

Acquisitions Incorporated (AI) & Explorer's Guide to Wildemount (EGW) Türkçe Çeviri Paketi

Çeviren: Kaan Akbulut (Requarth#7569)

Bu çeviri paketi, belirtilen kitapların içinden sadece **geçmişler**, **ırklar**, **altsınıflar** ve **büyüleri** içeriyor. Geçmişler kısmında tamamen ne olduğundan habersiz olmamanız için ufak açıklamalar yazdım, ancak daha detaylı bilmek istiyorsanız gidip kitapları okumanız gerekecek. Birkaç şeyi de önceden belirteyim:

- 1) Çevirilerin hiçbirinin kusursuz olduğunu söylemiyorum, ancak bir seferlik bir proje olduğu için hatalara hotfix atabileceğimi zannetmiyorum, şimdiden söyleyeyim dedim.
- 2) *Acquisitions Incorporated* kitabı, maceracılık üzerine kurulmuş büyük bir şirketi ve bu şirketi içerecek dünyaları/oyunları kapsıyor. Bu nedenle bu kitaptan gelen geçmişlerin bir kısmı kitaba adını veren Acquisitions Incorporated şirketiyle bağlantılı. Okurken buna dikkat ederek okuyun.
- 3) *Explorer's Guide to Wildemount* kitabı, *Critical Role* olarak da bilinen rpg şovunun geçtiği dünyayı tanıtmak adına yazılmış bir kitap. O yüzden geçmişlerde vs. belirtilen "Dwendalian İmparatorluğu" gibi isimler, Wildemount'da bulunan yerlerin isimleri. En başta belirttiğim gibi, bu settingleri kullanmak istiyorsanız, direkt kitabı okumanız gerekecek.
- 4) *Explorer's Guide to Wildemount* kitabında, bazı geçmişler var ancak bunlar sadece normalde var olanların isimlerinin değiştirilmiş ve altlarına hikaye yazılmış halleri. Yine de görmek isterseniz buraya İngilizce hallerini bırakıyorum: [Augen Trust \(Spy\)](#), [Cobalt Scholar \(Sage\)](#), [Luxonborn \(Acolyte\)](#), [Myriad Operative \(Criminal\)](#), [Revelry Pirate \(Sailor\)](#).
- 5) *Explorer's Guide to Wildemount* kitabından gelen *zaman* ve *yerçekimi* temalı büyüler, sadece *Chronurgy* ve *Gravimurgy* yolunu seçen büyücüler tarafından kullanılabilirler. Yani hayır, açıklamalarda hata yok. Evreninizde aksi takdirde bir kural yoksa, normal büyücülerin bu büyülere direkt erişimi olmamalı.
- 6) İçeriklerde zaten çevrilmiş olan şeylerin üstüne ekleme yapan kısımlar var. Zaten çevrilmiş kısımlar [Türkçe 5e Projesi'nin sitesinden](#) alındı. Bu nedenle komple benim çevirdiğim ve daha önceden çevrilmiş kısımlar arasında dil uyumsuzlukları görürseniz şaşırmayın.

GEÇMİŞLER

Meşhur Maceracının Çocuğu

Beceri Uzmanlıkları. Algı, Performans

Alet Uzmanlıkları. Kılık değiştirme kiti (disguise kit)

Diller. Seçtiğin iki tane dil

Ekipman. Kılık değiştirme kiti (disguise kit), bir set kaliteli kıyafet ve içinde 30 gp olan bir kese.

Özellik: Paye Çıkarma. Dünyadaki herhangi miktarda güçlü insanı tanıyorsun ve onlarla tanıştın—ve hatta bazıları seni hatırlıyor bile olabilir. Hikaye sırasında oyundaki büyük bir figürden ufak bir yardım koparma şansın olabilir, DM'e kalmış bir şey. Ek olarak, avamlar sana hürmet gösterirler ve senin soyun ile anlattığın hikayeler güzel bir bedava yiyecek veya kalacak yer kaynağı olabilir.

Tavsiye Edilen Nitelikler. Meşhur maceracıların çocukları onların olmayan bir ünle, kendilerinin kazanmadığı bir servetle ve hiçbir zaman karşılamayacakları beklentilerle uğraşmak zorundadırlar. Bu zorlukların kötü yanları olabilir, ancak bunlarla başa çıkabilenler düzgün bir tutuma ve gerçekçi bir dünya görüşüne sahip olurlar. Başa çıkamayanlar ise amansız olurlar—ya da daha kötüsü.

1d8	Kişilik Özelliği
1	Asla ünlü ebeveynimin gölgesinden ayrılamayacağım ve benden başka kimse bunun üstümde bıraktığı yükü anlamayacak.
2	Akranlarıma dair gerçekçi beklentiler ve empati kuracak kadar maceracılık hayatı gördüm.
3	Mirasıma göre yaşamak biraz zor olacak, ancak bunu yapacağım.
4	Hayatta her şeyin en iyisine alıştım ve bu bırakması zor bir alışkanlık.
5	Ebeveynim bana sorumluluk duygusuna sahip olmayı öğretti. İhtimaller benim aleyhime olsa bile bunu korumaya uğraşırım.
6	Hiç kimse sahte bir gülümseme, sahte bir el sıkışması veya ilgileniyormuş gibi başıyla onaylama numarasını benden daha iyi

	yapamaz.
7	Yürüyecek kadar büyüdüğümünden beri maceracılık hayatının bir parçasıyım. Bırak da sana birkaç şey açıklayayım.
8	Hiçbir risk düşmanlarımı yenmenin ödülleri karşın çok da büyük sayılmaz... ve tabii onların eşyalarını almaya karşın.

1d6	İdeal
1	Güç. Bu dünyada ilerlemenin tek yolu güç elde etmek ve bütün kudretinle ona tutunmak. (Kötü)
2	Huzur. Çevresindeki kaotik dünyada huzur bulabilen veya huzur saçabilen kişiler her şeye sahip olan kişilerdir. (Kuralcı)
3	Ün. Ünün neler getirebileceğini gördüm. Ve onun tamamını kendime almak için her şeyi yaparım. (Nötr)
4	Eğitim. Çok çalışma, fedakarlık ve eğitim başarıya ve eninde sonunda kusursuzluğa gider. (Herhangi)
5	Anonimlik. Başarılı olmak istiyorum. Ve yalnız. Dünyadaki herkes ve kendim arasında bir sürü koruma ve engel ile birlikte. (Herhangi)
6	Bilgelik. Maddiyat bir illüzyon. Bilgelik gerçek hazinedir. (İyi)

1d6	Bağ
1	Ebeveynim dışarıda maceracılık yaparken, bir hizmetkar beni yetiştirdi ve herkesten çok o kişiye değer veririm.
2	Ebeveynimin eski maceracı partisindeki her üyeyi kendi ailemden sayarım.
3	Ortalıkta pek olmamasını bir köşeye bırakırsak, ünlü ebeveynim gayet nazik ve cömertti. Onu seviyorum ve onun benimle gurur duymasını istiyorum.

4	Ebeveynim bir seferinde eve lanetli bir büyülu eşya getirmişti. Bu benim takıntım.
5	Çocukluk evim en iyi hatıralarımı içinde barındırıyor ve onun bakımı benim birincil endişem.
6	Büyürken, her zaman güvенеbileceğim hayali bir arkadaşım vardı. O arkadaşım hala benimle.

1d6	Kusur
1	Neler yaşadığımı bilmiyorsun. Asla bilemezsin.
2	Sen. Pelerinimi yakala. Ve belki biraz da ayağıma masaj yaparsın.
3	Yoldaşlarım cesur, fakat ben bu tehlikeye tek başıma alt etmeliyim ki değerimi kanıtlayabileyeyim.
4	Ah, evet, o büyü mü? O büyüye babamın en iyi arkadaşının adı verildi. Gel sana onlardan bahsedeyim biraz.
5	En iyi günlerim geçmişte kaldı. Önümde ise sadece acı, sıkıntılar ve ölüm var.
6	Kendi kendine göz kulak olman gerek. Başkası olmayacak.

Başarısız Tüccar

Beceri Uzmanlıkları. Araştırma, İkna

Alet Uzmanlıkları. Bir tip zanaatkar aleti (artisan's tools)

Diller. Seçtiğin bir tane dil

Ekipman. Bir tip zanaatkar aleti (artisan's tools), tüccar tartısı, bir set kaliteli kıyafet ve içinde 10 gp olan bir kese

Özellik: Tedarik Zinciri. Tüccar olduğun zamanlardan toptancılar, tedarikçiler ve diğer tüccarlar ile girişimciler ile olan bağlantılarını koruyorsun. Bir eşya ararken veya bilgi soruştururken bu bağlantılarınıla iletişime geçebilirsin.

Tavsiye Edilen Nitelikler. Tüccar olmak sayılara yatkın bir kafa, güçlü bir kişilik, düşmanlarıyla anlaşma yapabilme yeteneği, haydutlarla savaşmak için kılıç tutabilen bir el

ve insanların ne istediği ve neye ihtiyaç duyduğunu anlayacak sağlam bir altıncı his gerektirir. İşin sanatı, kâr etmek için en iyi yolu bulmaktır ve bu yol her alışverişte farklı olabilir. Başarılı olmak için kuvvetli bir akla ve daha da kuvvetli bir mideye ihtiyaç duyarsın. Peki, sen neden başarısız oldun?

1d8	Kişilik Özelliği
1	Başarılı olmak için gereken o acımasız tutuma sahip değildim. Bu hatayı bir daha yapmayacağım.
2	Rakiplerim bile cana yakın ve yetenekli olduğumu söylerdi. Bu özelliklerin bana iyi katkıları olmalı.
3	İşlerin iyi gitmesi için, kontrolün sende olması gerekir.
4	Müşteri her zaman haklıdır.
5	Kestirme yollar seçip kâr etmek adına anlaşmaları bozuyordum. Bu yüzden başarısız oldum.
6	Aklıma bir fikir geldiğinde, bunu hile hurda veya mantık katmadan dümdüz yaparım—berbat bir fikir olsa bile.
7	Herkesin arkadaşı olursam, herkesten destek alırım.
8	Gönlüm bir tüccar olmayı istemiyordu, o yüzden başarısız oldum. Maceracılıkta da o kadar gözüm yok, ancak paraya ihtiyacım var.

1d6	İdeal
1	Hayatta Kalma. Yaşamın olduğu yerde, umut da vardır. Hayatta kalır ve değişken olursam, başarılı olabilirim. (Herhangi)
2	Cömertlik. İnsanlar bana ben batmışken yardım ettiler. Şimdi ayaklarımın üstünde doğrulabiliyorum, bu yüzden geri ödeme vakti. (İyi)
3	Heyecan. Dikkat beni önceki işimde hiçbir yere getirmedi. Şimdi beni zapt etmesine izin vermeyeceğim. (Kaotik)

4	Servet. Yeterince para ile, konforu, gücü, bilgiyi ve sonsuz yaşamı bile satın alabilirim. Hiçbir şey benim ile para arasında duramaz. (Kötü)
5	İstikrar. Ticari hayat benim için fazla kaotikti. Bana maceracılık gibi daha istikrarlı bir iş lazım.
6	Telafi. Birçok insan beni bir başarısızlık olarak görüyor. Onları haksız çıkarmalıyım. (Herhangi)

1d6	Bağ
1	Ailem benim için her şeydir. Bir kez onları hayal kırıklığına uğrattım, bir daha olmayacak.
2	Kilisem tanrıma bağlılığımı sağlıyor, bu yüzden oranın korunduğuna ve mali destek aldığına emin olmam gerek.
3	Önceki iş ortağım vebaya yakalandı, sonra da işimiz battı. Yeni işimin amaçlarından biri de onun ailesine bakacak kadar para kazanmak.
4	Eğer işimin başında durup ona göz kulak olursam, o da hayatıma göz kulak olacaktır. İnsanlar gelip geçicidir, ancak bir silah veya bir asa sürekli güvenilebileceğin bir şeydir.
5	İşimde başarısız olsam bile topluluğumdaki insanlar bana naziktiler. Onları korumak için elimden geleni yapacağım.
6	Tehlikeli bir insana çok miktarda para borçluyum. O mutlu kaldığı sürece, borcumun kalanı da ödenmemiş halde kalabilir.

1d6	Kusur
1	Neden sonraki köyde birkaç bakıra alabileceğim bir şey için burada altın harcamayım ki?
2	Her şeyin en iyisine sahip olmalıyım. Hatta, hemen şimdi olmalıyım.

3	Beni hiç duymadın mı? Heh, kesin cahilliğinden ve görgüsüzlüğündendir.
4	Başarısız oldum ancak yine de harikayım. O yüzden birisi başarılı olduysa, kesin işin içinde adam kayırma, sahtekarlık ve amatör şansı vardır.
5	Çoğu insanı güvenilir bulurum. Hey, para kesemi gören oldu mu?
6	Ben ve tehlike arasına maceracı yoldaşlarım dışında kimse giremez. Bu yüzden onları tam o aralığa koyduğumdan her zaman emin olmalıyım.

