



ELITE GUARD I



WWW.RPCRAFT.NET

ÖNSÖZ

Merhabalar,

RPCraft PDF Takımı olarak, yeni bir projemizle daha sizleri selamlarız. Bildiğiniz üzere, 2009 yılında RPCraft köklü bir değişikliğe giderek sadece Türkçe frp materyalleri üretmeye odaklanan bir atölye sitesi haline geldi. Bunun meyvelerini ise şimdilerde toplamaya başladık.

Yeni nesil projelerimiz sitemizin ilgili bölümlerinde bulunmaktadır. Bu projelerin bir başka versiyonu olan Diyar Kitabeleri, bir başka projemiz olan Elit serisi ile birlikte start alacak. Bunların haricinde Malathgargon Oyun Rehberi ve RPCraft RPG Sistem Tanıtım Kitapçığı da sizlerin beğenisine sunulacak. Her bir kitapçığımız seriler halinde olup devamı için www.rpcraft.net adresimize sizleri bekleriz.

Uzun lafın kısıası, sunduğumuz yeni kitapçığımızla sizleri başbaşa bırakalım.

İbrahim Muhammet "Erlik" Çelik

KÜNYE

Elite Guard Tasarım:

İbrahim Muhammet "Erlik" ÇELİK
Cihan "Shavarash" TÜRE
Melih "Calengil" DEMİR

İlustrasyonlar:

Devrim "devrimk" KUNTER (Kurşun Kalem)
Serkan "Mastermind" ÖZAY (Çini ve Renklendirme)

Grafik Tasarım:

Serkan "Mastermind" ÖZAY

Özel Teşekkürler:

Berkay "Amanchanamun" Ayanoğlu

Gökçe Ozan "occultsearcher" TOPTAŞ
ve tüm RPCraft ailesi...

GİRİŞ

Aşağıda, oyunlarınızda kullanmanız için ürettiğimiz özel NPC'leri bulacaksınız. Bu NPC'leri isterseniz oldukları gibi kullanabilir, isterseniz ismini ve tasvirini değiştirerek başka bir NPC'ymiş gibi oyuna sürebilirsiniz.

Elit NPC'ler, temel olarak aynı seviye 2 adet rakibe eşdeğerdir. Bu nedenle dikkatli kullanılmaları gerektiği gibi, her yerde karşılaşılabilecek cinsten rakipler değildir. Özellikle düşük seviyelerde oyuncuları oldukça zorlayabileceklerini unutmayın ve karşılaşmalarınızı buna göre hazırlamaya dikkat edin.

NPC'leri nasıl değiştirip üzerlerinde düzenlemeler yapıldığını merak ediyorsanız, Türklider'in 4e Tarif Kitabı isimli PDF'mize, www.rpcraft.net adresimizden ulaşabilirsiniz.

İÇİNDEKİLER

3.....	Avariel Knight
4.....	Dawn Guard
5.....	Drider Champion
6.....	Tribe Guardian
7.....	Yüzbaşı Harlateem

AVARIEL KNIGHT

Avariel halkı, elflerle aynı soydan geldiğine inanılan güzel ve kanatlı bir ırktır. Fakat bu ırktan artık pek azı sağ kalmış ve ortalarda görünmektedir. Bu kalanların pek çoğu becerileri ile kendilerine ihtiyaç duyulan yerlerde iyi bir konum elde edebilirler. Avariel Knightlar ise sert mizaçları ve doğrudan taktikleri ile düşmanlarını yıldırma konusunda ustadırlar.

Avariel Knight **Level 8 Elite Soldier**
Medium Fey Humanoid *XP 700*

Initiative +11 **Senses** Perception +17

HP 176; **Bloodied** 88

AC 26; **Fortitude** 22, **Reflex** 24, **Will** 21

Resist 10 thunder, 5 lightning

Saving Throws +2

Speed 6 land, fly 8 (hover)

Action Points 1

⬇ **Diving Spear** (standard; at-will) ⬆ Weapon

+14 vs AC; 1d10 + 7 damage
rakibini 2 kare slide ettirir. Opportunity attack olarak da kullanılabilir.

