**Artificer - Zanaatkâr**

**Bilgi**

İcadın ustaları olan zanaatkârlar, nesnelerdeki olağanüstü gücün kilidini açmak için yaratıcılıklarını ve sihirlerini kullanırlar. Onlar, sihri çözülmeyi bekleyen karmaşık bir sistem olarak görürler ve sonrasında büyülerinde ve icatlarında kullanırlar. Bu mucitlerden birini oynamak için ihtiyacınız olan her şeyi ileriki kısımlarda bulabilirsiniz. Zanaatkârlar, gizemli güçlerini kanalize etmek için çeşitli araçlar kullanırlar. Büyü yapmak için, bir zanaatkâr; simyacılık malzemelerini kuvvetli bir iksir yapmak için kullanabilir, hattatlık malzemeleri kullanarak bir güç mührü yazabilir veya mucitlik aletlerini kullanarak geçici bir tılsım yaratabilirsin. Zanaatkârların sihri, araçlarına ve yeteneklerine bağlıdır. Çok az kişi uygun aleti, bir zanaatkâr kadar iyi üretebilir.

**Diğer Dünyalardaki Zanaatkârlar**

D&D’nin birçok evrenindeki zanaatkârlar, savaş ve barış adına icatlar ve büyülü eşyalar yaptılar. Birçok hayat zanaatkârların bu tür çalışmaları sayesinde kurtuldu veya aydınlandı. Fakat; sayısız hayat, zanaatkârların yarattıkları ile kitlesel yok oluşa sürüklendi.

Unutulmuş diyarlarda, Lantan adası, birçok zanaatkâra ev sahipliği yapmaktadır. Ejder mızrağı dünyasında mucit gnomelar sıklıkla bu sınıfın üyeleridir. Greyhawk dünyasının Bariyer Tepelerindeki tuhaf teknolojiler, bazı insanlara zanaatkârların yolundan yürümesi için ilham verdi ve Mystara'da çeşitli ülkeler, zeplinleri ve diğer benzersiz cihazları çalışır durumda tutmak için zanaatkârları çalıştırıyor.

Sigil Şehrindeki zanaatkârlar, çoklu evrenler boyunca keşiflerini paylaşıyor ve buralı olan gnome zanaatkâr Vi, kâinatı kapsayan ve diğer kişilerin çözülemez dediği sorunları çözmek için maceracılara ilanlar veriyor. Vi’nin ana evreni olan Eberronda; sihir, büyük ölçüde zanaatkârların harika marifetlerinin sonucu ve bir bilim yöntemi olarak toplum genelinde kullanılır.

**Bir Zanaatkâr Yaratmak**

Bir zanaatkâr yaratmak için hit puanı, uzmanlık ve başlangıç ekipmanı bölümlerine göz atın. Sonrasında her seviye için hangi özelliklere sahip olduğunuzu görmek için zanaatkâr tablosuna bakın. Tabloda yazan özelliklerin açıklaması alt kısımlarda verilecektir. Tabloda verilen bağlantılara tıklayarak ilgili bölüme hızlıca gidebilirsiniz.

**“ Zanaatkârlar en teknolojik problemleri bulur sonra bunları yüksek sesle ve genellikle tali hasarla çözmeye çalışır.”**

**-Tasha**

**Çoklusınıf ve Zanaarkâr**

Eğer grubun, Oyuncunun el kitabındaki çoklusınıf opsiyonel kuralını kullanıyorsa; sınıflarınızdan birinin zanaatkâr olmasını istiyorsanız ihtiyacınız olan bilgiler burada.

**Yetenek Skorunun Minimumu.** Çok sınıflı bir karakter olarak, bu sınıfta bir seviye almak için veya halihazırda zanaatkârsanız başka bir sınıfta bir seviye almak için en az 13 Zeka puanına sahip olmalısınız.

**Kazanılan Uzmanlıklar.** Zanaatkâr sizin ilk sınıfınız değilse ilk seviyenizi zanaatkâr olarak aldığınızda kazandığınız uzmanlıklar: hafif zırhlar, orta zırhlar, kalkanlar, hırsızlık aletleri, mucitlik aletleri

**Büyü yuvaları.** Mevcut büyü yuvalarını belirlemek için mevcut zanaatkâr seviyenizin yarısını (yukarı yuvarlanmış şekilde) büyücü seviyenize ekleyin.

Hit puanı

Hit Zarı: 1d8

1.Seviyede Hit Puanı: 8 + Dayanıklık Bonusun

Üst Seviyelerde Hit Puanı: 1d8 (ya da 5) + Dayanıklılık Bonusun, birinciden sonraki her zanaatkâr seviyesi için geçerli olur.

Uzmanlıklar

Zırhlar: hafif zırhlar, orta zırhlar, kalkanlar

Silahlar: Basit silahlar

Aletler: hırsızlık aletleri, mucitlik aletleri, ve istediğin bir [zanaatkar aleti](https://kanguen.github.io/quickreference.html#quickreference,1,aletler) seçebilirsin.

Kurtulma Zarları: Dayanıklılık, Zeka

Beceriler: Bunlardan 2 tanesini seç; Arcana, Tarih, İnceleme, Tıp, Doğa, Algı ve El Çabukluğu

Başlangıç Ekipmanları

Geçmişinden gelenlerle ile birlikte bu eşyalar ile başlarsın.

* Seçeceğiniz herhangi iki basit silah
* Hafif arbalet ve 20 arbalet oku
* (a) perçinli deri zırh ya da (b) pullu zırh
* hırsızlık aletleri ve bir zindancı paketi

Alternatif olarak, 5d4 × 10 gp ile başlayıp kendi ekipmanını alabilirsin.

# **Zanaatkâr Tablosu**

**Büyü Seviyesi Başına Büyü Yuvaları**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Seviye** | **U.B** | **Özellikler** | **Bilinen efsunlar** | **Efsunlanan Eşyalar** | **Bilinen Cantipler** | **1.** | **2.** | **3.** | **4.** | **5.** |
| **1.** | **+2** | [**Opsiyonel Kural: Ateşli Silahlar Uzmanlığı,**](#_s50pe28y53jb)[**Büyülü Zanaat,**](#_f0t6l0darkrk)[**Büyü Yapma**](#_eajpkp6kmh0a) | **-** | **-** | **2** | **2** | **-** | **-** | **-** | **-** |
| **2.** | **+2** | [**Eşyaları Efsunla**](#_1k2z29jrw6t) | **4** | **2** | **2** | **2** | **-** | **-** | **-** | **-** |
| **3.** | **+2** | [**Zanaatkarlık Uzmanlığı**](#_9irj0xshbo9g)**,** [**İş İçin Doğru Alet**](#_7xgd4cc5qn2b) | **4** | **2** | **2** | **3** | **-** | **-** | **-** | **-** |
| **4.** | **+2** | [**Yetenek Skoru Gelişimi**](#_gvk7vy5p4ay2) | **4** | **2** | **2** | **3** | **-** | **-** | **-** | **-** |
| **5.** | **+3** | [**Zanaatkar Uzmanlığı Özelliği**](#_xzay5s1v0z7b) | **4** | **2** | **2** | **4** | **2** | **-** | **-** | **-** |
| **6.** | **+3** | [**Alet Ekspertizi**](#_lj54x3zf589) | **6** | **3** | **2** | **4** | **2** | **-** | **-** | **-** |
| **7.** | **+3** | [**Zeka Parlaması**](#_wf7rdo1m488p) | **6** | **3** | **2** | **4** | **3** | **-** | **-** | **-** |
| **8.** | **+3** | [**Yetenek Skoru Gelişimi**](#_lj6l6zifzj5n) | **6** | **3** | **2** | **4** | **3** | **-** | **-** | **-** |
| **9.** | **+4** | [**Zanaatkar Uzmanlığı Özelliği**](#_amwreqodelpz) | **6** | **3** | **2** | **4** | **3** | **2** | **-** | **-** |
| **10.** | **+4** | [**Büyülü Eşya Ustası**](#_wdvn04xp1ivo) | **8** | **4** | **3** | **4** | **3** | **2** | **-** | **-** |
| **11.** | **+4** | [**Büyü Depolanan Eşya**](#_8op7o4o56lwd) | **8** | **4** | **3** | **4** | **3** | **3** | **-** | **-** |
| **12.** | **+4** | [**Yetenek Skoru Gelişimi**](#_nxbi2477a3wj) | **8** | **4** | **3** | **4** | **3** | **3** | **-** | **-** |
| **13.** | **+5** | **-** | **8** | **4** | **3** | **4** | **3** | **3** | **1** | **-** |
| **14.** | **+5** | [**Büyülü Eşya Uzmanı**](#_u63lrxvf8hzo) | **10** | **5** | **4** | **4** | **3** | **3** | **1** | **-** |
| **15.** | **+5** | [**Zanaatkar Uzmanlığı Özelliği**](#_ql7v8kjhrxq2) | **10** | **5** | **4** | **4** | **3** | **3** | **2** | **-** |
| **16.** | **+5** | [**Yetenek Skoru Gelişimi**](#_2d3k6vkx4d3d) | **10** | **5** | **4** | **4** | **3** | **3** | **2** | **-** |
| **17.** | **+6** | **-** | **10** | **5** | **4** | **4** | **3** | **3** | **3** | **1** |
| **18.** | **+6** | [**Büyülü Eşya Üstâdı**](#_jirtcdw3nzzy) | **12** | **6** | **4** | **4** | **3** | **3** | **3** | **1** |
| **19.** | **+6** | [**Yetenek Skoru Gelişimi**](#_hpeajksktsjz) | **12** | **6** | **4** | **4** | **3** | **3** | **3** | **2** |
| **20.** | **+6** | [**Zanaatin Ruhu**](#_mnutl5cxp942) | **12** | **6** | **4** | **4** | **3** | **3** | **3** | **2** |

# 

# **Opsiyonel Kural: Ateşli Silahlar Uzmanlığı**

Zindanlar ve Ejderhalar çoklu-evrenlerinin çeşitli köşelerinde barutlu silahları çalıştırma ve üretme sırrı keşfedilmiştir. Eğer Zindan Efendiniz DMG kitabının 9. kısmındaki kuralları kullanıyorsa senin zanaatkarın barutlu silahlar ile haşır neşir olmuştur, senin zanaatkarın bu silahlarla uzmandır.

# **Büyülü Mucitlik**

Birinci seviyede, sıradan nesnelere büyü kıvılcımlarını enjekte edebilirsin. Bu özelliği kullanmak için elinde *Hırsızlık Aletleri* ya da *Zanaatkar Aletleri* gerekir. Sonra aksiyonunu kullanarak küçük büyüsüz bir nesneye aşağıdaki efektlerden birisini kazandırırsın:

* Nesne etrafına 5 fit parlak ışık yayar ve 5 fit ötesinede loş ışık yayar.
* Bir varlık tarafından basıldığında, 10 fit öteden duyulabilecek kayıt edilmiş bir mesajı sesli biçimde yayar. Bu mesajı eşyaya bu özelliği yüklediğin zaman söylersin, mesaj 6 saniyeden uzun olamaz.
* Nesne devamlı olarak senin seçtiğin bir koku veya sözlü olmayan sesler yayar. Seçilmiş doğal sesler 10 fite kadar algılanabilir.
* nesnenin bir yüzünde silinmeyen bir görsel efekt belirir. Bu efekt bir görsel olabilir, 25 kelimeye kadar çıkan bir yazı olabilir, çizgiler ve şekiller olabilir ya da bu elementlerin karışımı olabilir.

Seçilmiş özellik sonsuza kadar kalır. Aksiyonunu kullanarak bu özelliği erkenden bitirebilirsin.

Birden fazla nesneyi büyüleyebilirsin, bu özelliği kullanarak bir nesneye dokunabilirsin, bir nesne sadece yukarıda belirtilen bir özelliğe sahip olabilir. Bu özellik ile aynı anda sadece Zeka ( Int ) bonusun kadar nesne büyüleyebilirsin. Eğer maksimumunu aşmayı denersen en eski büyülediğin eşya büyüsünü kaybeder.

