hepsi çok güçlü olmayabilir dahası daha küçük ve kolay incinebilir yaratıklar ve çoktan ölmüş olan elflerin ruhları da bu diyarda kolaylıkla bulunabilirdi.

Neden sonra babaulardan biri, ilerideki çalılığın arasında bir hareket fark ederek durdu. Aynı anda yanındakilere telepatik olarak seslenmiş ve onları da ilerideki hareket hakkında haberdar etmişti bile. Şekli fark etmeleri ve harekete geçmeleri saniyelerini almış, üç babau birden ilerideki çalılığın hemen arkasına ışınlanmışlar ve saldırıya hazır bir pozisyona geçmişlerdi. Fakat çalılığın arasındaki şekil sanki gelmelerini bekliyor gibi aniden arkasını dönmüş ve babularla yüzleşmişti.

Karşılına çıkan şey, babuların bu diyarda bulmalarını bekledikleri bir görüntü değildi. Bembeyaz teninin etrafına belli belirsiz çaputlar sarılmış ve hatlarını kısmen gizliyordu. Yüzü her irkin standartları için çok güzel ve bir o kadar tehlikeliydi. Sıradan bir ölümlünün bu yüzün büyümesine kapılması işten bile değildi. Ancak karşılındakinin bir eladrin olmadığını kesin olarak anlamaları için arkasından çıkan dört tane dokunaca bakmaları yetmişti. Bu dokunaçlar yılanlar gibi kıvrılıyor, sanki yakınına gelecek kadar bahtsız olanlara mutlak bir ölüm sunuyor gibiydi. Bir çeşit lilitu olmalıydı. Ölümlüleri aldatıp ruhlarını Cehennem Çukuru'nun derinliklerine çeken iblislerden biri. Ama yine de ihtiyatlı olmak gerekirdi...

Babular tam ne yapacaklarını düşünürlerken karşılındaki konuşmaya başladı. Sesi bekledikleri gibi zarıftı ancak arkasında bir tehdit yatıyordu. Gücün ve saldırganlığın büyüklükle orantılı olduğunu düşünenecek kadar ahmak olanlar için bir çeşit uyarı gibiydi sanki.

"Bu kadar uzakta ne arıyorsunuz?"

Bu, babuların beklediği bir soru değildi. Bir anlık birbirlerine kısa birer bakıştan sonra içlerinden biri cevap verdi.

"Devriye geziyoruz. Bu bölgedeki düşman hare..." Tam sözünü bitirecekken karşılındaki, babuların sözünü sabırsızca kesti.

"Evet evet, hep aynı zırvalıklar. Buradan ben sorumluyum şimdi geri dönüyoruz" tam sözlerini bitirecekti ki kesin ve tartışmaya yer bırakmayan bir şekilde ekledi :

"Hep birlikte!"

Babular birbirlerine baktılar. Çok kısa bir telepatik bilgi alışverişinden sonra, kendilerinden daha rütbeli (büyük ihtimalle de daha ölümcül) olanın fikrine uymaya karar vermişlerdi. Yine de içlerinden gelen bir dürtüye uyarak O`nu alaşağı edebileceklerini ve kendi eğlencelerine bakabileceklerini de düşünüyorlardı. Tedirginliklerini fark eden çaputlara sarılır şekil babulara arkasını dönerek yürümeye başlarken, pek umursamıyormuşçasına onlara tekrar seslendi.

"Çabucak geri dönersek, daha sonrasında ormanın içinde bir mağarada bulduğum şu vahşi elfleri haklamaya gittiğimde belki siz de bana katılırsınız?"

İşte bu vaat, babulara yeter de artardı bile. İblislerin ikisi sırtarak yeni gelenin etrafını sardılar ve üçüncüsü ise grubun on metre kadar önüne geçerek kamp yerine doğru ilerlemeye başladılar.

Dakikalar sonra kamp yerine yaklaşmışlardı, ağaçlar arasında yer yer küçük iblisler görülüyor, gökyüzünde de belli belirsiz şekiller oynaşıp kayboluyorlardı. Artık tam güvenli olduğunu düşünüp duruyorlardı ki babaulardan birisinin sırtından girip göğsünden çıkan upuzun ve bir o kadar da ince kılıç karşısında durakladılar. Kılıç, az önce buldukları yaratığın ellerindeydi ve vahşice gülümsüyordu. Babular düşünmek için vakit harcamadılar ve aynı anda karşılındaki şekle doğru atılacaklardı ki nereden geldiğini anlayamadıkları rüzgarlarla sertçe savrulup ağaçlara çarptılar. Rüzgarların ve çarpmalarının gücü öylesine fazlaydı ki babular anında çözümlü geldikleri Cehennem Çukuruna geri yollanmışlardı.

Sırtındaki dokunaçların bir hareketiyle üzerindeki çaputlardan kurtulan şekil yerdeki babulara gülerək baktı.

"Ah dostlarım, sanırım bahsettiğim elfler bizi takip etmiş gibi görünüyorlar!"

Artık üzerindeki yeşil cama benzer ışıltılı zırh tüm görkemiyle ortaya çıkmıştı. Kolunun tek bir hareketi ile kılıcını yeniden sırtındaki kınına yerleştirdikten sonra etrafında meleğimsi şekle bürünmeye başlayan rüzgarlara çok daha farklı ve içten bir gülümseme ile baktı. Gerçek dostları gelmişlerdi, şimdi sahte dostlara sıcak bir hoş geldin partisi düzenleyeceklerdi.

"Sanırım geçitlerin yerini bulduk, dostlarım. Herkesin hazır olduğunu düşünüyorum?"

Rüzgarlar artık tamamen şekillenmişlerdi. Bembeyaz ve ışıltılı saçlara sahip, ellerinde uzun mızraklar taşıyan eladrinler derhal bir koruma çemberi oluşturmuşlardı. Bir an içinde elinde ışıktan bir kılıç tutan bir başka şekilde yanlarında belirdikten sonra tam ortada durdu.

"Yine en iyi şekilde becerdin dostum, Felenor. Yeteneklerinden şüphe duyanlar, bu seferden sonra konuşmayı keseceklerdir"

Felenor olarak bilinen şekil, yeni gelene yaklaşip içten bir öpücükle O`na kendi selamını vermişti.

“Umarım bu sefer öyle olur sevgili Lavlodin. Yine de şu an zaman, konuşma zamanı değil savaşma zamanıdır. Ben geçitle ilgileneceğim, başlarında olduğu söylenen marilith`e dikkat edin ve birkaç kişiyi arkamı kollaması için bana yakın tutun yeter”

Karşılık beklemeden birkaç adım geriye çekildi ve hatları çözülmeye başladı. Saniyeler sonra belli belirsiz, altın rengi ışıklar saçan bir buluta dönüşmüştü.

Yüzünde bir tebessüm ve gözlerinde amansız bir bakış olan eladrin diğerlerine dönüp konuşmaya başladı:

“Felenor bir kez daha hazır dostlarım. Ve Kraliçe Morvel adına bizler de hazırız. Gidip şu iblislere aradıkları dehşeti sunalım!”

Acımasız Skethro... Bu isimle seslenilirdi Felenor'a Abyss'de. Eladrin'lerin bilgeliğini aramaya başlamadan önce, söylentilere göre engizitör babasıyla karşılaşmıştır. Bunun sonucunda yok edilmemek karşılığında ikiyüz yıl iblis ve şeytanları arındıran bir Elysium manastırında hizmet etmiştir. Onca yıldan sonra iyiliğin yoluna dönmesine rağmen kendisini Elysium'a ait hissetmemiş ve Yukarı düzlemleri gezmeye başlamıştır. Bir süre sonra Arborea'da Eladrin'lerin iyiliğin yolundaki sonsuz ve amansız mücadelesini takdir ederek onlara katılmıştır.

Felenor'un Müttefikleri ve Geleceğe Dair Planları

Felenor, bir Eladrin av grubunun başına geçmiş ve boyutları gezerek (özellikle temel madde düzlemlerini), Abyss'e açılan bütün kapıları kapatmaya kendini adanmıştır. Zaman zaman başka iyilikler yapmak için temel amaçlarından sapsalar da genelde hep yolları Abyss'le kesişir.

Düşmanlarının arasında en tehlikelisi, eski müttefiki ve kardeşi olan Pisador vardır. Babasının elinden kaçmayı başaran Pisador, İyiliğin yoluna dönüş yapan kardeşini affetmemiştir ve o günden beri çeşitli saldırılarla Felenor'u yok etmeye çalışmaktadır.

Felenor'un Grubunda şunlar vardır;
Lavlodin; 13HD Ghaele Eladrin.
Pretonix; 16HD Bralani Eladrin.
Posred; Shiradi (BoED)
Beş kadar daha Ghaele Eladrin.
Bir çok da Celestial Hayvan.

FELENOR

CR14

Male Medium Unique Outsider
(Chaotic, Extraplanar, Good)

Init +8

Senses Darkvision 60ft, spot+24, listen+24

Languages Tongues (her dili konuşabilir)

AC 32 (+6natural+8dex+2deflection+6armor) touch
18 FF 24

HP 163 (14HD) **Fast Healing** 5 **DR** 10/evil

Immune electricity and petrification **resistances** fire
10, cold 10,

fort +23 **ref** +18 **will** +17

speed land 50ft, fly speed 150ft

melee Elrakor +24 (1d10+19 +2d6 holy; 15-20/x2)

space 5ft/5ft **reach** 5ft

base att +12 **grp** +17

full attack +24 +19 +14 Elrakor (1d10+19 2d6 holy ;
15-20/x2) and 4 stingers +12 (1d4+5 and ravage)

Atk options Power Attack (1-5)

Special Actions Elegant Strike, Seal Portal, Poison,
Summon Eladrin, Alternate Form

Spell-Like Abilities

At will – Greater Teleport, see invisibility, greater invisibility (self only), dispel magic, hold monster (DC 21), cure moderate wounds, disguise self
3/day – Holy word, true seeing, dismissal, fly
1/day – Forcecage

Abilities str 21, dex 24 (26), con 24, int 16 (18), wis
24, cha 22

SQ darkvision 60ft, favored enemy evil outsider (+6),
favored enemy beholder (+2), favored enemy
elementals (+2), Fiendlike Aspect, Evasion, Tongues

Feats: Exotic Weapon Proficiency (Elven Courtblade),
Power Attack, Cleave, Improved Critical (Elven
Courtblade), Weapon Finesse (Elven Courtblade)

Skills Appraise +7, Concentration +14, Bluff +10*
Disguise +11*, Diplomacy +11*, Escape Artist +18,
Gather Information +14*, Handle Animal +14, Heal
+10, Hide +25, Intimidate +11*, Listen +24, Spot
+24, Survival +24, Tumble +16, Use Magic Device
+9, Ride +16, Search +15, Sense Motive +13, Move
Silently +25

Possessions: Glassteel Chain Shirt (+2 Light
Fortrification(max dex. bonus ve arcane failure
chance yoktur)

Elrakor (Tıpkı Sword of Planes gibidir ancak holy
özellikle sahiptir. Ayrıca Elven Courtblade'dir.)

Ring of Protection +2

Gloves of Dexterity +2

Headband of Intellect +2

Ring of Evasion

Tongues(su): Felenor her yaratığın kendi dilini sanki
üzerinde kalıcı olarak tongues büyüsü varmış gibi
(caster level 14) konuşabilir.

Fiendlike Aspect(ex): Felenor, her ne kadar soyunun
mirasını geride bırakmaya çalışsa da görünümü
diğer eladrinlerden farklıdır. Bu görünüm sayesinde
kötü boyutdışılara karşı yaptığı tüm karizma bazlı skil
denemelerine +4 bonus alır. Ayrıca disguise
yaparken bir kötü boyutdışısına benzemeye
çalıştığında da +4 bonusu olur. Bu bonuslar, favored
enemy bonusları ile birlikte üst üste kullanılır.

Elegant Strike(ex): Felenor, dexterity bonusunu silah hasarlarına ekleyebilir. Bu saldırı kritik hasar almayan yaratıklara karşı işe yaramaz.

Ravage(ex): Felenor'un sırtından çıkan dokunaçlar kötü yaratıklar üzerinde zehire benzer etki gösterir. Bunlarla yaralanan varlıklar, Fortitude (DC 24) atamazsa 2d6 wisdom kaybederler. Save DC, constitution bazlıdır.