Kumarbaz

Beceri Uzmanlıkları. Kandırma, Hissiyat

Alet Uzmanlıkları. Bir oyun seti

Diller. Seçtiğin bir tane dil

Ekipman. Bir oyun seti, bir nazarlık, bir set kaliteli kıyafet, içinde 15 gp olan bir kese

Özellik: Bana Asla İhtimallerden Bahsetme. İhtimaller ve olasılıklar senin ekmek teknen. İş dışındaki vakitlerinizdeki şans oyunlarını içeren veya en iyi plana dair ihtimalleri değerlendirmeyi içeren bir aktivite yapıyorsan, en iyi seçeneğin hangisi olduğuna veya hangi ihtimallerin gerçek olmak için fazla iyi olduğuna dair sağlam bir hissiyata sahiptir. Detayları ve işin gidişatını DM belirler.

Tavsiye Edilen Nitelikler. Bazıları ihtiyaçtan dolayı kumar oynar. Bazıları canları sıkıldığı için. Bazı insanlarsa bir anda her şeyi kazanmanın veya kaybetmenin heyecanına bağımlıdırlar. Bazıları için kumar, şanstın ziyade en iyi sonuç için her türlü avantajı aramayla alakalı bir iştir. En iyi kumarbazlar her şeyi kaybedebilir ve en kötü kumarbazlar bazen kazanabilirler. Ne olursa olsun, bir kumarbazı gözlerindeki parıltıdan tanıyabilirsin. Şansın Leydisi hep onların peşindedir.

1d8	Kişilik Özellikleri
1	Her olasılık için bir planım vardır. Hiçbir şeyi şansa bırakma!
2	Her bakır bir gümüş olmak ister. Her bahis bir fırsattır.
3	Şansın Leydisi'nin gözbebeklerinden biriyim. Denediğim her şeyin kaderinde

	başarılı olmak vardır.
4	Kumarda o kadar çok para kaybettim ki artık hiçbir şeye para harcamıyorum.
5	Hiçbir şey kesin değildir. Plan yapmak bir korkağın işidir.
6	Kimi dolandırdığımı, kime karşı hile yaptığımı veya yenildiğimi bilmediğim için toplum içinde dikkat çekmemeye çalışırım.
7	En sağlam iddia dünyanın bir köşesinde bir yerde. Onu bulmak için sadece gözlerimi açık tutmam gerek.
8	Bağımlılığımı yendim ancak masaya dönüp kartları elime almam için bir anlık dalgınlık bile yeterli olacaktır.

1d6	İdeal
1	Bilgi. Bilgi güçtür ve parayı hangi ata basacağını bilmek başarıya giden yoldur. (Herhangi)
2	Kader. Ne kadar plan yapıp uğraşırsan uğraş, her şey kaderinde yazılana göre gerçekleşir. (Kuralcı)
3	Cesurluk. Eğer başarılı olmak istiyorsan, risk alman gerek. (Kaotik)
4	Hayatta Kalma. Eğer ölürsen kazanamazsın. Bir gün daha savaşabilmek için hayatta kal—hayatta kal ki belki yarın şans senin yanında olur. (Herhangi)
5	Güvenilirlik. İhtiyacım varken, diğerlerine güvenebiliyordum. Şimdi ben diğerlerinin güvenebildiği birisi olmak istiyorum. (İyi)
6	Zafer. Kazanmak bir insanın gerçek ölçüsüdür. Eninde sonunda önemli olan tek şey skor tablosundaki sayıdır. (Kötü)

1d6	Bağ
1	Bilhassa bir kişinin bana bayağı bir borcu var ve eğer paramı geri istiyorsam onu hayatta tutmam gerekiyor.
2	Bana nasıl kumar oynanacağını öğreten bir aile üyeme veya bir dostuma çok sadığım.
3	Bugün hayatta olmamın tek sebebi, beni kumar bağımlılığımın kurtaran kişidir.
4	Bir müşterim bir seferinde bana önden para verdi ve kazandıklarımın bir yüzde istedi. Ona minnetarlık borçluyum. Bir de bayağı para.
5	Adlarına kumar oynadığım bir suç örgütü oyundan ayrıldığım için durumdan hoşnut olmadılar ve şimdi adamları benim peşimde.
6	Sokak çocukları bir seferinde oyunlar ile şöhret bulmama yardımcı oldular. Şimdi onları sokaklardan kurtarmayı hedefliyorum.

1d6	Kusur
1	Oyunu ne zaman bırakacağımı bilmiyorum. Özellikle de herkes bana bırakmamı söylüyorsa.
2	Sempatimi dostlarıma saklarım, ve hiç dostum yok.
3	Şimdi tehlikeye girdik mi zannediyorsun? Gel de sana işlerin daha ne kadar kötüleşebileceğinden bahsedeyim!
4	Bana biraz borç verebilirsin, değil mi? Garantim var ya. İkiye katlayacağım parayı, kesin diyorum bak.
5	Bir zamanlar ben de senin gibi çok kusurlu bir insandım. Gel de sana nasıl bu durumdan kurtulabileceğini anlatayım.
6	Ben harika bir kumarbazım. Sadece matematikte ve mantıkta biraz kıtım o kadar.

Sırtıcı

Beceri Uzmanlıkları. Kandırma, Performans

Alet Uzmanlıkları. Bir tip müzik enstrümanı, hırsız aletleri

Ekipman. Bir set kaliteli kıyafet, bir kılık değiştirme kiti, seçtiğin bir tip müzik enstrümanı, üstünde sırtan bir surat olan altın kaplamalı bir yüzük ve içinde 15 gp olan bir kese

Açıklama Notu: Wildemount'ta bulunan, Altın Sırtış (Golden Grin) adlı bir örgütün üyesi. Örgüt bir nevi ozanlar örgütü denilebilir. Yanlış anlamadıysam Wildemount topraklarını, onların büyük bir kısmını etkileyen tiranlıktan kurtarmaya uğraşıyorlar.

Özellik: Sırtan Aptal'ın Şarkısı. Her Sırtıcı gibi, nasıl bir saklanacak yer bulacağını çok iyi biliyorsun. Menagerie Sahili'nde veya Dwenalian İmparatorluğu'nun topraklarında bulunan ve 10,000 kişiden daha fazla nüfusa sahip herhangi bir şehirdeki büyük bir taverna veya handa "Sırtan Aptal'ın Türküsü"nü okuyabilirsin. Okursan, şehirdeki bir Altın Sırtış üyesi seni bulacak ve sen ile kefil olduğun her yoldaşına kalacak yer ayarlayacak. Eğer bu yerin içinde saklanmak senin için çok tehlikeli olacaksa, orada kalmayı bırakabilirsin ve başka bir yere götürülürsün, tabii bu daha çok DM'in kararına bağlı bir şeydir.

Bu özellik dikkatlice kullanılmalıdır, çünkü senin türkünü bilenler sadece senin dostların değildir. Bazıları hainler, çift taraflı casuslar ve tiranlığın ajanları olabilirler.

Tavsiye Edilen Nitelikler. Sırtanlar ağzını kapalı tutma ve kinaye konusunda eğitilmiş, ve odadaki en sesli ve dikkat çeken kişi olarak göz önünde fark edilmemekte usta kimselerdir. Dalavere ve dövüşteki yetenekleri onları maceracı yaşam tarzı için uygun hale getirir ve paralı askerler ve hazine avcılarıyla beraber dolaşmak onlara tiranlığın emri altında ezilip bükülen topraklarda rahatça gezebilmek için makul bir gerekçe sunar.

1d8	Kişilik Özellikleri
1	Spot ışığına bayılırım. Millet, bana bakın!
2	Bana bir içki ısmarla ve dostun olayım.
3	Bana kendinden bahset. Fena iyi bir dinleyiciyimdir.
4	Kavga başlatmayı hiç sevmem, ancak bitirmeyi severim.
5	Olduğum yerde duramam.
6	Geçmişimden aklımda kalmış eski bir ezgiyi sürekli mırıldanırım.
7	Gülümsemek için bir sebebim olmadığı sürece acınası birisiyimdir.

8	İnanamayacağın kadar şanslı bir tipim.
---	--

1d6	İdeal
1	Devrim. Tiranlar yıkılmalı, bedeli ne olursa olsun. (Kaotik)
2	Şefkat. Dünyayı daha iyi hale getirmenin tek yolu ufak iyilikler yapmaktır. (İyi)
3	Adalet. Sadece kurumlar üzerine kurulmuş bir ülke herkes için özgürlüğü sağlayacaktır. (Kuralcı)
4	İfade. Müzik, zevk ve gülümsemek özgürlüğe giden yoldur. (İyi)
5	Hür İrade. İnsanlar istediklerini yapabilecek kadar özgür olmalılar. (Kaotik)
6	İhtiyat. Özgür bir insan iyi eğitilmiş olmalıdır, yoksa yanlış yönlere sapar.

1d6	Bağ
1	Önemli birini Dwendalian İmparatorluğu'nun bir ajanına kaybettim. O rejim düşecek.
2	Bu savaştan ilk zarar görecekler avam halk. Onları korumam gerekiyor.
3	Müzik hayatımdaki karanlık bir dönemde bana yardımcı oldu. Şimdi müziği, dünyayı değiştirmek için kullanacağım.
4	Yaşamış en büyük casus olarak bilineceğim.
5	Yaşamın her türlü benim gözümde değerlidir. Bir insanın canını almadan da dünyayı değiştirebileceğimi biliyorum.
6	Fildişinden kulelerinde sefa süren elitler bizim neler çektiğimizi bilmiyor. Onlara bunu göstereceğim.

1d6	Kusur
1	Hayatımda bir kere bile yalan söylemedim.

	Ne? Hayır, tek ayağım havada değil!
2	Her şeyi büyük yaparım! İncelik mi? İnceliğin anlamını bilmiyorum! Oh, bu sıkıntı yaratacak bir şey mi?
3	Savaş zamanında casus olmak acı verici bir iş. O kadar çok acı ve ıstırap gördüm ki, aklımı kaybettiğime inanmaya başladım.
4	Görevime odaklanamıyorum. Ben sadece içki içip şarkı söyleyip dans etmek istiyorum!
5	Evet, bu benim ismim. Evet, ben bir Sırtıcı'yım, onların casusuyum. Gizli takılmayı kim umursar?
6	Hiç kimseye güvenmeyi göze alamam. Yani, herkese değil.

Davacı

Beceri Uzmanlıkları. Tıp, İkna

Alet Uzmanlıkları. Bir tip zanaatkar aleti

Diller. Seçtiğin bir tane dil

Ekipman. Bir tip zanaatkar aleti, bir set kaliteli kıyafet, 20 gp

Açıklama Notu: *Acquisitions Incorporated'in dahil olduğu pek çok olaydan birinde, istek dışı bir şekilde yaralanıyorsun ve sonuç olarak gidip onlara dava açmak istiyorsun. Tam sen davayı açmadan önce, şirket kapıda beliriyor ve sana iş teklif ediyor.*

Özellik: Hukuk Dili. Yerel hukuk sistemiyle olan tecrübenden dolayı sistemin detayları hakkında sağlam bilgiye sahipsin. Kanunlar senin tarafında olmasa bile, *ex injuria jus non oritur* (haksızlıktan hukuk doğmaz) ve *cogitationis poenam nemo patitur* (hiç kimse düşüncelerinden dolayı cezalandırılmamalıdır) gibi kompleks terimleri kullanarak insanları olay hakkında epey bilgiye sahipmişsin gibi kandırıp korkutabilirsin. Avam halk senden daha çok şey bilmediği için onları kolaylıkla korkutabilir ya da kandırabilirsin ve bu sayede onlardan özel yardımlar alabilir veya iyi muamele görebilirsin.

Tavsiye Edilen Nitelikler. Davacıların pek çok çeşidi vardır. Bazıları sadece yaralandıkları için adil miktarda bir tazminat isteyen masum görgü tanıkları olur. Diğerleri mahkemelerde profesyonel göreve sahip olan, kendisinin mağdur olduğunu gösterip yüklü miktarda para almak için her türlü yollara başvuran kişilerdir.

1d8	Kişilik Özelliği
1	Acquisitions Incorporated'a katılma şansı bulduğuma inanamıyorum! Dahil olacağım eğlenceyi bir düşünsene!
2	Hayatım boyunca mağdur oldum ve dünyanın bana borcu var.
3	Her zaman kötü bir durumdan bile iyi bir şey çıkarmaya çalıştım.
4	Kanunlar dürüst ve çok çalışanları korumuyor. İşlerin düzelmesi için ne gerekiyorsa onu yapmaya gidiyorum.
5	Her zaman yanlış zamanda yanlış yerde bulunuyorum.
6	Amirlerim benden daha akıllı ve bilgeler. Ben bana söylenenleri yaparım.
7	Kolay yoldan para kazanma fırsatını asla kaçıрма. Bu benim mottomdur.
8	Sanki tanrılar benim tarafımda değilmiş gibi hissetmeye başladım.