↘ **Glassteel Hammers** (standard; at-will) ⬆ Weapon

Ranged 10; +11 vs Fortitude; 2d6 + 7 damage

↩ **Cry of Skies** (immediate reaction, ilk kez bloodied olduğunda; encounter) ⬆ Psychic

Close burst 5; alan içindeki düşmanlara karşı +12 vs. Will; düşmanlar daze olurlar (save ends)

⬇ **Catch and Up** (standard; encounter)

+12 vs Reflex; 3d10 + 9 damage

Yerdeki bir düşmanını yakalar ve ayaklarını yerden kestikten sonra yeniden fırlatır. Sadece kendi boyutundan küçük yada bir boy büyük kadar yaratıklara yapabilir ve düşmanı knock prone (save ends) olur. Eğer düşmanı havada yada uçuyorsa yarım hasar verir, dazed ve (save ends both) olur.

⬇ **Impossible Charge** (standard; recharge ⬆⬆⬆) ⬆ Weapon

+12 vs ; 3d10 + 5 damage
Attack of opportunity vermeden normal hızına ek olarak fazladan 3 kare gidebilir. Saldırısı yapabildiği için herhangi bir yöne en az 4 kare hareket etmek zorundadır.

Alignment: Unaligned **Languages:** Common, Elven

Str 16 (+6) **Dex** 20 (+9) **Wis** 19 (+8)

Con 16 (+7) **Int** 14 (+6) **Cha** 10 (+4)

Equipment: Throwing Hammers, Spear, Chainmail

Avariel Knight Taktikler

Avariel Knight`lar düşmanlarına doğrudan havadan saldırmayı denerler ve mümkün olduğunca açık havada savaşmaya çalışırlar. Havadan gelirken öncelikle fırlattıkları büyü çekiçlerle ilgiyi üzerlerine çektikten sonra düşmanlarına karşı Impossible Charge ile doğrudan saldırır ve sonrasında en tehlikeli olanlarına mümkünse Catch and Up ile saldırmayı denerler.

Avariel Knight Bilgi

Tribe Guardian ile ilgili bilgi edinmek için History denemesi yapmak gerekir. Sonuçlar aşağıdaki gibidir:
DC 15 : Avariel Knightlar kadim bir ırka mensupturlar ve manevra yapıp uçabilecekleri mekanlarda savaşır.
DC 20 : Kadim bir ırka mensupturlar ve fırlattıkları büyü çekiçleri meşhurdur.
DC 20 : Avariel ırkı fırtınalara ve şimşeklere karşı normalden daha dayanıklıdır.

Karşılaşma Grupları

Avariel Knight`ın yanına yoldaşlar eklemek isterseniz aşağıdaki gibi kullanabilirsiniz. (Monster Manual`dan)

Level 12 Hava Karşılaşması İçin (3.600xp)

- ⬆ Avariel Knight (level 8 elite soldier)
- ⬆ 2 Angel of Valor (level 8 soldier)
- ⬆ 6 Angel of Valor Cohort (level 11 minion)

Level 9 Yer Karşılaşması İçin(2.900xp)

- ⬆ Avariel Knight (level 8 elite soldier)
- ⬆ 5 Eladrin Fey Knight (level 7 soldier (leader))
- ⬆ 2 Eladrin Twilight Incanter (level 8 controller)



DAWN GUARD

Dawn Guard'lar, çeşitli Psikik güçlerin olduğu sosyal alanlarda ortaya çıkan yaratıklar olarak bilinirler. Görevleri, geceleri buldukları bölgeleri korumak ve şehirleri tehdit eden kötücül yaratıkları ya da şehrin içerisinde geceleri suça teşebbüs edenleri yakalamaktır.

Dawn Guard **Level 12 Elite Brute**
Large Natural Animate (Construct) *XP 1400*

Initiative +10 **Senses** Perception +21

HP 292; **Bloodied** 146

AC 26; **Fortitude** 26, **Reflex** 26, **Will** 24

Immune Disease, Poison

Speed 6

Action Points 1

⬇ **Slam** (standard; at-will) ⬠ Weapon

+13 vs ; 3d6 + 5 damage

↗ **Crystal Particles** (standard; at-will) ⬠ Psionic

Ranged 5; +15 vs AC; 2d6 + 5 damage ve saldırı düşmanı iki kare iter. (push)

⬇ **Stunning Fist** (standart; recharge [1][2][3]) ⬠ Weapon

+13 vs Fortitude; 4d10 + 5 damage ve rakip, Dawn Guard'ın bir sonraki turunun sonuna kadar stun olur.