Seal Portal(su): Felenor bir portal yada gate`i kalıcı olarak kapatabilir. Eğer bir portala bu yeteneğini uygularsa, o portaldaki her tip aktivasyonu durdurur. Ancak bu özellik dipsel magic ile iptal edilebilir. Knock büyüsü, bu şekilde kapatılmış bir portalda işe yaramaz. Chime of Opening eşyası, Seal Portal yeteneğinin etkisini kaldırabilir. Eğer bir şekilde, kapatılmış portal yeniden açılırsa kapatmak için tekrarda Seal Portal kullanması gerekmektedir. Felenor, Seal Portal yeteneğini günde 1 sefer kullanabilir. Seal Portal yeteneği 60 feet içindeki bir kapı hedef alınarak yapılır.

Summon Eladrin(su):Felenor günde 1 tane Ghaele (%50 şansla) yada 1d3 Bralani çağırabilir.

Affliction(ex): Felenor, alternate form özelliğın kullandığında çevresini sardığı kötü yaratıklar büyük bir soğukluk hissederler ve will DC: 24 will save atamazlarsa *slow* büyüsü gibi etkilenirler. Bu haldeyken incorporealdir ve uçuş hızı 150 ftdir. Bulut formunun genişliği 20ft/20ft şeklindedir.

Alternate Form(su): Felenor, standart action olarak humanoid ve golden cloud formu arasında geçiş yapabilir. Humanoid formda silahlarını, dokunaçlarını ve spell like abilitylerini kullanabilir ancak uçamaz ve affliction özelliğini kullanamaz. Golden Ice forma geçtiğinde ise incorporeal bir haldedir, spell like abilitylerini kullanabilir, uçabilir ve affliction özelliğini kullanabilir.

FELENOR'UN TAKTİKLERİ

Felenor genelde kötüler dışındaki rakipleriyle dövüşmemeyi tercih eder. Ancak savaş kaçınılmazsa bulut formunda düşmanlarının arasına sızıp en çok hasar verebileceği düşmanının yanında maddeleşir. Kısa sürede verebildiği kadar hasar vererek tekrar bulut formunda yer değiştirip mümkün olduğunca hasar vermeye çalışır. Ayrıca bulut formuna girdiği andan itibaren en geç üçüncü ya da dördüncü round Eladrin dostlarını yardıma çağırır.

Madde formundayken tehlike anlarından hemen önce *fly* ve *greater invisibility* güçlerini üzerinde bulundurmaya dikkat eder. Eğer yapabilirse *see invisibility* özelliğini de hemen kullanır.

Arborea'nın dışında kaçmaması durumunda büyük kötülükler işlenmeyecekse kaçmaz. Arborea'da kötülerle savaşıyorsa ise hemen Eladrin'lere ulaşabilmek için vurkaç taktikleri yapar ve aralarda Eladrin'lere haber uçarur.

FELENOR HAKKINDA BİLGİ

Knowledge(planes) yeteneğinde rütbesi bulunan oyuncular Felenor hakkında araştırma yapabilir. Sonuçlara göre bulgular aşağıdaki gibidir;

DC10: Felenor, iyiliği kabullenmiş eski bir iblistir. Şu sıralar bütün gücüyle kötü boyutlara açılan kapıları yok etmeye kendini adanmıştır.

DC15: Felenor, güvenilir bir dost ve korkunç bir düşmandır.

DC20: Felenor, Eladrin'lerin bir parçası olmamasına rağmen neredeyse onlara ait bütün özellikleri kazanmıştır. Immunity ve Resistance'ları öğrenilir.

DC25: Felenor, amacı doğrultusunda boyut kapılarını geçici ya da kalıcı olarak işlevsiz hale getirebilir. Ayrıca eskiden herkese karşı kullandığı zehirleri artık sadece kötülere işlemektedir. Affliction ve Ravage'ları hakkında bilgi edinilir.

FELENOR'U OYUNLARA ADAPTE ETMEK

Felenor'u oyunlara adapte etmek ve katmak kolaydır. Kendisi bir planar gezgin olduğu için boyutlararası maceralarda iyi maceracıların yanında bir yardımcı, kötü maceracıların ise düşmanı olabilir.

Daha güçlü oyunlara Felenor'u adapte etmek ise yine kolaydır. Bunun için Felenor'a çeşitli sınıf seviyeleri verebilirsiniz. Bunu yaparken de *Planar Handbook*'daki Deışmeli Sınıf Seviyelerini kullanabilirsiniz.

Felenor genelde birkaç savaşçı seviyesinden sonra hemen Planar Champion prestij sınıfına geçerek gezilerinde dostlarına yardımcı olabilecek savaş yeteneklerini edinmeye çalışır.

Can Zarı ve Seviyelerinin toplamı 20'yi geçtikten sonra epik marifetlere de ulaşacağından CR'ını bu noktalarda dikkatli değerlendirmeye çalışınız.

MELTOTH

Cüppeli figür astral boyutun sonsuz griliği içinde yüzen dev kalenin balkonunda sakince duruyordu. Gelecek olan yaratığın, kaleyi çevreleyen devasa griliğin içinde belirmesi ile yakınına gelmesi bir oldu. "En büyük zebaniler kadar zeki olmalı." Diye düşündü. Çünkü astral boyutta ne kadar zekiyseniz o kadar hızlıydınız.

Astral boyutta yerçekimi yoktu. Ne tarafı düşünürseniz o tarafa doğru gidebilirdiniz. Ama kalenin etrafında yapay bir yerçekimi alanı vardı. Yaratığın buraya geldiğinde düşmediğini, aksine balkona doğru sakince uçmaya devam ettiğini fark edince şaşırıldı. "Demek ki buranın özelliklerinden haberi var."

"Merhabalar!"

Ölen rakshasaların başka bir yerde doğmak için hemen yok olduğunu bilme, karşısındakinin bir rakshasa iskeleti olduğunu düşünebilirdi. Bir kaplan iskeleti, zarif bir pelerin ve işlemeli kıyafetler, terse bakan avuçlar... Hepsi birebirdi.

"Hoşgeldin Meltoth." Dedi sakince. Her şeye rağmen güç olarak kendisinden düşüktü yaratık. Yine de kurnazlığı tehlikeliydi. Nasıl becerdiyse kendileri ile aynı düşmanla savaşmayı başarmış ve bunu da bir şekilde kendi çıkarına olacak şekilde ayarlamıştı. Gerçekten tehlikeliydi.

"Lordumla bağlantıya geçtiniz mi?" diye hemen sadede geldi Meltoth. "Düşmanlarınızı alt edebilmem için ruhumun parçasına ihtiyacım var."

Meltoth'un nefretle için için yandığını keşfetmek zor değildi. Bu işlerine yarayacaktı. Orcus için de kullandığı tabirin saygıdan çok, kendisini namevt olarak diriltiren büyülerle alakalı olduğu, tonundan anlaşılıyordu.

"Vereceği şeyin senin ruhunun parçası olduğunu anlayabilecek misin?" diye sordu. "Kazıklanmak istemeyiz."

Meltoth'un yüzünde et olsa gülümsediğini göreceğine emindi. "Kolun kopsa senin olduğunu anlamaz mısın?"

Meltoth'un gelişinden hemen sonra Orcus'u kaleye çağırın büyüü yapmışlar ve sonrasında sıkı bir pazarlık sonucu Meltoth'un ruhunun parçasına karşılık hem hizmetini almışlardı, hem de başka anlaşmalar da koparmayı başarmışlardı. Bu meltoth, düşmanlarına büyük hasar veremese de müttefikleri için faydalı bir ahmaktı.

Ruhunun parçasını aldıktan sonra kendine gelebilmesi için zamanın ilerlemediği Astral boyuttan uzaklaşması gerekiyordu. Meltoth ise bu zamanı boşa harcamayıp daha çok düşman edinmişti. Şimdi ise yok etmek üzere anlaştıkları maceracılar tepelerine binmek üzereydi.

"Meltoth, hemen pozisyonunu al" diye telepatik bir emir gönderdi. Meltoth ise kendi seçtiği pozisyondan inmemişti. İfadesiz iskelet surat ağır bir hareketle sözde efendisine doğru döndü.

"Hizmetlerimi satın aldın, kontrolümü değil." Dedi Meltoth sakın bir tonla. "Ben de bu hizmeti kendime en az tehdit altındayken yapacağım..."

Demen düşmanlarını böyle kazanıyordu. Meltoth, düşmanlarına çok zararlı değildi belki ama, müttefiklerine de zararlı olabiliyordu.

Meltoth, diğer kardeşlerine göre en güçsüzlerden biri olmasına rağmen en nefret toplayan ve en tehlikeli olanıdır. Sinsilik, ihanet, yalan dolan ve her türlü kötülüğün uzmanı olan Meltoth, gittiği yere kendinden önce adı ulaşan korkunç bir zebanidir.

Meltoth, Baphomet'in elindeyken sinsiliği ve silikliğiyle hayatta kalmayı başarmıştır. Sonrasında hızla güç basamaklarını atlayarak bir iblis beyi olmak için çalışmalarına başlamıştır.

İblis beyi olma aşamasında en tehlikeli hatayı yapıp, Tanrılıktan yeni düşmüş olan Orcus'a, gücünün en az olduğu noktada meydan okumuştur. Fakat dehşetengiz İblis beyi, en zayıf halinde bile milyonlarca yıllık hayatında Meltoth gibi onlarcasını helak etmiştir. Meltoth da bu açıdan zor olmamıştır.

Meltoth'un ruhu, yenilgisinden sonra Abyss'e karışacakken onu ölümden kurtarıp zihinsiz bir namevt çeviren Orcus, zaman içinde ona parçaladığı ruhunu yavaş yavaş geri vererek içindeki umudu tekrar alevlendirmek istemiştir, bu umudu tekrar yok edip Meltoth'u umutsuz ve amaçsız bir zavallı haline getirebilmek için.

Meltoth'un Müttefik ve Planları

Meltoth bir süre namevt müttefikler elde etse de, yakın zamanda hem kendisinin, hem de kızkardeşi Malina'nın (Sayfa 6) planlarını bozan iyi kalpli maceracılar yüzünden bunları kaybetmiştir.

Zaman içinde Malina ile birlik olarak maceracıları def etmeye çalışsa da başarılı olamamış fakat maceracıların elinden ruhunun bir parçasını kaçırmayı başarmıştır. Bu sayede daha da güçlenen Meltoth, *Kollektif*(bkz Malina) ile karşılaşmış onlarla birlik olmuştur. Şu sıralar ruhunun bir parçasını daha almak karşılığında maceracıları yok etmeye söz vermiştir ve onlarla savaşa hazırlanmaktadır.

Uzun vadeli planlarının arasında ruhunu tamamlamak ve büyük bir ordu toplamak vardır. Orcus'un sandığının aksine, Meltoth bu sefer daha kuvvetsiz bir İblis beyine saldırmayı deneyecektir.

Meltoth'un ruhunun parçalarını buldukça kendisini geliştirmesini gösterebilmek amacıyla adaptasyon kısmında ruhunun eklenmemiş parçaları ile ilgili bilgiler yer almaktadır.

Meltoth'a ait kendi versiyonlarınızı hazırlayacak olursanız unutmamanız gereken temel faktör, Meltoth'un bir büyü kullanıcısı olduğu ve Meftulüm'ü (Necromancy) diğer büyü mezheplerinin önünde tuttuğudur.

MELTOTH

CR 10

CE Medium Size Outsider

Unique Fiend (Chaotic, Extraplanar, Evil)

Init +9

Senses spot +12, Listen +12, darkvision 60ft

Languages Common, Abyssal, Infernal, Goblin, Giant, Draconic, Drow

AC: 21 (+5dex+3natural+3armor) T15 FF16

HP 52 **Fast Healing** 2 **DR** 10/good

Immune cold, negative energy

Resistance resistance electricity, acid 10

Fort +8 **Ref** +11 **Will** +11

Speed 30ft

Melee 2 claws +9 (1d4+1)

Ranged +3 *heavy crossbow* +13 (1d10+3;19-20/x2)

Space 5 **Reach** 5

Base Att +8 **Grp** +9

Special Actions Spell-Like Abilities, Create Undead

Abilities str13, dex20, Con14, int22, wis16, cha 26

Special Qualities abyssal arcana, Undead Outsider

Feats (Bonus)Spell Focus (necromancy), (Bonus) Iron Will, Improved Initiative, Extend Spell, Scribe Scroll

Skills Bluff+18, Concentration+13, Diplomacy+18, Disguise+19, Hide+15, Knowledge(arcana)+17, Knowledge(planes)+16, Listen+12, Move Silently+15, Spellcraft+17, Spot+12

Spell-Like Abilities: Meltoth'un 8.Seviyeli Sihirbaz

eşdeğer büyü gücü vardır. Bu büyüleri her dolunayda ya da 30 günde bir değiştirebilir. Bunu yapmak bir gecelik dinlenme ve rituel gerektirir. Bu sırada hazırlamak istediği her büyü için bir spellcraft denemesi yapmalıdır (DC10+büyü seviyesi). Eğer atabilirse o büyüyü hazırlar. Sorcerer/Wizard listesindeki her büyü için bu denemeyi yapabilir. Bütün slotları dolduktan sonra ancak 30 gün sonra yenileriyle değiştirebilir.