1d6	İdeal
1	Adalet. Kanunları çiğneyenler suçlarının cezasını çekmeliler. (Kuralcı)
2	Özgürlük. İnsanlar istedikleri her şeyi yapma ve hayallerinin peşinde koşma özgürlüğüne sahip olmalılar. (Kaotik)
3	Açgözlülük. Gördüğüm herkes pastadan kendine bir pay alıyor. Ben de kesinlikle kendi payımı alacağım. (Kötü)
4	Kaos. Sen düzensizsin! Sen de düzensizsin! Ve sen de düzensizsin! Bütün bu alem düzensiz! (Kaotik)
5	Alçakgönüllülük. Ben sadece kocaman bir bütünün küçük bir parçasıyım. Diğerleri de öyle. (Nötr)

6	Sorumluluk. Hepimizin oynaması gereken rolleri var. Ben anlaşmanın bana dönük tarafında sözümü tutacağım. (Herhangi)
---	--

1d6	Bağ
1	Benim canımın yandığı hadisede benimle beraber canı yanan kişiler benim yeni ailem. Onlara göz kulak olduğundan emin olacağım.
2	Yerel yöneticiler bana karşı naziktiler, bu yüzden ben de onlara karşı hayat boyu bağlılığımı sunuyorum.
3	Ailem benim hakkımda endişeleniyorlar ancak benimle gurur duyacaklar.
4	Hayatta önemli olan tek bağ, içinde paramın olduğu keseyi kemerimde tutan bağıdır.
5	Acquisitions Incorporated'daki diğer yeni iş alınanlar benim müttefiklerim. Birbirimizin arkasını kolluyoruz.
6	Hukuk danışmanım benim en iyi arkadaşım. Önüme açılmış olan fırsatlar dünyasını onun sıkı çalışmasına borçluyum.

1d6	Kusur
1	En az eforla en çok ödülü elde eden kişi, kazanan kişidir.
2	Bir inek karşılık üç tane büyümlü fasulye mi? Bu bayağı iyi bir anlaşma!
3	Tek bir kötü yanımla var ancak bu benim tüm hayatımı kontrol ediyor.
4	Uyku zayıflar içindir. İlerideki zorluklara karşı hazır olmak istiyorsak daha çok çalışmalıyız.
5	Bu diyarda var olan tüm tavernalarda benim adıma türküler ve şarkılar okunana kadar tatmin olmayacağım.
6	Eğer insanlar beni rahatsız edici buluyorsalar, bu onların problemi.

Rakip Stajyer

Beceri Uzmanlıkları. Tarih, Araştırma

Alet Uzmanlıkları. Bir tip zanaatkar aleti

Diller. Seçtiğin bir tane dil

Ekipman. Bir tip zanaatkar aleti, önceki işverenden kalma içinde küçük ama işe yarayacak bir bilgi içeren bir defter, bir set kaliteli kıyafet, 10 gp

Açıklama Notu: Aslında açıklayacak pek bir şey yok. Eskiden çalıştığın yerden ayrılmışsın (iyi ya da kötü bir şekilde) ve Acquisitions Incorporated'da iş bulmuşsun, staja başlıyorsun.

Özellik: İçerideki Muhbir. Önceki işverenin veya önceden beraber iş yaptığın diğer gruplarla hala bağlantıların var. Onlarla iletişim kurabilirsin ve bilgi alabilirsin. Detaylar DM'in kontrolündedir.

Tavsiye Edilen Nitelikler. Eğer önceki stajından memnunsan, işten ayrılma kısmı barışçıl bir şekilde gerçekleşebilir. Eğer memnun değilsen, işin içine silahlı muhafızların seni kapı dışarı etmesi gibi şeyler dahil olabilir. Eğer önceki pozisyonuna senin yerine daha amatör biri alındıysa, içinde kaynayan bir öfke karışımı, üzerinde çalışılmış bir soğukkanlılık ve cesetlerin nereye gömüleceğine dair keskin (belki de kesin) bir bilgiye sahip olabilirsin.

1d8	Kişilik Özelliği
1	Önceki işverenim baya saygı duymuyordu, şimdi saygıyı elde edebilmek için elimden geleni yapacağım.
2	İş önemli tabii ama iş arkadaşlarımda kurduğum ilişki daha önemli.
3	İşim benim her şeyim. Kimin dinlenmeye, hobilere ve sosyal bir hayata ihtiyacı var ki?
4	En iyi ve en parlak stajyer olmadığımı biliyorum, ancak elimden gelenin en iyisini ortaya koyduğumda, her şeyin üstesinden gelebilirim.
5	Önceki patronum salağın tekiydi. Ondan önceki de. Ve ondan önceki de. Bunların kesinlikle tesadüf olduğuna eminim.
6	Bu şirket önceki staj yaptığım şirketten kat kat daha iyi. Bana para ödemeyi bırakana

	kadar da en iyisi olmaya devam edecekler.
7	Bu hançerin şirkete ait olduğunu biliyorum, ama eminim yokluğunu fark etmeyeceklerdir. Veya şu şişenin. Veya şu zırhın.
8	Çok geçmeden üst yönetimde yer edineceğim. Sadece amirlerime yalakalık ve dalkavukluk yapıp altımdaki düşenlere bir tekmeyi benim çakmam gerekiyor.

1d6	İdeal
1	Gelişim. Para ve güç bir organizasyonun içindeyken kolayca kazanılabilir. Ben de kazanabileceğimin en fazlasını kazanmayı planlıyorum. (Kötü)
2	Yapısallık. Hayat kuralları takip edip bir sistem içinde çalıştığında çok daha rahat ilerliyor. (Kuralcı)
3	Belirsizlik. Etrafımda ne kadar kaos olursa, kâr etmek için o kadar fazla fırsat bulurum demektir. (Kaotik)
4	Adalet. İnsanlara adaletsizce davranılmasına katlanamıyorum. Adaletsizliği ve kanunları çiğneyenleri ortadan kaldırmak için her şeyi yapacağım. (Kuralcı)
5	Zevk. Hayattaki güzel şeylerin tadına varamayacaksam çok çalışmanın ve para kazanmanın ne faydası olacak? (Herhangi)
6	Güç. Para iyidir, ancak gerçek güç asla özür dilemek zorunda kalmamaktır. (Kötü)

1d6	Bağ
1	İhtiyaca muhtaç bir aile ferdim var. Ona yardım etmeyi öncelikli görevim olarak görüyorum.
2	İş arkadaşlarım ipin ucunu kaçırmamı engelliyor.
3	Eskiden yaptığım hatalar başka birine

	pahalıya patladı. Bunu düzeltmem gerekiyor.
4	Çocukluğumda bana akıl veren biri beni şu an yürüdüğüm yola soktu. Eğer başarılı olursam, akıl hocama bir şekilde teşekkür etmeliyim.
5	Bir arkadaş grubu için ettiğim bağlılık yeminine her şeyden daha çok önem veriyorum.
6	İnsanlarla pek anlaşamam ancak, evcil hayvanım benim her şeyimdir.

1d6	Kusur
1	En iyisinin ne olduğunu biliyorum. Güven bana.
2	Zayıf yön mü? Benim zayıf yönüm yok. Ben kusursuzum.
3	Bağlılıklarım... nasıl desem... biraz acıcılar. Akıp gidiyorlar.
4	Eğer bir şeyler yanlış gittiyse, kesin başkasının suçudur. Gel hatta sana bunun detaylarından bahsedeyim.
5	Ortada doğru ve yanlış vardır evet, ama bunların arasında gri bir alan falan yok.
6	Amirlerimiz yaptığını pek beğenmeyebilir. Maalesef bunu raporuma yazmak zorundayım.

Volstrucker Ajanı

Beceri Uzmanlıkları. Kandırma, Gizlilik

Alet Uzmanlıkları. Zehircinin kiti (poisoner's kit)

Diller. Seçtiğin bir tane dil

Ekipman. Bir set günlük kıyafet, kapüşonlu siyah bir pelerin, bir zehircinin kiti ve içinde 10 gp olan bir kese

Açıklama Notu: Volstrucker, Wildemount kitabında yer alan bir organizasyon. Cerberus Assembly adı verilen epey güçlü bir büyücüler organizasyonuna hizmet eden

büyücü-suikastçi tipler. Özel yanları ise, bir trajediye maruz kalmamış kimsenin Volstrucker'a alınmaması.

Özellik: Gölge Ağı. Bu düzenin başka üyeleriyle çok uzun mesafelerden bile iletişime geçmeni sağlayan Volstrucker gölge ağına erişimin var. Eğer bir mektubunu özel bir büyü mürekkep ile yazar, onu bir Volstrucker üyesine yazdığını belirtir ve onu ateşe atarsan, mektup kül olana kadar yanar ve mektubu yollandığın düzen üyesinin üzerinde belirir.

Bu gölge ağı üzerinden yollanan mektubu yazmak için kullanılan mürekkep, büyücülerin kitaplarına büyü kaydetmek için kullandığı mürekkeple aynıdır. Bu mürekkep ile bir sayfa yazı yazmanın bedeli 10 gp'dir.

Tavsiye Edilen Nitelikler. Volstrucker Ajanları verilen emirleri sorgusuz sualsiz takip etmek ve merhametsizce öldürmek için eğitilmiş kişilerdir. Birini bu organizasyona getiren travma, ona verilen görevlerin karanlığı ve pisliğiyle beraber iyice iltihaplanıp büyüyebilir. Resmi olarak kimse organizasyonu terk etmez—ancak yeterince çaresiz olan birkaç kişi bir miktar da olsa özgürlük elde edebilmek için ellerinden geleni yaparlar.

1d6	Kişilik Özelliği
1	Fikirlerimi kendime saklamayı yeğlerim.
2	Kötü yanlarımın önüne geçmem, geçmem ki vicdanımı bastırabilsinler.
3	Duygu denilen şeyi arkamda bıraktım. Artık tamamen durgunum.
4	Geçmişimden bir olay sürekli zihnimin derinliklerini kurcalıyor ve dinlenmeme engel oluyor.
5	Her zaman sözümü tutarım—sözümü tutmamam gerektiği emrini almadığım sürece.
6	Hakaretlere güler geçerim ve hiçbirini kişisel algılamam.

1d6	İdeal
1	Düzen. Tacın iradesi mutlaklıktır. (Kuralcı)
2	Gerçek Bağlılık. Cerberus Assembly her güçten üstündür, tacinkinden bile. (Kuralcı)
3	Ölüm. Sadakatsizliğin cezası ölümdür. (Kötü)

4	Azim. Başarısız olamam. Asla. (Nötr)
5	Korku. İnsanlar güce saygı duymamalı. Ondan korkmalılar. (Kötü)
6	Kaçış. Volstrucker'lar saf kötülükten oluşuyorlar! Onlar için yaptıklarımı telafi edemem, ancak canımı da yanıma alıp kaçabilirim. (Herhangi)

1d4	Bağ
1	Önemli olan tek şey iş. Bir şekilde idare edeceğim.
2	Bana verilen emirler önemli tabii ama yoldaşlarım her şeyden daha değerliler. Onlar için canımı bile veririm.
3	Şu ana kadar yaptığım her şeyi bana yakın birini korumak için yaptım.
4	Eğer imparatorluk düşerse, tüm medeniyet de onunla birlikte çökecek. Kaosu ve barbarlığı ne pahasına olursa olsun engelleyeceğim.

1d4	Kusur
1	Kafamın içinde dönenlerin acısını bastırmak için kendimi içkiye veririm.
2	Kan gördüğümde biraz kafayı sıyrıyorum, gibi.
3	Öldürdüğüm herkesin sesini kafamda duyabiliyorum. Onların yüzlerini görebiliyorum. Bu hayaletlerden kurtulmamın hiçbir yolu yok.
4	Korku güçlü bir motivasyon kaynağıdır. Benim ne olduğumu bilenlerin benim başarısız olduğumu görmelerini ve önem verdiğim kişilerin benim ne olduğumu bilmelerini engellemek için elimden geleni ardıma koymayacağım.

IRKLAR

Irkların bazıları belirli dünyalara özel oldukları için, detaylı hikayeleri de var. Onları çevirmedim, ancak incelemek istiyorsanız ırk isimlerine linkler bağlı, oradan bakabilirsiniz. (Irk panelinde Info'ya tıklayarak)

Ejderdoğan (Ejderkanlı)

Yetenek Skorları: Zeka +2; Karizma +1

Boyut: Orta

Hız: 30 fit

[Kaynak: Explorer's Guide to Wildemount]

Yaş. Genç Ejderdoğanlar çabuk büyür. Yumurtadan çıktıktan saatler sonra yürümeye başlarlar, 3 yaşına geldiklerinde 10 yaşındaki bir insan çocuğu gelişimdedirler ve yetişkinliğe 15 yaşında ulaşırlar. 80 yaşına kadar yaşayabilirler.