# **Büyü yapma**

Büyünün çalışma prensibini öğrendin ve nesneler üzerinden büyüyü aktarmayı öğrendin. Sonuç olarak büyü yapma yeteneği kazandın. Seni görenler için, sen geleneksel yoldan büyü yapmıyorsun, sen sıradan nesneler ya da tuhaf icatların ile harikalar yaratıyorsun.

## Gerekli Aletler

Sen Zanaatkar büyü efektlerini aletlerin üzerinden yapıyorsun. Ne zaman bir büyü yapma özelliğin ile büyü yapmak istersen bir büyü odağını - özellikle *Hırsızlık Aletleri* ya da herhangi bir *Zanaatkar aleti* - elinde tutman gerekir ( Yani aletler elinde olduğunda materyal gereksinimi olan büyüleri yapabilirsin. ). Bu şekilde kullanacağın alete uzmanlığının olması gerekir. Aletler için *Oyuncunun El Kitabı, Bölüm 5 “Ekipmanlar”* kısmına bakabilirsiniz.

2. seviyede *Eşya Efsunlama* özelliğini kazandığında, giydiğin ve efsunladığın eşyalarını büyü yapma odağın olarak kullanabilirsin.

|  |
| --- |
| Zanaatin Büyüsü Bir zanaatkar olarak ne zaman büyü yaparsan aletlerini kullanırsın. Büyü yapımını betimlerken, aletlerini büyünün efektini ortaya çıkarması için nasıl kullandığını düşün. Eğer *Cure Wounds* büyüsünü *Simyacının gereçlerini* kullanarak yaparsan, hızlı bir şekilde merhem üretebilirsin. Eğer aynı büyüyü *Mucitlik Aletleri* ile yaparsan, minyatür mekanik örümceklerin yaralarını kapatabilir. Ne zaman *Zehir Spreyi* büyüsünü yaparsan, zararlı kimyasallar fırlatıyor olabilirsin ya da zehir püskürten sopanı çıkarıp kullanabilirsin. Büyünün efekti ve etkisi diğer büyü yapan sınıflar ile aynı ama senin büyü yapma yöntemin diğerlerinden farklı.  Büyülerini hazırlarken aynı prensip uygulanır. Bir zanaatkar olarak, büyülerini hazırlamak için bir büyü kitabı kullanmazsın ya da dua etmezsin. Bunların yerine aletlerin ile çalışır ve özelleştirilmiş eşyalar üretirsin ve bu eşyaları büyülerini yapmak için kullanırsın. Mesela *Cure Wounds* büyüsü ile *Heat Metal* büyüsünün yerini değiştirirsen, iyileştirmek için kullandığın aleti modifiye edersin - eşyayı modifiye ederek iyileştirme enerjisi yerine sıcaklık üretiyordur.  Bu ve bunu gibi detaylar büyülerin ötesinde bir kısıtlama veya avantaj sağlamaz. Büyü yaparken aletleri nasıl kullandığını açıklamak zorunda değilsin ama büyülerini yaratıcı bir şekilde betimlemek diğer büyü yapıcı sınıflardan ayrılmak için eğlenceli bir yol. |

## Cantripler ( 0. Seviye Büyüler )

Birinci seviyede, *Zanaatkar büyü listesinden* iki adet cantrip bilirsin. İleri seviyelerde, fazladan zanaatkar cantripleri öğrenirsin, yukarıdaki tablodan hangi seviyelerde bu cantripleri kazandığını görebilirsin.

Zanaatkar sınıfından seviye aldığında bildiğin bir zanaatkar cantripini, zanaatkar büyü listesinde bulunan başka bir cantrip ile değiştirebilirsin.

## Büyüleri Hazırlama ve Kullanma

Zanaatkar tablosu büyü yapmak için kaç tane büyü yuvan olduğunu görebilirsin. Birinci seviye veya daha yüksek seviye bir büyü yapmak için büyünün seviyesine eşit ya da daha yüksek bir büyü yuvası harcaman gerekir. Uzun dinlenme bitirdiğinde harcanmış tüm spell slotların yenilenir.

Zanaatkar büyü listesinden kullanabildiğin büyüleri hazırlarsın. Bunu yaptığında Zeka bonusun + zanaatkar seviyenin yarısı ( aşağı yuvarlanır ) kadar büyü hazırlayabilirsin. Bir büyüyü hazırlamak için o büyünün seviyesinde büyü yuvasına sahip olman gerekir.

Örnek olarak, 5. seviye bir zanaatkar iseniz., dört adet 1. seviye büyü yuvası ve 2 adet 2. seviye büyü yuvasına sahipsiniz. 14 Zeka skoru ile toplam 4 adet 1. veya 2. seviye büyü hazırlayabilirsin, büyü seviyeleri herhangi bir fark yaratmamaktadır. Eğer 1. seviye bir büyü olan *Cure Wounds* büyüsünü hazırlarsan 1. veya 2. seviye büyü yuvasından kullanabilirsin. Büyüleri kullanmak o büyüyü hazırladığın büyüler arasından silmez.

Hazırladığın büyüleri uzun dinlenme sırasında değiştirebilirsin. Yeni büyüler hazırladığında büyüler , büyü yapma odaklarını kurcalaman gerekir: her bir seviye başında bir dakika harcaman gerekir.

## Büyü Yapma Yeteneği

Zanaatkâr büyüleri için büyü yapma yeteneğin zekadır. Büyünün arkasındaki teoriyi anlamanız, bu büyüleri üstün kabiliyetlerinizle kullanmanıza izin verir. Ne zaman bir büyü, büyü yapma yeteneğinden bahsederse Zekanı kullanırsın. Ek olarak, büyücü büyülerin için kurtulma zarı DC'sini belirlerken ve bunlarla saldırı yaparken de Zeka bonusunu kullanırsın.

**Büyü kurtulma DC'si** = 8 + uzmanlık bonusun + Zeka bonusu

**Büyü saldırı bonusu** = uzmanlık bonusun + Zeka bonusu

## Ritüel Büyü Yapma

Bir büyü ritüel etiketine sahipse ve sen bu büyüyü hazırladıysan, bunu ritüel olarak kullanabilirsin.

# **Eşyaları Efsunla**

İkinci seviyede; sıradan eşyalara, büyülü efsunlar aşılama yeteneğini kazanırsın. Bu özellik ile yarattığın büyülü eşyalar kalıcı eşyaların etkili birer ilk örneğidir.

## Bilinen Efsunlar

Bu özelliği kazandığında, 4 adet efsun öğrenirsin, bu efsunları dosyanın en altında “Zanaatkâr Efsunları” başlığının altında bulabilirsin. Belirli seviyelerde fazladan efsun öğrenirsin bunları Zanaatkar tablosunda *Bilinen Efsunlar* kısmında görebilirsin.

Ne zaman bir Zanaatkar seviyesi alırsan bildiğin **bir** efsunu değiştirebilirsin.

|  |
| --- |
| Zanaatkâr Efsunları Zanaatkârlar sayısız büyülü efsun icat etti, hızlı bir şekilde olağanüstü eşyalar yaratabilecekleri süreçler keşfettiler. Birçok insan Zanaatkârları, başkalarının haftalarca tamamlamak için ihtiyaç duyduğu şeyleri saatler içinde başaran harika işçiler gibi görünüyor.  Aşağıdaki efsunların her birinin açıklaması, onu alabilen öğenin türünü ve ortaya çıkan sihirli öğenin bağlanma gerektirip gerektirmediğini ayrıntılarıyla anlatır.  Bazı efsunlar minimum zanaatkâr seviyesi gerektirir. En azından o seviyeye gelene kadar o efsunu öğrenemezsin.  Efsunun açıklamasında aksi bir şey söylemedikçe aynı efsunu birden fazla kez öğrenemezsin. |

## 

## Bir Eşyayı Efsunlamak

Ne zaman uzun dinlenme bitirirsen, Büyülü olmayan bir nesneye dokunup ona bir zanaatkâr efsunu aşılayarak o nesneyi büyülü bir nesne haline getirebilirsin. Bir efsun sadece açıklamasında verildiği türden nesnelerde işe yarar. Eğer nesne bağlanma gerektiriyorsa, nesneyi efsunladığınız anda ona bağlanma sağlayabilirsiniz. Nesneye daha sonra bağlanmaya karar verirseniz, buna bağlanmak için normal süreci kullanarak yapmalısınız. (DMG kitabının 7. bölümünde bulunan “bağlanma” başlığına bakınız.)

Efsununuz süresiz olarak o nesnede kalır, ancak öldüğünüzde zeka bonusunuza eşit sayıda gün geçtikten sonra kaybolur (en az 1 gün). Bildiğiniz bir efsunu başka bir efsun öğrenmek için değiştirirseniz yine ilk efsun kaybolur.

Uzun bir dinlenmenin sonunda birden fazla büyülü olmayan nesneyi efsunlayabilirsiniz. [**Zanaatkâr Tablosu**](#_l06pv6h131k7)nun **Efsunlanan Eşyalar** sütununda görünen sayı efsunlayabileceğiniz maksimum nesne sayısını gösterir. Nesnelerin her birine dokunmalısınız ve efsunlarınızın her biri aynı anda yalnızca bir nesnede olabilir. Ve dahası, hiçbir nesne aynı anda birden fazla efsunu taşıyamaz. Efsun sayınızı aşmaya kalkarsanız yaptığınız en eski efsun yok olur ve yeni efsun oluşur.

Eğer içinde eşyalar olan bir efsun bozulursa -Stok çantası gibi eşyalar- içindeki zararsız bir şekilde etrafta belirir.

# **Zanaatkarlık Uzmanlığı**

3. seviyeye ulaştığında, hangi konuda uzmanlaştığını seçersin, her bir uzmanlık dosyanın sonunda detaylandırılmıştır. Bu seçimin 5, 9, 15. seviyede sana özellik sağlar.

# **İş İçin Doğru Alet**

3. seviyeye ulaştığında, tam olarak ihtiyacın olan aleti üretmeyi öğrenirsin, bunu yapmak için elinde *Hırsızlık Aletleri* yada *Zanaatkar Aletleri* tutman gerekir, 5 fitinde boş bir alana büyülü bir şekilde bir adet *Zanaatkar Aleti* üretirsin. Bu üretim aralıksız 1 saat çalışma ister, bu üretimi *kısa veya uzun dinlenme* sırasında yapılabilir. Büyülü bir şekilde üretilmelerine rağmen aletler büyülü değildir ve bu özelliği bir daha kullanırsan önceki yok olur.

# **Yetenek Skoru Gelişimi**

4. seviyeye eriştiğinde bir yetenek skorunu 2 ya da 2 ayrı yetenek skorunu birer yükseltebilirsin. Bu özellik ile bir yetenek skorunu 20'nin üzerine çıkaramazsın.

Eğer DM'in izin veriyorsa, yetenek skoru yerine bir hüner seçebilirsin.

# **Zanaatkar Uzmanlığı Özelliği**

5. seviyede, uzmanlığından gelen bir özellik kazanırsın.

# **Alet Ekspertizi**

6. seviyede, *uzmanlık bonusun* alet kullanırken attığın zarlarda iki katlanır.

# **Zeka Parlaması**

7. seviyede, baskı altındayken çözümler üretmeyi öğrenirsin. Ne zaman sen ya da 30 fit uzaklığında biri, beceri zarı yada kurtulma zarı attığında, reaksiyonunu kullanarak o zara zeka bonusunu ekleyebilirsin.

Bu özelliği zeka bonusun kadar kullanabilirsin. Her uzun dinlenme sonrası hakların yenilenir.

# **Yetenek Skoru Gelişimi**

8. seviyeye eriştiğinde bir yetenek skorunu 2 ya da 2 ayrı yetenek skorunu birer yükseltebilirsin. Bu özellik ile bir yetenek skorunu 20'nin üzerine çıkaramazsın.

Eğer DM'in izin veriyorsa, yetenek skoru yerine bir hüner seçebilirsin.

# **Zanaatkar Uzmanlığı Özelliği**

9. seviyede, uzmanlığından gelen bir özellik kazanırsın.