Büyüleri her geceyarısı geri gelir.

Abyssal Arcana: Orcus'a karşı savaşa hazırlandığı zamanlar edindiği bilgiler sayesinde kurtarma gerektiren her Spell-Like büyü +1 DC kazanır ve her seviyeden bir büyü daha fazladan öğrenebilir.

Undead Outsider: Ruhunun parçaları tamam olmadığı için bir yarı-undead olmasından dolayı Meltoth, %25 ihtimalle kritik saldırılardan ve sinsi saldırılardan etkilenmez.

Aynı zamanda Meltoth negatif enerjiden iyileşir ve pozitif enerjiden hasar görür.

Create Undead: Meltoth'un pençe vuruşları fiziksel hasar vermez. Onun yerine negatif enerji hasarı verir ve pençesiyle öldürdüğü düşmanları seviye ya da Can Zarlarına eşit Can Zarlı bir zombi olarak kalkarlar. En fazla Can Zarının 2 katı kadar CZ'li zombiye hükmedebilir ve bu zombiler diğer bütün namevt kontrol özellikleriyle birleşir.

Karşınızda kara küpeler içine sarı bir iskelet duruyor. Kalın kemikleri sanki kırık ve çatlaklarla bezeli gibi dursa da sağlam duruşu bunu yalanlıyor. Bir kaplaninkini andıran kafatasının göz oyuklarından, Abyss'in en nefret dolu ışıkları size doğru fıskırmaya hazır gibi...

MELTOTH'UN TAKTİKLERİ

Meltoth her zaman için kaçmasına yarayacak büyüleri hazırlamış olur ve mümkünse savaşta işler en kızıştığı anda bunları yapar. Blink, dimension door ve benzeri büyüleri, bunları yapamazsa fly, expeditious retreat gibi büyüleri yaparak ilk fırsatta kaçar ve çok geçmeden geri gelir.

Geri dönüş zamanlarını mümkün olduğunca geceyarılarına yakın zamana denk getirmeye çalışır. Bu sayede yıpratacağı düşmanlarını çok geçmeden yeni bir saldırıyla yıkmayı deneyebilecektir. Çünkü büyüleri geceyarısı yenilenmiş olacaktır.

MELTOTH'LA İLGİLİ BİLGİLER

Knowledge(planes) yeteneğinde rütbesi bulunan oyuncular Meltoth hakkında araştırma yapabilir. Sonuçlara göre bulgular aşağıdaki gibidir;

DC10: Meltoth, Abyss ve Material Plane'de çok sayıda düşman edinmiş sinsi bir varlıktır.

DC15: Meltoth namevtlerle ilgili güçlere sahiptir ve bu yüzden iblis beyi Orcus tarafından eski gücünden düşürülmüştür. Undead outsider ve Create Undead özellikleri öğrenilir.

DC20: Meltoth, bütün evrene yayıldığı iddia edilen ruh parçalarını aramaktadır. Bu arayışı sırasında edindiği güçler ile eski güçleri biraraya gelirse tehlikeli bir varlık olacağı rivayet edilir. Büyülerini hazırlama şekli ve Abyssal Arcana özelliği hakkında bilgi edinilir.

MELTOTH'U OYUNLARA ADAPTE ETMEK

Meltoth'u oyunlara adapte etmek çok kolaydır. Ruhunun parçalarını alarak güçlenebilir ve/veya büyü kullanıcısı seviyeleri alarak gelişebilir. Aşağıda bazı hazır ruh parçalarını veriyoruz. Kendiniz, oyununuzun ihtiyacına göre daha farklı parçalar da üretebilirsiniz. Parçaların CR'leri oyundan oyuna değişebileceği için verilmedi.

Parça1: Bu parça sayesinde Meltoth 4 Can Zarı ve 4 sorcerer seviyesine eşdeğer büyü gücü kazanır. Çoğu parça bu şekildedir.

Parça2: Bu parça sayesinde Meltoth 2 adet metamagic marifeti bonus olarak kazanır. Bu marifetler, Sorcererlar tarafından kullanılabilir özellikte olmalıdır ve Meltoth ön gereksinimlerini karşılamalıdır.

Parça3: Bu parça sayesinde Meltoth, *Libris Mortis* kitabındaki Corpsecrafter marifeti ve eşlik eden 1 marifeti bonus olarak kazanır.

Parça4: Bu parçayı aldığı anda Meltoth'un yaptığı her hasar verici büyüünün yarısı lanetli (profane) hasar verir.

Parça5: Orcus'un elinde bulunan en büyük parçadır. Bu parçaya sahip olduğu takdirde Korkutucu Varlık (Frightful Presence – büyü yaptığı zaman), 6HD ve 6 Sorcerer seviyesine eşdeğer büyü gücü ve yanısıra Create Undead özelliği ile ghoullar diriltme özelliği kazanır.

Yukarıdaki parçaların haricinde negatif seviye veren pençeler, çeşitli namevt özellikleri gibi şeyleri oyununuzla ilgili iyi bir gözden geçirme ile parça haline getirip katabilirsiniz.

OKALEPO

Okalepo, deliliğiyle daha ufaklığından itibaren dikkatleri çekmeyi başarmıştır. Hiç bir zaman dağınık dikkati nedeniyle yeterli kötülüğü yapamamış olsa da, iblislerin arasında yaşayabilecek kadarını becerebilmektedir.

Kardeşlerinin birer birer Baphomet tarafından yutulduğunu görünce dehşete kapılıp sonsuz labirente kaçmıştır. Buradan nasıl kurtulup yolu Sigil'e ulaşmıştır bilinmez. Ancak burada bir çok Slaad ile alaka kurup kendini Limbo'da bulmuştur. Burada yıllarca Slaadlar ile yaşayınca boyutun merkezindeki Spawning Stone'a gitmiş ve oradaki Anarch'ı kandırarak birazcık Kaos özü çalmıştır.

Yıllar yılı yanında taşıdığı kaos özü, Okalepo'yu değiştirmiş ve sonunda onunla birleşmiştir. Limbo'ya geri dönen Okalepo, burada yeni yükselmekte olan bir Slaad Lordunu ve onun yavrusu olan çok güçlü bir Mutant Slaad'ı yok edip yutmuştur. Bu korkunç hareketlerin sonucunda Slaad lordu olması beklenirken bu sefer Malcanteth isimli iblis hanımı ile tanışmış ve Abyss'e onun haremine katılmak için dönmüştür.

Kısa süre içinde Malcanteth tarafından basireti bağlanıp körçesine bir orji içine itilen Okalepo, zaman içinde İblis Hanımına içindeki gücü sızdırmaya başladığının farkında değildir.

Okalepo'nun Müttefik ve Planları

Okalepo'nun en yeni müttefiği, sevgilisi Malcanteth'dir. Yeni güç kaynağı ve kölesine bir zarar gelmesini istemeyen iblis hanımı, bunu deneyenlere karşı çok hiddetle karşılık vermeyi kendine görev bilir. Aynı şekilde, efendisine gelecek bir zarara da Okalepo şiddetle karşı çıkar.

Geleceğe dair planları ise çok fazla değildir. Günümüz yaşamayı adet edinmiş olan Okalepo, özellikle bundan onu alıkoyan büyüyle çağırma gibi davranışlara karşı kin güder.

OKALEPO

CR 22

CN Unique Male Demon
Large Size Outsider (Chaotic, Extraplanar)

Init +17

Senses darkvision 90ft, spot+25, listen +25, detect law

Aura Aura of Chaos

Languages Tongues

AC 44 (+13dex +10natural +4deflection +7armor) **FF** 31 **Touch** 27

HP 299 (26HD) **DR** 20/axiomatic and cold iron

Immune Chaotic damage, ability or level drain, planar nature effects, mind affecting, sonic.

Resistance acid, cold, fire, electricity 15, all poisons +8 **SR** 32

Fort +22 **Ref** +28 **Will** +20

Speed 60ft land, 30ft burrow.

Melee 2 claws +35 (1d8+9 plus poison plus chaos) and bite +30 (2d6+4 plus poison plus chaos) and tail +30 (1d8+4 plus chaos)

Ranged Chaos Rays (gaze) +39

Space 10ft **Reach** 10ft

Base Atk +26 **Grp** +39

Atk Options power attack, improved grapple, blinding speed

Spell-Like Abilities (CL 20 hepsinin)

At will- dimension door, enlarge person, shrink person(DC21), detect law, detect good, feather fall, mirror image, confusion(DC24), displacement, fear(DC24), freedom of movement 6/day- greater invisibility, unhallow, blindness/deafness(DC22), dispel law(DC25), dispel good(DC25), chaos hammer(DC24), hold monster(DC25)

3/day- Harm(DC26), Heal(kendisine sadece), word of chaos(DC27), true seeing, symbol of fear(DC26), plane shift

1/day- Otto's irresistible dance(DC28), symbol of insanity(DC28)

Abilities str28, dex36, con24, int21, wis20, cha 30

Special Qualities poisonous, chaos paragon

Feats Improved Initiative, Improved Natural Attack, Dreamtelling(*Heroes of Horror*), Unnatural Will(*HoH*), Pervasive Gaze(*Savage Species*), Power Attack, Improved Grapple, Blinding Speed(Epic), Widen Aura of Chaos(Epic)

Skills balance+35, bluff+30, diplomacy+43, disguise+41, Escape Artist+33, Hide+33, Intimidate+33, Knowledge(arcana)+26, Knowledge(planes)+34, Listen+25, Move Silently+33, Perform+39, Search+25, Sense Motive+25, Spot+25, Survival+29, Tumble+33

Possessions Ring of Protection +4, +4 anarchic unholy Greataxe, Meltoth'un ruhunun bir parçası

Gaze Attack(su): Okalepo'nun gözleri iki karanlık kaos çukurudur. Arbedede(melee) gözgöze gelenler(sadece %25 şansla kaçırılabilir gözler) DC 30 will save atamazlarsa *confuse* olurlar. Eğer isterse bu kaos içeriğini her 2d4 roundda bir kez, iki adet ışın(ray) olarak atabilir. Bu durumda ışınlar tarafından vurulan hedef DC 36 will save atamazsa etrafını saran kaosun içinde kaybolur. Vücudu yerinde kalmakla beraber, zihni bu kaosun etkisinden çıkana kadar maze olmuş gibi sayılır. Zihni maze etkisinden çıkana kadar vücudu bir obje gibi işlem görür.

Chaos Paragon(su): Okalepo'nun kaotik varlığı çevresini daima bozup değiştirmek ve kendisini korumaktadır. Okalepo'nun 100 feet çevresindeki bütün kuralcı varlıklar her round DC 33 will save atamazlarsa slow etkisine tabi olurlar. Ayrıca bu aura Okalepo'ya kalıcı bir *Cloak of Chaos* etkisi de verir. Okalepo bu iki etkiyi de swift action olarak kapatıp açabilir.

Kaotik aurasının bir etkisi de saldırılarının kaotik hasar vermesidir. Okalepo'nun doğal saldırılarından etkilenenler eğer DC 30 reflex save atamazlarsa ilk round 6d6 anarchic hasar alırlar. Sonraki roundlarda bu hasar 1d6 azalarak düşmanın şeklini bozmaya devam eder(ikinci round 5d6, üçüncüde 4d6 vs.). Eğer bir saldırının sonucu bitmeden diğer saldırı vurursa ikisinin sonuçları toplanır. Bu etkiyi *dispel chaos* büyüsü iptal edebilir ancak sonraki hasarları engellemez ve alınan hasarı düzeltmez.

Poisonous(ex): Okalepo'nun pençeleri ve ısırığı daima zehirlidir. Bunlarca yaralanan varlıklar DC30 fortitude atamazlarsa ilk olarak 2d6 str drain alırlar. İkinci hasar olarak da bu drain, damage'a dönüşür. Bu özellik Okalepo'ya her tür zehire karşı kurtarmalarına +8 verir ve kendi zehirine karşı bağışiktir.

Tongues(su): Okalepo'nun üzerinde permanency büyüsü ile kalıcılaştırılmış bir Tongues büyüsü vardır. (CL 20)

Summon Consort(su): Okalepo, günde 1 kez %50 ihtimalle aşığı Malcanteth'i çağırabilir. Malcanteth'in statları için *Fiendish Codex 1e* bakınız. Malcanteth bu şekilde çağırıldığında 1 saat sonunda gidip gitmemeye karar verebilir.

