

Vahŝi Irklar

www.rpcraft.com



İbrahim Muhammet elik

R
P
C
R
A
F
T

İÇİNDEKİLER

Irklar	5
Goblin	5
Hobgoblin	6
Böcayı	7
Orclar	8
Sınıflar	10
Yağmacı	10
Değişimli Sınıf Seviyeleri	13
Orc Barbarian.....	13
Orc Fighter	13
Orc Wizard.....	13
Bugbear Rogue.....	13
Bugbear Fighter.....	13
Bugbear Sorcerer	14
Hobgoblin Fighter	14
Hobgoblin Rogue	14
Hobgoblin Bard.....	14
Goblin Rogue	14
Goblin Fighter	15
Goblin Sorcerer	15
Prestij Sınıflar	16
Küp Akıncısı (Cuberaider)	16
Cadı Doktor	19
Tünel Sıçanı	21
Ekstralar	23
Marifetler.....	23
Ekipmanlar	23
Büyüler	23
Büyülü Eşyalar	23
Yaratıklar.....	23

ÖNSÖZ

Selamlar,
RPCraft kurulduğundan beri hep hayalimizde olan bir projeyi, goblinoid ve orc ırklarının oyun masasında daha çok yer almasını sağlayacak Vahşi Irklar kitap projesini sizlere sunmaktan gurur duyuyoruz.

Bilindiği gibi, geleneksel oyunlarda goblinoid ve orclar, oyunun başlangıç evrelerinde oyuncuya seviye atlatacak ufak karşılaşmalar olarak görülürler. Ancak, özellikle 3rd ve 3.5 edition' larda canavarların da oynanabilir olması ile önümüze bir çok seçenek açıldı.

Canavarların oynanabilir olmasından öte, yeni sürümün en büyük avantajı "Open Game License" denen ve kendi materyallerinizi özgürce üretmenize yarayan bir yapının oluşmasıdır. Böylece sadece oynamakta değil, üretmekte de sınırlar ortadan kalktı.

RPCraft üretim ekibi olarak oyunlarımıza hem oyuncu hem canavar olarak katmaktan çok hoşlandığımız goblinoid ve orclara ait bir kitap yapmaya karar vermiştik. Aslında, RPCraft kurulduğundan beri yavaş yavaş da olsa üzerinde çalıştığımız ana proje buydu. 4e'nin çıkacağı duyurulduğundan beri çalışmalara hız verip geride kalmamak için kitabı bitirmeye çalıştık.

Türkiye'de 4e'nin yaygınlaşmasına daha belirli bir süre olduğuna inanıyoruz. Bu süre içinde işinize yarayan bir kaynak olması asıl temennimizdir. Bunun yanı sıra, 4e OGL' sinin açılacağı 1 Ocak 2009 tarihinden sonra eğer imkân olursa 4e'ye adapte edeceğimiz bir kaynak olduğunu bilmeniz, bu kaynağı kullanacağınız oyunlarınızı 4e'ye geçirmekte tereddüt etmemeniz açısından faydalı olacaktır.

Yazımı bitirirken, bizi takip eden ve çalışmalarımıza değer veren sizlere sonsuz teşekkürü borç bilirim.

İbrahim Muhammet Çelik
RPCraft PDF Takımı Adına

KATILANLAR

İbrahim Muhammet Çelik Türklider
Alp Bilgin..... Ghouldin
Barış Şimşek..... Dilbao
Tahsin Cem Yılmaz Tidus
Umut Yaşar
Cihan Türe..... Shevarash
Melih Demir Calengil
Emir Keskin Phantom
Hakan Arslan KARSH

R
P
C
R
A
F
T

IRKLAR

Vahşi Irklar deyince akla gelen ilk şey, yaşadıkları yerlerdir. Dağlar, bozkırlar, kirli mağaralar, yeraltındaki kanalizasyonlar, zindanlar ve kötü krallıklar bunların başında gelir. Tabii ki, bir ırkı vahşi olarak nitelendirmek için yaşadığı yerden fazlası gerekir. Davranışları, görünüşleri ve zihin yapıları, kitabımızda işleyeceğimiz ırkları vahşi yapar.

Aç gözlülük, kana susamışlık, savaş açlığı, kin ve yağmaya dayalı bir ekonomi vahşi ırkların medeni ırkların gözünde oluşturduğu imajdır. Gerçektende vahşi ırklar tam olarak bu şekilde yaşamaktadır. Aşağıda vahşi ırkların en tanınan 4 üyesini inceleyeceğiz.

GOBLIN

Goblinler, ufak, yeşil ve kurnaz çocukları andıran zararlı ve çevik, aynı zamanda sayıca akıl almaz derecede kalabalık sinsi bir ırktır. Vahşi ırklar eğer sınıflanacak olsaydı goblinler bunların en aşağısında olurdu. Bu sınıflandırma de vahşi ırkların yaşam tarzına göre, fiziksel güç sınıflandırması olurdu. Ancak bu sınıflandırmayı beceri ve tehlike üzerine kursaydık, goblinler en üst sırayı almakta zorlanmazlardı.

Fiziki Özellikler

Goblinler, 50-120cm arasındaki boylarıyla çoğu zaman ufak sayılan buçukluklardan dahi daha ufak tefektir. Ancak, bu kısıklıkları diğer kısa ırkların aksine onlara çabukluk ve hız konusunda bir dezavantaj yaratmamaktadır. Dizlerine kadar uzanan kolları ve en gergin yaylara eşdeğer atletik kaslarıyla kendilerinden boyca 2 kat üstün insanlar ve elfler kadar hızlı koşabilir ve çeviklik isteyen aktivitelerde belki onlardan daha başarılı olabilirler.

İnce kol ve bacakları çoğunlukla şekilsiz olan vücutlarının üzerine yapıştırılmış gibidir. Bu vücudun aynı oranda biçimsiz bir boyunla bağlandığı çirkin kafaları bu görüntüyü tamamlar. Bu çirkin kafanın olduğunun 3 katı görünmesine neden olan devasa üçgen kulaklar, 2 yana doğru yayılır. Manzarayı daha da biçimsizleştirmek istercesine, suratının 3'te 1'ini kaplayan gereğinden sivri ve biçimsiz dişlerle bezeli olan bir ağız, bir domuz burnu ve sinsi bir zekâyla parıldayan bir çift göz goblinlerin vahşi görüntüsünü tamamlar.

Fiziki özelliklerinin yanı sıra, muhtemelen yağma ve cinayetle elde ettikleri derme çatma kıyafetleri ve kokuşmuş mağaralarda yapılmış kaba silahlar akla gelen ilk görüntüler arasındadır. Ancak, daha başarılı ve nispeten daha güçlü olan goblinler daha iyi silah ve zırhlarla karşımıza çıkabilir.

Yaşam Tarzı Ve Zihinsel Yapı

Goblinlerin yaşam tarzı, zihinsel yapılarıyla büyük oranda örtüşmektedir. Bu nedenle dikkatli bakan gözlerin, goblin yaşamının ne çeşit özellik-

lerden oluştuğunu görmesi çok zor değildir. Mesela, goblinlerle karşılaşmış her maceracının size söyleyebileceği gibi goblinler oldukça korkak yaratıklardır. Bu nedenle yaşadıkları yerlerde çabucak terk edilebilecek ve hatta geride bırakıldığında gözleri arkada kalmayacak şekilde düzenlenir. Aynı şekilde goblinlerin birbirlerine olan güveni ve sevgisi yok denecek kadar azdır. Bu yüzden goblinlerin yaşadıkları yerlerde, herkesin kullanabileceği yatak, tuvalet, ateş odunu, çadır ve sahipsiz silah gibi şeyler haricinde değerli bir eşyayı ortalık yerde bulmak mümkün değildir.

Goblinlerin, vahşi olmasını sağlayan görüntü ve korkaklık dışında asıl özelliklerinden biri yamyamlıklarıdır. Bu nedenle goblinlerin yaşadıkları yerlerde muhtemelen kendi ırkdaşları da dahil olmak üzere çeşitli akıllı ve akılsız yaratıkların artıkları bulunabilir. Bunların yanı sıra bu yaratıkların eğer varsa değersiz eşyaları da bunların yakınındadır.

Yaşadıkları yerleri seçerken bir özelliklerini daha gözler önüne sererler. Bu da sadece goblinlerin değil bütün goblinoid ırkların uğruna öldürmekten, ölmekten, esaretten ve savaştan kaçınmayacakları ve onları asıl tanınır yapan temel olan açgözlülüktür. Goblinler, neredeyse daima yağma olanaklarının olduğu yerlere yuva kurarlar.

Dilleri

Goblin dili, goblinoidlerin ortak olarak kullandıkları ve katkıda buldukları temel bir mirastır. Normal yaşamları birbirinden oldukça kopuk ve mücadele içinde geçen goblinoidler, dil konusunda aynı yaklaşımı sergilemezler. Goblin dili sert, vurgulu ve grameri oldukça düzenli olan bir dildir. Bunun nedeni bazı bilgelere göre bu dili kullarına aktaran kuralcı goblin tanrısı Maglubiyet'tir. Bu bilgiler, goblin dilinin neden can düşmanları olan cüce alfabesini kullandığını açıklamakta zorluk çekerler. Ancak, goblin diliyle ilgili hobgoblinlere ait olan, cüce dilinin goblin dilinden geldiği gibi uçuk iddiaların tek alternatifi bu önerilerdir.

Goblinlerin lehçesi tahmin edilebileceği gibi diğer goblinoid ırklardan farklılık gösterir. Çünkü her ne kadar benzerlikleri aşırı olsa da fizyolojik yapıları değişiktir. Goblinlerin tiz ve yüksek tonlu sesleri alışık olmayan dinleyicilerin başlarda anlamakta zorluk çekmesine neden olur. Aynı zamanda genişlemeye çok elverişli olan ve goblinoidlerin yağmacılığı simgeler gibi tamamen efektiflik üzerine birçok kelimeyi almış olan bu dil, muhtemelen bazı kelimeler ve terimler açısından kabileden kabileye dahi ufak değişiklikler gösterebilir.

Hobgoblinler, yaşam tarzı olarak goblinlere oranla daha kuralcı ve savaşa yönelik yaşadıkları için lehçelerinde daha katı ve askeri terimler kullanmaya yatkındırlar. Bir goblinden ricada bulunduğunuzda (kabul ettiğini varsayarak) alacağınız laubali cevaba karşılık bir hobgoblinden

sanki askeri bir emir vermişsiniz gibi bir karşılık almanız daha olasıdır.

Böcayların goblin dilini kullanımları ise, doğalarındaki aşırı vahşetle bezenmiştir. Dile dışarıdan ekledikleri kelimeler bir yana, dilin kendi yapısında bile oldukça tutarsız ve dikkatsizdirler. Buna rağmen goblin dili, zekice planlanmış esnekliği sayesinde her daim anlaşılır kalmayı becerir. Ve hatta çeşitli deneyler sonucunda cüce alfabetesinin haricinde diğer alfabelerde de anlamını çok kaybetmeden kullanılabilmiştir. Bunun sonucu olarak, cüce alfabeti eleştirisine bilgiler "Goblinoidlerin savaş nedeniyle en çok yağma yaptıkları cücelerden sadece mal değil, kullanabilecekleri bir alfabe de çaldıkları" tezini öne sürmektedirler.

Goblin Dini Yapısı

Goblinler için dini yaşam sadece başlarında bir din adamı bulunduğu müddetçe bir anlam ifade eder. Çünkü sadece bu yolla sefalet içindeki yaşamlarını değiştirme imkânı sağlar. Genellikle de bu din adamları goblinlerin üzerinde patronluk tasladığı için hayatları daha kötüye gider.

Goblinler, liderleri hangi tanrıya tapmalarını isterse o dine taparlar. Çünkü öldürülmekten veya genelde bunu isteyenler büyü kullanıcısı rahipler olduğu için, lanetlerden korkarlar.

Goblinlerin temel pantheonuna bakacak olursak, şu tanrılarla karşılaşırız: Maglubiyet, Nomog-Geaya, Bargrivyek, Khurgorbaeyag. Aşağıda bu tanrıların domainleri ve portfolyolarını içeren bir tablo vardır.

HOBGOBLIN

Devasa, korkutucu ve zengin bir imparatorluk. Demirden kuleleri güneşin ışıklarını zavallı insan cüce ve elf kölelerin gözlerini kamaştıracak şekilde yansıtan kuvvetli bir başkent. İçinde refah, zenginlik ve ganimet içinde yüzüp her tür karanlık arzularını yerine getiren goblinoidler.

Her goblinoidin rüyası yukarıda görülen dev imparatorluğu kurmaktır. Her geçen gün yağma ve galibiyet haberleri duyarak yaşadıkları, düşmanlarına korku ve halkına gurur aşıl原因an bu devasa imparatorluğu kurabilmesi en olası görülen ırk hobgoblinlerdir.

Hobgoblinler, kuralcı, savaşçıl ve aynı derecede vahşi bir yaşam tarzı benimsemişlerdir. Savaş taktikleri, dayanıklılıkları cüceleri kışkırtacak kadar efektif, bu taktikleri uygulamadaki beceri ve yetenekleri elfleri kışkırtacak kadar akıcıdır. Medeni ırkların dağlardaki mağaralardan akın akın yanardağdan fırlayan bir lav akıntısı gibi bir anda çıkıp, önündeki her şeyi süpüren ve yok eden bir orc grupundan daha çok korktuğu

bir şey varsa o da bunun yarısı kadar bile sayıca toplanamasa da organize bir savaş kampı kuran hobgoblinlerdir.

Fiziki Özellikler

Hobgoblinlerin boyu insanlar kadardır. Ancak, uzun savaş eğitimlerine dayanmış ve bu eğitimler dolayısıyla çelikleşmiş kas yapılarına sahiptirler. Bütün goblinoidlerde olduğu gibi kolları kısa bacaklarının dizlerine kadar uzanır. Yine de hobgoblinler, diğer vahşi ırkların bireylerinde görülen genel çirkinlikten nasibini almamıştır.

Hobgoblinler, düzenli yaşam ve ekonomilerinin bir sonucu olarak diğer vahşi ırklara oranla daha düzgün giyimlidirler. Ancak bu giyimleri toplumsal yapıları dolayısıyla savaşa yönelik giyim tarzlarıdır. Yani bir hobgoblinin zincir gömleği günlük giysisi sayılabilir. Bu giysileri tamamlamak üzere yağmaladıkları zenginlik simgelerini (mücevherler, takılar) kullanırlar.

Hobgoblinlerin, daimi antrenman döngüleri yaşamlarının bir parçası olduğu için hareketlerine bu yansır. Acıyla kolay yılmayan, aynı zamanda çevik ve hareketli yapıları görünüşlerinden anlaşılabilir.

Yaşam Tarzı Ve Zihinsel Yapı

Hobgoblinlerin yaşam tarzıyla ilgili anlatılacak şeylerin başında, diğer vahşi ırklardan farklılık gösterdikleri noktaları belirtmek gelir. Bu da en basit tabiriyle "sosyallik" olarak nitelendirilebilir. Hobgoblinler, kazanmanın yolunun savaş kadar ara sıra güç toplamak için yapılacak ateşkeslerden de geçtiğini kavramışlardır. Yine de uzun yıllar boyunca barışın hüküm sürdüğü hobgoblin topraklarında dahi hem yaşayanlar hem de binalar, topyekün savaşa hazır bulunurlar.

Görülebileceği üzere hobgoblinlerin yaşam tarzını belirleyen ana unsur savaştır. Bu nedenle savaşlarda faydalı olabilecek her şeye hobgoblin yaşamında yer vardır. Hobgoblinlerin sosyalliği de bundan gelir. Aynı şekilde hobgoblinler, efektif olmaya çalışan kötücül organizasyonlarda kolayca yer bulurlar. Kuralcılıklarının getirdiği nispeten öngörülebilir olma huyları onları yine aynı şekilde nispeten güvenilir kılar. En azından doğru miktarda ödeme yapıldığında üzerlerine düşeni yapacaklarından emin olunabilir.

Hobgoblinler, diğer kötü güçlerle işbirliği yapmadıkları zamanlar yağma ve savaş amaçlı düzenli kamplarda yaşar, eğitim, antrenman, mücadele ve ufak yağmalarla ve çatışmalarla zaman geçirirler. Çok büyük ülkeler halinde toplanmadıkları zaman genelde kalıcı hasar bırakmazlar. Bu da ırkdaşlarıyla ortak bir yanlarını gösterir: Yağmaya uygun yerleşim şekli.