# **Büyülü Eşya Ustası**

10. seviyeye ulaştığınızda, sihirli eşyaların nasıl kullanılacağına ve yapılacağına dair derin bir anlayış kazanırsınız:

* Aynı anda en fazla dört sihirli öğeye bağlanabilirsiniz.
* Yaygın veya seyrek bir büyülü eşya üretirseniz, normal sürenin dörtte birini alır ve normal altının yarısına mal olur.

# **Büyü Depolanan Eşya**

11. seviyede bir nesneye büyü depolamayı öğrenirsin. Uzun dinlenme bitirdiğinde askeri veya basit silaha ya da büyü yapma odağı olarak kullanabileceğin bir nesneye dokunabilir ve içinde büyü depolarsınız. Bu büyü zanaatkârın büyü listesinden 1 eylem gerektiren bir 1. veya 2. seviye büyü olmalıdır. (Bunu hazırlamanıza gerek yoktur).

Bir yaratık bu nesneyi tutarken eylem olarak büyünün efektini gerçekleştirebilir. Senin büyü yapma bonusunu kullanır. Eğer büyü konsantrasyon gerektiriyorsa yaratık konsantre olmalıdır. Büyü, zeka bonusunun iki katına eşit sayıda kullanılana kadar (en az iki kez) veya bir nesnede bir büyü depolamak için bu özelliği tekrar kullanana kadar nesnede kalır.

# **Yetenek Skoru Gelişimi**

12. seviyeye eriştiğinde bir yetenek skorunu 2 ya da 2 ayrı yetenek skorunu birer yükseltebilirsin. Bu özellik ile bir yetenek skorunu 20'nin üzerine çıkaramazsın.

Eğer DM'in izin veriyorsa, yetenek skoru yerine bir hüner seçebilirsin.

# **Büyülü Eşya Uzmanı**

14. seviyede, sihirli eşyalarla olan beceriniz daha da derinleşir:

* Aynı anda en fazla beş sihirli öğeye bağlanabilirsiniz.
* Büyülü bir eşyaya uyum sağlama veya kullanma ile ilgili tüm sınıf, ırk, büyü ve seviye gereksinimlerini görmezden gelirsiniz.

# **Zanaatkar Uzmanlığı Özelliği**

15. seviyede, uzmanlığından gelen bir özellik kazanırsın.

# **Yetenek Skoru Gelişimi**

16. seviyeye eriştiğinde bir yetenek skorunu 2 ya da 2 ayrı yetenek skorunu birer yükseltebilirsin. Bu özellik ile bir yetenek skorunu 20'nin üzerine çıkaramazsın.

Eğer DM'in izin veriyorsa, yetenek skoru yerine bir hüner seçebilirsin.

# **Büyülü Eşya Üstâdı**

18. seviyeden itibaren, aynı anda altı büyülü eşyaya bağlanabilirsiniz.

# **Yetenek Skoru Gelişimi**

19. seviyeye eriştiğinde bir yetenek skorunu 2 ya da 2 ayrı yetenek skorunu birer yükseltebilirsin. Bu özellik ile bir yetenek skorunu 20'nin üzerine çıkaramazsın.

Eğer DM'in izin veriyorsa, yetenek skoru yerine bir hüner seçebilirsin.

# **Zanaatin Ruhu**

20. seviyede, korunmak için kullanabileceğiniz sihirli eşyalarınızla mistik bir bağlantı geliştirirsiniz:

* Bağlandığınız her sihirli eşya başına kurtulma zarlarında +1 alırsın.
* 0 hit puanına düşürüldüyseniz ancak tamamen öldürülmediyseniz, reaksiyonunzu kullanarak zanaatkâr efsununzlarından birini sonlandırıp 0 yerine 1 hit puanına düşebilirsiniz.

**Zanaatkâr Uzmanlıkları**

# **Simyacı**

Bir Simyacı, mistik etkiler yaratmak için reaktifleri birleştirmede uzmandır. Simyacılar, ürettiklerini, yaratıklara can vermek ve onları arındırmak için kullanırlar. Simya en eski zanaat geleneğidir ve sağladığı çeşitlilik uzun yıllar boyunca gerek savaşta gerek ise barışta çok değer gördü.

## 

## **Alet Uzmanlıkları**

Bu uzmanlığı 3. seviyede benimsediğinizde, Simyacılık malzemeleri konusunda uzmanlık kazanırsınız. Zaten bu yeterliliğe sahipseniz, seçtiğiniz başka bir Zanaatkar aletinde yeterlilik kazanırsınız.

## **Simyacı Büyüleri**

3. seviyeden başlayarak, Simyacı Büyüleri tablosunda gösterildiği gibi, bu sınıftaki belirli seviyelere ulaştıktan sonra her zaman belirli büyüleri hazırlamış olursunuz. Bu büyüler sizin için daha zanaatkâr büyüleri olarak sayılır, ancak hazırladığınız zanaatkâr büyülerinin sayısına dahil edilmezler.

**Simyacı Büyüleri**

Artificer Seviyesi Büyüler

|  |  |
| --- | --- |
| 3. | [Healing Word (Şifalı Söz)](https://kanguen.github.io/spells.html#healing%20word%20(%c5%9eifal%c4%b1%20s%c3%b6z)_phb,filtersource:phb~scag~xge,filterseviye:null,filters%C4%B1n%C4%B1f:null,filteralts%C4%B1n%C4%B1f:null,filterbile%C5%9Fenler%2Fdi%C4%9Ferleri:null,filterokul:null,filterhasar%20tipi:null,filterkurtulma%20zar%C4%B1:null,filterkar%C5%9F%C4%B1l%C4%B1kl%C4%B1%20yetenek%20zar%C4%B1:null,filterkullanma%20s%C3%BCresi:null,filtermenzil:null), [Ray of Sickness (Hastalık Işını)](https://kanguen.github.io/spells.html#ray%20of%20sickness%20(hastal%c4%b1k%20i%c5%9f%c4%b1n%c4%b1)_phb,filtersource:phb~scag~xge,filterseviye:null,filters%C4%B1n%C4%B1f:null,filteralts%C4%B1n%C4%B1f:null,filterbile%C5%9Fenler%2Fdi%C4%9Ferleri:null,filterokul:null,filterhasar%20tipi:null,filterkurtulma%20zar%C4%B1:null,filterkar%C5%9F%C4%B1l%C4%B1kl%C4%B1%20yetenek%20zar%C4%B1:null,filterkullanma%20s%C3%BCresi:null,filtermenzil:null) |
| 5. | [Flaming Sphere (Alevli Küre)](https://kanguen.github.io/spells.html#flaming%20sphere%20(alevli%20k%c3%bcre)_phb,filtersource:phb~scag~xge,filterseviye:null,filters%C4%B1n%C4%B1f:null,filteralts%C4%B1n%C4%B1f:null,filterbile%C5%9Fenler%2Fdi%C4%9Ferleri:null,filterokul:null,filterhasar%20tipi:null,filterkurtulma%20zar%C4%B1:null,filterkar%C5%9F%C4%B1l%C4%B1kl%C4%B1%20yetenek%20zar%C4%B1:null,filterkullanma%20s%C3%BCresi:null,filtermenzil:null), [Melf's Acid Arrow (Melf'in Asit Oku)](https://kanguen.github.io/spells.html#melf's%20acid%20arrow%20(melf'in%20asit%20oku)_phb,filtersource:phb~scag~xge,filterseviye:null,filters%C4%B1n%C4%B1f:null,filteralts%C4%B1n%C4%B1f:null,filterbile%C5%9Fenler%2Fdi%C4%9Ferleri:null,filterokul:null,filterhasar%20tipi:null,filterkurtulma%20zar%C4%B1:null,filterkar%C5%9F%C4%B1l%C4%B1kl%C4%B1%20yetenek%20zar%C4%B1:null,filterkullanma%20s%C3%BCresi:null,filtermenzil:null) |
| 9. | [Gaseous Form (Gaz Formu)](https://kanguen.github.io/spells.html#gaseous%20form%20(gaz%20formu)_phb,filtersource:phb~scag~xge,filterseviye:null,filters%C4%B1n%C4%B1f:null,filteralts%C4%B1n%C4%B1f:null,filterbile%C5%9Fenler%2Fdi%C4%9Ferleri:null,filterokul:null,filterhasar%20tipi:null,filterkurtulma%20zar%C4%B1:null,filterkar%C5%9F%C4%B1l%C4%B1kl%C4%B1%20yetenek%20zar%C4%B1:null,filterkullanma%20s%C3%BCresi:null,filtermenzil:null), [Mass Healing Word (Toplu Şifalı Söz)](https://kanguen.github.io/spells.html#mass%20healing%20word%20(toplu%20%c5%9eifal%c4%b1%20s%c3%b6z)_phb,filtersource:phb~scag~xge,filterseviye:null,filters%C4%B1n%C4%B1f:null,filteralts%C4%B1n%C4%B1f:null,filterbile%C5%9Fenler%2Fdi%C4%9Ferleri:null,filterokul:null,filterhasar%20tipi:null,filterkurtulma%20zar%C4%B1:null,filterkar%C5%9F%C4%B1l%C4%B1kl%C4%B1%20yetenek%20zar%C4%B1:null,filterkullanma%20s%C3%BCresi:null,filtermenzil:null) |
| 13. | [Blight (Kurutma)](https://kanguen.github.io/spells.html#blight%20(kurutma)_phb,filtersource:phb~scag~xge,filterseviye:null,filters%C4%B1n%C4%B1f:null,filteralts%C4%B1n%C4%B1f:null,filterbile%C5%9Fenler%2Fdi%C4%9Ferleri:null,filterokul:null,filterhasar%20tipi:null,filterkurtulma%20zar%C4%B1:null,filterkar%C5%9F%C4%B1l%C4%B1kl%C4%B1%20yetenek%20zar%C4%B1:null,filterkullanma%20s%C3%BCresi:null,filtermenzil:null), [Death Ward (Ölüm Kalkanı)](https://kanguen.github.io/spells.html#death%20ward%20(%c3%96l%c3%bcm%20kalkan%c4%b1)_phb,filtersource:phb~scag~xge,filterseviye:null,filters%C4%B1n%C4%B1f:null,filteralts%C4%B1n%C4%B1f:null,filterbile%C5%9Fenler%2Fdi%C4%9Ferleri:null,filterokul:null,filterhasar%20tipi:null,filterkurtulma%20zar%C4%B1:null,filterkar%C5%9F%C4%B1l%C4%B1kl%C4%B1%20yetenek%20zar%C4%B1:null,filterkullanma%20s%C3%BCresi:null,filtermenzil:null) |
| 17. | [Cloudkill (Ölüm Bulutu)](https://kanguen.github.io/spells.html#cloudkill%20(%c3%96l%c3%bcm%20bulutu)_phb,filtersource:phb~scag~xge,filterseviye:null,filters%C4%B1n%C4%B1f:null,filteralts%C4%B1n%C4%B1f:null,filterbile%C5%9Fenler%2Fdi%C4%9Ferleri:null,filterokul:null,filterhasar%20tipi:null,filterkurtulma%20zar%C4%B1:null,filterkar%C5%9F%C4%B1l%C4%B1kl%C4%B1%20yetenek%20zar%C4%B1:null,filterkullanma%20s%C3%BCresi:null,filtermenzil:null), [Raise Dead (Ölü Dirilt)](https://kanguen.github.io/spells.html#raise%20dead%20(%c3%96l%c3%bc%20dirilt)_phb,filtersource:phb~scag~xge,filterseviye:null,filters%C4%B1n%C4%B1f:null,filteralts%C4%B1n%C4%B1f:null,filterbile%C5%9Fenler%2Fdi%C4%9Ferleri:null,filterokul:null,filterhasar%20tipi:null,filterkurtulma%20zar%C4%B1:null,filterkar%C5%9F%C4%B1l%C4%B1kl%C4%B1%20yetenek%20zar%C4%B1:null,filterkullanma%20s%C3%BCresi:null,filtermenzil:null) |

## **Deneysel İksir**

3. seviyeden başlayarak, uzun bir dinlenmeyi bitirdiğinizde, dokunduğunuz boş bir şişede sihirli bir şekilde ***Deneysel İksir*** üretebilirsiniz. Birisi iksiri içtiğinde vereceği etkiyi belirlemek için ***Deneysel İksir*** tablosunu temel alarak zar atınız. Bir eylem olarak, bir yaratık iksiri içebilir veya onu [Etkisiz Hal](https://kanguen.github.io/conditions.html#etkisiz%20hal_phb) durumundaki bir yaratığa verebilir.