Bir anda karşınızda beliren yaratık, kambur gibi görünürken dikleşti ve ilk anda yağ tabakası ile kaplı gibi görünen göbeği ve kolları, aslında beklenenden daha kaslı ve çevik olduğunu belli edecek şekilde seçirdiler. Alelacele giyinmiş gibi yarıçıplak olan bu yaratığın kafası bir kurbağa ile insansının arasında bir şey ve etrafa yayılan delirtici bir kaos rahatça hissedilebiliyor.

OKALEPO'NUN TAKTİKLERİ

Okalepo'nun taktikleri öncelikle rakiplerinin dikkatini dağıtıp onları sersemletmektir. Aurasının ve spell-like kabiliyetlerinin kullanımından çekinmeden bu amaç için uğraşır.

Eğer bir şekilde summon edilmişse ve kendisini Malcanteth'in sarayındaki zevk-ü sefa ortamından ayıran kişiye saldırabiliyorsa daha tehlikeli düşmanlardan önce o kişiye saldırır.

Knowledge(planes) yeteneğinde rütbesi bulunan oyuncular Okalepo hakkında araştırma yapabilir. Sonuçlara göre bulgular aşağıdaki gibidir;

DC10: Okalepo, Slaad lordluğunu tepip abyss'e dönmüş tehlikeli bir iblistir. Kuraltanmazlığı, yakın dövüşe girenler için tehlikelidir.

DC15: Okalepo'nun son zamanlardaki gücü, eski halinin bir gölgesidir. Buna rağmen hâlâ tehlikelidir ve zehirli yapısına dikkat etmek gerekir.

DC20: Okalepo, özünü oluşturan kaosun gücü sayesinde bir çok etkiden korunduğu gibi bu kaos kendi amaçları için kullanarak rakiplerini yavaşlatabilir.

DC30: Okalepo her zaman için sevgilisi Malcanteth ile beraberdir ve zaman zaman onu yanına çağırabilir.

OKALEPO'YU OYUNLARA ADAPTE ETMEK

Okalepo oyunlara çağırılma yoluyla gelme dışında pek katılmaz. Ancak eğer Malcanteth'i ilgilendiren bir oyun içinde geçiyorsa ve çeşitli adaptasyonlar gerekiyorsa şunları yapabilirsiniz;

Gücünü Azaltabilirsiniz: Malcanteth'i içeren bir oyun ise Okalepo'nun bazı özelliklerini Malcanteth'e aktarabilirsiniz. Böylece Okalepo'nun CR'ını düşürürken Malcanteth'inkini artırabilir ve Okalepo'yu Malcanteth'in bir eşi durumundan bir oyuncağı durumuna indirebilirsiniz.

Can Zarını Artırabilirsiniz: Daha güçlenmesi gerekiyorsa Can Zarını artırabilirsiniz. Can zarının artması durumunda statları, neredeyse bütün özelliklerinin DC'leri de değişecektir. Bunu unutmayın.

Özellikler Verebilirsiniz: *Fiendish Codex* kitaplarındaki demon ve/veya devil lordlarından Okalepo'ya yakışabilecek özellikler çalabilirsiniz. *Savage Species* ya da *Epic Level Handbook* kitaplarından marifetlerle de oynayarak bazı güçler kazandırabilirsiniz.

Rol Yapma Olanağı

Tehlikeli Lanet (EL26): Zevkine aşırı düşkün bir topluluğun üzerine kolayca çöreklenmiş olan succubuslar ve efendileri Malcanteth, bütün topluluğu, ruhlarını emen bir zevk partisi içinde hapsetmiştir. Bu eğlenceden nasibini alması için yeni oyuncağı Okalepo'yu da getirmeyi unutmamıştır. Maceracılarımız da bu topluluğun topraklarına girerek başlarını büyük irade gücü isteyen bir derde sokmuşlardır.

Malcanteth, Okalepo, onlarca succubus, bir kaç da nalfeshnee'den oluşan bir kuvvet, topluluktan *dominate* ettikleri zavallılarla birlikte kendilerine yeni oyuncaklar aramaktadırlar.

CEVKOR

Cevkor dikkat çekmeyecek kadar normal bir iblis görüntüsü çizerek uzunca bir süre Baphomet'in bilim kulesinde hizmet etmiştir. Kimsenin fark etmediği bir an bir yolunu bulup kaçmış ve çok önemli bir deneyin bozulmasına neden olarak Baphomet'in düşmanlığını üzerine çekmiştir.

Abyss boyunca arkasındaki düşmanlardan kaçıp zaman içinde çeşitli efendiler edinse de hiç biriyle anlaşip sabit kalmayı becerememiş ve bu sayede bir kaçış ustası olup çıkmıştır.

Gizlenme, kaçma, kılık değiştirme, öldürme gibi konularda zaman içinde kendini geliştirmiş ve bunları kendi amaçları için kullanabileceği gibi, aynı zamanda bu yetenekleri onu muhteşem bir suikastçi haline getirmiştir. Herhangi bir yerden kolayca kaçıp kurtulabildiği gibi, kolayca da girebilir.

Yakın zamanda hileye ve gizliliğe dayalı güçler kazanma karşılığında yugolothlara hizmet vaad etmiştir. Fakat kandırılarak yeniden hapsedilmiştir.

Şimdilerde illüzyon, tuzak ve tehlikelerle dolu bir yugoloth kalesinden kaçmaya çalışmaktadır. Kendisi bunun yugolothlarca bir test olup olmadığından emin olmamakla birlikte, bu ihanetlerinden dolayı kendisini hapseden yugolothları öldürmeye de and içmiştir.

Cevkor'un Müttefik ve Planları

Cevkor'un tek müttefiği kendisidir. Korkunç derecede isabetli yetenekleri ve sinsilikteki ünü boyutlarda haklı bir yer edinmiştir.

Uzun vadeli planlarının arasında madde boyutta bir kült kurmak vardır. Bundan dolayı madde boyutlara çağırılmayı hoş karşılar. Cevkor'u *planar binding* ve benzeri büyülerle çağırın büyücüler, standart boyut dışılardan daha cana yakın ve istekli olduğunu göreceklersin.

Cana yakınlığı olsa da kuracağı kültte aptalların olmasını istemediğinden, hazırlıksız her tür çağırıcıyı yok eder. Eğer hazırlıklı ve külte katılmaya (ya da kurmaya) değer bir ölümlüyle karşılaşırsa hizmetlerini istemek için yapılan diplomasi denemeleri +4 bonus alır.

CEVKOR

CR 15

CE Unique Male Demon

Medium Size Outsider (Chaotic, Extraplanar, Evil)

Init +13

Senses Blindsight 60ft, spot+17 listen +17

Languages Common, Abyssal, Infernal, Yugoloth, Undercommon, Goblin, Gnome, Githyanki, Ignan

AC 29 (+10dex +6natural +4armor) **T** 19 **FF** 20

HP 110(15HD) **DR** 15/good or axiomatic

Immune fear, ability drain(magical), phantasm and illusion

Resistance acid, cold, electricity, fire 10

Fort +12 **Ref** +18 **Will** +16

Speed 40ft

Melee +4 *greatsword* +18 (2d6+4;19-20/x2) and Bite +13 (1d6+1 plus poison) or

Bite +18 (1d6+4 plus poison) and 2 claws (1d4+1 plus poison)

Ranged +1 *composite shortbow*(+2str mod) +25 (1d6+2;x3)

Space 5ft **Reach** 5ft

Base Atk +15 **Grp** +18

Atk Options Sneak Attack, poison, defensive sweep, darkstalker

Spell-Like Abilities

At Will- disguise self, feather fall, ghost sound, sleep, spider climb, deeper darkness

3/day- misdirection, nondetection, dimension door, freedom of movement, greater invisibility

1/day- modify memory, poison, teleport, dominate person

Abilities str16, dex28, con16, int24, wis24, cha24

Special Qualities Tricky, Sure of Self

Feats Improved initiative, Darkstalker(Complete Adventurer), Combat Reflexes, Blindfight, Quick Reconnoiter(PHII), Defensive Sweep(PHII)

Skills Balance+24, Bluff+23, Climb+16, Decipher Script+12, Diplomacy+23, Disable Device+19, Disguise+23(birini canlandırırken +25), Escape Artist+23, Forgery+12, Hide+22, Intimidate+18, Jump+18, Knowledge(planes)+12, Listen+17, Move Silently+22, Open Lock +18, Perform(act)+12, Search+16, Sense Motive+19, Sleight of Hand+20, Spot+17, Swim+16, Tumble+25, Use Magic Device+17, Use Rope+14

Possessions: +4 greatsword, +1 composite shortbow(+2str mod), +2 leather armor, heward's handy haversack, ring of sustenance, rope of climbing, potion of magic fang, potion of fox's cunning, scroll of cat's grace(divine), combined scroll of detect undead, pass without trace, endure elements, 11000gp, 19gem, 7 art object

Sinsi(ex): Cevkorun vücudu ve zihni öylesine sinsi ve çabuktur ki bir çok tehlikeye karşı neredeyse tam olarak hazırlıklı gibidir. Bu özelliği sayesinde Balance, Bluff, Climb, Disguise, Escape Artist, Hide, Jump, Move Silently, Swim ve Tumble yeteneklerine +4 competence bonus alır. Ayrıyeten illüzyon ve phantasm'lardan etkilenmez.

Kendinden Emin(ex): Cevkor o kadar çok tehlike atlatmış ve hayatta kalmıştır ki, sonunda neredeyse yıkılmaz bir kendine güven geliştirmiştir. Bu nedenle hem normal hem büyümlü korkulara, zihin etkileyici saldırılar ve statlarını düşüren büyümlere bağışıklık kazanmıştır.

Blindsight(su): Cevkor'un gözleri yoktur. Kafasının iki yanında böcek gözlerine benzer iki çıkıntı olsa da Cevkor büyümlü bir Kör Görüşüne sahiptir. Aşırı ses, koku ya da bunun gibi durumlar Kör Görüşünü etkilemez.

Bu kör görüşü *Dispel Magic* büyüsü ile 1 round için durdurulabilir. Sonrasında Cevkor bir swift action olarak görüşünü yeniden açar.

Poison(ex): Cevkor'un doğal saldırıları kendine has bir zehire sahiptir. Bu zehir sayesinde vuruşları DC20 fort. atamayan rakiplerini 1d4 round için acıdan sersemletir (nauseated eder). Eğer kritik vurursa daha derine etkileyen zehir, rakibini 1d4 round kör eder. Düşmanını Flat Footed yakalarsa bu DC 24 olur.

Sneak Attack(ex): Cevkor'un sinsi saldırılar yapabilme özelliği vardır. Kuşatmaya aldığı ya da herhangi bir nedenden dolayı dex bonusunu kaybetmiş olarak yakaladığı rakiplerine karşı saldırıları +2d6 hasar verir.

Bir anda ortaya çıkveren yaratık, kıpır kıpır, doğal olmayan esneklikte kasları her daim seçirerek hareket etmekte. İnsansı vücudunun üstünde, size bakıp bakmadığı belli olmayan kertenkele-böcek karışımı suratı herhangi bir ifade içermiyor. Bütün varlığından sezilebilen tek şey, çabuk ve sessiz bir ölümün kesinliği.

CEVKOR'UN TAKTİKLERİ

Cevkor'un taktikleri sinsi üzerine. İçinde yanıp tutuşan yok etme arzusuna rağmen mümkün olduğunca savaşa girmemeye dikkat eder. Eğer bir anlaşma yolu varsa sonuna kadar o yolu kullanmaya çalışır. Sonunda başını derde sokan anlaşmalar silsilesi de, savaşa yeneceği savaflara girmemek için yaptığı anlaşmalar sonucu olmuştur.

Eğer savaşa girerse, tehlikeli bir rakiptir. İlk iş olarak kendisinin görebileceği ancak rakiplerini zorlayacak olan *deeper darkness* büyüsünü yaparak başlar. Sonrasında en zayıf rakibini hemen etkisiz hale getirmeye çalışır. Büyü yapabilen rakiplerine öncelik verir. Eğer savaş sonrasında ağır yaralı olarak çıkacak duruma gelirse de savaştan hemen kaçmaya çalışır.

CEVKOR HAKKINDA BİLGİ

Knowledge(planes) yeteneğinde rütbesi olan karakterler Cevkor hakkında araştırma yapabilir. Sonuçlara göre bilgiler aşağıdadır

DC10: Cevkor, güçlü potansiyelini sadece tehlikeden kaçabilmek amacıyla dahi kullanmaktan çekinen güçlü bir iblistir. Son zamanlarda ortalarda görünmemektedir.