Goblin Tanrıları

İsim	Rütbe	Yönelim	Portfolio	Domain	Düzlem
Maglubiyet	Greater	NE	War, rulership	Chaos, Destruction, Evil, Trickery	Acheron
Nomog-Geaya	Lesser	LE	Discipline, Authority, Hobgoblins	Evil, Law, Strength, War	Baator
Bargrivyek	Lesser	LE	Cooperation, Territory, Gobblins	Evil, Law, Protection	Baator
Khurgorbaeyag	Lesser	LE	Slavery, oppression, morale	Evil, Law, Protection	Acheron

Dilleri

Bkz. Goblin Dilleri.

Hobgoblin Dini Yapısı

Bkz. Goblin Dinleri.

BÖCAYI

Bir gün atınızın üzerinde yabanlık bir araziden sakince geçmekte iken görünüşe göre hiç bir neden olmaksızın üzerinize atlayan yüz elli kiloluk bir kas yığını sizi soyar ve sırf eğlence için merhamet dilenmenizi isterse anlayın ki bir böcayı ile karşı karşıyasınız.

"Büyük olan yönetir" kuralına göre goblinoidlerin çete başı her zaman böcayılardır. Güçlü, tehlikeli, kurnaz ve tartışılmayacak derecede iridirler. Bütün bu özelliklerinin yanı sıra dehşete düşürücü derecede vahşidirler. Belki de vahşi ırkların arasında en zor iletişim kurulabilecek ırk böcayılardır. Çünkü goblinler gibi korkak, hobgoblinler gibi disiplinli olmadıkları gibi orcların fiziki güce olan saygılarını taşımazlar. Sadece yağma, yemek ve çoğalmak için yaşayan böcayılar, bu nedenle vahşi ırklar arasında en tehlikelisi sayılabilir.

Fiziki Özellikler

Böcayıları, kolayca açıklamak isteseydik, bir goblinin 3 kat uzatılmış ve 3 kat irileştirilmiş hali olarak anlatabilirdik. Ancak, böcayıların onları belirleyen detayları daha fazladır.

Diğer goblinoidler gibi kolları dizlerine kadar uzanır. Vahşi doğada yaşamasından dolayı üzeri yara bere dolu vücudu kalın bir kürk tabakasıyla kaplıdır. Ancak bu kürk tabakası dahi zorlu yaşam şartları ve ırkından gelen doğal kuvvet sayesinde yeterince belirgin olan kaslarını örtmez. Diğer goblinoidlerde olduğu gibi, kulakları yüzünden kafası 3 kat büyük görünür. Goblinlerde olduğu gibi, sivri dişlerle bezeli devasa bir ağza sahiptirler. İsimlerinde geçen ayıyı andırırcasına hayvansı bir burun ve ufak gözlere sahiptirler. Bu çirkin suratı çevreleyen koyu renk bir saç ve sakal tabakası vardır.

Böcayılar, kürkleri, yağmalanmış zırh parçaları ve bir çok iri silahla biçimlenen bir moda anlayışına sahiptir. Kıyafetlerini ve vücudunun fazla uzayan kollarını öldürdüğü düşmanların dişleri, kafaları, cinsel organları gibi grotesk süslerle donatırlar.

Aynı goblinler gibi birbirlerine olan güvensizlikleri nedeniyle değerli eşyalarını güvenilir bir yere saklamadılarsa, üzerlerinde taşırlar. Bu nedenle üzerlerinde taşıdıkları değerli eşyalar statü sembolü ya da yağmadaki ve savaşdaki etkinliklerini ispatlayacak şeyler olur.

Yaşam Tarzı Ve Zihinsel Yapı

Böcayıların yaşam tarzı ve kalitesi tamamen yağmadaki başarıları oranında değişir. Daha iyi savaşan ve daha çok yağma, köle ve başarı elde eden böcayıların yaşam şekli, goblininkinden çok hobgoblininkini andırır. Buna rağmen, çabuk sinirlenmeleri ve kaotik yapıları nedeniyle neredeyse asla medeni bir yaşam tarzı edinemezler.

Böcayıların yaşam tarzı, uzun yıllar kabilesel zannedilmiştir. Ancak detaylı çalışmalar sonucunda fark edilen odur ki bu kabileler, ailevi bağlardan çok çete bağlarını andırır. Yani, kabileye faydası olmayan zayıf bir böcayı akşam yemeği olmaktan sadece şefin kuzeni olduğu için kurtulamaz. Goblinoid (vahşi) kabile ile barbar kabile arasındaki temel farklardan biri de budur. Barbar kabileleri yaşam şartları ve düşmanlara karşı zayıf ve güçsüyle bir bütün halinde mücadele ederek, hayatta kalma uzmanı olurken goblinoidler, özellikle böcayılar, hayatta kalmaktan çok "kazanmayı" amaçlarlar.

Genelde dağlık ve tepelik alanlarda ve mağaralarda bir gerilla yaşamı süren böcayılar, nadiren de olsa çok sayıda bir araya gelerek toplumlar kurabilirler. Bu toplumlar neredeyse hiç bir zaman böcayıların yönetiminde değildir. Çünkü kişisel kazanç ve aç gözlülükleri nedeniyle böcayıların toplumun monoton ve sosyal gereksinimlerini yerine getirme sabırları yoktur. Eğer ki şans eseri bir böcayı büyük bir topluluğun başındaysa, bu topluluğun bu böcayının kişisel çıkarları için her tür pis işe bulaşacağı garanti sayılır.

Böcayıların yerleşim yerlerinde, bu bir mağara da, kabile de, şehir de olsa her daim diğer goblinoidlerde olduğu gibi hareketlilik esastır. Hatta böcayılar diğer goblinoidlere oranla daha göçebe bir yaşam sürdürdükleri için böcayıların yerleşim birimlerinde bu özellik daha fazla görülür. En basit eşyalar dahil neredeyse hiç bir şey ortak kullanıma açık değildir. Böcayılar, takım çalışması ve taktiksel savaşı iyi beceriyor olsalar dahi sosyal yeteneklerinde bu başarıyı göstermekten acizdirler.

Dilleri

Bkz. Goblin Dilleri.

Böcayı Dini Yapısı

Böcayıların, patron tanrısı Hruggek'tir. Hruggek, pusu kurmayı, acımasızca savaşmayı ve bu ikisinin sonucunda yüksek ganimet elde etmeyi kendine bir ibadet sayar. Hruggek bu yüzden (yaşam tarzına birebir uyduğu için) neredeyse bütün böcayılar tarafından saygı ve ibadet görür. Hruggek bunun yanı sıra bir pantheonun başı değildir. Var olan böcayı tanrıları dağınık ve organizasyondan uzak oldukları

Böcayı Tanrıları

İsim	Rütbe	Yönelim	Portfolio	Domain	Düzlem
Hruggek	Intermediate	CE	Violence, combat	Chaos, Evil, Trickery	Pandemonium
Grankhul	Lesser	CE	Hunting, senses, surprise	Chaos, Evil, Knowledge, Travel, Trickery	Abys

gibi hem birbirlerine hem de başkalarına karşı düşmanca tavırlar izleyen vahşi varlıklardır.

ORCLAR

"İlk günlerde günde bir kaç tane görüyorduk. Elbette, gördüğümüz hepsini öldürüyorduk. Ama onlar asla bitmez. Biz öldürdükçe savaş olduğunu, katliam olduğunu duyan daha başkaları geldi. Üçer beşerken onar yirmişer oldular. Yine de gücümüz yetiyordu. Ama bir gün geldi ki adeta her taşın altından, her mağaranın içinden, her ağacın arkasından çıkmaya başladılar. Birçoğunun, birbirinden haberi bile yoktu. Ama onları pis çukurlarından kara bir dalga gibi çıkaran ve önlerine çıkmak bahtsızlığına yakalanan her şeyi yok etmeye iten birleştirici bir şey vardı: KANA SUSAMIŞLIK!"

Kuzey korucuları başı çavuş Narbien, Elf diyarlarının istilasını anlatırken.

Orclar, hayatlarının büyük bir kısmını ışıktan uzak, pislik içinde ve ölümün kol gezdiği tehlikeli dehlizler ve yeraltı tünellerinde geçirirler. Burarlarda yaşama imkânı kalmayınca kadar, çoğaldıktan sonra ki bu her birkaç nesilde bir olur; çıldırmışçasına bir fetih arzusu ve adeta kötü yaşam şartlarının intikamını düşmanlarından çıkartmak istercesine bir nefretle dışarı çıkarlar. Bu topyekûn savaş haline medeni ırklar "Güruh" ya da "Orda" derler. Bu olay akla kötü ejderhalardan, dünyayı yok etmeye çalışan deli tanrılardan ve bu çeşit bütün tehlikelerden daha korkunç ve acı fikirler getirir, çünkü ne kadar bertaraf etseniz de en geç yüz ya da iki yüzyıl sonra bir yenisinin geleceği doğanın kanunları kadar kesin bir gerçektir.

Orclar, yeryüzünde yıkım, sefalet, acı, umutsuzluk ve korku bırakan ve bunu daima hem de korkunç bir sorumsuzlukla, isteyerek yapan bir ırktır. Bu nedenle zekâ sahibi her yaratık, orclardan korktuğu kadar onların bu ölümcül kabiliyetine saygı duyarlar.

Fiziki Özellikler

Orclar, her zaman karıştırılanın aksine ve hatta sıklıkla onlarla birlikte görünmelerine rağmen goblinoid ailesine dâhil değildir. Hatta fiziki yapı olarak insanlara daha yakındırlar. Bu yüzden ki, yarım orcların diğer yarılarının insan olarak görülme olasılığı, goblin olarak görülme olasılığından daha fazladır.

Baştan aşağıya tarif etmek gerekirse orcların kocaman çirkin bir kafaları, üzerinde oldukça az miktarda saç barındırır. Yüzlerinin neredeyse her yanında bulunan yara izlerinin büyük bir kısmı vahşi törenlerde kendisi tarafından açılmıştır. Ve ağzında köpek balığının dişleri gibi sıralanmış sivri dişleri genelde aynı şekilde özellikle kendisi tarafından yapılmıştır.

Çirkin başının kaslı bir boyunla bağlandığı vücudu yine kendi açtığı yara izleriyle kaplı olduğu gibi, çeşitli savaş ve zor yaşam şartlarının izle-

riyle beraber bunların gerektirdiği insanüstü güç ve dayanıklılığı da gösterecek şekilde kaslıdır.

Kol ve bacakları da yukarıda belirtilen aşırı kuvvetin göstergesi sayılabilecek kadar yapılı ve atletiktir. Giysileri ve zırhları bu kuvveti ve savaşlarda alınan yaraları gösterecek şekilde dizayn edilir. Ancak hiç bir zaman koruma unsuru olma özelliklerinden bir şey kaybetmezler. Çünkü orclar aldıkları bir darbeden sonra hayatta kalmayı başarırlarsa bir daha aynı darbeyi almamak için ellerinden geleni yaparlar.

Yaşam Tarzı Ve Zihinsel Yapı

Orcların yaşam tarzı, oldukça basit kelimelerle ifade edilebilir. Çünkü çoğu orc zaten zor şeylere kafa yoramayacak kadar aptaldır. Nispeten daha zeki olan ya da sesi daha fazla çıkan bir liderin etrafına toplandıklarında bu basit hayatlarına o liderin vizyonu ölçüsünde yeni anlamlar eklenir.

Orcların yaşam tarzını belirleyen basit unsurları sıralamaya başlayacak olursak, şu şekilde olduklarını görürüz: Savaş, yemek, cinsellik, mücadele ve nefret. Bütün davranışları ve motivasyonları her daim direkt veya dolaylı yoldan bu konulara bağlanır. Bu yüzden toplum yapıları da yerleşim birimleri de illa ki bu konseptlerden en az birine hitap edecek şekilde kurulur ya da değiştirilir.

Orcların yaşam döngüsü, en azından toplumsal açıdan düşünenecek olursak, ekolojik bir düzen içinde işliyor diyebiliriz. Şöyle ki, orclar savaşa hazır oldukları zaman deliklerinden çıkar ve savaşır. Bu hazır olma durumunun gerçeklerle bağdaşıp bağdaşmaması önemli değildir. Önemli olan orcların savaşa isteğidir. Sonrasında bir anda elde edilen başarılar, ganimetler, köleler, yiyip içilmeye ve kullanılmaya başlanır. Bu yemek konseptidir.

Ani saldırılarının sonucu olarak elde ettikleri kazançların getirdiği refah sayesinde çoğalmaya başlayan orclar tekrar savaşmak isteyecektir. Ancak bunun sonucunda kaybettikleri konsantasyonları nedeniyle eskisinden daha fazla efor sarf etmek ihtiyacı hissedeceklerdir. Bu da mücadele konseptidir.

Eninde sonunda düzensiz ve açıklıkla yaptıkları saldırılar baş edebileceklerinden daha fazla düşman kazanmalarına neden olacak ve yeniden karanlık dehlizlerine geri defedileceklerdir. Burada kazandıkları başarıları hatırlayıp bunları kaybetmelerine neden olan düşmanlarının isimlerini, karanlık ayınlarında uluyarak nefretlerini bir sonraki döngüye kadar biriktirecek ve kendilerini hazır hissettiklerinde bu döngüye tekrardan başlayacaklardır.

Orcların ekolojik döngülerini kırıp nadiren de olsa bazı yerleşim yerleri kurdukları ya da ele geçirip burada kaldıkları görülür. Ancak asla iflah olmaz kinleri nedeniyle buradan memnun olmazlar. Eninde sonunda en azından döngünün içindeki savaş konseptini tekrardan aramaya başlayacaklardır.

Bireysel olarak ise orclar hem toplumlarında hem de başka toplumlarda genelden daha başarılı olma imkânına sahiptirler. Yani, her orc muhteşem savaşçılar olmasa da, aralarında muhteşem savaşçılar çıkma olasılığı bireysel davranışlarından ötürü yüksektir. İçlerinde çok güçlü bir savaşçının bulunduğu bir orc kabilesi bu orc sayesinde güçlü sayılmayacağı gibi etrafındakiler güçsüz diye bu orcun yıkım potansiyeli de yok sayılmayacak kadar yüksektir.

Orclar, yaşamlarında herhangi bir özel şey bulunmamasına o kadar alışmıştır ki çok güçlü ve tehlikeli bir orcu kalabalık bir orc grubunun içinden ne görüntü olarak ne de davranış olarak ayırt etmek mümkün değildir. Bu yüzden ki üzeri zırhsız, zavallı görümlü, gürültücü bir orc grubuna bunları zayıf zannederek saldıran birçok maceracı diğerlerinden farksız sıradan bir orcun korkunç savaş gücünü tattıklarında bu orcun aslında diğer orclardan farklı olduğunu keşfederler. Bu orc ise, gücünü gizlemek için değil, tamamen öyle alıştığı için diğer orclara benzemektedir.

Dilleri

Orc dili de, goblin dili gibi ve hatta belki aynı nedenle cüce alfabetesini kullanır. Bu neden, goblin dilinde olduğu gibi en çok mücadele edilen ırkın cüceler olmasıdır. Hâlbuki orcların ezeli düşmanları olan elfler, buna rağmen orclarla o kadar çok karşılaşmamaktadır.

Orc dili ortak dilden oldukça etkilenmiş ancak genel yapısını her şeye rağmen korumayı başarmıştır. Birçok ünsüz harf ve gırtlaktan çıkan ünlü harflerle doludur. Bu dilin bu kadar gırtlaktan konuşulmasının nedeni olarak bilgiler yeraltında bahırılan her şeyin yankı yaparak anlaşılabilir hale gelmesinden dolayı daha az yankı yapacak ve her daim anlaşılır kalacak gırtlak sesleri hale geldiğini tahmin etmektedirler.

Orc dili ortak dil kadar ticaret, sosyal yaşam ve günlük yaşam terimlerine sahip değildir. Olan terim ve deyimler daha ağırlıklı olarak savaş, savaş silahları, işkence, böhürlenmek, sert vurmak, daha sert vurmak, daha daha sert vurmak ve en sert vurmak gibi konuların değişik versiyonlarından oluşur.

Orcların, monoton ve sefil günlük hayatlarının dilleri üzerinde yadırganamaz bir etkisi vardır. Bu da çok az kelime kullanmaları ve bunların da birbirini tekrar eden, aşağı yukarı aynı anlamlara gelen şeyler olması demektir. Bu yüzden orc dili çabuk öğrenilen bir dildir. Bireyciliklerinden dolayı ise hemen hemen kabileden kabileyeye de-

şiklikler göstermesi bu dilde uzmanlaşmayı oldukça zor kılar.