***Deneysel İksir*** yaratmak, Simyacılık malzemelerini bulundurmanız gerekir ve bu özellikle yarattığınız herhangi bir iksir, içilene veya bir sonraki uzun dinlenmenizin sonuna kadar sürer.

Bu sınıfta belirli seviyelere ulaştığınızda, uzun bir dinlenmenin sonunda daha fazla iksir yapabilirsiniz: 6. seviyede iki adet ve 15. seviyede üç adet.Her iksiri için bir şişe gerekir.

Birinci seviye ya da daha yüksek bir büyü yuvanızı harcayarak ek bir ***Deneysel İksir*** üretebilirsiniz. Bunu yaptığınızda, dokunduğunuz boş bir şişede iksiri oluşturmak için eyleminizi kullanırsınız ve ***Deneysel İksir*** tablosundan iksirin etkisini seçersiniz.

**Deneysel İksir**

[**d6**](https://www.google.com/search?q=d6&oq=d6&aqs=chrome.0.69i59j69i60l3.312j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8) **Effect**

|  |  |
| --- | --- |
| **1** | **İyileştirme.** İçen kişi, 2d4 + Zeka bonusunuza eşit sayıda hit puanı kazanır. |
| **2** | **Sürat.** İçen kişinin yürüme hızı 1 saat boyunca 10 fit artar. |
| **3** | **Dayanıklılık.** İçen kişi 10 dakika boyunca AC'ye +1 bonus kazanır. |
| **4** | **Cesaret.** İçen kişi bir d4 atar ve önündeki bir dakika boyunca gelen sayıyı her saldırı zarına ve kurtulma zarına ekleyebilir. |
| **5** | **Uçma.** İçen kişi 10 dakika boyunca 10 fitlik bir uçuş hızı kazanır. |
| **6** | **Dönüşüm.** İçen kişi [Alter Self (Kendini Değiştir)](https://kanguen.github.io/spells.html#alter%20self%20(kendini%20de%c4%9fi%c5%9ftir)_phb,filtersource:phb~scag~xge,filterseviye:null,filters%C4%B1n%C4%B1f:null,filteralts%C4%B1n%C4%B1f:null,filterbile%C5%9Fenler%2Fdi%C4%9Ferleri:null,filterokul:null,filterhasar%20tipi:null,filterkurtulma%20zar%C4%B1:null,filterkar%C5%9F%C4%B1l%C4%B1kl%C4%B1%20yetenek%20zar%C4%B1:null,filterkullanma%20s%C3%BCresi:null,filtermenzil:null) büyüsü etkisinine girer. Bu 10 dakika sürer ve içen kişi değişimini kendisi seçer. |

## **Simya Uzmanı**

5. seviyeye ulaştığında büyülü kimyasalların etkisini ustaca geliştirir, onlar aracılığıyla yarattığınız iyileşmeyi ve hasarı artırırsınız. Simyacılık malzemelerini büyü yapma odağın olarak kullandığında, büyünün bir zarına ek bonus kazanırsın. bu zar ya hit puanını iyileştirmeli ya da asit, ateş, zehir ya da nekrotik hasar zarı olmalı. Bu bonus zeka bonusunuza eşittir. (minimum +1)

## **Onarıcı Reaktifler**

9. seviyeden başlayarak, onarıcı reaktifleri çalışmalarınızın bazılarına dahil edebilirsiniz:

* Ne zaman ki bir yaratık **Deneysel İksir** içerse, o yaratık 2d6 + zeka bonusunuz kadar geçici hit puanı kazanır (en az 1 hit puanı)
* Simyacılık malzemelerini büyü yapma odağınız olarak kullandığınızda [Lesser Restoration (Küçük Yenileme)](https://kanguen.github.io/spells.html#lesser%20restoration%20(k%c3%bc%c3%a7%c3%bck%20yenileme)_phb,filtersource:phb~scag~xge,filterseviye:null,filters%C4%B1n%C4%B1f:null,filteralts%C4%B1n%C4%B1f:null,filterbile%C5%9Fenler%2Fdi%C4%9Ferleri:null,filterokul:null,filterhasar%20tipi:null,filterkurtulma%20zar%C4%B1:null,filterkar%C5%9F%C4%B1l%C4%B1kl%C4%B1%20yetenek%20zar%C4%B1:null,filterkullanma%20s%C3%BCresi:null,filtermenzil:null) büyüsünü, hazırlamanıza gerek kalmadan ve büyü yuvası harcamadan yapabilirsiniz.Bunu, Zeka bonusunuza eşit sayıda (minimum 1) yapabilirsiniz ve uzun dinlenme bitirdiğinizde harcanan tüm kullanımları yeniden kazanırsınız.

**Kimyasal Üstadlık**

15. seviyeye kadar, sizin için küçük riskler oluşturacak kadar çok kimyasala maruz kaldınız ve bunları belirli rahatsızlıkları sona erdirmek için kullanabilirsiniz:

* Asit ve zehir hasarına direnç ve zehirlenme durumuna bağışıklılık kazanırsınız.
* Simyacılık malzemelerini büyü yapma odağınız olarak kullandığınızda [Heal (Şifa)](https://kanguen.github.io/spells.html#heal%20(%c5%9eifa)_phb,filtersource:phb~scag~xge,filterseviye:null,filters%C4%B1n%C4%B1f:null,filteralts%C4%B1n%C4%B1f:null,filterbile%C5%9Fenler%2Fdi%C4%9Ferleri:null,filterokul:null,filterhasar%20tipi:null,filterkurtulma%20zar%C4%B1:null,filterkar%C5%9F%C4%B1l%C4%B1kl%C4%B1%20yetenek%20zar%C4%B1:null,filterkullanma%20s%C3%BCresi:null,filtermenzil:null) ve [Greater Restoration (Üstün Yenileme)](https://kanguen.github.io/spells.html#greater%20restoration%20(%c3%9cst%c3%bcn%20yenileme)_phb,filtersource:phb~scag~xge,filterseviye:null,filters%C4%B1n%C4%B1f:null,filteralts%C4%B1n%C4%B1f:null,filterbile%C5%9Fenler%2Fdi%C4%9Ferleri:null,filterokul:null,filterhasar%20tipi:null,filterkurtulma%20zar%C4%B1:null,filterkar%C5%9F%C4%B1l%C4%B1kl%C4%B1%20yetenek%20zar%C4%B1:null,filterkullanma%20s%C3%BCresi:null,filtermenzil:null) büyüsünü, hazırlamanıza gerek kalmadan ve büyü yuvası harcamadan yapabilirsiniz.Bunu, Zeka bonusunuza eşit sayıda (minimum 1) yapabilirsiniz ve uzun dinlenme bitirdiğinizde harcanan tüm kullanımları yeniden kazanırsınız.

# **Zırhçı**



Zırhçı olarak uzmanlaşmış bir zanaatkar, zırhı neredeyse ikinci bir deri gibi işlev görecek şekilde işler. Zırh zanaatkârın büyüsünü yükseltmek, kuvvetli saldırılara uğratmak ve sıkı bir savunma oluşturmak için geliştirildi.Zanaatkar, bu zırhla bağ kurar, onu denerken ve büyülü yeteneklerini geliştirirken bile onunla bir olur.

## **Ticaretin Aletleri**

*3. seviye Zırhçı özelliği*

Ağır zırhlarda uzmanlık kazanırsın. Ayrıca demircilik aletlerinde uzmanlık kazanırsın eğer zaten demircilik aletlerinde uzmansan başka bir zanaatkar aletinde uzmanlık kazanırsın.

## **Zırhçı Büyüleri**

*3. seviye Zırhçı özelliği*

Zırhçı Büyüleri tablosunda gösterildiği gibi, bu sınıftaki belirli seviyelere ulaştıktan sonra her zaman belirli büyüleri hazırlamış olursunuz. Bu büyüler sizin için daha zanaatkâr büyüleri olarak sayılır, ancak hazırladığınız zanaatkâr büyülerinin sayısına dahil edilmezler.

**Zırhçı Büyüleri**

Artificer Seviyesi Büyüler

|  |  |
| --- | --- |
| 3. | [Magic Missile (Büyülü Misil)](https://kanguen.github.io/spells.html#magic%20missile%20(b%c3%bcy%c3%bcl%c3%bc%20misil)_phb,filtersource:phb~scag~xge,filterseviye:null,filters%C4%B1n%C4%B1f:null,filteralts%C4%B1n%C4%B1f:null,filterbile%C5%9Fenler%2Fdi%C4%9Ferleri:null,filterokul:null,filterhasar%20tipi:null,filterkurtulma%20zar%C4%B1:null,filterkar%C5%9F%C4%B1l%C4%B1kl%C4%B1%20yetenek%20zar%C4%B1:null,filterkullanma%20s%C3%BCresi:null,filtermenzil:null), [Thunderwave (Gürleyen Dalga)](https://kanguen.github.io/spells.html#thunderwave%20(g%c3%bcrleyen%20dalga)_phb,filtersource:phb~scag~xge,filterseviye:null,filters%C4%B1n%C4%B1f:null,filteralts%C4%B1n%C4%B1f:null,filterbile%C5%9Fenler%2Fdi%C4%9Ferleri:null,filterokul:null,filterhasar%20tipi:null,filterkurtulma%20zar%C4%B1:null,filterkar%C5%9F%C4%B1l%C4%B1kl%C4%B1%20yetenek%20zar%C4%B1:null,filterkullanma%20s%C3%BCresi:null,filtermenzil:null) |
| 5. | [Mirror Image (Ayna Görüntü)](https://kanguen.github.io/spells.html#mirror%20image%20(ayna%20g%c3%b6r%c3%bcnt%c3%bc)_phb,filtersource:phb~scag~xge,filterseviye:null,filters%C4%B1n%C4%B1f:null,filteralts%C4%B1n%C4%B1f:null,filterbile%C5%9Fenler%2Fdi%C4%9Ferleri:null,filterokul:null,filterhasar%20tipi:null,filterkurtulma%20zar%C4%B1:null,filterkar%C5%9F%C4%B1l%C4%B1kl%C4%B1%20yetenek%20zar%C4%B1:null,filterkullanma%20s%C3%BCresi:null,filtermenzil:null), [Shatter (Paramparça Et)](https://kanguen.github.io/spells.html#shatter%20(parampar%c3%a7a%20et)_phb,filtersource:phb~scag~xge,filterseviye:null,filters%C4%B1n%C4%B1f:null,filteralts%C4%B1n%C4%B1f:null,filterbile%C5%9Fenler%2Fdi%C4%9Ferleri:null,filterokul:null,filterhasar%20tipi:null,filterkurtulma%20zar%C4%B1:null,filterkar%C5%9F%C4%B1l%C4%B1kl%C4%B1%20yetenek%20zar%C4%B1:null,filterkullanma%20s%C3%BCresi:null,filtermenzil:null) |
| 9. | [Hypnotic Pattern (Hipnotik Desen)](https://kanguen.github.io/spells.html#hypnotic%20pattern%20(hipnotik%20desen)_phb,filtersource:phb~scag~xge,filterseviye:null,filters%C4%B1n%C4%B1f:null,filteralts%C4%B1n%C4%B1f:null,filterbile%C5%9Fenler%2Fdi%C4%9Ferleri:null,filterokul:null,filterhasar%20tipi:null,filterkurtulma%20zar%C4%B1:null,filterkar%C5%9F%C4%B1l%C4%B1kl%C4%B1%20yetenek%20zar%C4%B1:null,filterkullanma%20s%C3%BCresi:null,filtermenzil:null), [Lightning Bolt (Yıldırım)](https://kanguen.github.io/spells.html#lightning%20bolt%20(y%c4%b1ld%c4%b1r%c4%b1m)_phb,filtersource:phb~scag~xge,filterseviye:null,filters%C4%B1n%C4%B1f:null,filteralts%C4%B1n%C4%B1f:null,filterbile%C5%9Fenler%2Fdi%C4%9Ferleri:null,filterokul:null,filterhasar%20tipi:null,filterkurtulma%20zar%C4%B1:null,filterkar%C5%9F%C4%B1l%C4%B1kl%C4%B1%20yetenek%20zar%C4%B1:null,filterkullanma%20s%C3%BCresi:null,filtermenzil:null) |
| 13. | [Fire Shield (Alev Kalkanı)](https://kanguen.github.io/spells.html#fire%20shield%20(alev%20kalkan%c4%b1)_phb,filtersource:phb~scag~xge,filterseviye:null,filters%C4%B1n%C4%B1f:null,filteralts%C4%B1n%C4%B1f:null,filterbile%C5%9Fenler%2Fdi%C4%9Ferleri:null,filterokul:null,filterhasar%20tipi:null,filterkurtulma%20zar%C4%B1:null,filterkar%C5%9F%C4%B1l%C4%B1kl%C4%B1%20yetenek%20zar%C4%B1:null,filterkullanma%20s%C3%BCresi:null,filtermenzil:null), [Greater Invisibility (Üstün Görünmezlik)](https://kanguen.github.io/spells.html#greater%20invisibility%20(%c3%9cst%c3%bcn%20g%c3%b6r%c3%bcnmezlik)_phb,filtersource:phb~scag~xge,filterseviye:null,filters%C4%B1n%C4%B1f:null,filteralts%C4%B1n%C4%B1f:null,filterbile%C5%9Fenler%2Fdi%C4%9Ferleri:null,filterokul:null,filterhasar%20tipi:null,filterkurtulma%20zar%C4%B1:null,filterkar%C5%9F%C4%B1l%C4%B1kl%C4%B1%20yetenek%20zar%C4%B1:null,filterkullanma%20s%C3%BCresi:null,filtermenzil:null) |
| 17. | [Passwall (Duvar Geçidi)](https://kanguen.github.io/spells.html#passwall%20(duvar%20ge%c3%a7idi)_phb,filtersource:phb~scag~xge,filterseviye:null,filters%C4%B1n%C4%B1f:null,filteralts%C4%B1n%C4%B1f:null,filterbile%C5%9Fenler%2Fdi%C4%9Ferleri:null,filterokul:null,filterhasar%20tipi:null,filterkurtulma%20zar%C4%B1:null,filterkar%C5%9F%C4%B1l%C4%B1kl%C4%B1%20yetenek%20zar%C4%B1:null,filterkullanma%20s%C3%BCresi:null,filtermenzil:null), [Wall of Force (Güç Duvarı)](https://kanguen.github.io/spells.html#wall%20of%20force%20(g%c3%bc%c3%a7%20duvar%c4%b1)_phb,filtersource:phb~scag~xge,filterseviye:null,filters%C4%B1n%C4%B1f:null,filteralts%C4%B1n%C4%B1f:null,filterbile%C5%9Fenler%2Fdi%C4%9Ferleri:null,filterokul:null,filterhasar%20tipi:null,filterkurtulma%20zar%C4%B1:null,filterkar%C5%9F%C4%B1l%C4%B1kl%C4%B1%20yetenek%20zar%C4%B1:null,filterkullanma%20s%C3%BCresi:null,filtermenzil:null) |