DC15: Cevkor'un çekingen yapısına rağmen kurtulduğu o kadar çok tehlike vardır ki bu güven sayesinde bir çok tehlike artık ona işlemez olmuştur. Cevkor'un immunity'leri öğrenilir.

DC20: Cevkor her ne kadar gözleri olan bir yaratık gibi görünse de aslında etrafını büyümlü bir hisle

görmektedir. Ayrıca acıdan sersemleten özel bir zehir salgılar.

DC25: Cevkor, yugolothları bile şaşkına çeviren bir sinsiğe sahiptir. Son zamanlarda sinsiği geri tepmiş gibi görünmektedir. Gehenna'da bir yugolothla anlaşma yaptığı söylenmektedir.

CEVKOR'U OYUNLARA ADAPTE ETMEK

Cevkor, oyunlarınıza katıldığında oyuncular için büyük bir tehdit oluşturur. Aşırı yüksek zihinsel statlarının olduğuna dikkat edilmelidir. Eğer geliştirilmek istenirse de sihirbaz veya düzenbaz sınıfından seviyeler eklenebilir.

ZIPOS

Savaşçı, diğerlerinin itirazlarına rağmen önden gitme konusunda ısrarlıydı. Büyük baltası elinde, grubun önünde dikkatle yürüyor ve koşeleri dönerlerken sabırla birkaç saniye durup önlerindeki yolu gözlüyordu. Hemen arkasından gelen yetenekli izci-hırsız ise elinde tuttuğu büyü harita ile dönecekleri yönleri söylüyordu. Onların arkasında ise tehlikeli elf büyücülerini rahat bir şekilde ilerlerken en arkayı zirhi rahip almıştı. Sık sık duyduğu seslerden ötürü arkaya dönüyor fakat herhangi bir şey yakalayamıyordu.

"Senin bu kadar paranoyaklaştığını görmek ilgi çekici Birader Jeremis"

Sözlerin sahibi grubun ortasında yürüyen elf büyücüyü. Grubu Abyss denen bu Cehennem'e getiren büyü kendisi yapmıştı ve burası ile ilgili en çok bilgi sahibi olan kendisiydi. Her ne kadar grupla ortak amaçları olduğu için bir süredir birlikte olsa da diğerlerini pek umursamıyordu. Kendi çıkarları ile diğerlerinin uyduğu sürece elinden geleni yapıyor ama daima kendini kurtaracak büyülerini hazırda saklıyordu. Onları kurtarmak adına kendisini asla riske atmayacaktı ve bu katta olmasa da daha önce Abyss`te bulunmuş, iblislerle yüz göz olmuştu. Tehlikeleri bilmesine rağmen kendine ve güçlerine güveni tamdı.

"Söylemesi kolay, büyücü. Ben bir savaş rahibiyim, tanrımın buyruklarına karşı gelenlerin kafasını zincirli topuzumla ezmekten hoşlanırım. Bu kaotik cehennemde dolaşp, iğrenç zihin yüzücülerin istekleri doğrultusunda karanlık yaratıkları aramaktan değil!"

Büyücü gülümsemesini karanlıklara gizledi. Her ne kadar diğerlerini çok umursamasa da güçlerine ve tecrübelerine saygı duyacak kadar akıl sahibiydi. Rahibi kızdırmak ise şu an istemediği bir durumdu.

"Benim de çok zevk aldığımı düşünme, hissettiğin rahatsızlığı anlıyorum. Yine de zihin yüzücülerin bahsettikleri şu yarattığı bulunca aradığın kadim ziyete ait bilgileri bize verecekler. Tanrının gözüne gireceğinden şüphem yok, tapınağına döndüğünde herkesin senden korkması için iki kat fazla sebebi olacak!"

"Senin de bu kadar yaltaklandığını görmek ilgi çekici, büyücü!"

Hırlamayla karışık gelen sözcükler sesin sahibini belli ediyordu. En öndeki oldukça uzun ve soyunda bir yerlerde insan olmayan bir şeyler bulunduğunu belli eden irilikteki savaşçı Ermoth sohbeti karışmıştı. Büyüçüden hoşlanmıyor ve bunu her durumda belli ediyordu. Rahip engel olmasa şimdiye kadar çoktan büyüçünün kulakları kemerinde sallanıyor olurdu.

Büyücü tam ağzını açıp zekice bir imayla karşılık vereceken, elinde haritayı tutmakta olan ince adamdan gelen sözlerle duraksadılar.

"Beyler bölmek istemem ama yaklaştığımızı bilmeniz gerekir. Belki de bu sohbetleri daha sonraya saklamalısınız..."

Sesinin titremesine zorlukla engel olmuştu. Kendisi diğerleri gibi özel amaçlar için burada değildi. Rahip ve savaşçı karanlık bir tanrının kilisesinde yükselmelerini sağlayan bazı nesnelere arıyorlardı ve büyüçünün amacını ise sadece büyüçünün kendisi bilirdi. Ancak zihin yüzücülerle yaptıkları anlaşmanın kendilerini bu

kadar tehlikeli bir yerlere sürükleyeceğini hiç düşünmemişti. Kendisi gruba sadece belirli bir süre için kiralık olarak katılmış, alacaklarını henüz tahsis edemediği ve rahipten bu maceradan sonra alacağına dair sözü aldıktan sonra aralarında kalmaya devam ediyordu. Boyutlararası bir maceracıydı, pek çok kuvvetli maceracıya farklı diyarlarda eşlik etmişti ancak Abyss`in bu kadar ücra bir katına gelmeyi hiç düşünmemişti. Çıkınca bir daha da düşünmeyecekti zaten. Yine de şimdiye kadar iyi gitmişlerdi, birkaç düzine yarı-iblisimsi minotor, nadiren karşılaştıkları haydut bulezau iblisleri dışında büyük bir iblis efendisinin dikkatini çekmiş gibi görünmüyorlardı. Bu karşılaştıklarını da oldukça temiz bir biçimde haklamışlar ve devam ediyorlardı. Özellikle de büyücü bu düşmanlara karşı pek büyü kullanmamış, birkaç yaratık çağırarak kendini korumuştur. Zorlu bir düşmana karşı daha etkili olacağını biliyordu ama bu yine de kaypak büyücüye karşı içini güvenle doldurmuyordu.

Savaşçı homurdanarak önündeki karanlığa doğru yürümeye devam etti. Bu sırada rahibin dudaklarında bir fısıltı halinde dualar dolaşp ve büyücü de cübbesinin eteklerini toplayarak hafifçe yürümeye devam ediyordu. Birkaç köşeyi daha döndüler ve karanlıklarda kendilerinden kaçpın ufak tefek şeyleri görmezden geldikten sonra hafifçe savaşçının omzuna dokundu.

"Oldukça yakınız, belki de artık büyülerle bir şeyler denemenin vakti gelmiştir"

Onay bekleyerek rahibe doğru döndü. Elindeki meşalenin titrek ışığında rahibin yüzünden bir şey okunmuyordu. Bir süre düşündükten sonra konuşmaya başladı :

"Evet sanırım haklı. O çok övündüğün büyülerini artık yapmaya başlayabilirsin. Arama büyülerinden başlamakta yarar var, işe koyul!"

Büyücü, rahibin emreder gibi konuşmasından hoşlanmıyordu ancak arama büyülerini kullanmayı da pek sevmiyordu. Bu kendi uzmanlığı değildi ve güçlü olabilecek yaratıklara karşı kullandığınızda bazen onların da sizi bulmasına sebep olurlardı. Ayrıca eğer bu tip büyüler işe yaraysaydı zihin yüzücüler, Zipos`u şimdiye kadar çoktan bulmuş olmazlardıydı?

"Bundan emin değilim birader Jeremis. Bu kadar yakına geldiğimize göre belki daha kesin metodlar kullanabiliriz. Öncelikle başka boyut dışlarla iletişim kurup bizim adımıza bilgi toplamalarını isteyeceğim."

Savaşçı sabırsızlıkla konuşmaya girdi.

"Korkaklığını göstermek için iyi bir zaman değil, Jeremis ne diyorsa onu yap ve şu Zipos denen yarattığı bir an önce önüme getir."

Gözleri tehlikeli bir biçimde kısılmış ve doğrudan büyüçüye bakıyordu. Tam elften iğneleyici bir cevap beklerken izciden bir hayret nidasının yükseldiğini ve büyüçünün gözlerinin inanmazlıkla açıldığını gördü. Ne olduğunu anlamaya çalışıyordu ki, sırtındaki yaralardan kanlar fışkıran büyüçü öne doğru devrildi.

Karanlıkla sarılı bir şekil büyüçünün arkasında dikiliyordu ve rahibi fark etmemiş gibi yüzü savaşçıya dönüktü. Fakat onlarca savaş görmüş tecrübeli rahip anında silahını çekmiş ve büyük bir güçle onu yanlarında beliren bu düşmana karşı sallamıştı bile. Savaşçının yüzüne tam yayılmaya başlayan geniş

gölümseme dudaklarında donuverdi. Belirsiz şekil, en çevik elflerden bile beklenmeyecek kadar imkansız bir açıyla yana doğru yatmış ve rahibin öldürücü saldırısından kolayca kaçınmıştı. Aynı anda buldukları tünelin içi doğal olmayan bir şekilde kararverdi ve savaşçı neler olduğunu anlayamadan işitme duyusunu da kaybettiğini fark etti. Bilinçsizce baltasını sağa sola sallamaya başladı, zaman zaman çok sert zemine yada duvarlara vuruyor bazen de sadece havayı yarıyordu. Ancak birkaç sefer, hareketli ve duvara hiç benzemeyen bir şeylere vurduğuna emindi. Onlarca kez baltasını salladıktan sonra bir köşeye ulaştığını fark etti. İki tarafının duvara geldiğinden emin olduktan sonra soluklanmak için durdu. Hala hiçbir şey göremiyor ve duyamıyordu.

Tam bu sırada ayak bileğini bir şeyin kavradığını fark etti ve baltasını savuracaktı ki gözlerini kamaştıran bir ışıkla duraksadı. Rahip Jeremis, elinde tuttuğu ışıdayan bir taşla duruyor ve sayısız yarasından kanlar fışkırıyordu. Büyülü karanlık rahibin büyüyle def edilmişti. Az ileride ise izcinin cansız ve büyük bir silahla (savaşçının taşıdığı çift elli bir balta gibi) kopmuş benzeyen bir bacağı ve cansız başını fark etti. Ancak savaşçı korkmayacaktı, bir rahip değilse bile kilisenin seçilmiş bir savaşçısıydı. Tam rahip ışıktan başka bir büyü yapmak üzere doğrulmaya çalışıyordu ki sırtına saplanan bir arbalet okuyla hareketsiz bir biçimde yere mihlandı.

Ortalık yeniden büyü bir biçimde kararır ve savaşçı yeniden işitme duyusunu kaybederken herkesin, kiliselerin seçilmiş askerlerinin bile korkabileceğini dehşet içinde fark etti.

Zipos çoktan gelmişti...

Zipos, kardeşlerinin arasından geçmişlerine ve kaynaklarına tamamen zıt bir özelliğiyle sıyrılmayı başarmıştır; psişik güçleri.

Kısa zamanda annesinin ve kendisini kullanabilecek diğer bütün iblislerin bir numarası haline gelmiş olsa da zaman içinde yerini diğer kardeşlerine kaptırmanın hırsı ile saldırganlaşmıştır.

Baphomet'in evcil hayvanlığını Korban'a ve annesinin sağ kolu olmayı da Malina'ya kaptırdıktan sonra kendisinden önce Baphomet'in pençelerinden kaçan Cevkor nedeniyle artan güvenlik Zipos'u çıldırtmıştır.

Kendine (Abyss'de bir yer ne kadar olursa o kadar) korunaklı bir yer bulamayan zipos en sonunda hiddetinin deliliği içinde annesine saldırmış ve sonrasında nasıl olduğu bilinmeyen bir yolla Baphomet'in labirentinden kendini Pale Night'in topraklarına çıkmış halde bulmuştur.

Zaman içinde Pale Night'in sabırlı girişimleri ile onun yanında pis işlere koşmaya başlayan Zipos'un hiddeti yerini efektifliğe bırakmaya başlamıştır.