Orc Dini Yapısı

Orc deyince akla her savaş narasında, her vahşi ritüelde, her katliamda adı anılan ve bunun sadistçe bir bağlılıkla yapıldığı tanrı Gruumsh gelir. Bütün orclar varlıklarının kaynağı ve en uç noktası olan dehşetli Gruumsh'a benzemek, ona layık olmak, ölümden sonra onun topraklarında daima savaşmak, öldürmek ve yıkım saçmak için ellerinden geleni yaparlar.

Gruumsh mitolojiye göre zamanın başlangıcında elf tanrısı Corellon Larethian ile yaptığı amansız savaş neticesinde sol gözünü kaybetmiştir. Her orc bu olayın kinini içinde taşır. Ve hayatlarında hiç elf görmemiş olsalar dahi elflerden her şeyden çok nefret ederler. Sırf bu efsaneye dayanarak var olan bir savaşçı kastı olan "Gruumsh'un gözü" rütbesini elde etmek için kendi sağ gözlerini oymaktan çekinmezler.

Orc dini yaşamlarında bu denli önemli rol oynasa dahi orcların yönetiminde her zaman en güçlü savaşçılar vardır. Çünkü Gruumsh adına savaşacak ve doğuştan hakları olan toprakları (aşağı yukarı her yer) orclara geri kazandıracak kuvvette kişileri izlemeleri bir gelenektir. Rahiplerin ve şamanların görevi ise bu savaşçıya yol göstermektir. Yeterince başarılı değilse de onun yerine yenisini geçirmektir.

Orc Tanrıları

İsim	Rütbe	Yönelim	Portfolio	Domain	Düzlem
Gruumsh	Greater	CE	Orcs, conquest, strength, survival, territory	Cavern, Chaos, Evil, Hatred, Orc, Strength, War	Acheron
Bahgtru	Intremediate	CE	Strength, combat	Chaos, Evil, Orc, Strength	Acheron
Ilneval	Intermediate	LE	Warfare	Destruction, Evil, War	Acheron
Luthic	Lesser	NE	Fertility, medicine, servitude	Earth, Evil, Healing	Acheron
Shargaas	Intermediate	NE	Darkness, thieves	Chaos, Evil, Trickery	Gehenna
Yurtrus	Intermediate	NE	Death, disease	Death, Destruction, Evil	Hades

SINIFLAR

Kitabımızda, Vahşi Irklara uygun olabilecek ya da onların olduğu yerlerde sıklıkla karşılaşılacak iki adet sınıfa yer veriyoruz. Oyunlarınızda hem oyuncular hem de NPC'ler için kullanabileceğiniz bu sınıfların, istediğiniz atmosferi sağlamanıza yardım edeceğinden emin olabilirsiniz.

YAĞMACI

"Biz onları her zaman öldürdüğümüz sıradan goblinler sanmıştık. Yanıldığımızı sanırım, yüz ellinci ölüyü verince fark ettik..."

Yüzbaşı "Tekgöz" Faron, yağmacı saldırısı kurbanı.

Hız, vahşet, çılgınca bir açgözlülük... Hem malın, hem canın peşinde koşan, bunun için de vahşi gelenekler ve meşum taktikler kullanmaktan çekinmeyen bu savaşçılar, onları küçümseyenler için feci ölümler vaat eder.

Paranın ve zenginliğin kıymetini en iyi yağmacılar bilir, hatta bunun için öldürmeye hazırdır. Yeterli kazancı bir arada gördükleri anda yağmacının hırsını dizginleyecek bir şey yok gibidir. Ustaca kullandıkları silahları ile aniden bir ölüm makinesine dönüşüverirler.

Eğer kötücül ve korkutucu bir sınıfı oynamak ve bunu yaparken de karakterinizin mümkün olduğunca çok iz bırakıp ismini arkasında bıraktığı kan ve yetimlerle yazmasını istiyorsanız, yağmacı tam sizin için biçilmiş kaftandır.

Bir Yağmacı Yapmak

Yağmacılarda hız ve hasar kabiliyeti ön plandadır. Kabiliyetleri savaşçı kadar çeşitli olmayan yağmacılar, diğer savaş sınıfları kadar da dayanıklı değildir. Bir barbar ya da korucu eksiğe onların yerini bir bakıma doldurabilir. Ya da iyi bir destekle, savaşçıyı aratmayabilir. Marifet ve malzemeleri iyi seçilirse yine çoğu yakın-dövüş işini başarı ile halledebilir. Fakat menzilli saldırı gerektiren savaşlarda gruba yük olabilir. O yüzden hızını kesmeyecek ve düşmanlara erişimini sağlayacak taktikler geliştirmesi, (düşmanları hariç) herkesin faydasına olacaktır.

Özellik Puanları

Özellikle güç ve çeviklik öne çıkarken; hızlı saldırıları sırasında daha uzun süre ayakta tutması için dayanıklılığa da önem verilebilir. Hücum etmek isterken tuzaklara ve pusulara körlemesine girmemek için de bilgelik bazlı yetenekleri de önem kazanır.

Irklar

Genelde vahşi irklar ve onlarla çok alakadar olan medeni irkların üyelerinde görülebileceği gibi; kurlsız, kötü yönetilen medeni memleketlerin vatandaşlarından da sıkça rastlanılabilir. İnsanlar, Goblinsiler, Orklar ve gnollerden bolca yağmacı çıkar.

Başlangıç Parası

6d4x10ap (150ap)

Başlangıç Yaşı

Barbar gibi (PH 109)

Sınıf Özellikleri

Aşağıdakiler Yağmacı'nın sınıf özellikleridir.

Silah ve Zırh Yeterliliği: Yağmacılar basit silahlar ve savaş silahlarında, hafif ve orta zırhlarda ve küçük kalkanlarda(kopçaka, küçük tahta kalkan gibi) yeterlidir. Yeterliliklerinin haricinde, savaşçı marifetlerini alabilmek için seviyesi, bir savaşçınınınin üçte ikisi (aşağı yuvarlayın) kabul edilir. (Yani bir savaşçı dördüncü, yağmacı altıncı seviyede silah uzmanlığı almaya hak kazanır.)

Yağmacılık(scavenging ya da looting): Bir yağmacı, eli çabuk biçimde istediği şeyleri bulmakta ve almakta uzmandır. Bir yağmacı, arama denemelerini tam-tur hareketi yerine bir ilerleme hareketi kadar sürede yapabilir. Bu özellik, Onuncu yağmacı seviyesinden itibaren yağmacının aramalarını bir free action olarak yapmasını sağlar. Bu geliştirme, tabloda *Tez Yağmacı* ismi ile gösterilmiştir. Yukarıda belirtilen faydasının haricinde bu özellik paha biçme ve arama denemelerine +2 mücadele competence bonus verir.

Şiddetli Hücum: Bir yağmacı, hücum hareketi sırasında eğer vurursa fazladan hasar verir. İlk seviyede +1d6 bonus hasar olarak başlayan bu bonus, zaman içinde artar.

Bonus hasarın haricinde, hücum hareketi sırasında kritik vuruş yapması durumunda, kritik darbeyi yiyen rakibi bir metanet kurtarması atmalıdır (DC 10+yağmacının seviyesinin yarısı+yağmacının çeviklik ayarı). Bu kurtarmayı atamayan rakip 1 tur boyunca sersem (stun).

Hareketlilik: İkinci seviyedeki bir yağmacı *hareketlilik* marifetini bonus olarak alır. Gereksinimlerini karşılamasına gerek yoktur.

Hız Bonusu: Bir yağmacı, kariyerinin gereksinimleri üzerine hızlı hareket etmeyi öğrenmiştir. Bu özelliği alması ile birlikte yerdeki hareket hızına (land speed) +10ft. bonus ve önceliğine +1 bonus alır. İlerleyen seviyelerde hız bonusunun her 10ft. Artışı ile +1 öncelik artışı da alır.

İhtiyatlı Hücum: Bir yağmacı, hücumda o kadar uzmanlaşır ki, üçüncü seviyeden itibaren bu hareketten dolayı aldığı -2 Zırh sınıfı cezasını almaz. Ayrıca sadece hücumu sırasında, zorlu yer şartları tarafından engellenmez.

Zehir Kullanımı: Yağmacılar üçüncü seviyeden itibaren zehir kullanımında uzmanlaşırlar. Bu uzmanlıkları sayesinde kazara kendilerini zehirleme ihtimalleri ortadan kalkar.

Yetenek Odağı (Takla): Dördüncü seviyedeki bir yağmacı, bonus marifet olarak *Yetenek Odağı (Takla)* marifetini alır.

Tekinsiz Kaçınma: Altıncı seviyede bir yağmacı, *tekinsiz kaçınma* (uncanny Dodge) özelliğini kazanır. Bu özelliğin ayrıntıları için barbar sınıfına bakınız.

Hücum Yeteneği: Yedinci seviyeden itibaren belirli aralıklarla hücum yeteneğini geliştiren yağmacı, aşağıdaki tek yıldızlı özelliklerden birini seçer. Bu özellikler sadece Hücum hareketi sırasında etkilidir. Olan özelliğini geliştirmesi durumunda, bu özelliğin hemen altında iki yıldızla belirtilen geliştirmeleri alır. Özellikler şunlardır

*Çevik Hücum: Yağmacı hücum hareketi sırasında, bu harekete başladığı kareden dolayı fırsat saldırısı tetiklemez.

**Hücum hareketi sırasında takla denemelerine ve zırh sınıfına +2 bonus alır.

*Becerikli Hücum: Yağmacı, hücum hareketi sırasında kendi müttefikleri tarafından engellenmez. Bu sayede müttefiklerinin bulunduğu kareden geçerek hücum edebilir. Yine de hücum hareketini bitirdiği kare dolu olmamalıdır.

**Hücum hareketi sırasında DC 25 takla denemesi yaparak rakibinin bulunduğu kareden geçebilir ve rakibinin bitişiğindeki herhangi bir karede hücumu bitirebilir.

*Kıvrak Hücum: Yağmacı hücum etmek için düz bir çizgi halinde ilerlemek zorunda değildir. Yine de hücum hareketinin en az 2 karesi (10 feet) düz çizgi halinde olmalıdır.

**İlerleme hızını geçmemek kaydıyla hücum hareketi sırasında düz çizgi halinde gitmek zorunluluğu kalkar.

Yağmacılar Baronu: Yağmacı, tekinsiz yollarında çok başarılı olur. Seviye 10'dan itibaren şu bonusları elde eder;

*Yağmacıyı takip etmek için atılan İz Sürme ve Bilgi Toplama denemeleri +4 zorluk derecesine karşı atılır. Eğer izlerini silerek ilerlerse izi sürülemez (en fazla 4 kişi için bu özellik geçerlidir).

*Tüm saldırılarına +1 bonus alır.

Engelsiz Hareket: Bir yağmacı, onuncu se-

viyeden itibaren, normalde hareketi zorlaştıracak doğal etkenleri göz ardı ederek hareket edebilir. Sıkışık yerlerde alacağı penaltıları yarıya indirir(aşağı yuvarlayın) ve hareketi yavaşlatan yer şekillerinden etkilenmez. Bu özellik, hareketi engellemesi için büyü ile değiştirilmiş yerler için geçerli değildir.

Gelişmiş Tekinsiz Kaçınma: 12. Seviyeden itibaren gelişmiş tekinsiz kaçınma özelliğini kazanır. Bu özelliğin ayrıntıları için barbar sınıfına bakınız.

Yağmacılar Lordu: Yağmacı, tekinsiz yolları konusunda hâkimiyetini öyle geliştirmiştir ki, kendine güveni bütün kariyerine, 14. seviyeden itibaren çeşitli faydalar halinde etki eder. Bu bonuslar, Yağmacılar baronundan gelen bonusların yerine geçer.

*Yağmacıyı takip etmek için atılan İz Sürme ve Bilgi toplama denemeleri +6 zorluk derecesine karşı atılır. Eğer izlerini silerek ilerlerse izi sürülemez(en fazla 8 kişi için bu özellik geçerlidir). Ayrıca bulunduğu yerleşimde, kendisi ile ilgili yapılan her Bilgi Toplama denemesini hemen haber alır.

*Tüm saldırılarına +1 bonus alır.

*Çelme, iteleme manevralarına karşı +2 alır.

Bonus Marifet: 16. Seviyedeki bir yağmacı, bonus marifet olarak bir savaşçı marifeti seçer ve bu marifeti alır. Bu marifetin ön gereksinimlerini karşılamak zorundadır.

Yağmacılar Prensi: Yağmacı, tekinsiz uğraşlarında artık oldukça gelişmiştir. Bu sayede 18. Seviyeden itibaren şu bonusları elde eder

*Yağmacıyı takip etmek için atılan İz Sürme denemeleri +8 zorluk seviyesine karşı atılır. Eğer izlerini silerek ilerlerse izi sürülemez (en fazla 16 kişi için bu özellik geçerlidir). Ayrıca bulunduğu yerleşimde, kendisi ile ilgili yapılan her Bilgi Top-

Yağmacı HD: d8

Seviye	Temel Saldırı	Metanet	Refleks	İrade	ÖZEL
1	+1	+2	+0	+0	Yağmacılık, Şiddetli Hücum +1d6
2	+2	+3	+0	+0	Hareketlilik, Hız bonusu +10ft.
3	+3	+3	+1	+1	İhtiyatlı Hücum, Zehir Kullanımı
4	+4	+4	+1	+1	Yet. Odağı (Takla)
5	+5	+4	+1	+1	Şiddetli Hücum +1d8
6	+6/+1	+5	+2	+2	Tekinsiz Kaçınma
7	+7/+2	+5	+2	+2	Hücum Yeteneği
8	+8/+3	+6	+2	+2	Tez Yağmacılık, Hız bonusu +20ft.
9	+9/+4	+6	+3	+3	Şiddetli Hücum +1d10
10	+10/+5	+7	+3	+3	Yağmacılar Baronu, Engelsiz Hareket
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	Hücum Yeteneği
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Geliştirilmiş Tekinsiz Kaçınma
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	Şiddetli Hücum +2d6
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Yağmacılar Lordu, Hız bonusu +30ft.
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Hücum Yeteneği
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Bonus Marifet
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	Şiddetli Hücum +2d8
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Yağmacılar Prensi
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	Hücum Yeteneği
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Yağmacılar Kralı

Sınıf Yetenekleri(4+zekâ ayarı, ilk seviyede x4): Arama, Binicilik, Blöf, Denge, Dinleme, Fark Etme, Hayat- ta Kalma, Hayvan İdaresi, İp Kullanımı, Saklanma, Sessiz Hareket, Sindirme, Takla, Tırmanma, Yüzme, Zanaat, Ziplama

lama denemesini hemen haber alır. Kendisi hakkında atılan Bilgi Toplama denemesine karşı bir sindirme zarı atarak bilgi edinilmesini önleyebilir.

*Sindirme, Bilgi Toplama, Kültür (yerel) ve Hayatta Kalma zararlarına +1 bonus alır.

*Tüm saldırılarına +1 bonus alır

*Çelme, iteleme ve silahsız bırakma manevralarına karşı +3 bonus alır.

Bu bonuslar *Yağmacılar Lordu*'ndan gelenlerle birleşmez.

Yağmacılar Kralı: 20. Seviyede yağmacı, tekinsiz yollarında o kadar uzmanlaşmıştır ki ünü ve kendine güveni sınırların üzerine çıkmıştır. Bunun yansıması yeteneklerinde kolayca görülür. Bu bonuslar *Yağmacı Prensi* özellikleri ile üst üste eklenmez. Yağmacılar Kralı özelliğine sahip bir yağmacı şu faydaları elde eder

Yağmacı istemediği sürece izi sürülemez (en fazla 50 kişi için bu özellik geçerlidir) ve Bilgi Toplama denemeleri kendisi ile ilgili herhangi bir bilgi vermez.

Sindirme, Bilgi Toplama, Kültür (yerel), Hayatta Kalma zararlarına +2 bonus.

Tüm saldırılarına +2 bonus alır. *Çelme, iteleme ve silahsız bırakma manevralarına karşı +4 bonus alır.

Bir Yağmacıyı Oynamak

Yağmacı olmak demek, hayatın zevklerinin mücadele sonucu kazanılan maddi kazançtan geçtiğine inanmak demektir. Maddi kazanç ve savaşın zevki adına, kaosun ve şiddetin araçlarını kullanmaktan çekinmeyen yağmacılar, çeşitli diyarlarda her daim korku salan bir kesim olmuştur.