## **Arcane Zırh**

*3. seviye Zırhçı özelliği*

Metalurji konusundaki arayışların sayesinde zırhların üzerinden büyü aktarmayı öğrenirsin. Aksiyonunu kullanarak, giydiğin bir set zırhı, **Arcane Zırh**a dönüştürürsün, bunu yaparken elinde demircilik aletleri olmalı.

Zırhı giyerken şu özelliklerden faydalanırsın:

* Eğer zırh normalde Güç gereksinimi varsa bu gereksinimi senin için olmaz.
* **Arcane Zırh**ı Zanaatkar büyülerin için büyü yapma odağı olarak kullanabilirsin.
* Zırh vücuduna tamamen yapışır ve isteğin dışında vücudundan çıkarılamaz. Zırh, tüm vücudunu kaplar, bonus aksiyonun ile kaskını takıp çıkarabilirsin. Zırhı giyerken, zırh eksik olan vücudunun eksik parçalarını yerini alır ve vücudunun bir parçasıymış gibi kullanabilirsin.
* Zırh aksiyonun ile giyebilirsin ya da çıkarabilirsin. Zırh senin **Arcane Zırh**ın olmaya devam eder ta ki yeni bir zırh giyene ya da ölene kadar.

## 

## **Zırh Modeli**

*3. seviye Zırhçı özelliği*

Arcane Zırhınızı özelleştirebilirsiniz. Zırhınızı özelleştirdiğinizde, şu zırh modellerinden birini seçin: **Gardiyan** veya **Casus**. Seçtiğiniz model, giyerken size özel avantajlar sağlıyor.

Her model özel bir silah içerir. Bu silahla saldırdığınızda, saldırı ve hasar zarlarına Güç veya Çeviklik yerine Zeka bonusunuzu ekleyebilirsiniz.

Elinizde demircilik aletleri olması koşuluyla, kısa veya uzun bir dinlenmeyi bitirdiğinizde, zırhın modelini değiştirebilirsiniz.

**Gardiyan.** Zırhınızı çatışmanın ön saflarında olacak şekilde tasarlarsınız. Aşağıdaki özelliklere sahip olursunuz:

**Gürleyen Eldivenler.** Zırhın eldivenlerinin her biri, hiçbir şey tutmadığınız sürece basit yakın dövüş silahı olarak sayılır ve bir vuruşta 1d8 ses hasarı verir. Vurduğun bir yaratık, bir sonraki dönüşünüzün başlangıcına kadar sizden başka hedeflere karşı saldırı zarlarında dezavantajlıdır, çünkü yaratık bir başkasına saldırdığında zırh sihirli bir şekilde dikkat dağıtıcı titreşimler yayar.

**Savunma Alanı.** Bir bonus eylem olarak, bu sınıftaki seviyenize eşit geçici hit puanı kazanırsınız ve sahip olduğunuz geçici hit puanlarını değiştirebilirsiniz.Zırhı çıkarırsan bu geçici hit puanlarını kaybedersin. Bu bonus eylemini uzmanlık bonusunuza eşit sayıda kullanabilir ve uzun bir dinlenmeyi bitirdiğinizde harcadığınız tüm kullanımları geri kazanırsınız.

**Casus.** Zırhınızı hassas manevralar için özelleştiriyorsunuz. Aşağıdaki özelliklere sahip olursunuz:

**Yıldırım Fırlatıcı.** Zırhda, (siz seçersiniz) yumruklarınızdan birinde veya göğsünüzde mücevher benzeri bir oyuk belirir. Normal menzili 90 fit ve uzun menzili 300 fit olan basit menzilli silah olarak sayılır ve bir vuruşta 1d6 yıldırım hasarı verir. Bu özelliği kullanarak bir yaratığa turdaki her bir vuruşunuzda, o hedefe fazladan 1d6 yıldırım hasarı verebilirsiniz.

**Güçlendirilmiş Adımlar.** Yürüme hızınız 5 fit artar

**Sönümleme Alanı.** Çeviklik(Gizlenme) zarlarınızda avantaj alırsınız. Eğer zırhınız size dezavantaj veriyorsa avantaj ve dezavantaj birbirini götürür ve zarınızı normal atarsınız.

## **Extra Saldırı**

*5. seviye Zırhçı özelliği*

Sıranda saldırı eylemini kullandığında 1 yerine 2 kere saldırabilirsin.

## 

## **Zırh Değişiklikleri**

*9. seviye Zırhçı özelliği*

Arcane zırhınızı, Zanaatkâr efsunlarınızı kullanarak nasıl değiştirebileceğinizi öğrenirsiniz. Bu zırhın parçaları artık, Eşyaları Efsunla özelliğiniz için ayrı eşyalar olarak sayılıyor: Zırh (göğüs parçası), botlar, miğfer ve zırhın özel silahı. Bu öğelerin her biri efsunlarınızdan birini taşıyabilir ve zırhınızın modelini Zırh Modeli özelliğiyle değiştirirseniz efsunlar aktarılır. Aynı zamanda üst üste efsunlayabileceğiniz eşya sayısı 2’ye çıkar. Ancak bu eşyalar arcane zırhın parçaları olmalıdırlar.

## **Mükemmel Zırh**

*5. seviye Zırhçı özelliği*

Arcane Zırhınız, aşağıda gösterildiği gibi modeline bağlı olarak ek avantajlar kazanır.

**Gardiyan.** Görebildiğiniz dev ya da daha küçük bir yaratık 30 fit yakınınızda iken reaksiyonunuzu kullanarak sizin büyü yapma DC’nize karşı güç kurtulma zarı atar. Başarısız olursa yaratığı 30 feet kendinize doğru boş bir alana çekersiniz. Eğer yaratığı kendinize 5 fit yakınınıza kadar yaklaştırırsanız reaksiyonunuzun bir parçası olarak ona yakın silah vuruşu da yapabilirsiniz.

Bu reaksiyonu uzmanlık bonusunuza eşit sayıda kullanabilir ve uzun bir dinlenmeyi bitirdiğinizde harcadığınız tüm kullanımları geri kazanırsınız.

**Casus.** Yıldırım Fırlatıcınızdan yıldırım hasarı alan herhangi bir yaratık, bir sonraki turunuzun başlına kadar sihirli bir şekilde parlar. Parıldayan yaratık, 5 feetlik bir yarıçapta loş ışık tutuyor ve size saldırırsa ışık ona şok etkisi verirken size karşı saldırı zarlarında dezavantaja sahip olur. Sonraki saldırınızda avantaja sahip olursunuz ve hedefe başarılı bir şekilde vurursanız ek 1d6 yıldırım hasarı verirsiniz.

# **Topçu Eri**



Bir Topçu eri, savaş alanına enerji, mermi ve patlamalar fırlatmak için sihri kullanma konusunda uzmanlaşmıştır. Bu yıkıcı güce, Son Savaş'ın tüm orduları tarafından değer verildi. Artık savaş sona erdiğine göre, bu uzmanlığın bazı üyeleri güçlerini Khorvaire'deki çekişmenin yeniden dirilişiyle savaşmak için kullanarak daha barışçıl bir dünya inşa etmeye çalışacaklar.

House Cannith'in warforged projesinin beklenmedik ama önemli bir üyesi olan Gnome zanaatkâr Vi, özellikle işleri doğru yapma konusunda çok konuştu: "Her şeyi cehenneme göndermek yerine onarmamızın zamanı geldi."

## **Alet Uzmanlıkları**

Bu uzmanlığı 3. seviyede benimsediğinizde, Oymacılık aletlerinde uzmanlık kazanırsınız. Bu uzmanlığa zaten sahipseniz, seçtiğiniz başka bir zanaatkar aletinde yeterlilik kazanırsınız.

## **Topçu Eri Büyüleri**

3. seviyeden başlayarak, Topçu Eri Büyüleri tablosunda gösterildiği gibi, bu sınıftaki belirli seviyelere ulaştıktan sonra her zaman belirli büyüleri hazırlamış olursunuz. Bu büyüler sizin için daha zanaatkâr büyüleri olarak sayılır, ancak hazırladığınız zanaatkâr büyülerinin sayısına dahil edilmezler.