Yönelim. Ejderdoğanlar uçlara yönelirler, kosmik savaşta iyi ya da kötüyü seçerler (Bahamut ve Tiamat tarafında temsil edilir). Çoğu ejderdoğan iyidir ama Tiamat tarafında olanlar korkunç kötüler olabilirler.

Boyut. Ejderdoğanlar insanlardan daha uzun ve daha ağırdırlar, 6 fitin rahatça üstünde olurlar ve ortalama 250 pound ağırlığa sahip olurlar. Boyutun Orta.

Draconic Soy. Draconic soyun vardır. Draconic Soy tablosundan bir ejder tipi seç. Nefes silahın ve hasar direncin tabloda gösterildiği şekilde bu ejder tipi ile belirlenir.

Ejder	Hasar Tipi	Nefes Silahı
Siyah	Asit	30ft. uzunluğu 5 ft. genişliğinde hat (Çev. kurtulması)
Mavi	Yıldırım	30ft. uzunluğu 5 ft. genişliğinde hat (Çev. kurtulması)
Pirinç	Ateş	30ft. uzunluğu 5 ft. genişliğinde hat (Çev. kurtulması)

Bronz	Yıldırım	30ft. uzunluğu 5 ft. genişliğinde hat (Çev. kurtulması)
Bakır	Asit	30ft. uzunluğu 5 ft. genişliğinde hat (Çev. kurtulması)
Altın	Ateş	15ft. koni (Çev. kurtulması)
Yeşil	Zehir	15ft. koni (Day. kurtulması)
Kırmızı	Ateş	15ft. koni (Çev. kurtulması)
Gümüş	Soğuk	15ft. koni (Day. kurtulması)
Beyaz	Soğuk	15ft. koni (Day. kurtulması)

Nefes Silahı. Eylemini kullanarak yıkıcı bir enerji nefesi üfleyebilirsiniz. Draconic soyun bu üflemenin şekli, boyutu ve hasar tipini belirler.

Nefes silahını kullandığında, nefesin alanındaki tüm varlıklar kurtulma zarı atar, tipi draconic soyun tarafından belirlenir. Bu kurtulma zarı DC'si 8 + Dayanıklılık bonusun + uzmanlık bonusudur. Başarısız bir varlık 2d6 hasar alır, başarılı olanlar yarısını. Hasar 6. seviyede 3d6, 11. seviyede 4d6 ve 16. seviyede 5d6 olur.

Nefes silahını kullandıktan sonra yeniden kullanabilmek için kısa ya da uzun dinlenme bitirmen gerekir.

Etkileyici Oluş. Yaratıcı diplomasi veya korkutma anlayışını bir konuşmayı kendi lehine yönlendirmek için kullanabilirsiniz. Bir Karizma (Gözdağı veya İkna) zarı attığında, avantaja sahip olabilirsiniz. Bu özelliği bir kere kullandığında, bir kısa veya uzun dinlenme tamamlamadan bir daha kullanamazsın.

Gece Görüşü. Alacakaranlık ormanlara ve gece gökyüzüne alışkın elfler karanlıkta ve loş ışıktaki daha iyi görebilirler. Loş ışıktaki 60 fite kadar parlak ışıkmış gibi görebilirler, ve karanlıkta sanki loş ışıkmış gibi. Karanlıkta renk ayırt edemezler, sadece grinin tonları olur.

Diller. Draconic ve Ortak dili okuyabilir, yazabilir ve konuşabilirsiniz. Draconic dilinin en eski dillerden biri olduğu düşünülür ve sıklıkla büyü araştırmalarında kullanılır. Dilde bolca sert ünsüz vardır ve kulağa kaba gelir.

Ejderdoğan (Ravenite)

Yetenek Skorları: Zeka +2; Karizma +1

Boyut: Orta

Hız: 30 fit

[Kaynak: *Explorer's Guide to Wildemount*]

Yaş. Genç Ejderdoğanlar çabuk büyür. Yumurtadan çıktıktan saatler sonra yürümeye başlarlar, 3 yaşına geldiklerinde 10 yaşındaki bir insan çocuğu gelişimdedirler ve yetişkinliğe 15 yaşında ulaşırlar. 80 yaşına kadar yaşayabilirler.

Yönelim. Ejderdoğanlar uçlara yönelirler, kosmik savaşta iyi ya da kötüyü seçerler (Bahamut ve Tiamat tarafında temsil edilir). Çoğu ejderdoğan iyidir ama Tiamat tarafında olanlar korkunç kötüler olabilirler.

Boyut. Ejderdoğanlar insanlardan daha uzun ve daha ağırdırlar, 6 fitin rahatça üstünde olurlar ve ortalama 250 pound ağırlığa sahip olurlar. Boyutun Orta.

Draconic Soy. Draconic soyun vardır. Draconic Soy tablosundan bir ejder tipi seç. Nefes silahın ve hasar direncin tabloda gösterildiği şekilde bu ejder tipi ile belirlenir.

Ejder	Hasar Tipi	Nefes Silahı
Siyah	Asit	30ft. uzunluğu 5 ft. genişliğinde hat (Çev. kurtulması)
Mavi	Yıldırım	30ft. uzunluğu 5 ft. genişliğinde hat (Çev. kurtulması)
Pirinç	Ateş	30ft. uzunluğu 5 ft. genişliğinde hat (Çev. kurtulması)
Bronz	Yıldırım	30ft. uzunluğu 5 ft. genişliğinde hat (Çev. kurtulması)
Bakır	Asit	30ft. uzunluğu 5 ft. genişliğinde hat (Çev. kurtulması)
Altın	Ateş	15ft. koni (Çev. kurtulması)
Yeşil	Zehir	15ft. koni (Day. kurtulması)
Kırmızı	Ateş	15ft. koni (Çev. kurtulması)
Gümüş	Soğuk	15ft. koni (Day. kurtulması)
Beyaz	Soğuk	15ft. koni (Day. kurtulması)

Nefes Silahı. Eylemini kullanarak yıkıcı bir enerji nefesi üfleyebilirsiniz. Draconic soyun bu üfleminin şekli, boyutu ve hasar tipini belirler.

Nefes silahını kullandığında, nefesin alanındaki tüm varlıklar kurtulma zarı atar, tipi draconic soyun tarafından belirlenir. Bu kurtulma zarı DC'si 8 + Dayanıklılık bonusun + uzmanlık bonusudur. Başarısız bir varlık 2d6 hasar alır, başarılı olanlar yarısını. Hasar 6. seviyede 3d6, 11. seviyede 4d6 ve 16. seviyede 5d6 olur.

Nefes silahını kullandıktan sonra yeniden kullanabilmek için kısa ya da uzun dinlenme bitirmen gerekir.

Kinci Saldırı. Tuttuğun bir silahın menzilindeki bir varlıktan hasar aldığında, reaksiyonunu kullanarak o varlığa karşı o silahla bir saldırı yapabilirsin. Bu özelliği bir kez kullandığında, bir kısa veya uzun dinlenme tamamlayana kadar tekrar kullanamazsın.

Gece Görüşü. Alacakaranlık ormanlara ve gece gökyüzüne alışkın elfler karanlıkta ve loş ışıktaki daha iyi görebilirler. Loş ışıktaki 60 fite kadar parlak ışıkmış gibi görebilirler, ve karanlıkta sanki loş ışıkmış gibi. Karanlıkta renk ayırt edemezler, sadece grinin tonları olur.

Diller. Draconic ve Ortak dili okuyabilir, yazabilir ve konuşabilirsin. Draconic dilinin en eski dillerden biri olduğu düşünülür ve sıklıkla büyü araştırmalarında kullanılır. Dilde bolca sert ünsüz vardır ve kulağa kaba gelir.

Elf (Pallid)

Yetenek Skorları: Çeviklik +2; Bilgelik +1

Boyut: Orta

Hız: 30 fit

[Kaynak: Explorer's Guide to Wildemount]

Yaş. Elfler olgunluğa insanlarla aynı sürede ulaşsa da elflerin yetişkinlik anlayışı fiziksel büyümedense dünyevi deneyimler ile ölçülür. Bir elf genel olarak yetişkinliği ve bir yetişkin ismini 100 yaşı civarında alır ve 750 yaşına kadar yaşayabilir.

Yönelim. Elfler özgürlüğü, çeşitliliği ve kendilerini ifade etmeyi severler. Bu sebepten daha düzensiz yönelimleri vardır. Sadece kendi özgürlükleri değil diğerlerinin özgürlüklerine de değer verip korurlar ve çoğunlukla iyi varlıklardır.

Boyut. Elfler 5 fitin altı ve 6 fitin üstü aralığında değişen boya ve ince bir yapıya sahiptirler. Boyutun Orta.

Gece Görüşü. Alacakaranlık ormanlara ve gece gökyüzüne alışkın elfler karanlıkta ve loş ışıktaki daha iyi görebilirler. Loş ışıktaki 60 feete kadar parlak ışıkta da görebilirler, ve karanlıkta sanki loş ışıkta gibi. Karanlıkta renk ayırt edemezler, sadece grinin tonları olur.

Keskin Duyular. Algılama becerisinde uzmanlığın vardır.

Fey Soyu. Cezbedilmeye karşı kurtulma zarlarında avantajın vardır ve büyü seni uyutamaz.

Trans. Elflerin uykuya ihtiyacı yoktur. Onun yerine günde 4 saat yarıbilinçli bir şekilde derin bir meditasyona girerler. (Bu tip meditasyonlar için yaygın kullanılan sözcük transtir.) Meditasyondayken bir nevi rüya görebilirsin, bunlar yıllarca yaptığın pratikle ulaştığın zihinsel egzersizlerdir. Bu şekilde dinlendikten sonra, bir insanın 8 saatlik uykudan aldığı faydayı sağlarsın.

Diller. Elfçe ve Ortak Dili okuyabilir, yazabilir ve konuşabilirsin. Elfçe zor dilbilgisi ve incelik isteyen tonlamaları ile akıcı bir dildir. Elf edebiyatı zengin ve çeşitlidir, şarkıları ve şiirleri diğer ırklar arasında da ünlüdür. Birçok ozan Elf türkülerini repertuarına ekleyebilmek için dili öğrenir.

Keskin Hisler. Zeka (Araştırma) ve Bilgelik (Hissiyat) zarlarında avantaja sahipsin.

Ay Dokuyan'ın Kutsaması. [Light \(ışık\)](#) cantripini biliyorsun. 3. seviyeye ulaştığında [sleep \(uyku\)](#) büyüsünü bu özellik ile bir kere kullanabilir ve bunu yapma hakkını bir uzun dinlenme tamamlayarak yeniden kazanabilirsin. 5. seviyeye ulaştığında [invisibility \(görünmezlik\)](#)

büyüsünü (sadece kendi üzerinde) bu özellik bir kere kullanabilir ve bunu yapma hakkını bir uzun dinlenme tamamlayarak yeniden kazanabilirsin. Bu büyüler yapmak materyal bileşen gerektirmez. Bu büyüler için büyü yapma kabiliyetin Bilgelik sayılır.

Buçukluk (Lotusden)

Yetenek Skorları: Çeviklik +2; Bilgelik +1

Boyut: Küçük

Hız: 25 fit

[Kaynak: Explorer's Guide to Wildemount]

Yaş. Bir buçukluk 20 yaş civarı yetişkinliğe girer ve genelde ikinci yüzyılının ortalarına kadar yaşar.

Yönelim. Çoğu buçukluk düzenli iyidir. Kural olarak iyi kalpli ve naziktirler, diğerlerini acı içinde görmekten nefret ederler ve baskıya karşı hiç toleransları yoktur. Aynı zamanda çok düzenli ve gelenekseldirler, toplumlarının desteğine ve eski yollarının huzuruna güvenirler.

Boyut. Buçukluklar ortalama 3 fit uzunluğundadır ve yaklaşık 40 pound ağırlıktadırlar. Boyutun Küçük.

Şanslı. Bir saldırı, beceri ya da kurtulma zarında 1 atarsan zarı yeniden atıp ikinci sonucu kullanabilirsin.

Cesur. Korkmaya karşı atacağı kurtulma zarlarında avantajın olur.

Buçukluk Çevikliği. Senden bir boyut büyük olan bir varlığın alanından geçebilirsin.

Diller. Buçukluk ve Ortak dili okuyabilir, yazabilir ve konuşabilirsin. Buçukluk dili bir sır değildir ama buçukluklar onu diğerleri ile paylaşmayı sevmez. Nadir yazarlar, bu yüzden zengin bir edebiyatları yoktur. Buna rağmen sözlü gelenekleri çok güçlüdür. Neredeyse tüm buçukluklar seyahat boyunca karşılaştıkları ya da birlikte yaşadıkları kişiler ile konuşabilmek için Ortak dili öğrenirler.