Yağmacının gücü ve etkinliği, vahşi saldırı gücünden gelir. Açgözlülüğünün tetiklediği gücünü kullanmaktan ve maddiyata tapmaktan bir an bile çekinmeyen yağmacılar, açgözlülükten gözleri dönse dahi taktiksel savaşı bırakmayarak en efektif şekilde düşmanlarını yok eder.

Din

Yağmacılar, maddiyata önem veren ve zenginlik, şan ve şöret vaadinde bulunan her dinin peşinden gidebilirler. Gücünün güçsüzü ezdiği ve özgürlüğü dahil her şeyini aldığı sosyal yapıları tercih eder ve mümkün olduğunca her toplumu bu duruma düşürmeye çalışırlar. Olidammara, Hextor, Erythnull gibi tanrılara tapınlarının yanı sıra zenginlik vaadi ile kandırılarak Nerull ve Wee-Jas takipçisi olan yağmacılar mevcuttur. Vahşi ırklardan ise dinden bağımsız olarak bireysel kazanç uğruna yağmacılar çıksa da, neredeyse tamamı vahşi geleneklerinin getirilerinden ve yaptıklarına olan toleransından ötürü cani tanrılarını taparlar.

Diğer Sınıflar

Yağmacılar, her ne kadar dini kapanıklığın tam tersini ifade eder gibi görünse de, en iyi ruhbanlarla ve ilahi büyü kullanıcıları ile anlaşır. Çünkü bir yağmacı, açgözlülüğü, hırsı ve arbedeki uzmanlığı nedeni ile yara almaya çok mü-

saittir. Her zaman da birkaç şişirme büyüğü ile güçlenmeyi olumlu karşılar.

Taktiksel açıdan yerlerinde iyi durdukları ve yağmadan doyurucu bir pay verdikleri takdirde savaştı, barbar ve korucularla iyi anlaşır. Bir maceracı grubunda genelde korucunun yerini dolduruyor olmaları, korucularla arasını açabilir. Genelde de izlerini sürmesi ve kin gütmesi ile ünlü bu diğer hırslı sınıfı pek tercih etmezler. Barbarlara benzer şekilde, mistik büyü kullanıcıları ile çok iyi anlaşamazlar. Bunun en önemli nedeni, mistik büyüğü pek anlamamaları ve büyücülerin çeşitli gözbağı ve efsunlarla mallarını kaçıracağı endişesidir. Sinsi sınıflarla ise bir yağmacı neredeyse hiç anlaşamaz. Maddiyata ve sinsiliğe ihtiyaç duyan sınıflar olarak sıkça çıkar çatışması yaşamaları kaçınılmazdır.

Paladin ve şövalye gibi kuralcı sınıflarla ise anlaşmaları imkânsıza yakındır. Vahşi ve onursuz yöntemleri, bu kuralcı sınıflar tarafından dışlandı için çekişmeler ve bazen açık düşmanlık görülebilir.

Savaş

Savaş sırasında amacı ne olursa olsun, bir yağmacının en çok ihtiyaç duyacağı şey yer olacaktır. Yeterli alanı bulduğu takdirde hızla savaşa girecek ve işler kızıştığında çabucak geri çekilebilecektir. Hücumdaki yeteneklerinin önceden kestirilememesi ve yıkıcı gücünün fazlalığı genelde ilk darbeleri önemli kılacaktır.

Gelişim

Marifet seçerken yağmacının seçenekleri çeşitlidir. Olan hareketlilik bazlı yeteneklerini geliştirebilir ya da bunlardan destek alarak saldırılarının gücünü artırıp daha dengeli bir taktik izleyebilir. Yine de her zaman için uzmanlaşması gereken konu, rakipleri yıpratmak ve elimine etmek olmalıdır.

Yerinizde durmanızı ve taktik değiştirmeden ilerlemenizi gerektirecek marifetlere yönelmek pek doğru olmayabilir.

Bir yağmacı için savaşa öncelikli başlamak önemlidir. Bu yüzden *Gelişmiş Öncelik* marifeti kesinlikle işe yarayacak bir marifettir. Ayrıca, rakiplerini saf dışı bırakacak olan *Gelişmiş Çelme* ve *Gelişmiş Silahsız Bırakma* da yağmacının ihtiyacı olan zamanı ve yeri sağlamak için rakibi oyalayabilir. İlk vuruş gücünü artırmak isteyen yağmacılar *Güçlü Saldırı* ve benzeri marifetleri seçebilirler

Hareketlilik bazlı seçeneklerinizi geliştirmek için de Savaş Refleksleri marifetini alabilirsiniz. Bunun haricinde *Player's Handbook II*'deki *Master Tactician* marifetini gözden geçirebilirsiniz. Eğer taktik dezavantajlara düşüyorsanız da *Complete Warrior*'daki *Prone Attack* gibi marifetleri incelemeniz faydalı olur.

DEĞİŞİMLİ SINIF SEVİYELERİ

Değişimli sınıf seviyeleri, *Planar Handbook*' ta ortaya çıkmış ve oldukça başarılı bulunmuş bir konsepttir. Belirli seviyelerde bulunduğunuz sınıfın özellikleri yerine, ırkınıza özel özellikler kazanmanız esası ile çalışırlar. Aşağıda dört temel ırka ait değişimli sınıf seviyeleri ve değiştirdikleri özellikler verilmiştir.

ORC BARBARIAN

1 - Reckless Rage (Standart Rage yerine gelir)

Standart rage`in aksine ork barbarlar reckless rage alırlar. Standart rage penaltı ve bonusları dışında bu duruma giren orklar wisdom-intelligence bazlı skillerine -2 penaltı daha alır ancak her türlü savaş manevrasına (bull rush, sunder, trip, disarm) +2 bonus alırlar.

5 - Hatred Blood (Improved uncanny dodge yerine gelir)

Eğer ork barbar, flanked (kuşatılmış) olduğu bir zamanda herhangi bir düşmandan hasar alırsa (melee, ranged yada spell) o düşmana karşı saldırı ve hasar zarlarına o karşılaşma (encounter) boyunca +2 bonus alır.

7 - Tougher Skin (Damage reduction 1/— yerine gelir)

Bu seviyeye ulaşan bir ork barbar, hasar indirmesi 2/delici (piercing) kazanır. Damage reduction, artış olan seviyelerde 1 artış gösterir.

ORC FIGHTER

Hit Dice: 12

Skiller: Survival sınıf yeteneği haline gelir.

1 - Two Handed Focus (Bonus feat`in yerine gelir)

Bildiğimiz weapon focus gibidir ancak tüm çift eller silahlara geçerlidir. Ayrıca weapon focus alınırsa üst üste eklenmez.

2 - Racial Foes (Bonus feat`in yerine gelir)

Bu seviyeye ulaşan bir ork savaşçı, elf-cüce ve insanlara karşı tüm hasarlarına +2 bonus alır.

8 - Hard Skin (Bonus feat`in yerine gelir)

8. seviye olan bir ork savaşçısı, günde seviyesi kadar süreliğine doğal zırh sınıfını 2 arttırabilir. (minimum 4 round)

ORC WIZARD

Hit Dice: 6

Skiller: Survival sınıf yeteneği haline gelir.

1 - Touch Spell Mastery (Scribe Scroll`un yerine gelir)

Bir ork büyücüsü, dokunarak yapılan tüm büyülerin zorluk derecesini güç ayarı kadar arttırabilir. Örneğin 16 intelligence ve 14 Strength sahibi olan bir ork büyücüsü, shocking grasp büyüsünü yaparken DC: 10+3+1 = 14 değil, DC: 10+3+1+2 = 16 olarak yapar.

5 - Buff Master (Bonus feat`in yerine gelir)

5. seviye bir ork büyücüsü günde 1 kez olmak üzere, kişiye etkiyen ve zarar vermeyen herhangi bir dokunma büyüsünü (bull's strength, stonewall, invisibility gibi...) *extend spell* marifeti kullanmış gibi yapar. Yani büyünün etki süresi 2 katına çıkar. Fakat büyünün seviyesi değişmez.

10 - True Combat Caster (Bonus feat`in yerine gelir)

Bu seviyeye gelmiş bir ork büyücüsü +2 concentration kazanır ve artık defansif olarak büyü yaparken, konsantrasyon denemesinde başarısız olsa dahi bir kez yeniden deneme yapabilir.

BUGBEAR ROGUE

Hit Dice: 8

Skiller: Survival ve Knowledge (Dungeon) sınıf yeteneği haline gelir. Decipher Script ve Forgery artık sınıf yeteneği olarak kabul görmez.

1 - Melee Sneak Attack Mastery (Normal Sneak Attack 1d6`nın yerine gelir)

Bir bugbear rogue, normal bir rogue`un aksine ranger sneak attackına 1d6 bonus almaz. Ranged sneak attacklarına ancak 3. seviyede 1d6 alır. 3. Seviyede ise melee sneak attackları 2d6 olur. Benzer şekilde ilerler ve 19. seviyede 10d6 melee yapabilirken, 9d6 ranged sneak attack yapabilir. Ek olarak rogue seviyesini sneak attack hasarına ekleyebilir. Kritik saldırılarda, seviyeden gelen bonusu çarpılmaz.

3 - Wild Sense (+1) (Trap sense (+1) yerine gelir)

Bu seviyeye ulaşmış bir bugbear rogue, Knowledge (Dungeon) ve Survival denemelerine +1 bonus alır. Bu bonuslar her 3 seviyede bir artar. 18. seviyede +6 olur.

8 - Hard Fortification (Improved uncanny dodge yerine gelir)

8. seviyedeki bir bugbear rogue, başarılı bir refleks kurtarması ile (DC: 10+ yediği hasarın temel hali) olası bir kritik hasarı normal olarak karşılayabilir. Örneğin, bir kılıçtan yiyeceği hasar 1d8(6)+5 = 11x2= 22 hasar alacağına DC: 21`e karşı refleks kurtarması dener. Başarılı olursa, kritik saldırı almamış gibi 22 yerine 11 hasar alır.

BUGBEAR FIGHTER

Skiller: Hide ve Move Silently sınıf yeteneği haline gelir.

1 - Sneak Attack 1d6 (Bonus feat`in yerine gelir)

Normal, rogue sneak attack gibidir.

4 - Fast Movement (+10 feet) & Sneak Attack 2d6 (Bonus feat`in yerine gelir)

Bu seviyedeki bir bugbear fighter`ın temel yer hızı 10 feet artar.

8 - Sneak Attack 3d6 (Bonus feat`in yerine gelir)

Normal, rogue sneak attack gibidir.

BUGBEAR SORCERER

Hit Dice: 6

Skinner: Hide sınıf yeteneđi haline gelir.

1 - Cloaked Casting (+1 DC) (Summon Familiar yerine gelir)

Bir dūřmana karřı yapılan bŷyŷlerde, eđer dūřman bŷyŷnŷn yapıldıđını gŷrmemiř ve teknik olarak dexterity bonusu kaybetmiřse bŷyŷnŷn DC`si +1 artar.

3 - Advanced Learning

Sorcerer & Wizard bŷyŷ tablosundan, yeni bir bŷyŷyŷ (sadece ilŷzyon okulundan olmak ŷzere) kendi bŷyŷleri arasına ekleyebilir. Her 5 seviyede bir (8, 13 ve 18`de) yeni bir bŷyŷ daha ŷđrenebilir.

8 - Hideous Pain (gŷnde 1 kez)

Bu seviyeye ulařmıř bir bugbear sorcerer, dūřmanı kendisini fark etmediđi bir anda yaptıđı hasar bŷyŷsŷnŷ en can acıtacak ŷekilde dūřmanına yollayabilir. Eđer bŷyŷ dūřmanına bařarılı bir ŷekilde zarar verirse (save atıldıđında yarım hasar olan bir bŷyŷde save atılmıř olsa dahi), bŷyŷnŷn hedefi olan dūřmanı DC: 10 + bugbear sorcerer`in seviyesi kadar fortitude save atamazsa ektiđi acıdan ŷtŷrŷ 1 round daze olur. Sneak attack kurallarına gŷre, sneak attack yemeyen ve bilinen bir anatomiye sahip olmayan dūřmanlar bu etkiye karřı bađıřıktır. 16. seviyede bu ŷzellik gŷnde 2 kez kullanılabilir.

HOBGOBLIN FIGHTER

Knowledge (local) ve (engineering) sınıf yeteneđi haline gelir.

1 - Tactician Expert (+1) (Bonus feat`in yerine gelir)

Bir hobgoblin fighter, her tŷrlŷ savař manevrasını yaparken yada bir buna karřılık verirken (bull rush, sunder, trip, disarm) +1 bonus alır. Bu bonuslar her 5 seviyede bir artar. 20. seviyede, diđer featlerden bađımsız olmak ŷzere +4 olur.

4 - Master Bonus Feat (Bonus feat`in yerine gelir)

4. seviye bir hobgoblin savařçı, herhangi bir featin gereksinimi olan bir bařka feate (yada birden ok fazla gereksinimi varsa sadece 1 tanesine) sahip olmasa bile o feati alabilir. ŷrneđin, sadece dodge featine sahip olsa bile sanki mobility feati de varmıř gibi spring attack featinin alabilir.

8 - Adaptative Combat Style (Bonus feat`in yerine gelir)

Bu seviyedeki bir hobgoblin fighter, eđer ařađıdaki tablodaki featlerden herhangi birine sahip ise bunu bir yine tablodaki featlerden birisi ile deđiřtirebilir. Bu deđiřtirme iin gerekli alıřma 1 tam gŷn sŷrer. ŷrneđin ŷnceden Weapon Focus (longsword) almıř ise o feati bırakarak Point Blank Shot alabilir. Daha sonraki tarihlerde ise bunun yerine Two Weapon Fighting alabilir.

-Combat Expertise

-Dodge

-Improved Unarmed Strike

-Two Weapon Fighting

-Point Blank Shot

-Power Attack

-Weapon Focus

HOBGOBLIN ROGUE

Hit Dice: 8

Skill: 6 + int. modifier

2 - Bonus Feat (Evasion yerine gelir)

Bir hobgoblin rogue, fighter bonus feat tablosunu kullanmak ŷartı ile bir bonus feat kazanır. 14. seviyede ise yeniden bonus feat kazanır.

3 - Combat Sense (+1) (Trap Sense (+1) yerine gelir)

Bu seviyedeki bir hobgoblin rogue, inisiyatif zarlarına +1 bonus alır. Bu bonuslar 9. seviyede +2, 15. seviyede ise +3, e ıkar.

10 - Sneak Attack Critical (Special Ability yerine gelir)

10. seviye bir hobgoblin rogue, eđer sneak attack yaparken kritik saldırı yapmıř olursa rogue seviyesi x kullandıđı silahın kritik arpanı kadar bonus hasar verir. ŷrneđin 10. seviye bir rogue, longsword kullanırken sneak attack`te kritik saldırı yaparsa 10x2=20 bonus hasar verir.

HOBGOBLIN BARD

Hit Dice: 8

Skill: 4 + int. modifier

Intimidate sınıf yeteneđi haline gelir.

1 - Battle Spells (Fascinate yerine gelir)

Tablodaki bŷyŷler, belirlenen seviyelerden bŷyŷ yapılabildiđinde otomatik olarak bŷyŷ listesine eklenir.

1: Shield

2: Protection from Arrows

3: Protection from Energy

4: Stone Skin

5: Interposing Hand

6: Globe of Invulnerability

3 - Armored Caster (Inspire Competence yerine gelir)

Bu seviyedeki bir hobgoblin bard, light armor giyerken yaptıđı bŷyŷlerdeki olumsuz ŷartları gŷz ardı edebilir. 6. seviyede light shield ile olan ve 10. seviyede de medium armorlar ile olan bařarısızlık ŷansı ortadan kalkar.

7 - Bonus Feat

Bir hobgoblin bard, fighter bonus feat tablosunu kullanmak ŷartı ile bir bonus feat kazanır. 16. seviyede ise yeniden bonus feat kazanır.

GOBLIN ROGUE

Skinner: Survival ve Knowledge (Dungeon) sınıf yeteneđi haline gelir. Decipher Script ve Forgery artık sınıf yeteneđi olarak kabul gŷrmez.

1 - Sneak Attack Type

Bir goblin rogue, melee yada ranged olmak ŷzere bir dŷvŷ stili seer. Eđer melee alırsa 1d6 melee, 0 ranged ile bařlar. 3. seviyede 2d6

melee, 1d6 ranged olur. Bundan sonra kazandığı sneak attackların (4. ve 8. seviyedekilerin) getirdiği özellikler ise sadece seçtiği stilde geçerli olur. Yani 9. seviye ve melee still seçmiş olan bir goblin rogue opportunistic ve wounding sneak attack özelliğini sadece melee`de kullanabilir.