↖ **Crystal Shine** (standard; encounter) ⬠ Psionic

Close Burst 3; +11 vs Fortitude; vurursa 4d8 + 5 damage ve görme duyusuna sahip etki alanındaki her rakip (vursa da vurmasa da) daze olur (save ends)

Alignment: Unaligned **Languages:** Common

Skills: Intimidate, Perception

Str 22 (+12) **Dex** 19 (+10) **Wis** 19 (+10)

Con 16 (+9) **Int** 16 (+9) **Cha** 16 (+9)

Equipment: None

Dawn Guard Taktikler

Dawn Guard'lar, korudukları şehri tehdit eden kötücül yaratıklar ya da suçluları yakalamak konusunda ustalaşmıştır. Düşmanı farkettilerinde, saldırıya geçerken ilk önce rakiplerini şaşırtmayı seçerler. Bunu da parlayan bedenlerini kullanarak yaparlar. Eğer birden fazla düşmana karşı savaşıyorsa, bu düşmanlardan bazılarını bayıltarak, dövüş içerisinde avantaj kazanmaya çalışır. Ayrıca, kendisine uzak olan düşmanlara saldırmak için kristalden oluşan vücudundan, uzaktaki düşmanına kristalden parçalar fırlatır.

Dawn Guard Bilgi

Dawn Guard ile ilgili bilgi edinmek için Arcana ya da Streetwise denemeleri yapmak gerekir. Sonuçlar aşağıdaki gibidir:

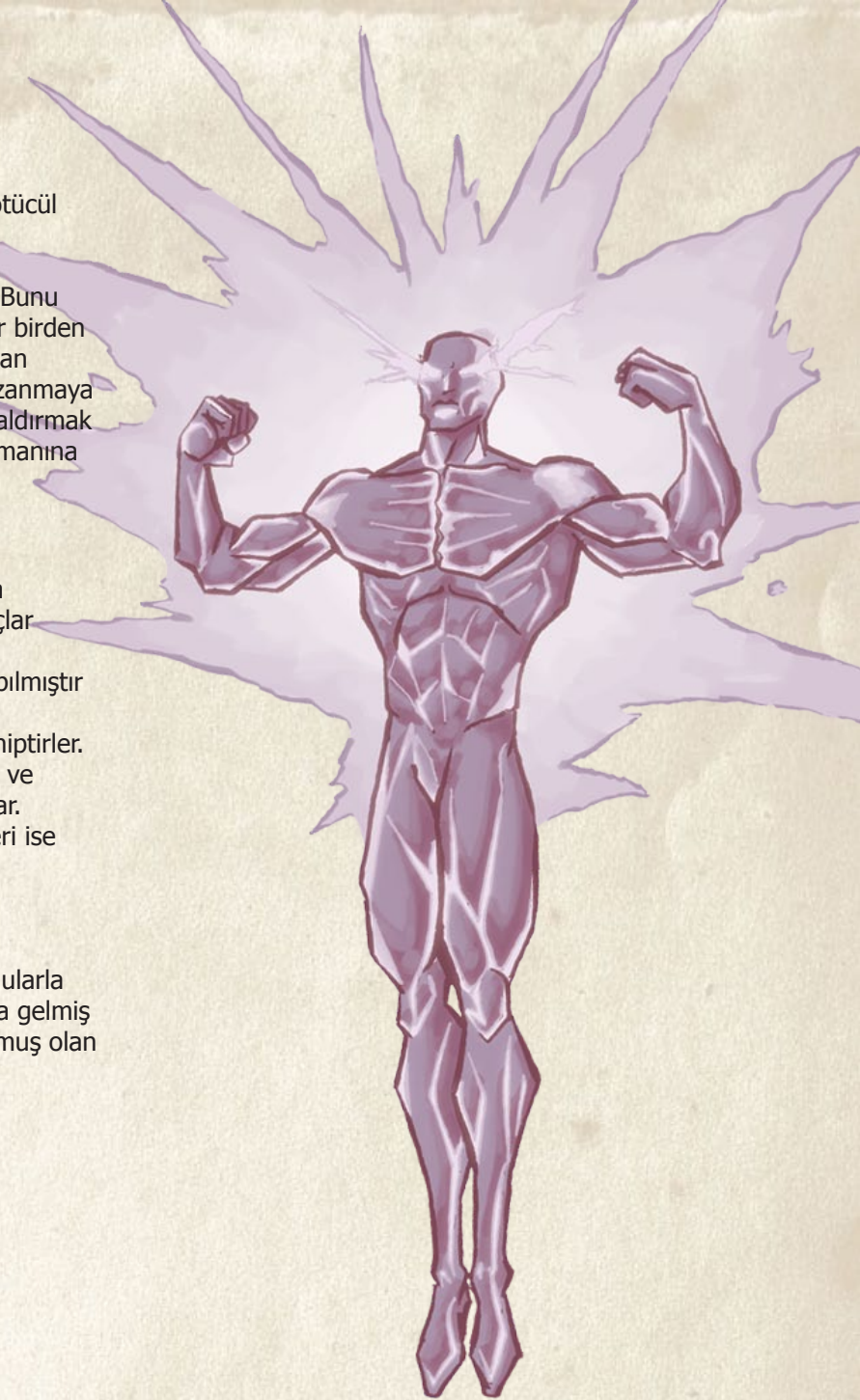
DC 10: Dawn Guard'lar, tamamen kristalden yapılmıştır korumalardır.