ZİPOS

CR14 (Lurk 7)

Male Medium Unique Outsider
(Chaotic, Extraplanar, Evil)

Init +16

Senses Darkvision 120ft (büyülü karanlıkta bile),
spot+19, listen+19

Languages Abyssal, Common, Elven, Infernal
(telepathy 100 feet)

AC 31 (+8natural+8dex+3deflection+2forceshield)
touch 20 FF 23

HP 149(16HD) **Fast Healing** 3 **DR** 10/good, cold iron
Immune electricity, fire, and poison **resistances** acid
10, cold 10, **SR** 27

fort +15 **ref** +21 **will** +15

Speed land 50ft

Melee +3 Speed Dagger +26 +26 +21 +16 (1d4+6 ;
17-20/x2)

Ranged +1 light crossbow +24 +19 +14 (1d8; 19-
20/x2)

space 5ft/5ft **reach** 5ft

base att +16 **grp** +19

Atk options Psionic Weapon (2d6), Psionic Sneak
Attack (2d6)

Special Actions Lurk Augment, Psionics, Psionic
Demon

Spell-Like Abilities

At will – Darkness, greater teleport, gaseous form,
align weapon, see invisibility, invisibility,
telekinesis (DC 20), fly, detect thoughts

3/day – Dimensional anchor, enervation (DC 20),
major creation

1/day – Foresight

Psionics (Power Point 47)

1 – Conceal thoughts, chameleon, sensory gloom (DC
15)

2 – Animal Affinity, Evade Attack, Stygian Weapon (DC
16)

3 – Escape Detection

Abilities str 17, dex 24 (26), con 20, int 16 (18), wis
15, cha 20 (22)

SQ Initiative Boost, Psionic Sneak Attack (2d6),

Feats: Improved Initiative, Weapon Finesse, Weapon
Focus (Dagger), Improved Critical (Dagger), Lurk
Master, Psionic Weapon

Skills Appraise +9, Balance +8, Bluff +20,
Concentration +19, Decipher Script +10, Disguise
+19, Escape Artist +20, Gather Information +16,
Hide 25, Intimidate +16, Know (Planes) +10, Know
Local (Abyss) +14, Know (History) 7, Know (Psionics)
+16, Know (Arcana) +9, Listen +19, Move Silently
+25, Open Lock +13, Search +15, Sense Motive
+11, Sleight of Hand +17, Spellcraft +11, Psicraft
+14, Spot +19, Survival +8, Tumble +14

Lurk Augments

Additional Sneak Attack, Unfocusing Strike, Solid Strike,
Stunning Attack, Ignore Concelmant, Mental Assault,
Deceptive Strike, Reach Attack, Sneak Attack Undead

Psionic Demon

Int. Bonusunun verdiği power point hesaplanırken,
demonluktan gelen hit dice`ları da psişik bir sınıf gibi
işlem görür.

yükseltilebilir. Nadiren de olsa Assassin yada Bard seviyesi de eklenebilir.

Karşınızda çevresi psişik güçle aydınlanmış, tehlikeli şekilde donandığı bıçakları ustalıkla kullanacağı konusunda şüphe vermeyecek kadar çevik bir yaratık duruyor. Kaslarının yapısı, sadece dış boyutlara ait bir yabancılıkla oluşmuş bir esneklikte kıvranıyor.

ZİPOS`UN TAKTİKLERİ

Zipos, iyi bir dövüşü sevse de mümkün olduğunca doğrudan dövüşe girmemeyi ve savaş alanını kendi seçmeyi ister. Uygunsuz bir mekanda ve hakkında bilgisi olmadığı düşmanlarla karşılaşırsa greater teleport kullanıp güvenli bir yere kaçır ve düşmanları hakkında yeterli bilgi toplayıp geri döner.

Bu bilgileri alırken, tercihen fiziksel olarak zayıf yönlerini öğrenmeye dikkat eder. Yetenekleri ile en iyi ölümlü hırsızları bile gölgede bırakabildiği için işine yarayabilecek her türlü sıradan eşya ve bazı kısıtlı büyüleri eşyalara ulaşabilir.

Düşmanlarını bulduğunda ise aralarında duyuları kuvvetli olanlar var ise öncelikle onların duyularını sensory gloom ile kapatmayı dener ve daha sonra sneak attack ve lurk augmentlerini kullanarak sinsi bir şekilde, fiziksel olarak daha zayıf olanlardan başlamak üzere düşmanları ile ilgilenir.

Eğer ki bilgi sahibi olmadığı düşmanlarla karşılaşır ve bir şekilde kaçışı engellenirse doğrudan ve büyük bir kararlılıkla kendine karşı en büyük tehlikeyi oluşturur (ki bu tercihen kaçışını engelleyen olacaktır) saf dışı etmeyi dener ve elindeki her şeyle saldırır.

ZİPOS HAKKINDA BİLGİ

Knowledge(planes) yeteneğinde rütbesi bulunan oyuncular Zipos hakkında araştırma yapabilir. Sonuçlara göre bulgular aşağıdaki gibidir;

DC16: Zipos, kökeni Abyss`e dayanan karanlık bir isimdir.

DC20: Zipos, Damina isimli kudretli bir iblisin ölümlü bir şövalye ile günah dolu münasebetinden doğan yavrulardan biridir.

DC23: Sıradışı zihinsel yetenekler sergileyebilir. Bunlarla düşmanlarını hazırlıksız yakaladığında elinden kurtulması güçtür. Fiziksel olarak beklenenden dayanıklı olduğu söylenir.

DC28: Pale Night isimli güçlü demon efendisinin emrinde çalışır ve yaşadığı yer Abyss`in 600. katında O, nun yanındadır. Eğer ki Zipos bir işe dahil olmuşsa bu işten kesinlikle Pale Night`in da haberi vardır.

ZİPOS`U OYUNLARA ADAPTE ETMEK

Zipos, Pale Night`in emrinde olmasına ve O`na bilgi vermesine rağmen doğal yetenekleri ve kaotik yapısı nedeniyle sık sık kendi adına çeşitli olaylara karışır. Güçlü psişik nesnelerin ve güçlü büyüleri hançerlerin peşinden koşmayı sever. Sıklıkla, Zipos`u zapt edebilecek kadar güçlü olan kudretli kötü maceracılar da katıldığı görülmüştür. Bunun dışında pek çok kereler Mind Flayer`ların organize ettiği av gruplarıncı da arandığı görülmüştür. Bu yüzden Mind Flayer`lar, kendileriyle iş yapmak isteyen bazı maceracıardan kesişen maceracıardan Zipos`la ilgili bilgi yada tercihen O`nu bizzat getirmelerini isterler.

Daha güçlü oyunlara adapte etmek içinse, Complete Psionics isimli kitaptan alınma olan Lurk seviyesi

DE

De, Abyss'den çıkmış en hevesli kumandanlardan biridir. Daha çirkin ve ufak bir yarı-iblisken Baphomet'in bilim kulesi'nde başlattığı ayaklanmayla neredeyse kaçacak olması Baphomet tarafından hem öfkeyle hem de saygıyla karşılanmıştır.

Kardeşleri arasında insana en çok benzeyeni De'dir (Deh diye okunur). Ancak baphomet, bu özelliğini bozmak için güçlü büyüler ve canavar özleri kullanmış ve eskiden olduğundan daha az zeki, daha garip, ancak çok daha etkileyici korkunç bir yaratık çıkartmıştır.

De'nin geçirdiği değişim ilk zamanlarında çok garip şekiller almışsa da zaman içinde De, kişiliğinin bariz gücü ile içindeki bütün iblis özlerini bastırarak neredeyse eski şeklini andıran bir biçim almayı başarmıştır. Bunu başarması da kendine daha fazla güvenmesi ve dolayısıyla daha güçlü olmasına yol açmıştır.

Kuraltınamaz Kötü olmasına ve o boyutun kendisine yaşattığı zorluklara rağmen Acheron'daki sonsuz savaş, De'ye kendini denemesi için bir fırsat gibi görünmüştür. Bu sayede dost düşman herkesin saygısını kazanacak muzafer bir kumandan olmayı başarmıştır.

Son zamanlarda boyutun kuralcı yöneliminin kendisini sıkması ve bir ayda üzerine gelen orduların sayısının burada geçirdiği yüz yılın toplamı kadar olması nedeniyle De'de savaş deliliği görülmeye başlanmıştır. Savaş başladığında çılginca taktiklerle ve ölümüne saldırılarla şu ana kadar milyonlarca rakibini küplerin yüzünden silmiş olsa da artık orduları azalmakta, doğaüstü dayanıklılıkları dahi test edilmekte ve De, an be an ölüme daha da yaklaşmaktadır.

De'nin Müttefik ve Planları

De'nin safi korku ve başarılarının getirdiği saygıyla yönettiği devasa bir ordusu vardır. Bu ordu son zamanlarda savaşa savaşa orc ve goblin savaşlarının tam ortasına doğru sürüklenmektedir. Bu cephenin ortasında tarafsız bir ordunun sağ kalma olasılığı yoktur ancak De'nin buna aldırış etmediği ortadadır.

De'nin müttefikleri arasında Hextor, eski efendisi Baphomet, arasına orc veya goblin tanrıları, Grazz't ve Acheron'daki güçlü boyutdışılar vardır. Ancak bu müttefiklikler çok çabuk değişir. Yine de hiç bir müttefik, De gibi değerli birini tekrar geri almaktan çekinmez. Kısa süren görevini ya da savaşını tamamladıktan sonra karşı tarafa geçebileceğini bilse bile.

De, son zamanlarda Material Plane'de bir ordu kurma hayalindedir. Bu nedenle kültlere güç bahşetmenin sırrını aramaktadır.

DE**CR17**

CE male Unique Demon

Medium Size Outsider (Chaotic, Extraplanar, Evil)

Init +4**Senses** darkvision 60ft, spot+23, listen +23 **Aura** see below**Languages** Common, Abyssal, Axiomatic(Lawful Outsiderların dili), Infernal, Orc, Goblin**AC** 32(+4dex +8natural +6deflection +4 armor) **T** 20 **FF** 28**HP** 276 **fast healing** 6 **DR** 10/good**Immune** fear, disease**Resist** cold, fire, acid 10 **SR** 15**Fort** +21 **ref** +18 **will** +19**Speed** 40ft**Melee** Ladrizornd +31 (3d6+11; 19-20/x2)**Ranged** +1 *large speed composite longbow(+4str mod)* +29 (2d6+4; x3)**Space** 10ft **Reach** 10ft**Base Atk** +24 **Grp** +34**Atk Options** Combat Expertise, Power Attack, Bull Rush, Aura, Awesome Blow**Special Actions** Imbue weapon, Summon Follower 4/day**Spell-Like Abilities:** (Cha based, Caster Level 20)

At will- teleport(self plus 50lb objects), mount, detect good, detect law, Mass Enlarge Person, Mass Bull's Strenght, Mass Bear's Endurance, Rage

3/day- *quickened* teleport(self plus 50lb), *quickened* mass shield of faith, Cloudkill(DC27), Mirage Arcana(DC27), Waves of Fatigue

1/day- Reverse Gravity, Mass Charm Monster(DC30)

Abilities str25, dex18, con24, int18, wis20, cha 34**Special Qualities** Aura, Consumptive Field**Feats** Power Attack, Bull Rush, Awesome Blow,

Combat Expertise, Quicken Spell-Like

Ability(teleport), Quicken Spell-Like Ability(mass shield of faith), Ability Focus(Consumptive Field), Improved Critical, Widen Aura of Command

Skills Bluff+30, Concentration+25,

Craft(weaponsmithing)+22, Diplomacy+39,

Disguise+30, Gather Information+30, Handle

Animal+30, Intimidate +39,

Knowledge(religion)+22, Knowledge(planes)+22,

Listen+23, Perform(act)+30, Ride+22, Search+22,

Sense Motive+23, Spot+23, Tumble+22

Possessions Ladrizond, +1 large speed composite

longbow(+4str mod), bracers of armor+4, ring of protection+6, amulet of natural armor+2, 4000

platin, 21 gem, 11 art object, Bag of Holding type IV

Aura(su) De'nin üç çeşit aurası vardır ve bunlardan biri daima etkilidir. Bu auralardan aynı anda sadece birini aktif tutabilir. Aura değiştirmesi 1 standart hareket sürer ve fırsat saldırısı vermez. Auralar şunlardır;

Widened Aura of Command: 100 feet çevredeki bütün müttefikler korkuya bağışık olur. Ayrıca bu müttefikler saldırı ve hasarlara +1 moral bonusu alırlar.

Charming Aura: 20 feet çevredeki bütün yaratıklar DC34 will save atamazlarsa 1 gün boyunca De'yi bir müttefik olarak algırlar. *Charm Monster* büyüsünü bozan her tür etki bu auranın da etkisini bozar. Save atabilen yaratıklar bu auradan 1 hafta boyunca tekrar etkilenmezler.

Aura of Dread: 30 feet çevredeki bütün düşmanları DC34 will save atamamaları durumunda De'den mümkün olduğunca kaçmaya çalışırlar. Kaçacakları yolu kendileri seçerler ve eğer kaçamazlarsa dövüşürler. Kurtarmayı atıp atamamalarına bakmaksızın bir korku etkisi olarak bütün saldırı ve hasarlarına -2 alırlar.