4 - Opportunist Sneak Attack (uncanny dodge yerine gelir)

Bir sürpriz roundda, goblin roguedan başka bir dostu daha aynı hedefe saldırmış ve başarılı olmuş ise bir sonraki roundda düşmanı dexterity bonusunu kaybetmese bile goblin rogue`un yaptığı saldırı sneak attack olur.

8 - Wounding Sneak Attack (+1) (Improved uncanny dodge yerine gelir)

Bir goblin rogue, sneak attack ile saldırdığı düşmanını ciddi bir biçimde yaralayabilir. Eğer saldırı başarılı olursa düşmanı her round 1 kanamaya başlar. DC: 15 heal atılmazsa kanama sürekli devam eder.

GOBLIN FIGHTER

Hit Dice: 8

Skills: Hide ve Move Silently sınıf yeteneği haline gelir.

Armor Proficiency (Heavy) kazanmaz. Sadece light ve medium zırhlar giyebilir.

2 - Poison Use (Bonus feat`in yerine gelir)

Bir goblin savaşçı, kendini zehirleme riski olmadan zehirleri kullanabilir.

4 - Sneak Attack 1d6 (Bonus feat`in yerine gelir)

Normal, rogue sneak attack gibidir. Her 5 levelda bir 1d6 artar. Level 19`da 4d6 olur.

10 - Dirty Grace (Bonus feat`in yerine gelir)

Bu seviyedeki bir goblin fighter inisiyatif ve refleks kurtarmalarına +2 bonus alır.

GOBLIN SORCERER

Skills: Hide ve Knowledge (Dungeon) sınıf yeteneği haline gelir.

1 - Bruise Familiar

Goblin sorcerer`in familiarı, standart bir familiardan çok daha yavaş gelişir. Her 3 seviyede bir, standart özelliklerini kazanmaz. Yani 6. seviye bir goblin sorcererin familiarı, 4. seviye bir sorcererin familiarı gibi işlem görür.

4 - Insidious Casting

Savaş esnasında, herhangi bir düşman goblin sorcerer`e saldırmıyorsa yani doğrudan bir büyü, melee yada ranged saldırı, yada büyü benzeri etkiye maruz kalmıyorsa, doğrudan düşmana etki eden tüm büyülerin DC`lerini +1 arttırır.

8 - Spell Power of Horde

Bu seviyedeki bir goblin sorcerer günde 1 kez olmak üzere, o sırada düşmana saldırıyor olmaları şartı ile 30 feet çevresindeki tüm goblinoid sayısı kadar büyüünün DC`sine ve Spell Resistance geçme denemelerine bonus alır. 16. seviyede bu özellik günde 2 kez kullanılabilir.

PRESTİJ SINIFLAR

Bu bölümde, Vahşi ırklardan birini oynarken ya da onlarla savaşırken seçebileceğiniz ya da karşınıza çıkabilecek prestij sınıflar yer almaktadır.

KÜP AKINCISI (CUBERAIDER)

"Ben... Her yerdeyim!"

Küp Akıncısı Orron

Küp akıncıları, boyutlar arasında en çok Acheron'da buldukları için bu ismi almış olsalar da, yerçekimi ve katları sıradışı olan bütün boyutlarda görülebilen bir savaşçı sınıfıdır. Yerçekimini alaşağı ederek yaptığı inanılmaz saldırılar ve sihirli hareketliliği sayesinde sonsuz savaşın sürdüğü asiler diyarında ve yeterli ücreti buldukları her yerde savaşır. Bu korkunç yetenekleri sayesinde de bütün boyutlarda haklı bir saygı görürler.

Bir Küp Akıncısı Olmak

Küp akıncısı, çok kalabalık ve taktik olarak çeşitlilik gerektiren savaşlarda yer alması zorunlu kişilerin seçmek isteyebileceği bir sınıftır. Beklenmedik anlarda beklenmedik saldırılar yapmak ve aynı gizemle ortadan kaybolmak üzerine uzmanlaşırlar. Savaşçılar, Yağmacılar, barbar ve ruhbanlardan hatta bunların çoklu sınıflarından oluşabilirler. Yine de büyü gelişimi olmadığı için genelde büyü yapan sınıflar arasından pek çıkmazlar.

Giriş Gereksinimleri

Temel Saldırı Bonusu: +6

Yetenek: Kültür(boyutlar) 4 rütbe

Özel: Şiddetli hücum sınıf özelliği ya da Powerful Charge marifeti (Miniatures Handbook)

Sınıf Özellikleri

Bir Küp Akıncısı, seviye atladıkça aşağıdaki özellikleri kazanır.

Küp akıncısının özellikleri, hızı ve hareketi getirir. Aynı zamanda yerçekimsiz ortamlarda bulunmayı ve buralarda da hareket etmeyi sağlar. Ani saldırılar ve şaşırtıcı taktikler üzerine uzmanlaşır.

Silah ve Zırh Yeterliliği: Küp Akıncıları fazladan silah ya da zırh yeterliliği kazanmazlar.

Küp Akıncısı (Cuberaider) HD: d10

Seviye	Temel Saldırı	Met	Ref	İrade	Özel
1	+1	+2	0	0	Küpzip 1/gün, Büyü-benzeri
2	+2	+3	0	0	Şiddetli Hücum +1d6, Binek
3	+3	+3	+1	+1	Büyü-benzeri, Yerçekimsiz Manevra
4	+4	+4	+1	+1	Meteor Düşüşü, Küpzip 2/gün
5	+5	+4	+1	+1	Büyü-benzeri, geçitzip 1/gün
6	+6/+1	+5	+2	+2	Şiddetli Hücum +2d6, Gel. Yerçekimsiz Manevra
7	+7/+2	+5	+2	+2	Büyü-Benzeri, Küpzip 3/gün
8	+8/+3	+6	+2	+2	Meteor Çarpışı
9	+9/+4	+6	+3	+3	Büyü-benzeri, geçitzip 2/gün
10	+10/+5	+7	+3	+3	Şiddetli hücum +3d6, Küpzip 4/gün, Sapan Atışı

Sınıf Yetenekleri (2+zekâ ayarı): Binicilik, denge, Hayvan idaresi, Meslek, Sindirme, Tırmanma, Yüzme, Zanaat, Zıplama

Küpzip(sü): Bir Küp akıncısı, birinci seviyeden itibaren yerçekimini görsel olarak algılayabilir. Eğer 100 feetlik bir zıplama ile başka bir yerçekiminin alanına girebiliyorsa ya da bulunduğu yerçekiminden çıkabiliyorsa, günde bir kez bu zıplamayı, fırsat saldırısı veren bir tam-tur hareketi olarak yapar. Bu zıplamayı bir yere basmıyorsa yapamaz. Küpzip yaptıktan sonra 1 dakika boyunca düşüş hasarına bağışıklık kazanır. Ancak üzerine düştüğü yer şekli veya obje bu hasara bağışık değildir. Bineği ile bu özelliği paylaşabilir.

Büyü-benzeri Kabiliyetler(sü): Küp akıncısı, her tek sayılı seviyesinde aşağıdaki büyülerden birini günde 1 kez, büyü-benzeri kabiliyet olarak kazanır. Büyücü seviyesi(Caster level), Küp Akıncısı seviyesi kadardır. Birden fazla kez seçilen özelliklerin kullanım sayısı günlük 1 artar.

*Swift Expeditious Retreat(Complete Adventurer)

*Featherfall

*Bull's Strengh

*Blink

*Darkness

*Mount

Binek(eks): Küp akıncıları, ikinci seviyeden itibaren boyutsal bir bineğe sahip olurlar. Açıklamasında belirtilen bazı özelliklerini binekleri ile paylaşabilir ve 5 feet yakında olduğu müddetçe kendilerini etkileyen her tür olumlu etki ve büyüü binekleriyle paylaşabilirler. Bu paylaşma, 5 feetten daha fazla uzaklaşıldığında kaybolur. Küp Akıncısı bu özellik sayesinde binek kazanmaz ancak sınıf özelliklerinden gelen binekleri ya da binebilecekleri müttefiklerini bu şekilde kullanabilir.

Şiddetli Hücum(eks): Küp akıncıları 2. Seviyeden itibaren yağmacı özelliği olan şiddetli hücum kazanırlar. Seviyeleri ile beraber bu saldırının hasarı artar(Bkz. Küp akıncısı tablosu). Eğer başka bir sınıftan şiddetli hücum özelliğine sahipse sınıf seviyeleri şiddetli hücumu belirlemek için toplanır.

Yerçekimsiz Manevra(eks): Küp akıncısının Küpzip ile yaptığı bir zıplamadan sonra yerçekimsiz ortama girmişse, bu yerçekimsiz ortamda kötü manevra kabiliyeti (poor maneuverability) kazanır ve yer hızıyla eşit hızda istediği yöne

hareket edebilir. Yerçekimsiz ortamda koşu hareketi yapamaz ve hücum edemez. Bineği ile bu özelliği paylaşabilir.

Meteor Düşüşü(süp): Küpüz ile yaptığı bir zıplamadan sonra küp akıncıları, günde 1 kez meteor düşüşü yapmayı deneyebilirler. Bu durumda, alev almış gibi görünürler ve iniş yaptıkları yerin 20 feet çevresine 4d6 ateş hasarı (refleks yarım, DC 10+küp yağmacısı seviyesi) verirler. Bineği ile bu özelliği paylaşabilir.

Geçitzi (süp): Bir küp akıncısı, beşinci seviyeden itibaren, eğer bir boyut geçidinin ya da yırtığının 20 feet çevresindeyse fiziksel olarak o geçitten geçmeden karşı tarafta belirebilir. Bunu yapabilmek için o geçidin farkında olmalı ve normal şartlarda o geçitten geçmeye yeterli olması gerekir. Yani, eğer geçidin içinden geçmek için bir maddeye sahip olması gerekiyorsa, ona sahip olarak ya da eğer sadece belirli ırktan kişilerin geçebileceği bir geçitse, o irkin mensubuysa geçebilir.

Geliştirilmiş Yerçekimsiz Manevra(eks): Küp akıncısı, küpüz ile yerçekimsiz alanda yaptığı manevraları altıncı seviyeden itibaren daha iyi kontrol edebilir. Yerçekimsiz alanda ortalama manevra kabiliyeti (average maneuverability) ve koşu hızında gitme imkânı kazanır. Bu özelliğini bineği ile paylaşır.

Meteor Çarpışı(süp): Bir küp yapmacısı 8. Seviyeden itibaren meteor düşüşü ile 40 feet alanı etkiler ve etkilenen bölgedeki varlıklara 8d6 (refleks yarım, DC 10+küp yağmacısı seviyesi) ateş hasarı verir. Bineği ile bu özelliği paylaşabilir.

Sapan Atışı(eks): Küp yağmacısı 10. Seviyeye geldiğinde küpüzü üzerindeki hâkimiyetinde uzmanlaşır. Artık küpüz yapabilmek için bir yere basması gerekmez. Bir küpüz etkisi altındayken (düşüş hasarına bağımsız) girdiği bir yerçekimsizden yeni bir küpüz yaparak çıkabilir ve istediği kadar günlük küpüzünü (en fazla günlük sayısı kadar) bu şekilde kendini fırlatmak için kullanabilir. Bu şekilde kullandığı küpüzlerin meteor düşüşlerinin alanları, hasarları ve düşüş hasarına bağımsızlıkları toplanır. Yani bu şekilde kullandığı 3 küpüz sonucunda indiği yerde 120 feet alana 24d6 (refleks yarım, DC 10+küp yağmacısı seviyesi) kadar ateş hasarı verir.

Küp Akıncısı Oynamak

Savaşın heyecanı, ganimet ve şöhret.. Herhangi biri ya da her biri sizi bir küp akıncısı olmaya çeken nedenler arasındadır. Düşmanlarını-

zın üzerine ateşten yağmurlar halinde yağmak, onları önünüzde durmaya cesaret ettiklerine pişman etmek artık yaşam amacınız.

Küp akıncısı olmak çok kolay ve kârlı bir iş sayılmaz, en azından başlarda. Özellikle de gökyüzünde tek başına süzülen bir ateştopu halindeyken. Bu yüzden de tek bir ateştopu olmak yerine, bir ateş sağanağı olmak için çetelerle geziyorsunuz.

Çeşitli boyutları ve yer şekillerini gezerseniz de hiç biri yeteneklerinizi kullanma ve onlarda uzmanlaşma konusunda Acheron'un Cehennemi Savaş Alanları kadar fırsat sunmaz. İşte bu yüzden herkes gibi siz de kendinize küp akıncısı diyorsunuz.

Savaş

Hareketli savaş alanları sizin eviniz. Hatta bu ev, sonsuz sayıda hareketli dev küplerden oluşan bir boyut. Kesintisiz ve etkili savaşmak için ihtiyaç duyduğunuz tek şey birazcık boş alan. Sonrasında getireceğiniz yıkım ve felaket görülmeye değer. İsteddiğiniz anda istediğiniz savaşa girmenizi sağlayan küpüz, aynı zamanda ani bir kaçış manevrası olabilir. Eğer zıplamak için gücünüz kalmadıysa da en yakın geçide doğru kaçabilir ve muhafızlarını, daha geçide yaklaştığınız anda ortadan kaybolarak şaşırtabilirsiniz.

En tehlikeli özelliğiniz, Acheron'daki çeşitli yerçekimlerini avantajınıza kullanabilmenizdir. Görünüşte eksik sayıyla savaşan müttefiklerinize bir anda yardıma gelebilir ve tehlikeli bir savaş makinesi gibi ölüm saçabilirsiniz. Hem bu, yaralanan dostlarınızın iyileşmesi ve dikkati dağılan düşmanlara düzgün bir saldırı yapmak için gerekli şaşırtmacayı da sağlayacaktır.

Gelişim

Küp akıncısı olmak kolay bir iş değildir. Savaşın en kızışmış olduğu anlarda, daha da kızıştırmaya cesaret etmek için normalden büyük bir yürek gereklidir. Hele ki düşman saflarının ortasına inmek, sadece en cesurların başarabileceği bir marifettir.

Cesaretiniz sizi zaman içinde çeteden çeteye, savaştan savaşa sürükledikçe artan kabiliyetleriniz bir akıncı çetesinin dikkatini çekmiş olabilir. Ya da düşman çetecilerle savaşarak öğrenmiş olabilirsiniz. Daha iyi yetenekler için bir çeteye katılabilir ya da tek başınıza yaşayabilirsiniz.

Küp Akıncısı özelliklerinizi daha etkili kullanabilmek için hasar potansiyelinizi yükseltecek marifetlere yönelmelisiniz. Silah odağı ve Gelişmiş Kritik vuruş, ihtiyacınız olan hasarı vermenize

Yerçekimsiz Alanda Savaş Ve Hareket

Yerçekimsiz alana giriş ve çıkışla ilgili oyunda yaşayabilecek problemlerden biri, bunların nasıl uygulanması gerektiğidir. Eğer yerçekimsiz alanda hava yoksa buraya çıkıldığı anda boğulma kuralları işlemeye başlar (Bkz DMG 304). Eğer hava varsa, oyuncunun uçuş kabiliyeti devreye girer.

Eğer oyuncuların büyümlü bir uçuş yöntemleri varsa yerçekimsiz ortamda işe yarar. Kanatlar yoluyla uçuyorlarsa, havanın olduğu yerçekimsiz ortamda, bir düşük dereceden manevra kabiliyeti ve yarım hızda uçabilirler(bkz DMG 20, aerial combat). Bu sırada savaşa girerlerse, darbe alan her karakter bu darbeyi aldığı yönün aksi tarafa sürüklenir (her hasar için 1 feet kadar). Bu sürüklenmeyi engellemek için (DC= alınan hasar) refleks kurtarılması deneyebilirler. Bu hareketten dolayı tetikledikleri fırsat saldırıları yüzünden savrulmazlar.

Yerçekiminin alanına giren bir karakter anında düşmeye başlar. İlk tur 150 feet ve sonraki turlar 300 feet hızla düşer.

yardım edebilir. Gelişmiş öncelik sayesinde düşmanlarınızdan önce hareket edebilir ve boş bırakılan alanları iyi kullanabilirsiniz.