Ormanın Evladı. [Druidcraft \(druid zanaatı\)](#) cantripini biliyorsun. 3. seviyeye ulaştığında [entangle \(dolaşıklık\)](#) büyüsünü bu özellik ile bir kere kullanabilir ve bunu yapma hakkını bir uzun dinlenme tamamlayarak yeniden kazanabilirsin. 5. seviyeye ulaştığında [spike growth \(diken büyümesi\)](#) büyüsünü bu özellik bir kere kullanabilir ve bunu yapma hakkını bir uzun dinlenme tamamlayarak yeniden kazanabilirsin. Bu büyüler yapmak materyal bileşen gerektirmez. Bu büyüler için büyü yapma kabiliyetin Bilgelik sayılır.

Ormangezgini. Seni takip etmek için yapılan beceri zarları dezavantajlı olur ve büyülü olmayan bitki ve canlılıklardan oluşan zorlu arazilerden ekstra hareket hakkı harcamadan hareket edebilirsin.

Ork

Yetenek Skorları: Kuvvet +2; Dayanıklılık +1

Boyut: Orta

Hız: 30 fit

[Kaynak: Explorer's Guide to Wildemount]

Yaş. Orklar 16 yaşlarında yetişkinliğe erişirler ve yaklaşık 80 yıl yaşarlar.

Yönelim. Orklar ırklarına eziyet veren yıkım lanetinden korkar ve ya (kaderlerini kabul ederek) şiddetli bir şekilde kaosa, ya da (kaderlerini reddederek) şiddetli bir şekilde kanunlara eğilim gösterirler.

Boyut. Orklar kolayca 8 fit yüksekliğe ulaşabilirler ve kuvvetli kaslarla donatılmışlardır, yaklaşık 280 pound ağırlığında olurlar. Boyutun Orta.

Gece Görüşü. 60 feet yakınında loş ışığı parlak ışık gibi, karanlıkta da loş ışık gibi görürsün. Karanlıkta renk ayırt edemezsin, sadece grinin tonları olur.

Agresif. Bonus eylem olarak görebildiğin veya duyabildiğin ve sana düşman olan bir rakibe hızın kadar hareket edebilirsin. Bu hareketini rakibine önceden olduğundan daha yakında bitirmek zorundasın.

İlkel Önsezi. Belirtilen yedi beceriden seçtiğin iki tanesinde uzmanlığa sahipsin: Algı, Doğa Bilgisi, Gözdağı, Hayatta Kalma. Hayvan İdaresi, Hissiyat, Tıp.

Güçlü Yapı. İtme, çekme, kaldırma ve taşıma kapasiten hesaplanırken bir boy büyük sayılırsın.

Diller. Orc ve Ortak dillerini okuyabilir, yazabilir ve konuşabilirsin.

Verdan

[Kaynak: Acquisitions Incorporated]

Yetenek Skorları: Karizma +2; Dayanıklılık +1

Boyut: Değişken

Hız: 30 fit

Açıklama Notu: Verdanlar, büyük bir hobgoblin ve goblin klanının dönüştürülmesi ve değiştirilmesi ortaya çıkmış bir ırktır. "That-Which-Endures", onları dönüştüren varlığın adıdır.

Yaş. Verdanlar 24 yaşında yetişkinliğe ulaşırlar ve yaklaşık 200 yaşına kadar yaşadıkları düşünülür. Ancak, ırkın ilk yaratılışından beri hiçbir verdan yaşlılıktan ölmediği için, ırkın yaşayabileceği maksimum süre hala belli değildir.

Yönelim. Verdanlar genel olarak iyidirler, ancak ırksal kimliklerinin ve ortak tarihlerinin olmaması bazen bazı verdanların tek başlarına diğer tüm ahlaki veya etnik prensiplerden bağımsız kalmasına yol açabiliyor.

Boyut. Verdanlar hayatlarına, yaratılışları için temel olarak kullanılan goblinlerle aynı boyutlarda, yani 3-4 fit aralığında başlarlar. Fakat yetişkinliğe eriştikleri bir noktada, her verdan 2 fit veya daha yüksek bir miktarda ani bir boy patlaması yaşar. 1. seviyede, Küçük bir varlık olursun. 5. seviyeye ulaştığında ise boyutun Orta olur.

Kara Kan İyileşmesi. Halkının *That-Which-Endures*'a olan bağlılığını temsil eden kara kan doğal iyileşmeyi artırır. Bir kısa dinlenmenin sonunda harcadığın bir HD'ın 1 veya 2 gelirse, zarı yeniden atabilirsin ancak yeni sonucu kullanmak zorundasın.

Limitli Telepati. 30 fit yakınındaki görebildiğin her varlıkla telepatik olarak konuşabilirsin. Senin telepatini anlaması için bir dil paylaşmanıza gerek yok, ancak o varlık en azından bir dil anlayabilmeli. İletişimin işleyişi yavaş ve limitlidir, bu yüzden bu özellik sadece basit fikirler ve açık konseptleri yollamanı ve geri almanı sağlar.

İkna Edici. Irkının insanların tarihini olmaması seni güvenilir ve mütevazı yapıyor. İkna yeteneğinde uzmanlığa sahipsin.

Telepatik Hissiyat. Zihninin etrafındaki dünyaya bağlılığı iradeni güçlendiriyor. Bütün Bilgelik ve Karizma kurtarma atışlarında avantaja sahipsin.

Dil. Ortak dil, Goblin ve seçtiğin ekstra bir dilde okuyabiliyor, yazabiliyor ve konuşabiliyorsun. Bu dilin yaşamının bir parçası olan bir bölge ya da bir kültürle bağlantılı bir dil olması gerek.

ALTSINIFLAR

Fighter (Savaşçı) - Echo Knight (Yankı Şövalyesi)

[Kaynak: Explorer's Guide to Wildemount]

Kryn Hanedanı'nın ön hatlardaki gizemli ve korkulan savaşçıları olan Yankı Şövalyeleri, dunamis'i kullanarak henüz fark edilmemiş zaman çizgilerindeki soluk gölgelerini kendilerine savaşta yardım etmeleri için çağırmak konusunda ustalaşmış kimselerdir. Kendi görkemlerinin yankılarıyla sarılmış bu savaşçılar, çatışmanın içine döngü içindeki bir saldırı ve gölge topluluğu olarak giriyorlar.

Manifest Echo (Yankı Oluştur)

3. seviye Echo Knight (Yankı Şövalyesi) özelliği

Bonus eylemini kullanarak 15 fit yakınında görebildiğin bir noktada büyülmüş bir şekilde kendi gölgeni/yankını oluşturabilirsin. Bu yankı senin yok edilene, sen onu bir bonus aksiyon ile ortadan kaldırırsan, sen başka bir yankı oluşturana veya sen bilinçsiz düşene kadar hayatta kalan büyülmüş, yarı-saydam, gri renkteki bir görüntüdür.

Yankının AC'si 14 + senin uzmanlık bonusun kadardır. HP'si 1'dir ve tüm durumlara karşı bağımsızlığı bulunmaktadır. Eğer bir kurtarma atışı yapması gerekirse, senin kurtarma atışı bonusunu kullanır. Seninle aynı boyuttadır ve boşlukta yer kaplar. Kendi turunda, zihninden yankına herhangi bir yöne doğru 30 fit hareket etmesini emredebilirsin (eylem gerekmez). Eğer turunun sonunda senden 30 fit uzaktaysa, yankın yok olur.

Yankını şu yollarda kullanabilirsin:

- Bir bonus eylem kullanarak ışınlanabilir, hareket hakkından 15 fit harcayarak yankın ile büyülmüş bir şekilde yer değiştirebilirsin. Aranızdaki toplam mesafe bu özelliği etkilemez.

- Turunda bir Saldırı eylemi yaptığında, yaptığın herhangi bir saldırı senin olduğun yerden veya yankının olduğu yerden yapılabilir. Yaptığın her saldırı için ayrı bir seçim yapman gerekir.
- Görebildiğin ve yankının 5 fit yakınında olan bir varlık, yankından en az 5 fit uzaklaşırsa, reaksiyonunu kullanarak sanki sen yankının olduğu yerdeymişsin gibi fırsat saldırısı yapabilirsin.

Unleash Incarnation (Vücut Bul)

3. seviye Echo Knight (Yankı Şövalyesi) özelliği

Yankının öfkesini arttırırsın. Bir Saldırı eylemi aldığında, yankının bulunduğu yerden ekstra bir yakın dövüş saldırısı yapabilirsin.

Bu özelliği Dayanıklılık bonusuna eşit miktarda (en az bir kere) kullanabilirsin. Bütün kaybettiğin haklarını bir uzun dinlenmeden sonra geri kazanırsın.

Echo Avatar (Yankı Avatar)

7. seviye Echo Knight (Yankı Şövalyesi) özelliği

Geçici olarak bilincini yankına aktarabilirsin. Bir eylem olarak, yankının gözlerinden görebilir ve kulaklarından duyabilirsin. Bu süre boyunca, kör ve sağır halde olursun. Bu etkiyi toplamda 10 dakika boyunca sürdürebilirsin ve istediğin zaman sonlandırabilirsin (eylem gerektirmez). Yankın bu amaç için kullanılırken, yok olmadan senden 1,000 fit kadar uzaklaşabilir.

Shadow Martyr (Gölge Fedai)

10. seviye Echo Knight (Yankı Şövalyesi) özelliği

Kendi yankının başka bir varlığa yapılan saldırının önüne atlamasını sağlayabilirsin. Saldırı zarı atılmadan önce, reaksiyonunu kullanarak yankını hedeflenen varlığın 5 fit yakınında boş olan bir yere ışınlatabilirsin. Reaksiyonu tetikleyen saldırı zarı o varlık yerine senin yankına karşı yapılmış olur.

Bu özelliği kullandıktan sonra kısa ya da uzun dinlenme bitirene kadar tekrar kullanamazsın.

Reclaim Potential (Potansiyel İadesi)

15. seviye Echo Knight (Yankı Şövalyesi) özelliği

Yankının uçup giden enerjisini emmeyi öğrendin. Yankılarından biri hasar alarak yok olursa, eğer hali hazırda geçici HP'ye sahip değilsen, 2d6 + Dayanıklılık bonusun miktarında geçici HP kazanabilirsin.

Legion of One (Tek Kişilik Ordu)

18. seviye Echo Knight (Yankı Şövalyesi) özelliği

Bonus eylemini kullanarak Yankı Oluştur özelliğiyle iki tane yankı oluşturabilirsin ve bu yankılar aynı anda var olabilirler. Eğer üçüncü bir yankı oluşturmaya çalışırsan, önceki iki yankı yok olur. Bir yankının pozisyonundan yapılabilecek her şey onun yerine diğer yankının pozisyonundan da yapılabilir.

Buna ek olarak, öncelik (initiative) zarı attığın zaman hiç Unleash Incarnation (Vücut Bul) hakkın kalmadıysa, o özelliği bir kere kullanma hakkı kazanırsın.

Wizard (Büyücü) - Chronurgy Magic (Zaman Büyüsü)

[Kaynak: Explorer's Guide to Wildemount]

Zamanın manipülasyonuna odaklanan Zaman Büyüsü geleneklerinin takipçileri, gerçekliğin temposunu kendi isteklerine göre şekillendirmeyi öğrenirler. Öngörüşel dunamis enerjisinin artış gücünü kullanan bu büyücüler, zamanın akışını tıpkı yetenekli bir müzisyenin bir enstrümanı çalışması gibi ustalıklı bükerek kendilerini ve yoldaşlarını göz açıp kapayıncaya kadar avantajlı tarafta kılabilirler.

Chronal Shift (Zamansal Kayma)

2. seviye Chronurgy Magic (Zaman Büyüsü) özelliği

Büyülü bir şekilde bir varlığın etrafındaki zamanın akışı üzerinde limitli kontrol sağlayabilirsin. 30 fit içinde görebildiğin bir varlık bir saldırı zarı, beceri zarı veya kurtarma atışı attıktan sonra, reaksiyonunu kullanarak o varlığı zarı tekrar atmaya zorlayabilirsin. Bu kararı atılan zarın başarılı olup olmadığını gördükten sonra karar verirsın. Hedef ikinci zarın sonucunu kullanmak zorundadır.

Bu özelliği iki kere kullanabilirsin ve kullanılmış haklarını bir uzun dinlenme tamamladıktan sonra geri kazanırsın.

Temporal Awareness (Geçici Farkındalık)

2. seviye Chronurgy Magic (Zaman Büyüsü) özelliği

Öncelik (initiative) zarlarına Zeka bonusunu ekleyebilirsin.

Momentary Stasis (Anlık Durağanlık)

6. seviye Chronurgy Magic (Zaman Büyüsü) özelliği

Bir eylem olarak, büyülü bir şekilde 60 fit yakında olan, görebildiğin, Büyük veya daha küçük boyuta sahip bir varlığı büyü kurtarma DC'ne karşı bir Dayanıklılık kurtarma atışı yapmaya zorlayabilirsin. Kurtarma atışı başarılı olmazsa, varlık senin sonraki turunun sonuna veya varlık herhangi bir hasar alana kadar bir büyülü enerji alanında kapalı kalır. Enerji alanında kapalı kalmışken, varlık etkisiz haldedir ve hareket hızı 0 olur.