**Zırhçı Büyüleri**

Artificer Seviyesi Büyüler

|  |  |
| --- | --- |
| 3. | [Shield (Kalkan)](https://kanguen.github.io/spells.html#shield%20(kalkan)_phb,filtersource:phb~scag~xge,filterseviye:null,filters%C4%B1n%C4%B1f:null,filteralts%C4%B1n%C4%B1f:null,filterbile%C5%9Fenler%2Fdi%C4%9Ferleri:null,filterokul:null,filterhasar%20tipi:null,filterkurtulma%20zar%C4%B1:null,filterkar%C5%9F%C4%B1l%C4%B1kl%C4%B1%20yetenek%20zar%C4%B1:null,filterkullanma%20s%C3%BCresi:null,filtermenzil:null), [Thunderwave (Gürleyen Dalga)](https://kanguen.github.io/spells.html#thunderwave%20(g%c3%bcrleyen%20dalga)_phb,filtersource:phb~scag~xge,filterseviye:null,filters%C4%B1n%C4%B1f:null,filteralts%C4%B1n%C4%B1f:null,filterbile%C5%9Fenler%2Fdi%C4%9Ferleri:null,filterokul:null,filterhasar%20tipi:null,filterkurtulma%20zar%C4%B1:null,filterkar%C5%9F%C4%B1l%C4%B1kl%C4%B1%20yetenek%20zar%C4%B1:null,filterkullanma%20s%C3%BCresi:null,filtermenzil:null) |
| 5. | [Scorching Ray (Kavurucu Işın)](https://kanguen.github.io/spells.html#scorching%20ray%20(kavurucu%20i%c5%9f%c4%b1n)_phb,filtersource:phb~scag~xge,filterseviye:null,filters%C4%B1n%C4%B1f:null,filteralts%C4%B1n%C4%B1f:null,filterbile%C5%9Fenler%2Fdi%C4%9Ferleri:null,filterokul:null,filterhasar%20tipi:null,filterkurtulma%20zar%C4%B1:null,filterkar%C5%9F%C4%B1l%C4%B1kl%C4%B1%20yetenek%20zar%C4%B1:null,filterkullanma%20s%C3%BCresi:null,filtermenzil:null), [Shatter (Paramparça Et)](https://kanguen.github.io/spells.html#shatter%20(parampar%c3%a7a%20et)_phb,filtersource:phb~scag~xge,filterseviye:null,filters%C4%B1n%C4%B1f:null,filteralts%C4%B1n%C4%B1f:null,filterbile%C5%9Fenler%2Fdi%C4%9Ferleri:null,filterokul:null,filterhasar%20tipi:null,filterkurtulma%20zar%C4%B1:null,filterkar%C5%9F%C4%B1l%C4%B1kl%C4%B1%20yetenek%20zar%C4%B1:null,filterkullanma%20s%C3%BCresi:null,filtermenzil:null) |
| 9. | [Fireball (Alevtopu)](https://kanguen.github.io/spells.html#fireball%20(alevtopu)_phb,filtersource:phb~scag~xge,filterseviye:null,filters%C4%B1n%C4%B1f:null,filteralts%C4%B1n%C4%B1f:null,filterbile%C5%9Fenler%2Fdi%C4%9Ferleri:null,filterokul:null,filterhasar%20tipi:null,filterkurtulma%20zar%C4%B1:null,filterkar%C5%9F%C4%B1l%C4%B1kl%C4%B1%20yetenek%20zar%C4%B1:null,filterkullanma%20s%C3%BCresi:null,filtermenzil:null), [Wind Wall (Rüzgar Duvarı)](https://kanguen.github.io/spells.html#wind%20wall%20(r%c3%bczgar%20duvar%c4%b1)_phb,filtersource:phb~scag~xge,filterseviye:null,filters%C4%B1n%C4%B1f:null,filteralts%C4%B1n%C4%B1f:null,filterbile%C5%9Fenler%2Fdi%C4%9Ferleri:null,filterokul:null,filterhasar%20tipi:null,filterkurtulma%20zar%C4%B1:null,filterkar%C5%9F%C4%B1l%C4%B1kl%C4%B1%20yetenek%20zar%C4%B1:null,filterkullanma%20s%C3%BCresi:null,filtermenzil:null) |
| 13. | [Ice Storm (Buz Fırtınası)](https://kanguen.github.io/spells.html#ice%20storm%20(buz%20f%c4%b1rt%c4%b1nas%c4%b1)_phb,filtersource:phb~scag~xge,filterseviye:null,filters%C4%B1n%C4%B1f:null,filteralts%C4%B1n%C4%B1f:null,filterbile%C5%9Fenler%2Fdi%C4%9Ferleri:null,filterokul:null,filterhasar%20tipi:null,filterkurtulma%20zar%C4%B1:null,filterkar%C5%9F%C4%B1l%C4%B1kl%C4%B1%20yetenek%20zar%C4%B1:null,filterkullanma%20s%C3%BCresi:null,filtermenzil:null), [Wall of Fire (Ateş Duvarı)](https://kanguen.github.io/spells.html#wall%20of%20fire%20(ate%c5%9f%20duvar%c4%b1)_phb,filtersource:phb~scag~xge,filterseviye:null,filters%C4%B1n%C4%B1f:null,filteralts%C4%B1n%C4%B1f:null,filterbile%C5%9Fenler%2Fdi%C4%9Ferleri:null,filterokul:null,filterhasar%20tipi:null,filterkurtulma%20zar%C4%B1:null,filterkar%C5%9F%C4%B1l%C4%B1kl%C4%B1%20yetenek%20zar%C4%B1:null,filterkullanma%20s%C3%BCresi:null,filtermenzil:null) |
| 17. | [Cone of Cold (Soğuk Konisi)](https://kanguen.github.io/spells.html#cone%20of%20cold%20(so%c4%9fuk%20konisi)_phb,filtersource:phb~scag~xge,filterseviye:null,filters%C4%B1n%C4%B1f:null,filteralts%C4%B1n%C4%B1f:null,filterbile%C5%9Fenler%2Fdi%C4%9Ferleri:null,filterokul:null,filterhasar%20tipi:null,filterkurtulma%20zar%C4%B1:null,filterkar%C5%9F%C4%B1l%C4%B1kl%C4%B1%20yetenek%20zar%C4%B1:null,filterkullanma%20s%C3%BCresi:null,filtermenzil:null), [Wall of Force (Güç Duvarı)](https://kanguen.github.io/spells.html#wall%20of%20force%20(g%c3%bc%c3%a7%20duvar%c4%b1)_phb,filtersource:phb~scag~xge,filterseviye:null,filters%C4%B1n%C4%B1f:null,filteralts%C4%B1n%C4%B1f:null,filterbile%C5%9Fenler%2Fdi%C4%9Ferleri:null,filterokul:null,filterhasar%20tipi:null,filterkurtulma%20zar%C4%B1:null,filterkar%C5%9F%C4%B1l%C4%B1kl%C4%B1%20yetenek%20zar%C4%B1:null,filterkullanma%20s%C3%BCresi:null,filtermenzil:null) |

## **Eldritch Topu**

3. seviyede, büyülü bir topun nasıl yaratılacağını öğrenirsiniz. Oymacılık aletleri veya Demircilik aletleriyle eylemini kullanarak, 5 fit çevrenizdeki bir yatay yüzeyde, boş bir alanda Küçük veya Ufak Eldritch topu oluşturursunuz. Küçük top kendi alanını kaplar. Ufak bir elde tutulabilir.

Bir top oluşturduğunuzda, uzun bir dinlenmeyi bitirene kadar veya 1. seviye veya daha yüksek bir büyü yuvası kullanana kadar bunu tekrar yapamazsınız. Aynı anda yalnızca bir topunuz olabilir ve topunuz varken yeni bir tane oluşturamazsınız.

Top büyülü bir nesnedir. Boyutuna bakılmaksızın, topunuzun AC değeri 18 ve Zanaatkâr seviyenizin beş katına eşit sayıda hit puanı vardır.Zehir hasarına ve psişik hasara ve tüm [durumlar](https://kanguen.github.io/conditions.html#bilin%c3%a7sizlik_phb)a karşı bağışıktır. Yetenek zarı veya kurtulma zarı yapmaya zorlanırsa, tüm yetenek puanlarını 10 (+0) olarak değerlendirin. Üzerine [Mending (Tamir)](https://kanguen.github.io/spells.html#mending%20(tamir)_phb,filtersource:phb~scag~xge,filterseviye:null,filters%C4%B1n%C4%B1f:null,filteralts%C4%B1n%C4%B1f:null,filterbile%C5%9Fenler%2Fdi%C4%9Ferleri:null,filterokul:null,filterhasar%20tipi:null,filterkurtulma%20zar%C4%B1:null,filterkar%C5%9F%C4%B1l%C4%B1kl%C4%B1%20yetenek%20zar%C4%B1:null,filterkullanma%20s%C3%BCresi:null,filtermenzil:null) büyüsü yapılırsa 2d6 hit puanı kazanır. 0 hit puanına düşerse veya 1 saat geçerse sonra kaybolur. Eylemini kullanarak erkenden def edebilirsin.

Topu yarattığınızda görünüşünü ve bacakları olup olmadığını belirlersiniz. Eldritch Topları tablosundaki seçeneklerden birini seçerek hangi tip olduğuna da karar verirsiniz. Her turunuzda, topun 60 fit yakınındaysanız bonus eyleminizi kullanarak aktive edebilirsiniz. Bonus aksiyonunuzun parçası olarak; Topu, bacakları olması koşuluyla, boş bir alanda 15 fit yüksekliğe kadar yürümeye veya tırmanmaya yönlendirebilirsiniz.

**Eldritch Topları**

**Top Aktivasyon**

|  |  |
| --- | --- |
| **Alev Silahı** | Top, belirlediğiniz bitişiğindeki 15fitlik bir koni içine ateş püskürtür. Bu alan içindekiler senin büyü DC’ne karşı çeviklik kurtulma zarı atar, başarısız olanlar 2d8 ateş hasarı alır başaran kişiler bu hasarın yarısını alır. Ateş, alandaki yıpranmayan veya taşınmayan herhangi bir yanıcı cismi ateşler. |
| **Güç Balistası** | 120 fit mesafedeki bir yaratığa veya nesneye, topun menzilli bir büyü saldırısı yaparsınız. Bir vuruşta hedef 2d8 güç hasarı alır ve eğer hedef bir yaratıksa, toptan 5 fit uzağa itilir. |
| **Koruyucu** | Top, kendisine ve seçtiğiniz her yaratığın 10 fit yakınında 1d8 + Zeka bonusunuza (minimum +1) eşit sayıda geçici hit puanı veren bir pozitif enerji patlaması yayar. |

## **Arcane Ateşli Silah**

5. seviyede, bir asayı, değneği veya çubuğu nasıl bir arcane ateşli silaha, yıkıcı büyüleriniz için bir kanal haline getireceğinizi biliyorsunuz. Uzun bir dinlenmeyi bitirdiğinizde, özel işaretleri bir değnek, asa veya çubuğa oymak ve böylece onu arcane ateşli silahınıza dönüştürmek için Oymacılık aletlerini kullanabilirsiniz. İşaretler, daha sonra farklı bir nesneye oyarsanız ilk nesneden kaybolur. Aksi takdirde işaretler sonsuza kadar sürer.

Arcane ateşli silahınızı, zanaatkâr büyüleriniz için bir büyü yapma odağı olarak kullanabilirsiniz. Ateşli silahla bir zanaatkâr büyü yaptığında, büyünün, hasar zarına d8 zarı atıp gelen sayı kadar bonus kazanırsınız.

## **Patlayıcı Top**

9. seviyeden başlayarak, yarattığınız her eldritch topu daha yıkıcıdır:

* Topun hasarı 1d8 artar.
* Eylem olarak, 60 fit yakınındaysanız topun patlamasını emredebilirsiniz. Bunu yapmak, topu yok eder ve her yaratığın 20 fit yakınınada çeviklik kurtulma zarı atmaya zorlar. Eğer yaratık başarızız olursa 3d8 güç hasarı alır başarılı olan kişiler yarısını alır.

## **Güçlendirilmiş Pozisyon**

* Sen ve müttefiklerin, Eldritch Topları ile oluşturduğunuz bir topun 10 fit yakınındayken, topun yaydığı parıldayan büyülü koruma alanının bir sonucu olarak, yarı sipere sahipsiniz.
* Artık aynı anda iki topa sahip olabilirsiniz. Aynı eylemle (ancak aynı büyü yuvasıyla değil) iki tane oluşturabilir ve ikisini de aynı bonus eyleminizle etkinleştirebilirsiniz. Topların birbiriyle aynı mı yoksa farklı mı olduğunu siz belirlersiniz. İki topunuz varken üçüncü bir top oluşturamazsınız.