Kaynaklar

Küp akıncıları çeteler halinde gezerler. Yağmaları kendi çetelerinin kurallarına göre bölüşür ve eğer ihtiyaç duyarlarsa, çeteleriyle değiş-tokuş ederler. Aynı zamanda, hizmetlerini kiralandıkları ordular ve komutanlardan bazı "iyilikler" isteme hakkına da sahip olabilirler.

Küp Akıncılarının Dünyadaki Yeri

"Bir küp akıncısı çetesi görmüşseniz ve anlatacak kadar yaşıyorsanız, muhtemelen onların ünlü yöntemlerinden dolayı birer korkak sanıyorsunuzdur. Ama unutmayın ki, eğer yaşıyorsanız, şans eseri işlerini bitirip gittikleri ana denk gelmişsiniz demektir."

Go Robn Tahtakesen, Acheron yerlisi bir cüce.

Küp akıncılığı, gizemli olmaktan ziyade deşetli bir meslektir. Çeteler halinde gezen ve yıkım saçan bir grup savaşçının, Acheron'da doğal olarak uzun süre bir arada bulunması mümkün değildir. Bu yüzden daima kafa dengi çetelerden kafa dengi çetelere geçip duran, bu arada da yanlarına yeni savaşçılar ekleyen küp akıncıları, bu sayede de çoğalır.

Organizasyon

Küp akıncıları, daha önce de belirtildiği gibi daima çeteler halinde gezerler. Bu çeteler her daim birlikte hareket etmezler. Hatta çoğu zaman küpler arasındaki yerçekimsiz alanlarda vahşi savaşlara tutuşurlar.

Küp akıncılarının birlikte hareket etmesi zorunlu hale gelirse, bunu en tanıdık ve dost canlısı çeteye yapmaya özen gösterirler. Bu çeteler arasında haber getirip götürülen kişiler Acheron'da her yerde bulunabilir ve eğer başka kişiler de küp akıncısı kiralamak isterse bu kişilere danışabilirler.

Npc Tepkileri

NPC'ler bir karakterin küp akıncısı olduğunu anladığı anda, eğer bilgisi varsa korkacaktır. Çünkü çoğu akıncı, muhteşem kabiliyetlerini zalimce kullanır. Bu yüzden küp akıncısı, kötü çağrışımlar yaratmaktadır.

Küp Akıncısı İrfanı

Kültür(boyutlar) yeteneğinde rütbeye sahip karakterler Küp akıncıları hakkında araştırma yapabilir. Atılacak zardaki sonuca göre, daha düşük sonuçlarla birlikte aşağıdaki bilgileri elde ederler.

DC 10: Küp akıncıları Acheron'da yaşayan korkutucu savaşçılardır.

DC 15: Küp akıncıları zayıf yerçekimleri ve yerçekimsiz ortamlarda çok başarılı saldırılar yapabilir. Böyle durumlarda düşmanlarının üzerine ateştopu gibi düşebilir.

DC 20: Küp akıncılarının en korkulan özelliği, Acheron'un küplerinin yüzeyindeki hiç bir yerin onlar için güvenli sayılmamasını sağlayan

küpzıp'tır. Bu kabiliyette uzmanlaştıkça meteor düşüşleri çok daha tehlikeli bir hal alır.

DC 30: Bu derece bir bilgi seviyesine ulaşmış karakterler, en başarılı küp akıncıları ve çeteleriyle ilgili bilgilere ve onlara nasıl ulaşabileceği ile ilgili bilgilere sahiptir.

Küp akıncılarını takip etmek nispeten kolaydır. Acheron'da başlanan bir araştırma sonucunda DC 20 bilgi toplama zarı atılır ve 3d6 altın rüşvete harcanırsa küp akıncılarına ulaşılmasını sağlayan bir NPC ile tanışılabilir. Eğer güçlü bir küp akıncısı aranıyorsa, 1d4 kez bu tekrarlanır ve kişiden kişiye dolaşırken o küp akıncısı ile iletişime geçilir.

Oyunda Küp Akıncıları

Bir oyuncu küp akıncısı ile karşılaşmak oldukça zordur. Çünkü zaten devamlı hareket halinde olan ve birçok düşmanı olan kişiler oldukları için ortalarda görünmezler. Görünse de büyük ihtimalle saldırgan olacaktırlar. Eğer bir şekilde küp akıncıları ile aynı safa geçilmişse, yine de doğru saldırı anını bekleyen küp akıncılarını savaş sırasında ortalarda görmek pek mümkün değildir.

Adaptasyon

Eğer isterseniz küp akıncısı sınıfını kendi oyununuzun hikâyesine göre değiştirebilirsiniz. Bu durumda yağmacı sınıfının devamı gibi görünmesini engellemek için giriş gereksinimlerini değiştirebilirsiniz. Aynı zamanda hikâyesi ve kafa yapısını değiştirerek Acheron'a düşmüş masumları koruyan paladinlerden oluşan bir organizasyon haline de gelebilir. Böylece paladinin kutsal bineğine de atıfta bulunmuş olur. Bu çeşit değişiklikleri oyununuz gerektiriyorsa istediğiniz gibi yapabilirsiniz.

CADI DOKTOR

Ekvatorial bölgelerin yağmur ormanlarında doğayla iç içe ve uyumlu yaşayan vahşi insansı kabilelerinin hayatının tam merkezindedir cadı doktorlar. Bir cadı doktor, din adamı, şefin yardımcısı, köy doktoru ve öğretmendir. Sürekli bitkileri, eşyaları, canlıları, iksirleri ve o anda laboratuvarlarına girecek kadar şanssız bir şeyleri incelerler. Aynı zamanda köy halkının aşk iksiri, karanlıkta parlayan dövme, kafayı beton gibi yapan ot gibi çeşitli "ihtiyaçlarını" da karşılarlar.

Cadı Doktor Olmak

Divine ve arcane büyü yapan herhangi iki sınıfın kombinasyonu ile cadı doktor olunabilir, ama en pratik yol yüksek skill puanı için druid ve bonus item creation marifeti için wizard almaktır. Tabii herhangi divine sınıf ile herhangi arcane sınıfın kombinasyonu cadı doktor olmak için yeterli olacaktır.

Gereksinimler

İrk: orc, half-orc, goblinoid, kobold, ogre, half-ogre

Marifet: Brew potion

Yetenek: heal 5 rank, spellcraft 5 rank, knowledge(religion) 3 rank, knowledge(arcana) 3 rank

Büyü: 1. seviye divine ve 3. arcane, yada 3. seviye divine ve 1. seviye arcane büyü yapabilen

Özel: Bir cadı doktorun yanında çiraklık yapmış olmak.

Sınıf Özellikleri

İksir uzmanı I(ex): Birinci seviyede, cadı doktor iksir yapmak rutin bir iş haline geldiğinden, yarattığı iksirler için %25 daha az XP harcar.

Extract Drug(su): İkinci seviyede, cadı doktor günde bir kez *Extract Drug (Book of Vile Darkness)* büyüsünü doğaüstü yetenek olarak kullanabilir.

Reçete (ex): İkinci seviyede, cadı doktor *Extract Drug* büyüsüyle elde ettiği maddeleri kullanarak, hastalık kurtarma zarlarına +4 simya bonusu veren ilaçlar üretebilir. Bu özelliğin her kullanımında 2 dozluk ilaç çıkar ve her doz bir gün boyunca etkilidir. Sürekli ilaç verildiği takdirde devil

chills ve mummy rot gibi büyülü hastalıklar bile başka büyülere gerek kalmadan iyileşebilir. İlaç üretmek için cadı doktor DC 25 craft (alchemy) denemesinde başarılı olmalıdır, bu işlem bir saat sürer

Vudu(ex): Cadı doktor yaptığı herhangi bir iksire, iksirin büyülü özelliklerini bozmadan bir hastalık yada çeşitli maddeler ekleyebilir. İksiri içen kişi aynı anda eklenen maddeye de maruz kalır. Eğer iksire eklenen madde zehirse, zehir indigestion tipinde olmalıdır.

İksir uzmanı II(ex): Cadı doktor yarattığı iksirleri daha çok damıtıp, daha yoğun iksirler yapmayı seçebilir, bu iksirleri içmek sadece 1 move action alır. 10+iksirin büyü seviyesi DCli fort save atmayı başaramayan karakterler iksiri kusar (karakter 1 tur nauseated olur ve iksir boşadır). Bu iksirler normalin yarısı ağırlıktadır. Bu iksirlerle Vudu yeteneği kullanılamaz

Cerrah (ex): Cadı doktor yanında bulundurduğu cerrah setiyle, cerrahi müdahalede bulunabilir.

Cadı doktor, healing kit ve cerrah setiyle, herhangi bir humanoidi iyileştirebilir. Bu işlem cadı doktor'un sınıf seviyesi+cadı doktorun int bonusu kadar dakika sürebilir. Her dakika 1d6 hp iyileştirilir. İşlem sonunda cadı doktor bir DC 20 healing check atar, başarılı check ile hastaya zarar vermez; başarısız check ile hastaya geçici olarak 4 Con hasarı verir. Bu şekilde tedavi edilen kişi her gün DC 15 fortitude save atar, iki gün arka arkaya başarılı olursa dikişler açılmayacak şekilde kapanır; ama bundan önce fiziksel olarak zorlandığı her turda %5 ihtimalle dikişleri açılır ve kanama yüzünden sonraki her tur 1 hp kaybeder.

Zehir kullanımı(ex): Cadı doktor'un zehirle çalışırken kendini zehirlemesi mümkün değildir.

Bulaştırıcı(ex): Cadı doktor bir hastalık kaynağı (belli bir hastalığın ürettiği pis su, hastalık taşıyıcısı canlılar, mumya/iblis parçaları gibi.) üzerinde bir heal skilli kullanarak, 10 dakika çalışıp daha sonra kullanmak üzere yanına bakteri alabilir. Bu işlem için DC 15 dir. Cadı doktor hastalıkla çalışırken hastalık kapmaz ama hastalığın özelliklerine göre, çevresindekiler hastalık kapabilir. Doktor aynı zehir gibi silahlarıyla hastalık bulaştırabilir. Bir silah aynı anda hem zehir hem has-

Cadı Doktor HD: d6

Seviye	Temel Saldırı	Metanet	Refleks	İrade	ÖZEL
1	+0	+0	+0	+2	İksir uzmanı I
2	+1	+0	+0	+3	Extract drug, Reçete
3	+1	+1	+1	+3	Vudu
4	+2	+1	+1	+4	İksir uzmanı II
5	+2	+1	+1	+4	Cerrah
6	+3	+2	+2	+5	Zehir kullanımı, Bulaştırıcı
7	+3	+2	+2	+5	İksir uzmanı III
8	+4	+2	+2	+6	Graft any part
9	+4	+3	+3	+6	Olağanüstü Berraklık
10	+5	+3	+3	+7	İksir Ustası

Sınıf Yetenekleri (4+zekâ ayarı): Concentration, Craft, Decipher Script, Heal, Knowledge(Hepsi), Profession, Spellcraft.

talık taşıyamaz, zehir hastalığı öldürür.

İksir uzmanı III(ex): Cadı doktor empower spell, extend spell, heighten spell, maximize spell marifetlerinden birine veya birkaçına sahipse, onları kullanarak iksir hazırlayabilir.

Artık iksir hazırlarken büyüü önceden hazırlamış olmasına gerek yoktur; ama marifetlerle geliştirdiği iksirler için kullanılan büyüü önceden hazırladığı bir büyüü olmalıdır.

Graft Any Part(ex): Cadı doktor herhangi bir graft takma marifetini irksal kısıtlamalara rağmen kazanabilir. Herhangi bir canlı türünün graftlarını herhangi bir canlı türüne uygulayabilir. Cadı doktor bir canlıya iki farklı türde graft takabilir ama bu graftların takıldığı canlıya başka graft takılamaz.

Olağanüstü Berraklık(su): Cadı doktor özel bir mantarın da yardımıyla orman ruhlarıyla temasa geçer, bu büyüü aynı anda *commune* ve *commune with nature* büyülerinin etkisini gösterir. Caster level Cadı doktor leveline eşittir. Bu özellik haftada bir kere kullanılabilir.

İksir Ustası(ex): cadı doktor zekâ ayarı-1 veya bilgelik ayarı-1 seviyedeki büyülerin iksirlerini yapabilir. Bu seçimin arcane veya divine iksir yapma yeteneğiyle ilgisi yoktur, her iki gruptan da güçlü iksir yapabilir.

Cadı Doktoru Oynamak

Cadı doktorun vaktinin çoğu iksir kaynatmakla, bazı canlı ve cansızları parçalayarak incelemekle ve mümkün olduğunca türdeşlerinden uzak durmakla geçer. Cadı doktor zeki ve bilgilidir, diğer insansılar da doğal olarak onu anlamazlar ve korkarlar. Şamanların aksine Cadı doktorlar kabileyi pek umursamazlar, onlara göre kabile sadece onları korumak için vardır, arada yaptığı ufak tefek hizmetlerle de bunun bedelini fazlasıyla ödediğini düşünür. Toplumundan bu kadar kopuk olan Cadı doktorların sık sık makamı çırağa bırakıp kabileyi terk etmeleri veya gücünün tehdit altında olduğu düşünen kabile şefleri tarafından sürülmeleri çok yaygındır. Bu cadı doktorların çoğu yollarını kısa süreliğine de olsa korunma için maceracı gruplarla kesiştirirler.

Dövüş

Cadı doktorun savaşla dövüşle çok işi olmaz, en fazla arkalarda durup büyülerini konuşur. İksir yapma yeteneğinin savaşdaki rolü çok dolaylı ama önemlidir, çünkü sadece cadı doktorla seyahat eden bir grup her savaşta şişlerce iksir içebilir. Aynı zamanda cadı doktor zehirlenmiş ve/veya hastalık bulaştırılmış menzilli silahlarla saldırıp gruba yardım eder ve savaşın sonra yaralananlarla ilgilenir.

Gelişim

Cadı doktor olmaya çalışmadan önce öğrenci hem arcane hem divine büyü öğrenmeli ve en az birinde usta olmalıdır. Cadı doktor olmak isteyen herkes başlangıçta bir cadı doktorun yanında bir süre çıraklık yapmak zorundadır, ancak cadı doktorluğun gereği olan teorik çok yönlülüğü gösteren bireyler çıraklığa kabul edilir. Normal büyücü çıraklarının aksine cadı doktor çırakları derhal pratik eğitime geçer ve mesleğin özünü uygulayarak kavrarlar, teorik dersler ustanın bilgilerini kaydettiği kitabının ilk bölümlerini okumaktan ibarettir. Çırak kendi kitabının başına bu bölümleri aynen kopyaladıktan sonra cadı doktor olarak dövmelenir ve resmen cadı doktor olur. Eğer çırak hocasının eğitimin bittiğine ikna olmasını bekleyecek kadar sabırlıysa eğitimin sonunu bekleyebilir.

Cadı doktor olarak ilerlemek isteyenler, önceden bir sonraki sınıflarını düşünüp onun gereksinimlerini yerine getirecek skill ve featleri almalı. Cadı doktor büyüde ilerlemediği için, sınıfa girmeden önce temel sınıflarda iyice gelişmek mantıklıdır. Alternatif olarak cadı doktorla değişimli olarak mystic theurge seviyeleri almak hem arcane em divine büyü gücünü artırarak cadı doktorun büyü gücü eksikliğini hızla kapatır. İksirlere uygulanabilen metamagic marifetlerden bir veya birkaçını almak da iyi bir yatırım olacaktır.

Dünyadaki Cadı Doktorlar

Cadı doktorlar sanıldığından daha çokturlar, ama yine de insansılarla sınırlı kaldıkları için "medeni" ırklara çok görünmezler, görünseler bile herhangi bir şaman yada diğer bir büyücüden ayıt edilmeleri zordur.

Organizasyon

Cadı doktorların birbirleriyle tek etkileşimi zorunlu çıraklıktır, organizasyonları ve gizli gece toplantıları yoktur, eğer yolda iki cadı doktor karşılaşır ve birbirlerini tanırlarsa oturup birbirlerinin kitaplarındaki ilginç bölümlere göz atabilirler, ama asla havadan sudan konuşmazlar. Cadı doktorların asıl etkileşimi birlikte yaşadıkları kabile veya maceracı grubudur ki o durumlarda da genelde çok sosyal ve konuşkan değildirlere. Bir cadı doktorun en büyük hayali başka kimsenin ulaşamayacağı bir yerde açık hava laboratuvarı kurup eline geçirdiği her şey üzerine rahatsız edilmeden deney yapmaktır.