Bu özelliği Zeka bonusun kadar kullanabilirsin (en az 1 kere). Bütün kullanılmış haklarını bir uzun dinlenme tamamladığında geri kazanırsın.

Arcane Abeyance (Büyüyü Askıya Alma)

10. seviye Chronurgy Magic (Zaman Büyüsü) özelliği

4.seviye veya daha düşük seviyeden bir büyü yuvası kullanarak bir büyü yaparsan, büyüünün gücünü bir zerrenin içine sıkıştırabilirsin. Büyü tam gerçekleşeceği andan önceki halinde zamanda donmuş halde, gri bir boncuğun içinde 1 saat boyunca kalır. Bu boncuk AC'si 15 ve HP'si 1 olan Ufak bir objedir ve zehir ile psişik hasara karşı bağışıklığı vardır. Süre bitince veya boncuk yok edildiğinde, bir ışık parıldamasıyla ortadan kaybolur ve büyü boşa gider.

Boncuğu tutan bir kişi bir eylem olarak boncuğun içindeki büyüü serbest bırakabilir, bu noktada boncuk yok olur. Büyü senin büyüülü saldırı bonusunu ve büyü kurtarma DC'ni kullanır ve diğer tüm amaçlar adına büyüü boncuktan dışarı salan kişiyi büyüü yapan kişi olarak varsayar.

Bu özellikle bir boncuk oluşturduktan sonra, bir kısa veya uzun dinlenme tamamlayana kadar tekrar bunu yapamazsın.

Convergent Future (Yakınsak Gelecek)

14. seviye Chronurgy Magic (Zaman Büyüsü) özelliği

Muhtemel geleceklere göz atıp büyüülü olarak aralarından bir tanesini çevrendeki olayların arasına doğru çekerek belirli bir sonucu garanti altına alabilirsin. Sen veya 60 fit içinde görebildiğin bir varlık bir saldırı zarı, bir beceri zarı veya bir kurtarma atışı yaptığında, reaksiyonunu kullanarak atılan zarı yok sayabilir ve sonucun başarılı olmak için gereken minimum değer veya o değerın tam bir altında gelmesini sağlayabilirsin (senin seçimin).

Bu özelliği kullandığında, bir seviye bitkinlik kazanırsın. Bu yolla kazanılan bir bitkinlik puanı, sadece bir uzun dinlenme tamamlanarak ortadan kaldırılabilir.

Wizard (Büyücü) - Graviturgy Magic (Yerçekimi Büyüsü)

[Kaynak: Explorer's Guide to Wildemount]

Maddeleri bir arada tutan veya onları birbirinden ayıran kuvvetleri anlayan ve onlarda ustalaşan Yerçekimi Büyüsü geleneğinin öğrencileri, yerçekimini büküp manipüle ederek onun vahşi enerjisini kendi yararlarına ve düşmanlarının zararına kullanmayı öğrenirler.

Adjust Density (Özkütle Ayarlama)

2. seviye Graviturgy Magic (Yerçekimi Büyüsü) özelliği

Bir eylem olarak, büyüülü bir şekilde 30 fit yakında görebildiğin bir obje veya bir varlığın ağırlığını değiştirebilirsin. Bu obje veya varlığın boyutu Büyük veya daha küçük olmalıdır. Seçimine göre, hedefin ağırlığı 1 dakikalığına veya sen konsantrasyonunu kaybedene kadar (bir büyü üzerinde konsantre olduğunu var say) ya yarısına iner ya da iki katına çıkar.

Bir varlığın ağırlığı bu özellik ile yarısına indirilmişken, varlığın hızı 10 fit artar, normalin iki katı yükseğe zıplayabilir ve Kuvvet zarlari ile kurtarma atışlarında dezavantaja sahip olur. Bir varlığın ağırlığı bu özellik ile iki katına çıkarılmışken, varlığın hızı 10 fit azalır ve Kuvvet zarlari ile kurtarma atışlarında avantaja sahip olur.

Bu sınıfta onuncu seviyeye ulaştığında, bu özellik ile boyutu Dev veya daha küçük olan bir obje veya varlığı hedef alabilirsin.

Gravity Well (Yerçekimi Çukuru)

6. seviye Graviturgy Magic (Yerçekimi Büyüsü) özelliği

Yaşayan bir varlığın etrafındaki yerçekimini kontrol etmeyi öğrendin: bir varlığın üzerinde bir büyü yaptığında, eğer hedefin hareket etmek için istekliyse, eğer büyü o varlığa bir saldırı ile isabet ederse, veya o varlık bu büyüye karşı bir kurtarma atışında başarısız olursa, hedefini boş olan herhangi bir yöne doğru 5 fit hareket ettirebilirsin.

Violent Attraction (Şiddetli Çekim)

10. seviye Graviturgy Magic (Yerçekimi Büyüsü) özelliği

60 fit yakında görebildiğin sende başka bir varlık bir silah saldırısı ile birine vurursa, reaksiyonunu kullanarak saldırının hızını arttırabilir ve saldırının hedefinin silahın türünden ekstra 1d10 hasar almasını sağlayabilirsin.

Alternatif olarak, eğer 60 fit yakınındaki bir varlık bir düşüşten hasar alırsa, reaksiyonunu kullanarak düşüşün hasarını 2d10 arttırabilirsin.

Bu özelliği Zeka bonusun kadar (en az 1 kez) kullanabilirsin. Bütün kullanılmış hakları bir uzun dinlenme tamamladıktan sonra geri kazanırsın.

Event Horizon (Olay Ufku)

14. seviye Graviturgy Magic (Yerçekimi Büyüsü) özelliği

Bir eylem olarak, büyülu bir şekilde bir dakika boyunca veya konsantrasyonun bozulana kadar (bir büyü üzerinde konsantre olduğunu var say) diğer varlıkları çekiştiren güçlü bir yerçekimsel enerji alanı oluşturursun. Süre boyunca, sana düşman olan bir varlık turuna 30 fit yakınında başlarsa, senin büyü kurtarma DC'ne karşı bir Kuvvet kurtarma atışı yapmalıdır. Eğer başarısız olursa, 2d10 güç hasarı alır ve kendi sonraki turunun başına kadar hareket hızı 0'a düşer. Başarılı olursa, hasarın yarısını alır ve bu tür yürüdüğü her 1 fit için 2 fit hareket hakkı harcamak zorunda kalır.

Bu özelliği bir kez kullandığında, bir uzun dinlenme tamamlayana ya da bu özellik için 3.seviye veya daha yüksek seviyeden bir büyü yuvası harcayana kadar tekrar kullanamazsın.

BÜYÜLER

Kısaltma	Açılımı
S	Sözlü bileşen.
B	Bedensel bileşen.
M	Materyal bileşen.
T	<i>Acquisitions Incorporated</i> kitabındaki büyülere özel bir büyü bileşeni. Büyüyü yaratan büyücünün te lif hakkını temsil ediyor.

Encode Thoughts (Düşünceleri Dügümle)

Enchantment cantrip

Kullanma süresi: 1 eylem

Menzil: Kendin

Bileşenler: B

Süre: 8 saat

[Kaynak: Guildmaster's Guide to Ravnica]

Bir parmağını başına koyarak, bir hatırayı, fikri veya bir mesajı aklından çekip çıkararak onu büyüünün süresi dolana veya bu büyüyü tekrar kullanana kadar var olan, düşünce ipliği adı verilen katı, parlayan bir enerji sicimine dönüştürürsün. Düşünce ipliği Ufak boyutta, kurdele

gibi tutulabilen ve taşınabilen, ağırlıksız ve yarı-saydam bir obje şeklinde senin 5 fit yakınındaki boş bir alanda ortaya çıkar. İplik, tutulup taşınmadığı sürece hareketsiz kalır.

Eğer bu büyüü başkalarının düşüncelerini okumanı veya manipüle etmeni sağlayan bir özellik veya büyü (örneğin *Detect Thoughts* veya *Modify Memory*) üzerinde konsantre olurken yaparsan, kendi düşüncelerin veya hatıraların yerine düşüncelerini okuduğun kişinininkileri bir düşünce ipliğine dönüştürebilirsin.

Bu büyüü bir düşünce ipliği tutarken kullanmak iplikte bulunan hatıra, fikir veya mesajı direkt olarak aklına almanı sağlar (İplik üzerinde *Detect Thoughts* kullanmak da aynı etkiyi sağlar).

Geçmişler: *Dimir Operative (Dimir Teknisyeni)*

Sapping Sting (Zayıflatan İğne)

Necromancy cantrip

Kullanma süresi: 1 eylem

Menzil: 30 fit

Bileşenler: S, B

Süre: Anlık

[Kaynak: *Explorer's Guide to Wildemount*]

Menzil içinde görebildiğin bir varlığın yaşam enerjisini zayıflatırsın. Hedefin bir Dayanıklılık kurtarma atışında başarılı olur ya da 1d4 nekrotik hasar alır ve yere düşer.

Bu büyüün hasarı 5. seviyeye geldiğinde 1d4 artarak (2d4) olur, 11. seviyede (3d4) ve 17. seviyede (4d4).

Altsınıflar: *Chronurgy* Büyücüsü, *Gravimurgy* Büyücüsü

Distort Value (Değerini Çarpıt)

1.seviye *illusion*

Kullanma süresi: 1 dakika

Menzil: Dokunuş

Bileşenler: S

Süre: 8 saat

Bir tüccara kaos tapınağındaki hayatından "özgür kıldığın" garip ahtapot heykelini satarken birkaç altın daha fazla paraya mı ihtiyacın var? Vergi tahsildarı kapında belirdiğinde birkaç büyüü eşyayı önemsiz gibi göstermen mi gerekiyor? O zaman bu büyü tam senlik.

Bir köşesi 1 fitten daha uzun olmayan bir obje üzerinde bu büyüyü kullanarak objenin üzerine hayali süslemeler ekleyip onu parlatarak değerini iki katına çıkarırsın ya da tam tersine hayali çizikler, çürükler ve hoş görünmeyen şeyler ekleyerek fiyatını yarı yarıya düşürürsün. Objeyi inceleyen birisi, senin büyü kurtarma DC'ne karşı atacağı bir Zeka (Araştırma) zarı ile objenin gerçek değerini anlayabilir.

Üst Seviyelerde. Bu büyüyü 2.seviye veya üzeri bir büyü yuvası harcayarak kullandığında, 1. üzeri her seviye için objenin maksimum uzunluk sınırı 1 fit artar.

Sınıflar: Büyücü, Ozan, Sorcerer, Warlock

Altsınıflar: *Arcane Hilebaz* Düzenbaz, *Eldritch Şövalyesi* Savaşçı

Gift of Alacrity (Atıklık Hediyesi)

1.seviye divination

Kullanma süresi: 1 dakika

Menzil: Dokunuş

Bileşenler: S, B

Süre: 8 saat

[Kaynak: Explorer's Guide to Wildemount]

İstekli bir varlığa dokunursun. Büyü süresi boyunca, hedefin öncelik (initiative) zarlarına 1d8 ekleyebilir.

Altsınıflar: *Chronurgy* Büyücüsü

Jim's Magic Missile (Jim'in Büyülü Oku)

1.seviye evocation

Kullanma süresi: 1 eylem

Menzil: 120 fit

Bileşenler: S, B, T (1 gp)

Süre: Anlık

Jim'in büyülü oku antik ve güçlü bir büyüdür, aynı zamanda Büyücü Akademisi'ndeki müzik grubumun adıdır.

- Jim Darkmagic

Her amatör büyücü o eski sıkıcı *büyülü ok* büyüsünü kullanabilir. Tabi, her zaman hedefini buluyor. *Anlat sen anlat, beni biraz esneme tuttu da.* Gel bırak büyükbabanın angarya büyü işlerini de onun büyüsünün Jim Darkmagic tarafından geliştirilmiş versiyonunu gör!

Üç tane bükülen, vınlayan, hipoalerjenik, glutensiz büyüğü güç oku yaratırsın. Her ok menzil içinde görebildiğin bir varlığı hedef alır. Her bir ok için bir menzilli büyü saldırısı yap. Vurursa, bir ok hedefine 2d4 güç hasarı verir.

Eğer saldırı zarar kritik gelirse, hasar zararını iki kere atman yerine o okun hedefi 5d4 güç hasarı alır. Eğer oklardan herhangi birinin saldırı zarı 1 gelirse, bütün oklar hedeflerini şaşırlar ve dönüp senin suratına patlarlar. Her bir ok sana 1 güç hasarı verir.

Üst Seviyelerde. Bu büyüğü 2.seviye veya üzeri bir büyü yuvası harcayarak kullandığında, 1. üzeri her seviye için büyü bir ok daha yaratır ve büyüünün telif ücreti 1 gp artar.