# **Savaş Demircisi**



Ordular korumaya ihtiyaç duyar ve savunmalar başarısız olursa birisinin işleri bir araya getirmesi gerekir. Koruyucu ve sağlık görevlisinin bir kombinasyonu olan Battle Smith, başkalarını savunmada, malzemeleri ve kişileri muhafaza etmekte uzmandır. İşlerine yardımcı olmak için, Savaş Demircisine genellikle, kendilerinin yarattığı koruyucu bir yoldaş olan **Çelik Koruyucu** eşlik eder. Birçok asker, bir Savaş Demircisi ve **Çelik Koruyucu** tarafından kurtarılmadan önce neredeyse ölmek üzere olduğu hikayeler anlatır.

Savaş Demircileri, House Cannith'in savaş binaları ve ilk warforgedlar üzerindeki çalışmalarda kilit bir rol oynadı ve Son Savaş'tan sonra bu zanaatkârlar, savaşın korkunç muharebelerinde yaralananlara yardımda öncülük ettiler.

## **Alet Uzmanlıkları**

Bu uzmanlığı 3. seviyede benimsediğinizde, demircilik aletlerinde uzmanlık kazanırsınız. Bu uzmanlığa zaten sahipseniz, seçtiğiniz başka bir zanaatkar aletinde yeterlilik kazanırsınız.

## **Savaş Demircisi Büyüleri**

3. seviyeden başlayarak, Savaş Demircisi Büyüleri tablosunda gösterildiği gibi, bu sınıftaki belirli seviyelere ulaştıktan sonra her zaman belirli büyüleri hazırlamış olursunuz. Bu büyüler sizin için daha zanaatkâr büyüleri olarak sayılır, ancak hazırladığınız zanaatkâr büyülerinin sayısına dahil edilmezler.

**Zırhçı Büyüleri**

Artificer Seviyesi Büyüler

|  |  |
| --- | --- |
| 3. | [Heroism (Kahramanlık)](https://kanguen.github.io/spells.html#heroism%20(kahramanl%c4%b1k)_phb,filtersource:phb~scag~xge,filterseviye:null,filters%C4%B1n%C4%B1f:null,filteralts%C4%B1n%C4%B1f:null,filterbile%C5%9Fenler%2Fdi%C4%9Ferleri:null,filterokul:null,filterhasar%20tipi:null,filterkurtulma%20zar%C4%B1:null,filterkar%C5%9F%C4%B1l%C4%B1kl%C4%B1%20yetenek%20zar%C4%B1:null,filterkullanma%20s%C3%BCresi:null,filtermenzil:null), [Shield (Kalkan)](https://kanguen.github.io/spells.html#shield%20(kalkan)_phb,filtersource:phb~scag~xge,filterseviye:null,filters%C4%B1n%C4%B1f:null,filteralts%C4%B1n%C4%B1f:null,filterbile%C5%9Fenler%2Fdi%C4%9Ferleri:null,filterokul:null,filterhasar%20tipi:null,filterkurtulma%20zar%C4%B1:null,filterkar%C5%9F%C4%B1l%C4%B1kl%C4%B1%20yetenek%20zar%C4%B1:null,filterkullanma%20s%C3%BCresi:null,filtermenzil:null) |
| 5. | [Branding Smite (Damgalayan Çarpma)](https://kanguen.github.io/spells.html#branding%20smite%20(damgalayan%20%c3%87arpma)_phb,filtersource:phb~scag~xge,filterseviye:null,filters%C4%B1n%C4%B1f:null,filteralts%C4%B1n%C4%B1f:null,filterbile%C5%9Fenler%2Fdi%C4%9Ferleri:null,filterokul:null,filterhasar%20tipi:null,filterkurtulma%20zar%C4%B1:null,filterkar%C5%9F%C4%B1l%C4%B1kl%C4%B1%20yetenek%20zar%C4%B1:null,filterkullanma%20s%C3%BCresi:null,filtermenzil:null), [Warding Bond (Koruyucu Bağ)](https://kanguen.github.io/spells.html#warding%20bond%20(koruyucu%20ba%c4%9f)_phb,filtersource:phb~scag~xge,filterseviye:null,filters%C4%B1n%C4%B1f:null,filteralts%C4%B1n%C4%B1f:null,filterbile%C5%9Fenler%2Fdi%C4%9Ferleri:null,filterokul:null,filterhasar%20tipi:null,filterkurtulma%20zar%C4%B1:null,filterkar%C5%9F%C4%B1l%C4%B1kl%C4%B1%20yetenek%20zar%C4%B1:null,filterkullanma%20s%C3%BCresi:null,filtermenzil:null) |
| 9. | [Aura of Vitality (Sağlık Aurası)](https://kanguen.github.io/spells.html#aura%20of%20vitality%20(sa%c4%9fl%c4%b1k%20auras%c4%b1)_phb,filtersource:phb~scag~xge,filterseviye:null,filters%C4%B1n%C4%B1f:null,filteralts%C4%B1n%C4%B1f:null,filterbile%C5%9Fenler%2Fdi%C4%9Ferleri:null,filterokul:null,filterhasar%20tipi:null,filterkurtulma%20zar%C4%B1:null,filterkar%C5%9F%C4%B1l%C4%B1kl%C4%B1%20yetenek%20zar%C4%B1:null,filterkullanma%20s%C3%BCresi:null,filtermenzil:null), [Conjure Barrage (Yaylım Ateşi Yarat)](https://kanguen.github.io/spells.html#conjure%20barrage%20(yayl%c4%b1m%20ate%c5%9fi%20yarat)_phb,filtersource:phb~scag~xge,filterseviye:null,filters%C4%B1n%C4%B1f:null,filteralts%C4%B1n%C4%B1f:null,filterbile%C5%9Fenler%2Fdi%C4%9Ferleri:null,filterokul:null,filterhasar%20tipi:null,filterkurtulma%20zar%C4%B1:null,filterkar%C5%9F%C4%B1l%C4%B1kl%C4%B1%20yetenek%20zar%C4%B1:null,filterkullanma%20s%C3%BCresi:null,filtermenzil:null) |
| 13. | [Aura of Purity (Saflık Aurası)](https://kanguen.github.io/spells.html#aura%20of%20purity%20(safl%c4%b1k%20auras%c4%b1)_phb,filtersource:phb~scag~xge,filterseviye:null,filters%C4%B1n%C4%B1f:null,filteralts%C4%B1n%C4%B1f:null,filterbile%C5%9Fenler%2Fdi%C4%9Ferleri:null,filterokul:null,filterhasar%20tipi:null,filterkurtulma%20zar%C4%B1:null,filterkar%C5%9F%C4%B1l%C4%B1kl%C4%B1%20yetenek%20zar%C4%B1:null,filterkullanma%20s%C3%BCresi:null,filtermenzil:null), [Fire Shield (Alev Kalkanı)](https://kanguen.github.io/spells.html#fire%20shield%20(alev%20kalkan%c4%b1)_phb,filtersource:phb~scag~xge,filterseviye:null,filters%C4%B1n%C4%B1f:null,filteralts%C4%B1n%C4%B1f:null,filterbile%C5%9Fenler%2Fdi%C4%9Ferleri:null,filterokul:null,filterhasar%20tipi:null,filterkurtulma%20zar%C4%B1:null,filterkar%C5%9F%C4%B1l%C4%B1kl%C4%B1%20yetenek%20zar%C4%B1:null,filterkullanma%20s%C3%BCresi:null,filtermenzil:null) |
| 17. | [Banishing Smite (Kovan Çarpma)](https://kanguen.github.io/spells.html#banishing%20smite%20(kovan%20%c3%87arpma)_phb,filtersource:phb~scag~xge,filterseviye:null,filters%C4%B1n%C4%B1f:null,filteralts%C4%B1n%C4%B1f:null,filterbile%C5%9Fenler%2Fdi%C4%9Ferleri:null,filterokul:null,filterhasar%20tipi:null,filterkurtulma%20zar%C4%B1:null,filterkar%C5%9F%C4%B1l%C4%B1kl%C4%B1%20yetenek%20zar%C4%B1:null,filterkullanma%20s%C3%BCresi:null,filtermenzil:null), [Mass Cure Wounds (Toplu Yara İyileştirme)](https://kanguen.github.io/spells.html#mass%20cure%20wounds%20(toplu%20yara%20%c4%b0yile%c5%9ftirme)_phb,filtersource:phb~scag~xge,filterseviye:null,filters%C4%B1n%C4%B1f:null,filteralts%C4%B1n%C4%B1f:null,filterbile%C5%9Fenler%2Fdi%C4%9Ferleri:null,filterokul:null,filterhasar%20tipi:null,filterkurtulma%20zar%C4%B1:null,filterkar%C5%9F%C4%B1l%C4%B1kl%C4%B1%20yetenek%20zar%C4%B1:null,filterkullanma%20s%C3%BCresi:null,filtermenzil:null) |

## **Savaşa Hazır**

3. seviyeye ulaştığınızda, Savaş eğitiminiz ve sihirle ilgili deneyleriniz iki şekilde karşılığını aldı:

* Askeri dövüş silahlarında ustalık kazanırsınız.
* Büyülü bir silahla saldırdığınızda, saldırı ve hasar zarları için Güç veya Çeviklik bonusunuz yerine Zeka bonusunuzu kullanabilirsiniz.

## **Çelik Koruyucu**

3. seviyeye gelindiğinde, mucitliğiniz size sadık bir arkadaş, [Çelik Koruyucu](#_17753otjtu1k) kazandırdı. Size ve arkadaşlarınıza dostça davranır ve emirlerinizi yerine getirir. Bu yaratığın oyun istatistiklerini, gerekli yerlerde uzmanlık bonusunuzu (UB) kullanan çelik savunmanın istatistik bloğunu verilen bağlantıya tıklayarak görebilirsiniz. Yaratığın görünüşünü ve iki ayağı mı yoksa dört bacağı mı olduğunu siz belirlersiniz; seçiminizin oyun istatistikleri üzerinde hiçbir etkisi yoktur.

Savaşta, sizin inisiyatif sayınızı paylaşır, ancak sırasını sizinkinden hemen sonra alır. Kendi başına hareket edebilir ve tepkisini kullanabilir, ancak sırasına göre başka bir işlem yapmasını emretmek için bonus bir işlem yapmadığınız sürece, sırasındaki tek eylem Kaçma eylemidir. Bu eylem, stat bloğundaki bir eylem veya başka bir eylem olabilir. Eğer kısıtlanmış durumdaysanız, savunma oyuncusu sadece Dodge'u değil, kendi seçtiği herhangi bir işlemi yapabilir.

Üzerine [Mending (Tamir)](https://kanguen.github.io/spells.html#mending%20(tamir)_phb,filtersource:phb~scag~xge,filterseviye:null,filters%C4%B1n%C4%B1f:null,filteralts%C4%B1n%C4%B1f:null,filterbile%C5%9Fenler%2Fdi%C4%9Ferleri:null,filterokul:null,filterhasar%20tipi:null,filterkurtulma%20zar%C4%B1:null,filterkar%C5%9F%C4%B1l%C4%B1kl%C4%B1%20yetenek%20zar%C4%B1:null,filterkullanma%20s%C3%BCresi:null,filtermenzil:null) büyüsü yapılırsa 2d6 hit puanı kazanır. Son bir saat içinde ölmüşse, demircilik aletleriyle, 5 fit yakınındaysanız ve 1. seviye veya daha yüksek bir büyü yuvası harcamanız koşuluyla, onu yeniden canlandırmak için bir eylem kullanabilirsiniz. Çelik Koruyucu 1 dakika sonra tüm hit puanları yenilenerek hayata döner.

Uzun bir dinlenmenin sonunda, demircilik aletlerinizi yanınızda bulundurursanız, yeni bir çelik koruyucu oluşturabilirsiniz. Bu özellikten halihazırda bir çelik koruyucunuz varsa, ilki hemen yok olur. Koruyucu da siz ölürseniz ölür.

## **Extra Saldırı**

5. seviyeden itibaren, Sıranda saldırı eylemini kullandığında 1 yerine 2 kere saldırabilirsin.