Npc Tepkileri

Cadı doktoru tanımak için cadı doktor dövmelelerini ezberlemek gerekir ve cadı doktorlar doğaları gereği reklam yapmazlar, bu sebeple cadı doktorlar ırklarına ve temel sınıflarına göre tepki görürler.

Eğer karakterin cadı doktor olduğu anlaşılırsa, bütün npc'ler özellikle druid, cleric ve favored soul gibi uhrevi sınıflar bir kademe daha düşmanca tavır sergilerler. Diğer npc'ler sadece hafiften korkmaya başlarlar.

Cadı Doktor İrfanı

Cadı doktor hakkında araştırma yapan biri kültür(yerel), kültür(coğrafya) yeteneklerinden birini yada bardic knowledge dengi bir sınıf özelliğini kullanarak aşağıdaki tablodaki bilgilere ulaşabilir.

DC 10: Goblinoid din adamları...sanırım öyleler.

DC 15: Bu adamlar güzel iksir yapar, çok da iyi iyileştirirler

DC 20: Bir cadı doktor çok güçlü iksirler yaratabilir, hem arcane hem divine büyü kullanıcılar, üstelik zehir, hastalık ve tıp bilgileri vardır

DC 30: Bu seviyede araştırma yapan kişi macerada geçen önemli cadı doktorlar hakkında ilginç bilgiler elde edebilir, isim, yer ve hizmetler gibi. Bu ipuçlarını takip eden oyuncular biraz daha aktif araştırmayla kendilerini bir cadı doktorun kapısında bulabilirler

Oyunda Cadı Doktorlar

Cadı doktorlar olabildiğince yerleşik kalmayı isterler ama çoğu zaman rahat bırakılmazlar, dolayısıyla bir macera grubu her an olduğu yerden bunalmış ve hayatına yeni bir yön arayan rahatsız bir cadı doktorla karşılaşabilir. Doktor her zaman gizemli ve içe dönük olacaktır, çoğu zaman grubu ölümcül tehlikelerden kurtaracak mükemmel planlarını grupla paylaşma zahmetine girmeden uygulayıp herkesi dumur edecek ve kendisine kızdıklarında gruba "ne yani anlatsam koşulları değiştirmiş olacaktım ve plan belki işlemeyecekti." Gibi aslında mantıklı ama yine de anlamsız cevaplar verecektir.

Bir oyuncu için cadı doktor olmak zordur, ama kendi savaş kapasitesinden fedakârlık edip gruba yardım etmeyi kabul edecek her oyuncu gruba geçici olarak katılmış bir doktora 2-3 hafta çıraklık ederek cadı doktor olabilir.

TÜNEL SİÇANI

Yeraltında yaşayan, bireyin değerinin az olduğu insansı toplumlarında, yeni keşfedilen mağara ve geçitlerin ilk keşfini geleneksel olarak kabilenin en güçsüz savaşçısı yapar. "Yem" olarak adlandırılan şanssız şahsın beline bir ip bağlanır ve mağaraya salınır, eğer ipin sonuna gelene kadar ölmezse mağaranın güvenli olduğu varsayılır ve daha değerli savaşçılar güvenliği sağlamak için içeri yollar. Eğer yem birkaç ay ve hatta birkaç hafta bile hayatta kalmayı başarırsa kabile içinde "tünel sıçanı" rütbesine terfi eder.

Tünel sıçanı seviyesine ulaşına kadar hayatta kalmak, çok fazla şans ve yetenek ister. Sadece en sessiz, en kurnaz ve en soğukkanlı yemler tünel sıçanı olacak kadar uzun yaşayabilir, diğerleri mağarada yaşayanlara akşam yemeği olur.

Tünel Sıçanı Olmak

Yeraltında tek başına uzun süre keşfe çıkan ve hayatta kalmak için gerekli yeteneklere sahip olan herkes tünel sıçanı olabilir. Ama yeraltında yaşayan insansı kabilelerinde yem rütbesi kurumsal olduğu için, az sayıdaki tünel sıçanının çoğunluğunun yeraltı insanslarından çıkması şaşırtıcı değildir. Yer altı mağaralarını keşfederken sayısız ve çok çeşitli tehlikelerle yüzleşip, hayatta kalmak için öğrenilebilir yeteneklerin ötesinde ya bir düzenbazın kurnazlığına yada bir kolcunun dayanıklılığına gerek vardır. Başarılı tünel sıçanları bu özelliklerin en azından birine kesinlikle sahip olmalıdır.

Gereksinimler

Skill: knowledge(dungeoneering) 3, disable device 3

Özel: endurance yada trapsense sınıf özelliği.

Sınıf Özellikleri

Kaçınma (Ex): Düzenbazların ikinci seviyede aldıkları yeteneğin aynısıdır.

Tuzak Sezme (Ex): Düzenbaz yeteneğinin aynısıdır.

Tekinsiz Kaçınma (Ex): Aynı isimli barbar özelliğiyle eşdeğerdir.

Eğer tünel faresi herhangi bir sınıftan dolayı Tekinsiz Kaçınmaya sahipse, geliştirilmiş tekinsiz kaçınma kazanır.

Sıçan Sezgisi (Ex): 2. seviyede tünel sıçanı'nın duyuları, gerçek bir sıçanın duyuları kadar keskinleşmiştir. Tünel sıçanı daha önceden almadıysa Improved initiative marifetini kazanır.

Sıçan Metaneti (Ex): 3. seviyede tünel sıçanının metaneti gerçek bir sıçaninkine denktir. Metanet kurtarmasına +4 bonus alır.

Kıvrak Sıçan (Ex): 4. seviyede tünel sıçanı gerçek sıçanlar gibi eklemelerini kolayca yerinden çıkarmakta ustalaşmıştır. Escape artist denemelerine +4 competence bonus alır.

Düşünce hızında tepki (Ex): 5. seviye tünel sıçanı günde iki kere tam bir sıçan gibi hiç düşünmeden refleks olarak doğru karar verebilir. Tünel sıçanı bir rounddan daha kısa süren bir

deneme için int veya wis bonusu yerine dex bonusunu kullanabilir.

Tünel Sıçanını Oynamak

Tünel sıçanı, mağaraları keşfederken çok tehlikeli durumlarla karşılaşır. Çöküntüler, tehlikeli maddeler, bitki ve hayvanlar hatta diğer ırklarla rutin olarak uğraşmak tünel sıçanının işidir. Zaten en güçsüz savaşçı olan tünel sıçanı savaşmak yerine kaçmayı tercih ettiğinden kabileden en çok dalga geçilen savaşçıdır. Kendi seçimleri olmayan meslekleri yüzünden maruz kaldıkları aşağılamalardan ve alaylardan sıkılınca, çoğu tünel sıçanı çok da sevmedikleri kabilelerini terk edip yeteneklerini parasını ödeyen müşteriler için profesyonel rehberlik veya kâşiflik yaparak kullanırlar.

Dövüş

Sıçanın görevi tüneli temizlemek değil, tehlikeleri önceden görüp kabilesine anlatacak kadar yaşamaktır. Görev tanımı gereği, savaşma teknikleri yerine kaçınma tekniklerini çalışır. Tünel sıçanının sınıf yeteneklerine bakınca öldürme konusunda çok gelişmediği görülebilir. Kabilesi yerine maceracılarla birlikte savaşması korkak ve kaypak olduğu gerçeğini değiştirmez. Önden giden sıçan pusu kuran düşmanları açığa çıkarır, tuzakları ve doğal tehlikeleri kolay veya zor yoldan etkisiz hale getirir ve peşinden gelen bir şey varsa düşünmeden kaçar. Savaş kapasitesi 5 seviye boyunca çok az artar. Savaşmak zorunda kalan bir tünel sıçanın, kuşatma ve *aid another* gibi tekniklerle daha etkili savaşçılara yardım etmesi daha mantıklı olacaktır.

Gelişim

Tünel sıçanı sınıfı hareket kabiliyetini ve çok yüksek hasar kapasiteli saldırılardan kaçınmayı birleştirerek geliştirir. Gerçek bir sıçan gibi, tünel sıçanını da yüksek hasar kapasiteli ani saldırılar ile öldürmek zordur, aynı zamanda daha savaş başlamadan sıçan kaçıp saklanabilir. Tünel sıçanını öldürmek her seviyede zorlaşır, ama diğer sınıfların gelişimleriyle karşılaştırınca, tünel sıçanının kendine denk düşmanları öldürmesi de zorlaşır.

Dünyada Tünel Sıçanları

Mağaranın karanlığından çıkan tünel sıçanı, sudan çıkmış balıktan farksızdır. Bu sebeple tünel sıçanları yeraltı yaşamının canlı olduğu bölgelerden uzaklaşmazlar. Sıçanları en mutlu eden şey kabilelerinde hakir görülmelerine sebep olan

görevlerini profesyonel olarak icra ederek para kazanmaktır. Rehberlik ettikleri kişileri tuzaklara sürükleyip eşyalarını yağmalamaları veya çok güçlü bir insansı varlığı karşısında taraf değiştirmeleri duyulmuş olsa da onları arayan müşteri sayısı az değildir.

Organizasyon

Tünel sıçanları'nı birbirine bağlayan bir organizasyon söz konusu değildir. Müşterilerinin organizasyonu içinde tek başlarına çalışırlar.

Npc Tepkileri

Tünel sıçanının hizmetlerinde yararlanan herhangi biri, tünel sıçanının vazgeçilmez olduğunu kabul edecektir, ama yine de kimse tünel sıçanlarına tam olarak güvenmez. Çatışma esnasında ilk 6 saniye içinde ortadan kaybolma ihtimalleri yüksektir.

Tünel Sıçanı Lore

Tünel sıçanları hakkında araştırma yapan biri gerekli kültür skillini yada bardic knowledge dengi bir sınıf özelliğini kullanarak aşağıdaki tablodaki bilgilere ulaşabilir.

DC 10: Yer altı rehberleri diye biliyorum.

DC 15: Tam bir hayatta kalma ustasıdır. En kötü şartlarda bile yola devam edebilirler.

DC 20: Bir Tünel sıçanı her türlü tuzaktan ve pusudan kurtulabilir, kimsenin ulaşamayacağı çatlaklara girebilir ve içinde çeşitli hayvanların öldüğü yosunlu yer altı göletlerinden su içebilir.

DC 30: Bu seviyede araştırma yapan kişi macerada geçen önemli Tünel sıçanları hakkında ilginç bilgiler elde edebilir, isim, yer ve hizmetler gibi. Bu ipuçlarını takip eden oyuncular biraz daha aktif araştırmayla gruba alınacak bir tünel sıçanı bulabilirler.

Tünel Sıçanı HD: d12

Seviye	Temel Saldırı	Metanet	Refleks	İrade	ÖZEL
1	+0	+2	+2	+0	Evasion, Trapsense +1
2	+1	+3	+3	+0	Uncanny dodge, Sıçan Sezgisi
3	+2	+3	+3	+1	Sıçan Metaneti, Trapsense +2
4	+3	+4	+4	+1	Kivrak Sıçan
5	+3	+4	+4	+1	Düşünce hızında tepki. Trapsense +3

Sınıf Yetenekleri (4+zekâ ayarı): Balance, Climb, Diplomacy, Disable Device, Escape Artist, Hide, Intimidate, Jump, Knowledge(local), Knowledge(dungeoneering), Listen, Move Silently, Open Lock, Profession, Search, Sense Motive, Spot, Survival, Swim, Tumble, Use Rope

EKSTRALAR

Bu bölümde, Vahşi ırkları içeren oyunlarınızda kullanmanız için hazırladığımız çeşitli bilgilere yer vereceğiz. Ekipmanlar, büyüler, büyü eşyalar, yaratıklar ve hazır NPC'lerden oluşan bu bilgiler, oyunlarınızın çeşit ve ayrıntı ihtiyacını gidermeye yöneliktir.

MARİFETLER

Tam sürümde vahşi ırklarla karşılaştığınızda ya da bir vahşi ırktan karakter oynarken kullanabileceğiniz marifetleri bu bölümde bulacaksınız.

EKİPMANLAR

Tam sürümde vahşi ırkların kullandığı en ilginç ve en etkili silahları bu bölümde bulacaksınız.

BÜYÜLER

Tam sürümde birçok egzotik büyüyle karşılaşacaksınız.

BÜYÜLÜ EŞYALAR

Tam sürümde, gizemli büyü eşyalarla karşılaşmaya hazırlanın.

YARATIKLAR

Bu bölümümüzde Vahşi ırkları kattığınız oyunlarınızda oyuncularınızın karşısına çıkması muhtemel yaratıkları bulacaksınız. Bazıları Vahşi ırkların düşmanı, bazıları da dostu olan bu yaratıklar, aşağıda detaylıca açıklanmaktadır.

Bane Animal [Template]

Bane animal olan yaratıklar, genelde bir ırka karşı büyük suçların işlendiği yerlerde ortaya çıkarlar. Bazen de kendiliğinden ortaya çıkıp çeşitli yaratıklara karşı nefret besleyebilirler. Bunu bilinçsiz olarak yaptıklarından dolayı, karşılıklarına nefret ettikleri yaratıklar çıkana kadar normal bir hayvan gibi davranmaya devam ederler. Nefret ettikleri düşmanlarına karşı ise ölümüne dövsürler.

Vahşi ırklar, bu yaratıkları çok önceden keşfetmiş ve bazen yuvalarını işgal eden zararlılara, bazen de savaşta düşmanlarına karşı kullanmak üzere beslemeye başlamışlardır. İnsan, Elf ya da Cücelere karşı nefret besleyen yaratıklar, Vahşi ırklar tarafından çok sevilen ev hayvanları arasındadır.

Bane Animal Oluşturmak

Bane animal, animal type'ına sahip olan ve en az 1 adet natural saldırısı olan yaratıklara eklenen bir özelliktir.

Size and Type: Boyut değişmez, type ise magical beast olur. Magical beast olunca yapılan değişikliklerin tamamı yapılır.

Speed: Hız değişmez.

Armor Class: Zırh sınıfında da bir değişiklik olmaz.

Attack: bkz. Special Attacks

Special Attacks: Bir Bane Animal, Hit Dice'ı kadar korucu seviyesi varmış gibi Tercihli Düşman özelliği kazanır. Başka korucu özellikleri almaz. Yüksek seviyelerde olan Tercihli Düşman bonusları artsa da yeni Tercihli Düşmanlar kazanmaz.

Smite Enemy: Bir Bane Animal, Tercihli Düşmanına karşı, günde bir kez smite kazanır. Smite saldırısına +4 ve hasara da HD'ını ekler.

Special Qualities:

Düşman Sezme(ex): Bir Bane Animal, Tercihli Düşmanını 60 feet yakına geldiğinde sezebilir ancak görünmez olanların bulunduğu tarafı tespit edebilir. Ayrıca ışısız ortamlarda her Tercihli Düşmanı kendisine bir meşale gibi ışıklandırma sağlar(6 kare). Bu ışıklandırma kırmızı renktedir ve görünmez rakipler bu ışıklandırmayı sağlamaz.

Abilities: Cha+2

Challenge Rating: CR+1

Level Adjustment: +2 (Cohort)

Her tür Bane Animal'a karşı atılacak olan Handle Animal ve Wild Empathy denemeleri -4 ceza alır. Nefret ettikleri düşmanları ise bu denemeleri yapamaz.

Bane Animal Bilgisi

Kültür(doğa) veya Kültür(mistik) yeteneklerinde rütbesi bulunan karakterler Bane Animal'la ilgili bilgilerini sınavabilirler. Denemenin sonucu olarak alınan sonuca göre aşağıdaki bilgileri edinir. Yüksek DC'li bilgiler, aşağıdakilerle birlikte edinir.

DC10: Bu yaratık, Bane Animal diye bilinen ve herhangi bir ırka ya da yaratığa karşı nefret besleyen bir çeşittir.

DC14: Bane Animal haline gelen yaratıklar, diğer hayvanlardan ayrı kategoride değerlendirilir. Daha zorlu ve huysuz olabilirler. Nefret besledikleri düşmanlarına karşı ise acımasızdırlar.

DC18: Bane Animaller, buldukları ortamda nefret ettikleri düşmanlarını her koşulda sezip onlara saldırabilirler.

Gotorruk

Goblinoidler, sinsi zekâlarının sonucu olarak oldukça garip sırlara vakıf olabilirler. Bu sırların en tehlikeli olanlarından sayılabilecek biri, en kadim olanlarından "Gotorruk"lara ait bilgilerdir. Gotorruk, goblin dilinde büyük canavar demektir.