Sınıflar: Büyücü

Altsınıflar: *Arcane Hilebaz Düzenbaz, Eldritch Şövalyesi Savaşçı*

Magnify Gravity (Yerçekimini Artır)

1.seviye transmutation

Kullanma süresi: 1 eylem

Menzil: 60 fit

Bileşenler: S, B

Süre: 1 round

[Kaynak: Explorer's Guide to Wildemount]

Menzil içinde görebildiğin bir noktayı merkez alan 10 fit yarıçaplı bir çember içindeki yerçekimi bir anlığına artar. Sen bu büyüğü yaptığında çemberin içinde olan her varlık bir Dayanırlılık kurtarma atışı yapmalıdır. Başarısız olan bir varlık 2d8 güç hasarı alır ve hareket hızı onun sonraki turunun sonuna kadar yarıya iner. Başarılı olan bir varlık hasarın yarısını alır ve hareket hızında bir azalma yaşanmaz.

Sonraki turunun başlangıcına kadar, çemberin içinde bulunan ve giyilmeyen veya taşınmayan bir objeyi almak veya hareket ettirmek senin büyü kurtarma DC'ne karşı yapılacak başarılı bir Kuvvet zarı gerektirir.

Üst Seviyelerde. Bu büyüğü 2.seviye veya üzeri bir büyü yuvası harcayarak kullandığında, 1. üzeri her seviye için büyüünün hasarı 1d8 artar.

Altsınıflar: *Chronurgy Büyücüsü*

Fortune's Favor (Kaderin Lütfu)

2.seviye divination

Kullanma süresi: 1 dakika

Menzil: Dokunuş

Bileşenler: S, B, M (en az 100 gp değerinde beyaz bir inci, büyü bunu tüketir)

Süre: 1 saat

[Kaynak: Explorer's Guide to Wildemount]

Kendine veya menzil içinde görebildiğin bir varlığa şans potansiyeli sağlarsın. Seçilen varlık bir saldırı zarı, beceri zarı veya kurtarma atışı yaptığında, kendi üzerinde büyüyü bitirerek ekstra bir d20 atabilir ve attığı d20ler arasından hangi zarı kullanacağını seçebilir. Alternatif olarak, seçilen varlığa karşı bir saldırı zarı yapıldığında, kendi üzerinde büyüyü bitirerek bir d20 atabilir ve atılan zarlardan kendi attığının mı yoksa saldıran varlığın attığının mı kullanılacağına karar verebilir.

Eğer asıl d20 atışı avantajlı veya dezavantajlı yapılyorsa, varlık büyüünün sağladığı ekstra d20'yi asıl zara avantaj veya dezavantaj uygulandıktan sonra atar.

Üst Seviyelerde. Bu büyüyü 3.seviye veya üzeri bir büyü yuvası harcayarak kullandığında, 2. üzeri her seviye için bu büyüyle fazladan bir varlığı hedef alabilirsin.

Altsınıflar: *Chronurgy* Büyücüsü, *Gravimurgy* Büyücüsü

Gift of Gab (Konuşma Yeteneği)

2.seviye enchantment

Kullanma süresi: 1 reaksiyon, başka bir varlıkla konuştuğunda kullanırsın

Menzil: Kendin

Bileşenler: S, B, T (2 gp)

Süre: Anlık

Jim Darkmagic ile tanıştığımda, o kıyafetle nasıl her şeyi hallettiğini anlamamıştım. Ondan sonra öğrendim ki kabiliyetlerinin çoğu ayakta durmayı ve konuşmayı içeriyor. Kıyafeti bunun için harika bir seçim.

— Mōrgæn

Jim Darkmagic'in bu büyüyü icat ettiği ve büyüünün asıl isminin ne dedin?! olduğu söylenir. Hiç yerel bir hükümdarla konuşurken yanlışlıkla onun oğlunun nasıl büyüdüğün çiftlik evindeki en sevdiğin domuza benzediğini ağzından kaçırдың oldu mu? Hepimiz o yollardan geçtik! Fakat yanlış bir telaffuzdan dolayı kellenin alınması yerine, bu hiç yaşanmamış gibi davranabilirsin—hiç kimsenin ne olduğundan haberi olmadığını garanti ederek.

Bu büyüyü yaptığında, anlık çevrende seni dinleyenlerin anılarını ustalıkla yeniden şekillendirirsin. Öyle ki 5 fit yakınında seçtiğin her varlık son 6 saniye içinde söylediğin her şeyi unuttur. Sonrasında ise seçtiğin o varlıklar o kaybolan 6 saniye içinde bu büyüünün sözlü bileşeni olarak kullandığın sözleri söylediğini hatırlarlar.

Sınıflar: Büyücü, Ozan

Altsınıflar: *Arcane Hilebaz* Düzenbaz, *Eldritch Şövalyesi* Savaşçı

Immovable Object (Kımıldamayan Obje)

2.seviye transmutation

Kullanma süresi: 1 eylem

Menzil: Dokunuş

Bileşenler: S, B, M (en az 25 gp değerinde altın tozu, büyü bunu tüketir)

Süre: 1 saat

[Kaynak: Explorer's Guide to Wildemount]

10 pounddan daha ağır olmayan bir objeye dokunur ve onun bulunduğu noktaya sabitlenmesini sağlarsın. Sen ve büyüü yaparken belirlediğin varlıklar objeyi normal bir şekilde hareket ettirebilir. Ayrıca büyüü yaparken, objenin 5 fit yakınında söylendiğinde büyüü 1 dakikalığına durduran bir şifre belirleyebilirsin.

Eğer obje havada sabitlendiyse, 4,000 pounda kadar ağırlığı taşıyabilir. Daha fazla ağırlık objenin düşmesine sebep olur. Aksi takdirde, bir varlık senin büyü kurtarma DC'ne karşı bir Kuvvet zarı atmak için eylemini kullanabilir. Başarılı olursa, objeyi 10 fite kadar hareket ettirebilir.

Üst Seviyelerde. Bu büyüü belirli üst seviye büyü yuvaları harcayarak kullandığında farklı etkiler oluşur: 4. veya 5. seviye bir büyü yuvası kullanırsan, objeyi hareket ettirmek için gereken DC sınırı 5 artar, objenin taşıyabileceği ağırlık 8,000 pounda çıkar ve büyüünün süresi 24 saate yükselir. Eğer 6. veya daha yüksek seviyede büyü yuvası kullanırsan, objeyi hareket ettirmek için gereken DC sınırı 10 artar, taşıyabileceği ağırlık 20,000 pound'a yükselir ve büyüünün süresi defedilene (dispel magic ile) kadar olarak değişir.

Altsınıflar: *Chronurgy* Büyücüsü

Jim's Glowing Coin (Jim'in Parlayan Parası)

2.seviye enchantment

Kullanma süresi: 1 eylem

Menzil: 60 fit

Bileşenler: B, M (bir madeni para ve 2 gp)

Süre: 1 dakika

Usta büyücü ve tanınmış maceracı Jim Darkmagic tarafından kullanılan türlü taktikten biri olan eski parlayan para numarası gelenekselleşmiş bir klasiktir. Bu büyüü yaptığında, büyüünün materyal bileşeni olan madeni parayı menzil içindeki bir yere fırlatırsın. Madeni para, sanki light (ışık) büyüsünün etkisi altındaymış gibi parlar. Paranın 30 fit yakınında bulunan seçtiğin varlıklar bir Bilgelik kurtarma zarında başarılı olur ya da büyüünün süresi boyunca dikkatleri paraya çekilir. Dikkatleri paraya çekilmiş bir varlık, Bilgelik (Algı) ve öncelik (initiative) zarlarında dezavantajlı olur.

Sınıflar: Büyücü

Altsınıflar: *Arcane Hilebaz Düzenbaz, Eldritch Şövalyesi Savaşçı*

Wristpocket (Bilek Cebi)

2.seviye conjuration (ritüel)

Kullanma süresi: 1 eylem

Menzil: Kendin

Bileşenler: B

Süre: Konsantrasyon, 1 saat

[Kaynak: Explorer's Guide to Wildemount]

Elini hızlıca sallayarak elindeki bir objenin ortadan kaybolmasını sağlarsın. Sadece senin tutuyor olman gereken ve 5 pounddan daha ağır olmayan o obje, büyüün süresi boyunca boyutdışı bir konuma taşınır.

Büyü bitene kadar, eylemini kullanarak objeyi boş bir elinde tekrar ortaya çıkarabilir ve tekrar eylemini kullanarak objeyi boyutdışı konuma yollayabilirsin. Büyü bittiğinde hala boyutdışı mekanda olan bir obje, senin bulunduğun yerde, ayağının dibinde ortaya çıkar.

Altsınıflar: *Chronurgy Büyücüsü, Graviturgy Büyücüsü*

Fast Friends (Çabuk Dostluk)

3.seviye enchantment

Kullanma süresi: 1 eylem

Menzil: 30 fit

Bileşenler: S

Süre: Konsantrasyon, 1 saat

Bir şeylerin hallolduğuna emin olman gerektiğinde, muğlak sözlere, edilmiş yeminlere veya bağlayıcı iş anlaşmalarına güvenemezsin. Bu büyüyü yaptığında, menzil içinde seni görebilen, duyabilen ve anlayabilen bir humanoidi seç. O varlık bir Bilgelik kurtarma atışında başarılı olur ya da büyü süresi boyunca senin tarafından cezbedilir. Bu yolla cezbedilmiş haldeyken, senin dostça bir tavırla ondan istediğin her hizmeti ve aktiviteyi elinden gelenin en iyisiyle yapmayı kendine görev bilir.

Varlığa verdiğin önceki görev bittiğinde veya verdiğin önceki görevi sonlandırmak istediğinde ona yeni bir görev verebilirsin. Eğer istediğin hizmet veya aktivite varlığa zarar verecek bir şeyse veya onun normal aktivitelerine ve isteklerine karşı gelen bir şeyse, varlık üzerindeki etkiyi bitirmek için tekrardan bir Bilgelik kurtarma atışı yapabilir. Eğer sen veya senin yoldaşların bu varlık ile savaşıyorsa, bu kurtarma atışı avantajlı yapılır. Eğer istediğin aktivite kesin olarak varlığın ölümüyle sonuçlanacak bir şeyse, büyü biter.

Büyü bittiğinde, hedefin olan varlık senin tarafından cezbedildiğinin farkına varır.

Üst Seviyelerde. Bu büyüü 4.seviye veya üzeri bir büyü yuvası harcayarak kullandığında, 3. üzeri her seviye için bu büyüyle fazladan bir varlığı hedef alabilirsin.

Incite Greed (Açgözlülüğü Fitille)

3.seviye enchantment

Kullanma süresi: 1 eylem

Menzil: 30 fit

Bileşenler: S, B, M (en az 50 gp değerinde bir mücevher)

Süre: Konsantrasyon, 1 dakika

Bu büyüü yaptığında, büyü için materyal bileşen olarak kullanılan mücevheri, menzil içinde bulunan ve seni görebilen istediğin miktarda varlığa sunarsın. Her hedef bir Bilgelik kurtarma atışında başarılı olmalıdır. Olamazsa, büyü bitene kadar veya sen ya da yoldaşlarından biri ona zarar verene kadar senin tarafından cezbedilir. Bu yolla cezbedilmişken, bir varlık hareket hakkını sana güvenli bir yolla yaklaştırmaktan başka bir şey için harcamaz. Etkilenmiş bir varlık senin 5 fit yakınındayken, hareket edemez ve sadece ona sunduğun mücevhere açgözlülükle bakıp durur.

Etkilenmiş bir varlık her turunun sonunda bir Bilgelik kurtarma atışı yapabilir. Başarılı olursa, bu etki o hedef için sona erer.

Sınıflar: Büyücü, Rahip, Warlock

Altsınıflar: *Arcane Hilebaz* *Düzenbaz*, *Eldritch Şövalyesi Savaşçı*, *Kutsal Ruh Sorcerer*

Motivational Speech (Motivasyon Konuşması)

3.seviye enchantment

Kullanma süresi: 1 dakika

Menzil: 60 fit

Bileşenler: S

Süre: 1 saat

Bir seferinde Jim'in yaptığı bir motivasyon konuşmasını duydum ve hayatımın en kötü 90 saniyesiydi. Omin onda ne görüyor allah aşkına? Walnut Dankgrass

Dostlarına, yetkililere veya masum görgü tanıklarına, heyecanlanacak bir şeyleri olsun veya olmasın, onları yüreklendirmek ve onlara ilham vermek için hitap edersin. Menzil içinde bulunan ve seni duyabilen beş varlık seç. Büyünün süresi boyunca etkilenen her varlık 5 geçici HP kazanır ve Bilgelik kurtarma atışlarında avantaja sahip olur. Eğer etkilenmiş bir varlık bir saldırı yerse, yapacağı sonraki saldırı zarında avantaj kazanır. Eğer etkilenmiş bir varlık bu büyüden gelen geçici HP'yi kaybederse, bu büyü o varlık için biter.

Üst Seviyelerde. Bu büyüü 4.seviye veya üzeri bir büyü yuvası harcayarak kullandığında, 3. üzeri her seviye için sağlanan geçici HP miktarı 5 artar.