Imbue Weapon(su) De, savaşmadığı zamanlar silah yapmaktan hoşlanır ve bu silahlara kendi gücünden eklemeyi de sever. Günde 3 kez, standart bir hareket olarak kendi yaptığı bir silaha +1 enchancement bonus ekleyebilir. Bu bonus, 3 gün boyunca silaha kalır ve sonra kaybolur. Eğer silahın herhangi bir enchancement bonusu varsa bu etki boşa gider.

Summon Follower(su) De, ordusundaki askerler tarafından neredeyse bir tanrı ayarında görülmektedir. Fakat De bundan dolayı tanrısal güç elde edemese de, onları yanına çağırarak kadar bağ kurmayı başarmıştır. Günde 4 kez 2d12 adet level 5 fighter veya barbar çağırabilir. Bu askerler sıradan summon özelliklerindeki gibi 1 saat sonra eski yerlerine dönerler.

Consumptive Field(su): De'nin 20 feet çevresinde aktif olan bu aura yüzünden, bu bölge içindeki -1 veya daha düşük HP'deki bütün canlı yaratıklar DC28 Will save atamazlarsa ölürlür. Bu şekilde ölen her yaratık için De; +1d8 geçici HP ve +2str kazanır. Bu bonusların maksimumu +10d8 ve +20STR'dir.

Karşınızdaki iki buçuk metrelik devasa yaratığın insana benzer yapısı ancak doğaüstü gücünü yansıtacak kadar bozuk. İki metreye yakın genişlikte omuzları, kırmızı derisi ve parlayan gözleri, onu garip rüyalardan fırlamış etkileyici bir figüre benzetmektedir.

DE'NİN TAKTİKLERİ

De'nin taktikleri çok fazladır. Bireysel olarak çok uzun süre savaşa dayanabilecek biri olmamasının yanısıra, müttefiklerine verebildiği güçler sayesinde güvende kalır ve savaş alanını gezen bir ölüm makinası gibi dolaşabilir.

Savaştan önce eğer zaman bulabilirse *Mass Charm Monster* ile başlamadan bitirmeyi dener. Bu işe yaramazsa ya da bu özelliği o an mevcut değilse savaşır.

Savaşın ilk roundlarında hemen istediği noktalara askerlerini çağırarak kendisini sağlama alır. Eğer gerekirse düşmanlarını şaşırtmak için *Reverse Gravity*,

Mirage Arcana gibi büyülere başvurur. Eğer direkt olarak kendisine bir tehlike yoksa müttefiklerini ve kendisini şişiren Spell-Like özelliklerini kullanır.

Savaşın kızıştığı noktalarda gerekli yerlere teleport olarak gidişatı değiştirmeye çalışır. *Cloudkill* Spell-Like özelliği, düşmanlar kadar dostlara da zararlı olduğundan meydan savaşları hariç pek kullanmaz. Eğer fazla hasar veren melee düşmanlar varsa karşısında, yaklaşık *Waves of Fatigue* kullanıp hemen uzaklaşır.

DE HAKKINDA BİLGİ

Knowledge(planes) yeteneğinde rütbesi bulunan oyuncular De hakkında araştırma yapabilir. Sonuçlara göre bulgular aşağıdaki gibidir;

DC10: De, Acheron'da ordular yöneten korkunç bir iblistir. Bu orduların yönetimini de doğaüstü etkileyciliğine borçludur.

DC15: De, askerlerini defalarca yardıma çağırabildiği gibi, bunların hepsini de savaşta daha efektif hale getirmeyi de çabucak becerir.

DC20: De'nin çevresindeki askerleri, bizzat kendisinin güçlendirdiği silahlarla donanmıştır. Kendi silahı da bu çeşit bir silahtır ve çok tehlikelidir.

DC25: De'nin Acheron'da kazandığı savaşlar kaybettiklerinden kat kat fazladır. Bunun yüzünden ölümle o kadar haşır neşir olmuştur ki, çevresinde ölmekte olanların kalan nefeslerini gücüne katabilir.

DE'Yİ OYUNLARA ADAPTE ETMEK

De'yi oyunlara adapte etmek oldukça basittir. Özellikleri ve Spell-Like ability'leri kendi CR'sindeki yaratıklara oranla fazla güçlüdür. Bu yüzden daha fazlasına ihtiyaç duymayabilir. Onun yerine martial sınıflardan (fighter, ranger, barbarian gibi) seviye almayı yeğleyecektir. HD'ından ötürü alacağı levellerin epic featlerine de erişimi olabildiğini unutmayın.

DE'NİN KILICI LADRİZOND

De'nin elinde şu ana kadar güçlendirebildiği en iyi kılıç vardır. Kılıcın boyutu büyüktür ve +1 *mighty cleaving* keen özelliği gösterir. Bu kılıcın sayesinde her hafta toplam 500 round boyunca *Rod of Rulership* özelliğini kullanabilir.

Kılıç, başkasının eline geçmesi durumunda bu özelliklerini yitirerek +1 greatsword haline gelir. *Rod of Rulership* özelliği de her hafta şarj olmak yerine tek seferlik olur.

ROPOLG

Ropolg, Damina'nın veletleri arasında en hırslısıdır. Bu hırsı sayesinde bir iblis beyi olma amacına adım adım yaklaşmaktadır. Her daim birer dışlanmış iblis olan kardeşlerinin aksine Ropolg, becerisi ve hırslıyla Tanar'iler arasında yer edinmeye başlamıştır.

Ropolg, iblis beyi olma amacıyla Abyss'de mücadele verirken güçlerini Grazz'tın hizmetine sunmuştur. Grazz't tarafından kandırılıp kullanılan Ropolg sonradan bunu fark edip güçlü iblis beyine karşı önüne geçemediği bir nefret duymaya başlamıştır.

Hırsı ve nefretinin çok yönlülüğü sayesinde Grazz't karşısındaki savaşına her alanda devam ederek Material Plane'de kültler kurarak iş görmeye başlamıştır.

Son zamanlarda gereğinden cesurca bir nefretle Grazz'tın topraklarına girmiş ve burada Grazz'tın önemli adamlarına işkence edip öldürerek bireysel bir intikam çabası içine girmiştir. Söylentilere göre Grazz't bu işten hiç hoşnut değildir ve duruma bizzat müdahale etmeyi planlamaktadır.

Ropolg'un Müttefik ve Planları

Ropolg, son zamanlarda Material Plane'de bir kült edinmeyi başarmıştır. Bu kültün çeşitli yerlere yayılması için elinden geleni yapmaktadır. Ayrıca bu kültün genişlemesi sonucunda ufak bir ilahi güç de kazanmış ve Abyss'in enerjisini takipçilerine aktarabilmeyi başarmıştır.

Ropolg son zamanlarda iki şeyin peşinde koşmaktadır; çok sevdiği nefretinin ve yeni tadıp çok hoşlandığı ilahi gücün. Yani ya bir iblis beyi ya da bir tanrı olarak Grazz'tın hakkından gelmek birincil amacıdır.

ROPOLG

CR16

CE Male Unique Demon

Medium Size Outsider(Chaotic, Evil, Extraplanar)

Init +11

Senses darkvision, low-light vision, spot+16, listen+16

Languages Common, Abyssal, Giant, Drow

AC 29(+7dex +3wis +4natural+3deflect +2 armor) **T** 23 **FF** 19

HP 120(16HD) **DR** 20/good or cold iron

Immune stun, profane damage, vile damage

Resist acid, electricity, cold 10 **SR** 26

Fort 13 **Ref** 17 **Will** 13

Speed 40ft

Melee 2 fists +24 (2d6+3;19-20/x2)

Ranged +1 javelin +23 (1d6+3)

Space 5ft **Reach** 5ft

Base Atk +16 **Grp** +19

Atk Options Chaotic Flurry, Stunning Fist, Timed Kill

Spell-Like Abilities (CL 16)

At will- spider climb, darkness, detect good, detect law, hide from undead, hold person(DC19)

6/day- True Strike, nondetection, dimension door, produce flame, vampiric touch

3/day- Hold monster(DC22),

blindness/deafness(DC20), plane shift

1/day- Finger of Death

Spellcasting Ability as 3rd level cleric

Abilities str16, dex24, con16, int16, wis17, cha24

Special Qualities sadomazochistic

Feats Alertness, Improved Initiative, Ability

Focus(Timed Death), Weapon Finesse(fist), Iron Will, Spell focus(evil)

Skills Balance+20, Concentration+16, Diplomacy+20,

Escape Artist+20, Hide+20, Jump+16,

Knowledge(arcana)+16, Knowledge(religion)+16,

Knowledge(planes)+16, Listen+16, Move

Silently+20, Sense Motive+16, Spellcraft+16,

Spot+16, Swim+16, Tumble+21

Possessions gloves of dexterity+2, 4 adet +1 javelin, ring of protection+3, gloves of armor+2

Unarmed Specialist(ex): Ropolg'un nefretinden gelen savaş yeteneği ona 15. Seviye bir keşiş gibi silahsız saldırı yapabilme, bilgelik bonusunu zırhına ekleyebilme ve günde Can Zarının yarısı kadar sayıda Stunning fist yapabilme yeteneği vermiştir. (DC için Can Zarını monk seviyesi olarak kabul edin)

Timed Kill(su): Ropolg'un haftada bir kez, çeviklik bonusunu zırhına ekleyemeyen (faka basmış ya da hareketsiz) bir rakibine yapacağı saldırıya *Timed Kill* özelliği ekleyebilir. Eğer rakibi DC21 fortitude save atamazsa, Ropolg'un istediği bir şart gerçekleştiği an ölür. (Referans için *Contingency* büyüünü tetikleyen unsurlara bakabilirsiniz)

Sneak Attack(ex): Ropolg, bir düzenbaz gibi sinsi saldırı yapabilir. Sinsi saldırısı +1d6 hasar verir.

Sadomazochistic(ex): Ropolg'un fiziksel acılarla geçen uzun ömrü ona acılara karşı zihinsel bir zevk engeli koymasına yol açmıştır. Ropolg'un tek bir saldırı ile vereceği her 10hp'lik hasar, saldırı ve hasarına +1 competence bonus sağlar. Aynı şekilde tek saldırıdan aldığı her 10 hasar için de +1 hasar ve saldırı bonusu alır. Ayrıca asla aşırı hasardan (massive damage) ölmez.

Spellcasting Ability(su): Ropolg'un az da olsa ulaşmış olduğu büyü kudret ona 3. Seviye bir ruhban gibi büyü hazırlayıp yapma gücü verir. Daha detaylı bilgi için aşağıyı okuyun.

Chaotic Flurry(ex): Ropolg bir tam tur saldırısı yaparken saldırı bonusuna -4 ceza alarak bir sağanak saldırısı yapmayı deneyebilir. Chaotic Flurry kullanırken +20 saldırı bonusu ile (+24 yerine), 1d4-1 saldırı yapar.

Yaratık size doğru döndüğünde neredeyse bir insan gördüğünüzü sanacaktınız. Fakat dikkatlice bakınca, yaşlı bir adama benzeyen suratının ve eklemelerinin ufak dikenlerle kaplı olduğunu ve kendi derisini devamlı yüzüp durduğunu fark ettiniz. Bu dikenler kendisine zarar vermiyor gibi görünse de hareketlerindeki akıcılıktan, düşmanlarına korkunç acılar tattırabileceğine eminsiniz.

ROPOLG'UN TAKTİKLERİ

Ropolg'un taktikleri daha çok, düşmanını etkisiz hale getirmek üzerinedir. Yapabilirse düşmanlarını etkisiz hale getirir ve onlara acı çektirerek sadistçe kazandığı saldırıları ile daha fazlası için uğraşır.

Eğer bariz şekilde savunmasız bir rakibi varsa öncelikle onunla uğraşır. Yakındövüşte çabuk düşecek büyük kullanıcıları rakiplere de yine öncelik verir.

ROPOLG HAKKINDA BİLGİ

Knowledge(planes) yeteneğinde rütbesi bulunan oyuncular Ropolg hakkında araştırma yapabilir. Sonuçlara göre bulgular aşağıdaki gibidir;

DC10: Ropolg, Abyss'in derinliklerinden gelen bir yaratık olan Ropolg, nefret dolu korucular, kötü keşişler ve "Sert Pençe"ler tarafından takip edilen yeni bir güçtür.

DC15: Ropolg'un ölümcül saldırıları rakibini acılar içinde kıvrandırıp günler sonra ölümüne yol açabilir.