DC 15: Dawn Guard'lar, çeşitli psikik güçlere sahiptirler. Düşmanlarını alt etmek için parlayan bedenlerini ve vücutlarından fırlayan kristal parçalarını kullanırlar.

DC 20: Dawn Guard'lar, gündüzleri pasif, geceleri ise aktif durumda olan gece nöbetçileridir.

Karşılaşma Grupları

Dawn guardlar genelde yalnız olurlar. Ancak suçlularla karşılaştıklarında tamamen bağımsız olarak oraya gelmiş olan muhafızlar olabilir. Genelde söylentileri duymuş olan muhafızlar Dawn Guard ile birlikte çalışır.



TRIBE GUARDIAN

Tribe Guardian'lar, Orc Kabilelerinin şeflerinin ya da ruhani liderlerinin kişisel korumaları olarak bilinirler. Üstlerinin verdikleri emirleri, acımasızca uygulayan bu savaşçılar, kabile içerisindeki düzensizlikleri halletmek, kabile şefine ya da şamanına yapılan saygısızlıkları cezalandırmak ya da kabile içerisinde çıkan herhangi bir sorunu çözmek için eğitilmiş özel savaşçılardır.

Tribe Guardian **Level 6 Elite Soldier**
Medium Natural Humanoid *XP 600*

Initiative +8 **Senses** Perception +14
HP 142; **Bloodied** 71
AC 24; **Fortitude** 22, **Reflex** 20, **Will** 18
Speed 6
Action Points 1

⬇ **Great Axe** (standard; at-will) ⬆ Weapon

+10 vs AC; 1d12 + 5 damage (Kritikte 1d12+11)
Tribe Guardian in saldırdığı rakip, saldırının ardından Tribe Guardian'ın bir sonraki turuna kadar işaretlenir. (Marked)

⬇ **Double Strike** (standard; at-will) ⬆ Weapon

Tribe Guardian, Great Axe ile iki saldırı yapar.

⬇ **Shield Bash** (standard; encounter) ⬆ Weapon

+10 vs Fortitude; 3d6 + 4 damage ve rakip sersemeler (Stun, save ends) Aynı zamanda bu ağır darbeyi yiyen rakip, iki kare itilir (Push).

⬇ **Warrior's Surge** (standard; encounter) ⬆ Weapon, Healing

+10 vs AC; 1d12+5 hasar (Kritikte 1d12+11) ve Tribe Guardian 35hp iyileşir.

Alignment: Chaotic Evil **Languages:** Common, Giant

Skills: Endurance, Intimidate

Str 21 (+8) **Dex** 16 (+6) **Wis** 16 (+6)

Con 15 (+5) **Int** 13 (+4) **Cha** 13 (+4)

Equipment: Chain Mail, Great Axe, Heavy Shield

Tribe Guardian Taktikler

Tribe Guardian'lar, normal orc'lar gibi sadece baltalarıyla savaşmak yerine, düzenli askerler gibi çeşitli silahlar kullanarak savaşır. Bunların başında ise koca kalkanları gelir. Zayıf rakiplerini koruyan düşmanlarını kalkanla bayıldıktan sonra hemen arka saflardaki daha dayanıksız olanlara ulaşır ve çift saldırılarla onları yok etmeye çalışır. Zor durumda kalırsa da ırksal özelliğini kullanır ve ölümüne dek savaşır.

Tribe Guardian Bilgi

Tribe Guardian ile ilgili bilgi edinmek için Nature denemesi yapmak gerekir. Sonuçlar aşağıdaki gibidir:
DC 10: Tribe Guardian'lar Savaş Şeflerinin ya da Kabile'nin Ruhani Liderlerinin özel korumalığını yaparlar.
DC 15: Tribe Guardian'lar, Savaşırken Kalkanlarını ustalıkla kullanırlar ve Baltalarıyla ani saldırılar gerçekleştirirler.