Pulse Wave (Titreşim Dalgası)

3.seviye evocation

Kullanma süresi: 1 eylem

Menzil: Kendin (30-fit koni)

Bileşenler: S, B

Süre: Anlık

[Kaynak: Explorer's Guide to Wildemount]

Yoğun bir basınç yaratır, onu 30-fitlik bir koni içinde salar ve basınç varlık ve objeleri itecek mi, yoksa çekecek mi kararını verirsın. Koni içindeki her varlık bir Dayanıklılık kurtarma atışı yapmalıdır. Başarısız olan bir varlık 6d6 güç hasarı alır, başarılı olursa da yarısını. Kurtarma atışında başarısız olan her varlık büyüü yaparken yaptığıın seçime bağlı olarak ya sana doğru 15 fit çekilir ya da senden 15 fit itilir.

Buna ek olarak, koni içindeki sabit olmayan objeler de tıpkı varlıklar gibi 15 fit itilir veya çekilirler.

Üst Seviyelerde. Bu büyüü 4.seviye veya üzeri bir büyü yuvası harcayarak kullandığında, 3. üzeri her seviye için büyüün hasarı 1d6, itilen ya da çekilen mesafe de 5 fit artar.

Gravity Sinkhole (Yerçekimi Obruğu)

4.seviye evocation

Kullanma süresi: 1 eylem

Menzil: 120 fit

Bileşenler: S, B, M (siyah bir bilye)

Süre: Anlık

[Kaynak: Explorer's Guide to Wildemount]

Menzil içinde bulunan ve görebildiğin bir noktada 20-fit-yarıçaplı bir ezici güç küresi oluşur ve içindeki varlıkları kendine çeker. Kürenin içindeki her varlık bir Dayanıklılık kurtarma atışı yapmalıdır. Başarısız olan bir varlık 5d10 güç hasarı alır ve kürenin merkezindeki mümkün olan en yakın yere (o yer havada olsa bile) düz bir hatta çekilir. Başarılı olan bir varlık ise hasarın yarısını alır ve merkeze çekilmez.

Üst Seviyelerde. Bu büyüü 5.seviye veya üzeri bir büyü yuvası harcayarak kullandığında, 4. üzeri her seviye için büyüün hasarı 1d10 artar.

Temporal Shunt (Geçici Şönt)

5.seviye transmutation

Kullanma süresi: 1 reaksiyon, görebildiğin bir varlık bir saldırı zarı attığında veya bir büyü yapmaya başladığında kullanırsın

Menzil: 120 fit

Bileşenler: S, B

Süre: 1 round

[Kaynak: Explorer's Guide to Wildemount]

Büyüyü tetikleyen varlığı hedeflersin, kendisi bir Bilgelik kurtarma atışında başarılı olur ya da zamanda başka bir noktaya gönderilerek ortadan kaybolmasına ve yaptığı saldırının başarısız olmasına veya yaptığı büyüün boşa gitmesine sebep olursun. Varlık, kendisinin sonraki turunun başında önceden olduğu yerde veya oraya en yakın boş yerde ortaya çıkar. Hedef varlık senin bu büyüü yaptığını veya kendisinin bu büyüden etkilendiğini hatırlamaz.

Üst Seviyelerde. Bu büyüü 6.seviye veya üzeri bir büyü yuvası harcayarak kullandığında, 5. üzeri her seviye için bu büyüyle fazladan bir varlığı daha hedefleyebilirsin. Bütün hedefler birbirlerinin 30 fit yakınında olmalıdır.

Gravity Fissure (Yerçekimi Çatlağı)

6.seviye evocation

Kullanma süresi: 1 eylem

Menzil: Kendin (100-fit çizgi)

Bileşenler: S, B, M (bir avuç dolusu demir tozu)

Süre: Anlık

[Kaynak: Explorer's Guide to Wildemount]

Senden çıkan 100 fit uzunlukta ve 5 fit genişlikte bir hatta yerçekimsel bir yarık dışavurursun. Hat üstündeki her varlık bir Dayanıklılık kurtarma atışı yapmalıdır. Başarısız olan bir varlık 8d8 güç hasarı alırken, başarılı olan bir varlık yarı hasar alır.

Hattın 10 fit yakınında olan fakat içinde olmayan her varlık bir Dayanıklılık kurtarma zarında başarılı olmalıdır. Başarısız olan bir varlık 8d8 güç hasarı alır ve hattın içinde olana kadar hatta doğru çekilir. Başarılı olan bir varlığa bir şey olmaz.

Üst Seviyelerde. Bu büyüü 7.seviye veya üzeri bir büyü yuvası harcayarak kullandığında, 6. üzeri her seviye için büyüün hasarı 1d8 artar.

Tether Essence (Öz Bağlama)

7.seviye necromancy

Kullanma süresi: 1 eylem

Menzil: 60 fit

Bileşenler: S, B, M (en az 250 gp değerinde bir platin kablo makarası, büyü bunu tüketir)

Süre: Konsantrasyon, 1 saat

[Kaynak: Explorer's Guide to Wildemount]

Menzil içinde görebildiğin iki varlık birer Dayanıklılık kurtarma atışı yapmalıdır, eğer birbirlerinin 30 fit yakınıdaysalar bu atışı dezavantajla yaparlar. İki varlık da isteyerek atışta başarısız olabilir. Eğer iki atıştan herhangi biri başarılı olursa, büyüün hiçbir etkisi olmaz. Eğer iki kurtarma atışı da başarısız olursa, varlıklar süre boyunca büyüülü olarak, aralarındaki mesafenin önemi olmadan, bağlanırlar. İkisinden birine hasar verildiğinde, öteki de aynı miktarda hasar alır. İkisinden birisi iyileştirme alırsa, öteki de aynı miktarda iyileştirme alır. Eğer bağlanmış varlıkların ikisinden biri 0 HP'ye düşerse, büyü ikisi üzerinde de sona erer. Eğer büyü iki varlıktan biri üzerinde sona ererse, diğer üzerinde de sona erer.

Altsınıflar: *Chronurgy* Büyücüsü, *Gravimurgy* Büyücüsü

Dark Star (Karanlık Yıldız)

8.seviye evocation

Kullanma süresi: 1 eylem

Menzil: 150 fit

Bileşenler: S, B, M (bir damarlı akik parçası ve büyücünün kanından bir damla, büyü ikisini de tüketir)

Süre: Konsantrasyon, 1 dakika

[Kaynak: Explorer's Guide to Wildemount]

Bu büyü menzil içinde görebildiğin bir noktada bir küre yaratır. Kürenin yarıçapı en fazla 40 fit olabilir. Bu kürenin içindeki alan büyüülü karanlık ve ezici yerçekimsel güç ile doludur.

Süre boyunca, büyüün alanı zorlu arazi sayılır. Gece görüşü olan bir varlık büyüülü karanlığın içini göremez ve büyüülü olmayan ışık içeriye aydınlatamaz. Alanın içinde hiçbir ses oluşturulamaz ve içinden hiçbir ses geçmez. Kürenin içindeki bütün varlıklar ve objeler ses hasarına karşı bağışık olurlar ve içerideki tüm varlıklar sağırılık etkisinde olurlar. Bu kürenin içinde sözlü bileşene sahip bir büyü yapmak imkansızdır.

Büyü alanı içine ilk kez giren veya turuna orada başlayan her varlık bir Dayanıklılık kurtarma atışı yapmalıdır. Başarısız olan bir varlık 8d10 güç hasarı alır, başarılı olan bir varlık ise hasarın yarısını. 0 HP'ye düşürülen bir canlı parçalanır. Parçalanmış bir varlık ve üstünde taşıdığı ve giydiği her şey, büyüülü eşyalar hariç, ince gri bir toz yığınına dönüşür.

Altsınıflar: *Gravimurgy* Büyücüsü

Reality Break (Gerçeklik Kırılması)

8.seviye conjuration

Kullanma süresi: 1 eylem

Menzil: 60 fit

Bileşenler: S, B, M (kristal bir prizma)

Süre: Konsantrasyon, 1 dakika

[Kaynak: Explorer's Guide to Wildemount]

Bir varlığı, gerçeklikler ve zaman çizgileri arasındaki bariyerleri parçalayarak kargaşaya ve deliliğe sürüklersin. Hedef bir Bilgelik kurtarma atışında başarılı olmalıdır, yoksa büyü bitene kadar reaksiyon kullanamaz. Etkilenen varlık aynı zamanda her turunun başında bir d10 atmalıdır; zarda gelen sayı varlığa ne olduğunu gösterir, sonuçlar Gerçeklik Kırılması Etkileri tablosunda bulunmakta.

Büyüden etkilenmiş bir hedef, her turunun sonunda Bilgelik kurtarma atışı tekrarlayabilir ve başarılı olursa büyüün etkisini sonlandırır.

Gerçeklik Kırılması Etkisi Tablosu

d10	Etki
1-2	Uzak Boyutun Görüşü. Hedef 6d12 psişik hasar alır ve sonraki turunun sonuna kadar sersemler.
3-5	Parçalayan Yarık. Hedef bir Çeviklik kurtarma atışı yapmalıdır. Başarısız olursa 8d12 güç hasarı, başarılı olursa bunun yarısını alır.
6-8	Solucan Deliği. Hedef üstünde giydiği ve taşıdığı her şey ile beraber 30 fit içinde senin seçtiğinde boş bir yere ışınlanır. Ayrıca hedef 10d12 güç hasarı alır ve yere düşer.
9-10	Karanlık Boşluğun Ürpertisi. Hedef 10d12 soğuk hasarı alır ve turun sonuna kadar körlük etkisi altına girer.

Altsınıflar: Chronurgy Büyücüsü

Ravenous Void (Açgözlü Boşluk)

9.seviye evocation

Kullanma süresi: 1 eylem

Menzil: 1000 fit

Bileşenler: S, B, M (demirden yapılmış 9 çizgili küçük bir yıldız)

Süre: Konsantrasyon, 1 dakika

[Kaynak: Explorer's Guide to Wildemount]

Menzil içinde bulunan görebildiğin bir noktada 20-fit-yarıçaplı bir yok edici yerçekimsel güç küresi yaratırsın. Büyünün süresi boyunca, küre ve onun 100 fit yakınındaki her yer zorlu arazi sayılır ve tamamı kürenin içinde bulunan ve taşınmayan ya da giyilmeyen büyülmeyen eşyalar direkt olarak yok edilirler.

Küre ortaya çıktığında ve büyü bitene kadar senin her türünün başında, kürenin 100 fit yakınındaki korunmayan objeler kürenin merkezine, mümkün olan en yakın boş noktaya doğru çekilirler.

Turuna kürenin 100 fit yakınında başlayan bir varlık bir Kuvvet kurtarma atışında başarılı olmalıdır, yoksa direkt kürenin merkezine, mümkün olan en yakın boş noktaya doğru çekilir. Kürenin içine ilk kez giren veya turuna orada başlayan bir varlık 5d10 güç hasarı alır ve kürenin içinden çıkana kadar kısıtlanma etkisi altına girer. Eğer küre havadaysa, kısıtlanmış varlık kürenin içinde havada süzülür. Bir varlık, senin büyü kurtarma DC'ne karşı bir Kuvvet zarı atarak kendi veya dokunabildiği başka bir varlık üzerindeki kısıtlanma durumunu kaldırmaya çalışabilir. Bu büyü tarafından HP'si 0'a düşürülen bir varlık, üzerinde taşıdığı ve giydiği diğer tüm büyülmeyen eşyalarla beraber **yok edilir**.

Altsınıflar: *Graviturgy* Büyücüsü

Time Ravage (Zaman Tahribi)

9.seviye necromancy

Kullanma Süresi: 1 eylem

Menzil: 90 fit

Malzemeler: S, B, M (en az 5000 gp değerinde elmas tozu ile doldurulmuş bir kum saati, büyü bunu tüketir)

Süre: Anlık

[Kaynak: Explorer's Guide to Wildemount]

Menzil içinde görebildiğin bir varlığı hedef alırsın ve onun fiziksel formunu aşırı hızlı bir yaşlanma sürecinden geçirerek tahrip edersin. Hedef bir Dayanıklılık kurtarma atışı yapmalı. Başarısız olursa 10d12 nektarik hasar alır, başarılı olursa yarısını. Ayrıca, eğer hedefin başarısız olursa, yaşlılıktan ölmeye 30 günü kalacak kadar yaşlanır. Bu yaşlanmış halinde hedefin saldırı zarlarında, beceri zarlarında ve kurtarma atışlarında dezavantaja sahiptir ve yürüme hızı yarıya iner. Sadece bir wish (dilek) büyüsü veya 9.seviye bir büyü yuvasından yapılan bir greater restoration (üstün yenileme) büyüsü bu etkileri bitirip hedefi büyü yapıldığındaki yaşına geri çevirebilir.

Altsınıflar: *Chronurgy* Büyücüsü