DC18: Ropolg yakın zamanda ilahi güçlere kavuşmuştur. Bu nedenle boyut dışılıktan gelen içsel büyülerinin yanısıra bir ruhban gibi büyüler yapabilir. Bu büyü gücü gün geçtikçe artmaktadır.

DC21: Ropolg'un vücudu acıya aşırı dayanıklı olduğu gibi kendisi de acı çekmek ve çektirmekten çok hoşlanır. Acı çektikçe ve çektirdikçe daha da güçlenir.

DC26: Ropolg tamamen içten gelen bir kudretle efsanevi bir keşişe eşdeğer güçte dövüş kabiliyetine sahiptir. Görünüşe göre keşişlerin iç disiplini ise saldırgan yeteneklerle değiştiren bir tekniğe sahiptir.

ROPOLG'UN MADDE BOYUTTAKİ YERİ

Ropolg, kardeşlerine göre madde boyutlarda daha sıklıkla karşılaşılan bir yaratıktır. Çok ufak ve güçsüz kültlerin patronu olarak düşük seviyeli maceracıların karşısına çıkar.

Ropolg, daha güçlü bireylerin ruhlarını ele geçirmek için de büyük çaba sarf eder. Temel olarak, spellcasting ability ile kullanabildiği kadar yüksek seviye büyü bahsedebilir. Eğer level11 üstü bir divine casteri ayartmayı başarır ya da böyle biri kendisine kurban edilirse büyük kullanımı ve bahsetme açısından bir seviye daha yukarı cleric gibi işlem görür.

Yüksek seviye büyüler bahsedememesi nedeniyle Rangerlar ve Paladin of Slaughter'lar tarafından takip edilse de bazı yeteneksiz ruhbanlara da sahiptir. Daha

domainin sırlarına eremediği için bu ruhbanlara domain bahsedememektedir.

ROPOLG'U OYUNLARA ADAPTE ETMEK

Ropolg'u oyunlara adapte etmek çok zor değildir. Hatta bu kitapçıkta kiler arasında oyunlara en kolay katılabilecek olanların arasında yer alır. Önerilen yöntemleri şu şekilde sıralayabiliriz;

Ur-Priest Seviyesi: Ropolg, Ur-Priest(*Complete Divine* s70) olmak için gereken şartları sağlamaktadır. Böylece Ur-Priestliğin sırlarını eline geçirerek divine gücü çalmaya başlar. Yapabildiği seviyede büyü bahsedebildiği için de ruhbanlarına büyüleri bahşeder. Kendinde önceden bulunan ilahi gücü kaybedip kaybetmeyeceği ise DM'in takdirine kalmıştır.

Cleric Seviyesi: Ropolg ilahi güce ulaşabilmek için abyss'e taparak ondan güç alabilir. Böylece domainlere ulaşır ve olan büyü gücünün üstüne ekleme yaparak güçlenir.

LELLINA

Lellina, doğduğu andan itibaren kısa sürede bir succubusa çok benzer bir şekil almıştır. Sonrasında aslen succubuslar kadar güçlü olmadığı anlaşılınca Baphomet tarafından, ailenin dişileri olarak çok başarılı yaptıkları bir işe verilmiştir; doğurmak.

Baphomet'in bilim kulesinin derinliklerinde her saniye onlarca ufak iblis doğurarak yatar. Yüzyıllarca gördüğü işkence, tecavüz ve kötülükten sonra aklını neredeyse tamamen yitirmiş ve iki temel fikrin dışında hiçbir şey hatırlamamaktadır; doğurmak ve yok etmek.

Lellina kardeşlerinin arasında en zayıf ve en garip olanıdır. Çok büyük ve tehlikeli iblis ordularına ihtiyaç duyan deli büyücüler tarafından sıklıkla madde düzleme çağırılmaktadır. Üçyüz yıllık ömründe bir çok yıkıma neden olmuş olsa da bunlardan ders alamayacak kadar delirmiş ve zihinsizdir.

LELLINA

CR8

Female Unique Demon

CE Collosal Outsider (Chaotic, Extraplanar, Evil)

Init -4

Senses all around vision, darkvision 60ft, listen+34, spot+34

Aura Control Spawn

Languages Abyssal

AC 22 (-4dex +16natural) **T** 6 **FF** 22

HP 540 (24HD) **Fast Healing** 2 **DR** 5/good

Immune Bludgeoning damage, electricity

Resist fire, acid 10 **SR** 20

Fort +18 **Ref** +10 **Will** +16

Speed 5feet

Melee see below

Ranged Throw spawn +21

Space 100ft long, 3ft wide **Reach** 5ft

Base Atk +24 **Grp** +38

Spell-Like Abilities (CL 20)

At will- detect good, detect law, see invisibility, protection from arrows

1/day- stonесkin

Abilities str6, dex2, con46, int6, wis14, cha14

Feats Alertness, skill focus(spot), skill focus(listen), weapon focus(throw spawn), Iron Will, Lightning Reflexes, Great Fortitude, Endurance, Widen Aura of Control Spawn

Skills Handle Animal +29, Intimidate +29, Listen +34, Search +25, Sense Motive +29, Spot+34

Control Spawn(su): Lellina, doğurduğu iblislere ve her tür half-fiend yaratığa *dominate monster* etkili bir auraya sahiptir. Bu yaratıklar kontrol altına girmek için DC24 will save atmalıdır. Eğer bu save'de başarılı olurlarsa 12 saat içinde tekrar etkilenmezler.

All Around Vision(su): Lellina'nın her yanından her saniye doğmakta olan iblisler, göbek başları kopana kadar Lellina'ya bağlıdırlar ve onun modifierlarını kullanarak spot ve listen denemeleri yaparlar. Bu sayede Lellina'yı tehlikelerden çabucak haberdar edebilirler.

Throw Spawn(ex): Lellina yüzyıllarca doğurduğu iblisler yüzünden artık doğurma işinde uzmanlaşmıştır. Doğurma anını ve kaslarını doğru zamanlayarak 30ft range increment'i olan bir saldırı ile doğurduğu yaratıkları fırlatabilir. Fırlatılan yaratık, mesafe yatay ise gidilen mesafenin yarısını düşmüş gibi hasar alır. Yaratığın çarptığı rakip de yaratıkla aynı hasarı alır.

Spawning(su): Lellina daimi olarak doğurmaktadır. Her round 1d3 spawn doğurur(statları aşağıda). Bu spawnlar eğer Lellina'dan 1 milden fazla uzaklaşırlarsa 1 hafta içinde ölürlere. Spawnlardan birini o round doğurmak yerine fırlatmayı seçebilir.

Reach of Spawn(ex): Lellina'nın doğurmakta olduğu bütün spawnlar, 5 feet çevresindeki alana doğru devamlı kırıdanıp durmaktadır. Bu nedenle eğer Lellina'nın 5 feet yakınında kontrol etmediği bir yaratık varsa, Lellina ona karşı her round free action olarak grapple denemesi yapar. Yakalanan yaratığı bir sonraki round bir move action olarak yutar(grapple denemesi ile). Yuttuğu düşmanını isterse o tur, isterse sonraki herhangi bir tur standart hareket olarak bir spawnmışçasına fırlatabilir. Fırlatılmaktan kurtulmak için rakibi DC28 reflex save atmalıdır. Eğer atabilirse 10 feet ileriye hasar almadan düşer.

Neredeyse bütün odayı kaplayan bu dev yaratık, adeta üst üste yığılmış pembe bir et yığınınını andırmaktadır. Bu et yığınlarının arasından siz baktığınız sırada bile ufak gölgelerin sızıp çıkmakta olduğunu görüyorsunuz. Et yığınlarının tepesinde duran bir kadın kafası size doğru nefret dolu çığlıklar atıyor.

LELLINA'NIN TAKTİKLERİ

Lellina'nın tek taktiği bütün doğurmuş olduğu yaratıkları hemen düşmanlarının üzerine saldırtmaktır. Bu düşmanlar, kontrol edemediği her yaratıktır, yani aşağı yukarı herkes.

Lellina, herhangi bir anda 3d20 adet spawn ile çevrilidir ve her round 1d3 adet doğurur. Bu spawnlardan herhangi birini o round doğurmak yerine fırlatmayı deneyebilir. Spawnların statları için aşağıya bakınız.

LELLINA İLE İLGİLİ BİLGİ

Knowledge(planes) yeteneğinde rütbesi bulunan oyuncular Lellina hakkında araştırma yapabilir. Sonuçlara göre bulgular aşağıdaki gibidir;

DC10: Lellina, Abyss'in en kötü işkencelerini görerek delirmiş bir iblistir. Deli bir büyücünün kendisini çağırdığı madde düzlemde vermiş olduğu Lellina isminden başka bir isme tepki vermez.

DC13: Lellina'nın genel yetenekleri savunma üzerine kuruludur. Saldırganlığı spawnları yapar. Yakınına yaklaşmak, garip özellikleri nedeniyle tehlikeli olduğu gibi kendisi de hasara karşı aşırı dayanıklıdır.

DC16: Lellina'nın hisleri aşırı kuvvetlidir ve etrafında saklanmak neredeyse mümkün değildir. Menzilli ve arbede saldırılarına büyümsü özellikleriyle karşı koyabilir.

DC20: Lellina'nın kat kat ve yumuşak etleri bütün ezici saldırıları emip etkisiz hale getirir. Tam anlamı ile etkilendiği tek saldırı türü soğuk hasarıdır.

LELLINA'YI OYUNLARA ADAPTE ETMEK

Lellina'yı oyunlara adapte etmek zor değildir. Düşük seviyeli ancak zorlu bir mücadele olabilir ya da daha büyük bir yaratığın yardımında olabilir. Eğer daha güçlü bir Lellina'ya ihtiyacınız olursa şunları yapabilirsiniz;

Statlarını artırabilirsiniz; Lellina'nın statlarını artırmanız durumunda bütün özellikleri ve bunların DC'leri artar.

Spawnlarını güçlendirebilirsiniz; Spawnlarını daha güçlü hale getirerek saldırı gücünü artırabilirsiniz.

Hızını artırabilirsiniz; Lellina'nın hızını 20feet'e çıkararak onu düşmanlarına çabucak erişip onları hemen grapple'a alabilir hale getirebilirsiniz.

Spell-Like Ability verebilirsiniz; Çeşitli hasar veren spell-like ability'ler ile spawn doğurup savunmaya çekilir halden kurtarabilir ve tehlikeli bir boss haline getirebilirsiniz.

Rol Yapma Olanağı (EL8):

Lellina, madde düzleme deli bir büyücü tarafından çağırılmış ancak bir şekilde kurtulup büyücüyü spawnları yoluyla öldürmüştür. Şimdi birkaç mil çevreyi başıboş şekilde yağmalayıp duran spawnları ile, derin olmayan bu zindanda sıkışıp kalmasının intikamını almaya çalışmaktadır. Büyücü öldükten sonra unutulduğu köşede ekipmanları ve büyü kitabı ile durmaktadır. Geri kalan eşyaların hepsi olmasa da spawnların yetişebildiği kadarı yok edilmiştir. Civardaki kasabalar bu tehdide son vermek için bir grup maceracı aramaktadır.

Lellina'nın spawnları şu şekildedir;

Spawn(Lellina)

CR2

Always CE small outsider (Chaotic, Extraplanar, Evil)

Init +4

Senses darkvision 30ft, spot-3, listen-3

Languages None

AC 14(+1size, +3natural)

HP 16 (3HD)

Fort +3 **Ref** +3 **Will** +0

Speed 15ft

Melee natural attack +3 (1d4+poison)

Space 5ft **Reach** 5ft

Base Att +3 **Grp** -1

Abilities str10, dex10, con10, int3, wis3, cha3

Feats Improved Initiative, Toughness

Skills Balance+5, Climb+5, Hide+5, Jump+5, Move Silently+5, Swim+5

Advancement 3-8HD(small), 9+HD(medium)

Poison(ex): Spawn'ların saldırıları zehirle yüklüdür; DC11 initial 1con secondary 1dex.

Spawnların taktikleri sadece saldırmaktır. Daha özel spawnlar gerekiyorsa onları yapabilirsiniz.

GELLONID, PISADOR ve DAMINA

Gellonid, Pisador ve Damina için statları bu kitapçıkta belirtmek yerine sitemizdeki çeşitli etkinlikler içerisinde sizlere yaptırma yoluna gideceğiz. Ödüllü yarışmalar şeklinde olacak olan bu yarışmalar için www.rpcraft.com sitemizi takip ediniz.

KATILIMCILAR

İbrahim Muhammet Çelik – Türklider
Cihan Türe – Shevarash
Barış Şimşek - Dilbao
Emir Keskin – Phantom
Hakan Arslan - KARSH