Karşılaşma Grupları

Tribe Guardian'ın yanına yoldaşlar eklemek isterseniz aşağıdaki gibi kullanabilirsiniz. (Monster Manual'dan)

Level 6 Encounter (2.000 XP)

- ⬆ Tribe Guardian (Level 5 Elite Soldier)
- ⬆ 4 Orc Berserker (Level 4 brute)
- ⬆ 12 Orc Drudge (Level 4 minion)
- ⬆ 1 Eye of Gruumsh (Level 5 Controller(leader))



DRIDER CHAMPION

Dünyanın karanlıklarından gelen bu kana susamış yaratıklar Tanrıça Lolth tarafından kendisinin grotesk bir figürü olarak kutsanmışlardır.

Drider Champion **Level 14 Elite Soldier**
Large Fey Humanoid (spider) *XP 2000*

Initiative +13 **Senses** Perception +23; Darkvision

HP 284; **Bloodied** 71

AC 33; **Fortitude** 29, **Reflex** 27, **Will** 27

Saving Throws +2

Speed 8, climb 8 (spider climb)

Action Points 1

⚔ **Long Sword** (standard; at-will) ♦ Weapon
+21 vs AC; 1d8 + 8 damage

🕸 **Spiral Webs** (minor; at-will) ♦ Weapon

Reach 2; +19 vs Reflex; 1d6 + 6 damage düşman 1 turn için slowed olur

↔ **Web** (standart; recharge ☞☞☞☞)

Ranged 5; +19 vs Reflex; Düşman restrained olur (until escape), ağdan kaçmak için başarılı bir DC 26 Acrobatics yada DC 28 Athletics denemesi gerekir.

Many Legs (Immediate Interrupt, düşman slide, push yada pull yapmayı denediğinde; at-will)

Slide, push yada pull olmaz. Ayrıca düşmanına karşı combat advantage kazanır.

⚔ **Poison Bite** (standard; recharge ☞☞☞☞) ♦ Poison

+19 vs Fortitude; 3d8 + 6 damage
Combat advantage gerektirir. Düşman weakened (save ends) olur.

Alignment: Evil **Languages:** Elven

Skills: Dungeoneering +17, Stealth +14

Str 26 (+15) **Dex** 18 (+11) **Wis** 18 (+11)

Con 22 (+13) **Int** 17 (+10) **Cha** 8 (+6)

Equipment: Chain Armor, Heavy Shield, Longsword

Drider Champion Taktikler

Drider Championlar genelde web ile düşmanlarını etkisiz hale getirdikten sonra yakın dövüşte silah ve poison bite kullanarak işlerini bitirmeyi denerler.

Drider Champion Bilgi

Başarılı bir Arcana denemesi gerekmektedir.

DC 20: Drider Championlar diğer türdeşlerinin aksine yakın ve uzaktan etkili olan farklı türlerde ağlar salgılayabilirler.

DC 25: Örümcek bacakları ile benzerlerinden çok daha dengeli bir fiziki yapıya sahiptirler.

Karşılaşma Grupları

Drider Championlar genelde diğer driderlar ile birlikte görülürler.

Level 16 Encounter (XP 6.000)

- ♦ Drider Champion (level 14 elite soldier)
- ♦ 2 Drider Fanglord (level 14 brute)
- ♦ 2 Drider Shadowspinner (level 14 skirmisher)



YÜZBAŞI HARLATEEM

Yüzbaşı Harlateem, deniz altındaki elf krallıklarının komutanıdır. Deniz elfi gençlerinin çoğu kendisine özenir ve savaşta uzmanlığı ile hem denizde, hem karada saygı görür.

Yüzbaşı Harlateem **Level 16 Elite Soldier (L)**
Medium Fey Humanoid (aquatic, elf) **XP 2.800**

Initiative +13 **Senses** Darkvision

Dalga Alanı aura 2, bu aura içinde kalan rakiplerin yüzme ve yürüme hızları 4 kare düşer (min 0)

AC 29; **Fort** 25, **Ref** 26, **Will** 22

HP 296; **Bloodied** 148

Saving Throws +2

Speed 6, 8 swim

Action Points 1

⊕ **Trident Stab** (standard; at-will) ♦ Weapon

Reach 2; +21 vs AC; 2d6+7 hasar ve hedef marklanır.