Antik çağlardan beri daha zararlı ve daha korkunç savaş yöntemleri arayan goblinoidler, sonuç olarak aşağıdaki yaratıklara ulaşmışlardır.

Goblin Gotorruk

Goblinler, yüzyıllar içinde yeraltındaki mağaralarda, dehliz ve tünellerde gerek kalacak yer, gerek de yiyecek bulmak amacıyla dolaşırken türlü türlü mistik şeylerle karşılaşmışlardır. Unutulmuş bir medeniyetin kalıntılarından tutun da deli bir büyücünün yersiz deneylerinden kalanlara kadar varan çeşitlilikteki bu şeyleri kurcalayan goblinler, bir bakıma mistik güçler üzerinde bir hâkimiyet kurmayı başarmıştır.

Goblinlerin mistik başarıları arasında gerek şans, gerek de beceriyle kurmayı başardıkları "tohumlama çukurları"na atılan goblinler, sapkın canavarlar halinde oradan çıkmaktadır. Acıdan ve değişimden dolayı akıllarını yitiren bu varlıklar, dünyanın derinliklerinde, kör karanlığı ıslak dokunaçlarıyla yoklayarak gezmektedir. Bizim odağımızda ise, bunların en evcilleştirilebileni vardır.

"Yenilenmenin Dehşeti (Dread of rejuvenation)" diye anılan yaratık, çoğu goblin tarafından bir başarı olarak kabul edilir. Diğer ırklara bu sırrın ulaşmaması için çok yüksek bir çaba sarf edilir. Bu nedendir ki, Goblin Gotorruk'a sahip goblin kabileleri oldukça iyi de saklanır.

Dread of Rejuvenation

CR 16

Always CE Collosal Aberration

Init+3 Senses Darkvision 60ft, tremorsense 90ft

Languages -

AC 31 (-8size, -1dex, +30natural) FF 31 Touch 1 HP 405(30HD) DR 10/adamantine Immune Acid

Fort +20 Ref +10 Will +18

Speed land 30feet, burrow 90 feet

Melee Bite +26 (4d6+15; 19-20/x2) and tentacles +21 (2d8+7) and tail (4d8+7)

Space 100feet long, 15 feet wide Reach 20 feet

Base Att +20 Grp +51

Special Attacks

Breath Weapon, Swallow Whole, trample, Control Spawn

Abilities str 41, dex 8, con 28, int 3, wis 13, cha 8

Special Abilities Rejuvenation, Fruitful Blood

Feats Improved Initiative, Power Attack, Improved Bull Rush, Improved Critical (bite), Snatch, Awesome Blow, Multiattack, Run, weapon focus (tentacle), weapon focus (tail), weapon focus (bite), Improved Natural Armor

Skills dağıtmadım ama 33 puanı var.

Advancement 31+ HD (Collosal)

Breath Weapon: Her 1d4 roundda bir, 60 feet yakındaki bir yere 8d6 (refleks 36 yarım) asit püskürtebilir. Bu asit, birbirine bitişik 4 kareye etki eder.

Swallow Whole: Snatch feati sayesinde ısırığı ile grapple deneyebilir. Bu grapple sonucunda kendisinden 2 boyut küçük rakiplerini yutmayı deneyebilir. Yutması durumunda midedeki rakip her round 2d8 ezici ve 3d8 asit hasarı alır.

Yutulan rakipler, içeriden çıkmak için 50hp'lik hasar vermelidirler. Tek bir rakip çıktığında diğeri için yol açılmaz.

Trample: Basitçe, üzerinden geçtiği rakiplerini ezerek kuyruğuyla vurmuş gibi hasar verir. Genelde bunu yapmak için yeraltından bir koşu başlangıcı alır ve zıplayıp rakiplerinin üzerine iner.

Fruitful Blood: Kesici saldırılarla yaralandığı zaman ya da disintegrate gibi tamamen yok edici bir saldırıya maruz kalmadığı takdirde, akan kanı ya da çürüyen cesedi etrafa kötücül bir bereket saçar. Yaralandığı takdirde saldırıyı aldığı noktadan itibaren 20 feet çevresi, öldüğünde ise cesedinin 60 feet çevresi bir gün içinde ormana dönüşür. Bu ormanın içinde zararlı bitkiler yetişir.

Rejuvenation: Kanı veya cesedinden çıkan ormanın sadece geceleri salgıladığı özel sporlar eğer kendisine temas ediyorsa (ormanın 20 feet çevresindeyse) her tur 1d6 hp iyileşir. Eğer ölmüşse bu geri dönmesine bile neden olabilir.

Control Spawn: Kanından dolayı ortaya çıkan zararlı bitkilerin tamamı sahiplerine koşulsuz itaat eder. Eğer bu ormanların 1 mil yakınıdaysa onların gözünden görebilir ve onları belirli tehditlere karşı yönlendirebilir. Ohp veya daha aşağısına inerse, iyileşip O'dan yukarı bir hp'ye ulaşana kadar bu özelliğini kullanamaz.

Spawn: her 50 HP için 1d4 assasin vine, 4 shrieker fungus, 4 violet fungus, 1d2 shambling mound.

Bir anda topraktan fırlayan dev solucan güneşi karartıyor. Etrafınıza düşen gölgelerden, vücudunun etrafında savrulup duran onlarca dokunaç olduğunu fark edebiliyorsunuz. Yerin sarsıntısından, dışarı çıkmış olan birkaç metrelik kısmın, vücudunun ufak bir kısmı olduğu anlaşılıyor.

Goblin gotorruk, evcilleştirilmekten çok yönlendirilebilir bir canlıdır. Geçtiği yerlerde canlı, ancak tehlikeli bir yaşam alanı bırakarak ilerler. İlerlemesi için de önüne atılan yemler, potansiyel tehlike ve hedeflere doğru ilerler. Şiddet ve yıkıma bağımlı olan yaratık işine başladığında ise yemler hemen ortadan kaybolup gotorrukun ölmesini bekler. Sonrasında gidip zararlı bitkileri ve kalan düşmanları daha zayıfken temizleyip yerleşirler.

Goblin Gotorruk İrfanı

Kültür(zindancılık) yeteneğinde rütbeye sahip oyuncular, goblin gotorruk ile ilgili araştırma yapabilirler. Bu araştırmanın vereceği bilgiler, zar sonucuna göre aşağıdaki gibidir. Düşük zar sonuçları, yüksek zar sonuçlarına eklenir.

DC10: Goblin diyarlarının yakınında bulunan gizemli bir yaratık. Asit püskürtebilir.

DC15: Goblinlerin mistik deneyler yaptığı ve bu yaratıkların ortaya çıkmasına yardım ettiği söylenir. Ortaya çıkması için yüzlerce yaratığın kurban ediliyor olduğu da söylenir. Öldürmek için yaydığı ormanı yok etmek gerekir.

DC20: Gotorruk'u goblinlerin yönlendirmek için bazı yöntemler geliştirdiği bilinmektedir. Yaydığı ormanı yok etmezseniz geri dirilebilir.

DC25: Kanından ortaya çıkan ormandaki her bitkiyi kontrol edebilir. Bunu genellikle kendisiyle aynı hedefe saldırımları şeklinde yapar. Bu bitkiler çevresinde oldukça da hızla iyileşir.

Hobgoblin Gotorruk

Hobgoblin savaş beylerinden boyutlara ulaşabilenlerin en büyük eğlencelerinden biri, Acheron'un en uzak köplerine gidip oradan en egzotik savaş yöntemleri getirmektir. Bu sporlardan en yaygın olanı, Hobgoblin Gotorruk olmayı başarmıştır. Dehşetli bir varlıkla hobgoblinlerin ilk atalarının karışımından olduğu düşünülen bir ırkın bireyleri köleleştirilip dünyaya getirilir ve savaşa yollanır. Zaten daimi savaşın hüküm sürdüğü boyutlarından gelen bu yaratıkların da buna itirazı yoktur.

"Zamanın gücü" olarak bilinen yaratık, hobgoblinlere savaşlarında büyük başarı sağlar. Yakalanıp getirilmesinde harcanan paraları son kuruşuna kadar hak edecek kadar iyi savaşır. Ancak etrafındaki zamanı bozması ve maddeleri eskitmesi nedeniyle sıradan maddelerle değil, zamansız olan astral boyuta ait maddelerle tutulabilmesi, onu elde bulundurmaya daha da masraflı kılar. Yine de bu yaratık onun parasını dahi çıkaracak kadar iyi işler becerir.

Force of Time

CR12

Always LE Large Outsider (lawful, evil, extraplanar)

Init: +8 **Senses:** darkvision 60ft, listen +2 spot +2.

Languages: Goblin, Common

AC: 25 (-1 size+4dex+12natural)

HP: 168 (16 HD) **Immunities:** ability drain, ability damage, acid

Resistance: 5 electricity, cold, fire

DR: 10/anarchic

Fort: +16 **Ref:** +14 **Will:** +12

Speed: 50 feet land

Melee: 2 slams +22 (1d8+8+ability damage) or pounce 2 slams +22 (1d8+8+ability damage) and 2 rake +17 (1d6+4+ability drain)

Ranged: +2 returning javelin +20 (1d8+8)

Space 10feet **Reach** 10 feet

Base Att +16; **Grp** +28

Special Attacks: merciless future, gaze attack, pounce

Spell-Like Abilities: (caster level 12)

at will – feather fall, cause fear

1/day - disintegrate

Abilities: str26, dex19, con22, int10, wis15, cha14

SA: Fast time, outsider traits

Feats: Imp. Initiative, Improved Natural Attack (slam), multiattack, skill focus (jump), Ability Focus (merciless future), weapon focus (slam)

Skills: Balance +20, Climb +24, Hide +20, Jump +26, Move Silently +20, Survival +18, Swim +24, Tumble +20.

Advancement: 24+HD (Huge)

Fast Time: 10 feet çevresinde bir auraya sahip. Bu auranın içine giren her türlü büyüsüz eşya ve bina her tur 2d6 hasar alır. Büyülü eşyalar ise irade kurtarması atamazsa bu hasarı alır.

Ayrıca üzerinde bulunduğu toprak, 10 feet derinlikte yutan kuma dönüşür(DC 21). Eğer süresi olan bir büyünün merkezi bu aura içine girse, içeride kaldığı süre 2 katı hızla işler. (1 round geçtiyse 2 round geçmiş gibi).

Gaze Attack: Bakışları ile DC 18 tutturamayan rakiplerini 1 round daze eder. Kurtarma atan rakipleri 24 saat boyunca bu özelliğe bağımsızlık kazanır. Kurtarmayı atamayan bir sonraki round yine etkilenebilir. Eğer 2 round arka araya daze olunursa, *Merciless Future* özelliğine karşı da save atmalı (günlük kullanımı kalmadıysa dahi).

Merciless Future: Günde 3 kez yapabildiği bu saldırı, zihinsel bir saldırı. 60 feet çevredeki tek bir düşmanda gelecek hakkında ümitsizlik yaratıp onu *confuse* etmeye yarar. Caster level 12 *confusion* büyüsü gibi işler.

Pounce: Hücum ettiğinde tam saldırı yapar.

Ability Damage: Sağ eli ve ayağı 1 constitution damage, sol eli ve ayağı da 1 charisma damage verir. Bu hasarları atlatmak için atılacak kurtarmanın DCsi 19'dur (24 saat sonra).

Karşınızdaki yaratık, bir kaplan ile hobgoblinin karışımına benziyor. Fiziği, cüce insanları andıracak şekilde bozuk. Etrafındaki hava, esrarengiz bir şekilde kuru ve donuk görünüyor. Çevresindeki bitkilerin hızla çürüyüp yok olduğunu, toprağın kurduğunu görebiliyorsunuz. Adeta bir renk girdabına benzeyen gözleri ise dönüyor, dönüyor, dönüyor...

Hobgoblinler, gotorruklarını daha çok kuşatma savaşlarında kullanırlar. Çünkü hem çevresindeki bina ve eşyalara hasar vermesi, hem de muhtemelen savunmacıların üzerindeki büyülerin daha çabuk bitmesine neden olması, Zamanın Gücü'nü tam bu iş için biçilmiş kaftan yapmaktadır.

Hobgoblin Gotorruk İrfanı

Kültür(boyutlar) yeteneğinde rütbesi olan karakterler, Hobgoblin Gotorruk hakkında bilgi toplamayı deneyebilir. Aşağı zorlukların sonuçları ile üst zorlukların sonuçları toplanarak okunur.

DC 10: Bu yaratık, güçlü hobgoblin krallarının emrinde görülen, zamanı bükebilen bir canlıdır.

DC 14: Yaratığın gözlerine bakıp zamanın tünellerini görmek, insanın aklını kaçırmasına neden olabilir.

DC 19: Vuruşları ve etrafındaki aurası, binaları, eşyaları ve hatta düşmanlarının organlarını eskiterek yok eder.

DC 25: Acheron'un Cehennemi Savaş Alanları'nın uzak mı uzak küplerinde bunların memleketinin olduğu ve yaklaşmaya cesaret edenleri avlayarak yaşadıkları bir yer olduğu söylenir.

Böcayı Gotorruk

Vahşi Irklar'ın bitmiş sürümünde bulabileceksiniz.

Hayvanlar

Aşağıda, vahşi ırkların çoğunlukla binek olarak kullandığı iki adet hayvanı bulabilirsiniz.

War Tortoise

CR: 7

Always N, Huge animal

Init: +0; Senses: Low-light vision, listen +4, spot +6

Languages: yok

AC: 21 (-2 Huge, +1 dex, +12 Natural), Touch 8, Flat-Footed 20

HP: 99 (8d8+63)

Fort +12 Ref +9 Will +2

Speed: 20 ft (4 squares)

Melee: Bite +13 (2d6+7)

Space: 15 ft

BAB: +6; Grp: +14

Abilities: Str 24, Dex 12, Con 22, Int 3, Wis 10, Cha 8

Feats: Snatch, Toughness, Improved Natural Armor

Skills: Listen +4, Spot +6, Hide -4

Savaş kaplumbağaları, daha çok üzerlerine okçu kuleleri inşa edilerek kullanılırlar. Yavaş hızları nedeniyle genelde savunmada kullanılırlar.

Bir savaş kaplumbağasını evcilleştirip canlı taşıyabilir hale getirmek için DC 20 Hayvan İradesi denemesi ve 3 haftalık bir eğitim gereklidir. Savaş kaplumbağaları kendilerini savunmak haricinde saldırmazlar. Bu yüzden savaş hayvanı olarak kullanılmazlar.

Taşıma kapasitesi 0-1398lb hafif, 1399-2796 orta, 2797-4200 ağır yük şeklindedir.

War Kangaroo

CR: 2

Always N, Large animal

Init: +2; Senses: Low-light vision, Scent, listen +4, spot +4

Languages: yok

AC: 13 (-1 Size, +2 Dex, +2 natural), touch 11, flat-footed 11

HP: 17 (4d8+4)

Fort +5, Ref +5, Will +2

Speed: 50 ft. (10 squares)

Melee: Slam +3 melee (1d4+2)

Space: 10ft

BAB: +3; Grp: +9

Abilities: Str 14, Dex 15, Con 15, Int 2, Wis 12, Cha 6

Feats: Endurance, Run

Skills: Listen +4, Spot +4

Savaş kanguruları, evcilleştirilerek sırtlarına binilir. Yakın dövüş anında çabuk sinirlenip kontrolden çıkabildikleri için genelde okçular tarafından kullanılır. Karınlarındaki keselerde ise 1 medium ya da 2 small ya da 4 fine yarattığı taşıyabilir. Bunlar genelde yaralı askerlerdir.

Bir savaş kangurusu çok sinirli bir hayvandır. Bu nedenle eğitmek için daha birkaç haftalıkken satın alınır (medeni memleketlerde 650 altın eder yavrular). Büyürken 8 haftalık bir sürede DC 25 Hayvan İradesi denemesi yapılarak savaş biniciliği için, DC 20 Hayvan İradesi denemesi yapılarak da günlük binicilik için eğitilebilir.

Binicilik için eğitildiğinde egzotik eyere ihtiyaç duyulur.

Taşıma kapasitesi 0-116lb hafif, 117-232lb orta ve 233-350 ağır yük şeklindedir.

OYUNA HAZIR MISIN ?



"Bilgiye sahip olarak doğmuş birisi değilim.
Öğretmeyi seviyorum ve öğrenmeye çalışıyorum."

Konfüçyüs

SİZ DE KATILIN...

<http://www.frpwiki.org>



FrpWiki

Rol yapma Oyunları
Ansiklopedisi