↵ **Net** (close blast 2; standart, at-will)

+22 vs Ref; Hedef immobilize olur ve kendisine saldıran her düşmana combat advantage verir

↵ **Rally** (burst 4; standart; encounter; recharge ☞☞☞)
♦ Healing

Alan içindeki her müttefik 10hp iyileşir ve yüzbaşının bir sonraki turunun sonuna kadar +2 saldırı alır. Ayrıca bu süre içinde Bloodied olsalar bile öyle değillermiş gibi işlem görür.

Threatening Reach

Yüzbaşı, uzanım alanı içindeki (2 kare) rakiplerine karşı fırsat saldırısı yapabilir.

Underwater Tactics

Yüzbaşı ve Dalga Alanı aurasının içindeki tüm dostları, yüzbaşının combat advantage ile vurduğu rakibine karşı, yüzbaşının bir sonraki turunun sonuna kadar +2 hasar bonusu alırlar ve 19-20 attıkları takdirde kritik vurmuş sayılırlar.

Alignment: Unaligned **Languages:** Common, Elven
Str 18 (+12) **Dex** 20 (+13) **Wis** 13 (+8)
Con 12 (+9) **Int** 11 (+8) **Cha** 14 (+10)

Equipment: Chainmail, Trident, Net

Ybş. Harlateem Taktikler

Harlateem, savaşa hemen ağını kullanarak başlar. Ağla vurmaya başladığı ilk tur, Aksiyon Puanını kullanarak bir de çatala vurmaya dener. Sürekli müttefiklerini yakınında tutar ve eğer güçlü bir alan saldırısına maruz kalırlarsa ya da müttefiklerinin çoğu ağır yaralandıysa onları cesaretlendirerek savaşa devam eder. Krallığın son savunması değilse, ölümüne kadar savaşmaz. Genelde koruması gerekenler kaçana kadar düşmanı oyalamaya çalışır.

Ybş. Hartaleem Bilgi

Oyuncular, History yeteneğini oynayarak Yüzbaşı Harlateem ile ilgili aşağıdaki bilgilere ulaşabilirler:

DC 16: Yüzbaşı Harlateem, deniz elflerinin kumandanıdır. Genelde krallığının etrafında bir köpekbalığına binerken ya da kıyı şeridinde halkının ticari kervanlarını korurken görülür.

DC 18: Yüzbaşı tek başına bile yeterince kuvvetli bir düşmanken, etrafında adamları olduğunda neredeyse yenilmez hale gelir.

DC 23: Harlateem'in ağ ve çataldan oluşan silahları, yakınında bulunan düşmanları için son derece ölümcülken, dostları için ise güvenilir bir kalkan gibidir.

Karşılaşma Grupları

Yüzbaşı harlateem'in yanına yakın seviyelerde düzenleyeceğiniz müttefikler katabilirsiniz.





*Türkçe RPG materyalleri mi **arıyorsunuz?**
Oyun oynadığınız sistemi bilen kimseyi **bulamıyor musunuz?**
Nasıl eğleneceğinizin ve oyunlarınızda nasıl rol yapacağınızın size dikte edilmesinden **bıktınız mı?**
Kendi oyunlarınızı anlatmak, onları geliştirmek ve tanıtmak istiyor ancak okuyacak ve ilgilenecek birini **bulamıyor musunuz?**
O zaman www.rpcraft.net'e, rol yapmanın atölyesine **gelin!**
Aradığınız ilgi ve bilgiyi burada **bulacaksınız!***

Bu Ay! (Ekim 2009)

Malathgargon Oyun Rehberi 1
D&D 4th Edition için çok özel bir diyar

Sistem Tanıtım Kitapçığı v1
Piyasadaki RPG sistemlerinin tanıtımları

Elite Guard I
D&D 4th Edition için hazır Elite NPC'ler

Bu Sene Bitmeden!

Elite Hunter I

D&D 4th Edition için hazır NPC'ler

Malathgargon Oyun Rehberi 2
D&D 4th Edition için çok özel bir diyar

Malathgargon Oyun Rehberi 1 - PotUS Detay
D&D 4th Edition için çok özel bir diyar

Sistem Tanıtım Kitapçığı v2
Piyasadaki RPG sistemlerinin tanıtımları

Önceki Materyallerimiz

Damina'nın Veletleri
D&D 3.5 için 11 özgün yaratık.

Vahşi Irklar
D&D 3.5 için goblinoid ve orc el kitabı.

FRP Kütüphanesi Seçmeleri
Yazarlarımızdan seçmeler

Türklider'in 4e Tarif Kitabı
D&D 4th edition DM'liği için kaynak kitapçık.