## **Arcane Şok**

9. seviyede, arcane enerjiyi zarar vermek veya iyileştirmek için yönlendirmenin yeni yollarını öğrenirsiniz. Bir hedefe sihirli bir silah saldırısıyla vurduğunuzda ya da çelik koruyucunuz bir hedefe vurduğunda, aşağıdaki etkilerden birini yaratmak için saldırınız boyunca sihirli enerjiyi yönlendirebilirsiniz:

* Hedef fazladan 2d6 güç hasarı alır.
* Hedefin 30 fit yakınında görebileceğiniz bir yaratık veya nesne seçin. Şifa enerjisi seçilen alıcıya akar ve ona 2d6 hit puanı kazandırır.

Bu enerjiyi Zeka bonusunuza eşit sayıda (en az bir kez) kullanabilirsiniz, ancak bunu bir turda birden fazla yapamazsınız. Uzun bir dinlenmeyi bitirdiğinizde harcanan tüm kullanımları yeniden kazanırsınız.

## **Geliştirilmiş Koruyucu**

15. seviyede, Arcane Şok ve Çelik Koruyucunuz daha güçlü hale gelir:

* Arcane Şokunuzun ekstra hasarı ve iyileştirmesi 4d6'ya yükselir.
* Çelik Koruyucunuz, Zırh Sınıfına +2 bonus kazanır.
* Çelik Koruyucunuz, Saptırma Saldırısını her kullandığında, saldırgan 1d4+Zeka bonusunuza eşit güç hasarı alır.

## 

## 

## 

## **Yaratık Ansiklopedisinde Çelik Koruyucu**

### Çelik Koruyucu

Orta - Yapı

**Zırh - AC** 15 (Doğal Zırh)

**Hit Puanları** 2+Zeka Bonusun+ 5 çarpı Zanaatkâr seviyen

(5 yerine Zanaatkâr seviyen kadar d8 kadar alabilirsin)

**Hız** 40ft.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **KVT**  **14**  **(+2)** | **ÇVK**  **12**  **(+1)** | **DYN**  **14**  **(+2)** | **ZEK**  **4**  **(-3)** | **AKL**  **10**  **(+0)** | **KRZ**  **6**  **(-2)** |

**Kurtulma Zarları** Çvk +1 artı U.B. Dyn +2 artı U.B.

**Beceriler** Atletizm +2 artı U.B. Algı 0 artı (U.B.\*2)

**Hasar Bağışıklığı** Zehir

**Durum Bağışıklığı** Cezbedilme, Bitkinlik, Zehirlenme

**Duyular** Gece Görüşü 120 ft., pasif Algılama 10+(U.B.x2)

**Diller** Senin konuştuğun dilleri anlar

**Uzmanlık Bonusu (U.B.)** Seninkine eşit

**Uyanık.** Koruyucu süprize uğramaz

**Eylemler (Bonus Eyleminizi Gerektirir)**

**Güçle Sağlamlandırılmış Parçalama.** Yakın Dövüş Silahı Saldırısı: vurmak için Senin büyü saldırı bonusunu kullanır, erişim 5 ft., senin görebildiğin bir hedefe, 1d8+U.B. güç hasarı verir.

**Tamir(3/gün).** Koruyucunun içindeki sihirli mekanizmalar, 2d8 + U.B. hit puanlarını kendisine veya 5 fit içindeki bir yapıya veya nesneye geri yükler.

**Reaksiyonlar**

**Saptırma Saldırısı.**  Saldırı zarı Koruyucudan başka bir yaratığa karşı ise Koruyucu, 5 fit içinde olduğunu görebildiği bir yaratığın saldırı zarına dezavantaj verir.

# **Efsunlar**

## **Büyülü Güç Zırhı**

*Gereksinimler: Bir Zırh ( Bağlanma Gerektirir. )*

Bu zırhın 6 şarjı vardır. Giyen kişi aşağıda belirtildiği gibi zırhın şarjlarını harcayabilir:

* Giyen kişi ne zaman bir Güç zarı ya da kurtulma zarı atarsa bir şarj haracaybilir ve zarına Zeka bonusunu ekleyebilir.
* Eğer giyen kişi yere düşürülecekse 1 şarjı harcayarak düşmeyebilir.

Her gün ağardığında 1d6 şarj yeniler.

## **Geliştirilmiş Arcane Odak**

*Gereksinimler: rod, staff veya wand (Bağlanma Gerektirir.)*

Bu eşyayı tutarken büyü saldırı zarlarına +1 kazanırsın. Ek olarak büyü saldırılarınız yarı siperi yok sayar.

Zanaatkar seviyen 10 olunca bu bonus +2 olur.

## **Geliştirilmiş Koruma**

*Gereksinimler: Bir zırh veya bir kalkan*

Efsunladığınız eşyayı tutan ( eğer kalkan ise ) ya da giyen ( eğer zırh ise ) zırhına-ACsine +1 kazanır.

Zanaatkar seviyen 10 olunca bu bonus +2 olur.

## **Geliştirilmiş Silah**

*Gereksinimler: Bir basit veya askeri silah*

Bu silah ile yaptığınız tüm saldırı ve hasar zarlarınıza +1 eklersiniz.

Zanaatkar seviyen 10 olunca bu bonus +2 olur.

## 

## **Homunculus Hizmetkar**

*Gereksinimler: 100 altın değerine bir kristal veya mücevher*

Sana hizmet eden bir Homunculus yaratmak için karışık yöntemleri öğrendin. Efsunladığın eşya Homunculusun kalbi olur ve aniden vücudu onun etrafında oluşur.

Homunculusun görünüşünü sen belirlersin. Bazı zanaatkarlar mekanik bir kuş

gibi yapar, bazıları kanatlı şişler ya da minyatürler gibi, bazıları ise hareket eden kazanlar şeklinde yapar.

Homunculus sen ve senin yoldaşlarını dost olarak görür ve senin komutlarına uyar. Aşağıda bazı yerlerde senin uzmanlık bonusunu kullanır, Homunculus hizmetkarın oyun istatistiklerini görebilirsin.

Savaş sırasında Homunculus senin insiyatifini paylaşır ve senin turundan hemen sonra turunu oynar. Hareket edebilir ve kendi reaksiyonunu kullanabilir ama sen bonus aksiyonun ile başka bir aksiyon almasını söylemessen turunda *Kaçınma* aksiyonun kullanır. Bu aksiyon oyun istatistiklerinden bir aksiyon olabilir ya da farklı bir aksiyon olabilir. Eğer *Bilinçsiz* isen Homunculus kendi aksiyonlarını kendi alır, sadece *Kaçınma* aksiyonu değil.

Eğer Homunculusun üzerine [Mending (Tamir)](https://kanguen.github.io/spells.html#mending%20(tamir)_phb,filtersource:phb~scag~xge,filterseviye:null,filters%C4%B1n%C4%B1f:null,filteralts%C4%B1n%C4%B1f:null,filterbile%C5%9Fenler%2Fdi%C4%9Ferleri:null,filterokul:null,filterhasar%20tipi:null,filterkurtulma%20zar%C4%B1:null,filterkar%C5%9F%C4%B1l%C4%B1kl%C4%B1%20yetenek%20zar%C4%B1:null,filterkullanma%20s%C3%BCresi:null,filtermenzil:null) büyüsü yapılırsa 2d6 can yeniler. Eğer ölürse tüm vücudu kaybolur ve kalbi bulunduğu yerde belirir. Eğer sen veya Homunculus ölürse, tüm vücudu kaybolur ve kalbi bulunduğu yerde belirir.

## **Zihin Keskinleştirici**

*Gereksinimler: Bir zırh veya bir cüppe*

Bu efsunlanmış eşya zihnini şoklar göndererek tekrardan odaklanmanı sağlar. Bu eşyanın 4 şarjı vardır. Giyen kişi ne zaman bir büyünün konsantrasyonunu korumak için Dayanıklılık kurtulma zarında başarısız olursa bu şarjlardan birini harcayarak başarılı olmayı seçebilir.

Eşya her gün ağardığında 1d4 şarj yeniler.

## **Tekrarlanan Atış**

*Gereksinimler: Cephane özelliği olan basit ya da askeri silah (Bağlanma gerektirir)*

Bu sihirli silah, menzilli bir saldırı yapmak için kullanıldığında, saldırı ve hasar zarına +1 bonus verir ve eğer sahipse kurmalı özelliğini yok sayar.

Silahın içine cephane yüklemediyseniz, silah kendi üretir ve onunla menzilli bir saldırı yaptığınızda otomatik olarak bir parça sihirli cephane oluşturur. Silahın yarattığı cephane, bir hedefi vurduktan veya ıskaladıktan hemen sonra kaybolur.

## **Sihirli Eşyayı Kopyala**

*Gereksinimler: -*

Bu infüzyonu kullanarak belirli bir sihirli eşayayı kopyalarsınız. Bu infüzyonu birçok kez öğrenebilirsiniz; bunu her yaptığınızda, aşağıdaki Çoğaltılabilir Eşaylar tablosundan seçim yaparak onunla yapabileceğiniz sihirli bir eşya seçin. Tablonun başlığı, tablodan bir eşya seçmek için sınıfta olmanız gereken seviyeyi söyler. Alternatif olarak, sihirli eşyayı iksirler veya parşömenler hariç oyundaki yaygın sihirli eşyalar arasından seçebilirsiniz. Tablolarda, bir eşyanın uyum gerektirip gerektirmediğini size söyler. Nesnenin yapımı için gerekenleri türü de dahil olmak üzere, hakkında daha fazla bilgi için Zindan Ustası Kılavuzundaki eşyanın açıklamasına bakın.

Not: Eşyaların hem ingilizce hem de türkçe isimleri verilmiştir. Türkçe ismine tıklarsanız Türkçe açıklamasına İngilizce ismine tıklarsanız İngilizce açıklamasına gidersiniz.

**Çoğaltılabilir Eşyalar (2. Seviye Zanaatkar)**

Sihirli Eşyalar Bağlanma

|  |  |
| --- | --- |
| [Alchemy jug](https://5e.tools/items.html#alchemy%20jug_dmg,flstsource:ai=0~bgdia=0~cos=0~dc=0~dmg=0~erlw=0~eet=0~egw=0~gos=0~ggr=0~hotdq=0~hftt=0~idrotf=0~lmop=0~mm=0~mtf=0~mot=0~oota=0~phb=0~pota=0~sdw=0~skt=0~scag=0~tftyp=0~taldorei=0~tce=0~rmbre=0~rot=0~rotos=0~toa=0~vgm=0~wdh=0~wdmm=0~xge=0~cm=0,flopsource:extend,flstcategory:specific%20variant=0,flopcategory:extend) / [Simya Sürahisi](https://kanguen.github.io/items.html#simya%20s%c3%bcrahisi_dmg,filtersource:dmg~phb,filtertip:null,filterseviye:null,filterenderlik:null,filter%C3%B6zellik:null,filterba%C4%9Flanma:null,filterkategori:null,filter%C3%A7e%C5%9Fitli:null) | Yok |
| [Bag of holding](https://5e.tools/items.html#bag%20of%20holding_dmg) / [Stok Çantası](https://kanguen.github.io/items.html#stok%20%c3%87antas%c4%b1_dmg,filtersource:dmg~phb,filtertip:null,filterseviye:null,filterenderlik:null,filter%C3%B6zellik:null,filterba%C4%9Flanma:null,filterkategori:null,filter%C3%A7e%C5%9Fitli:null) | Yok |
| [Cap of water breathing](https://5e.tools/items.html#cap%20of%20water%20breathing_dmg) / [Suda Soluma Başlığı](https://kanguen.github.io/items.html#suda%20soluma%20ba%c5%9fl%c4%b1%c4%9f%c4%b1_dmg,filtersource:dmg~phb,filtertip:null,filterseviye:null,filterenderlik:null,filter%C3%B6zellik:null,filterba%C4%9Flanma:null,filterkategori:null,filter%C3%A7e%C5%9Fitli:null) | Yok |
| [Goggles of night](https://5e.tools/items.html#goggles%20of%20night_dmg) / [Gece Gözlükleri](https://kanguen.github.io/items.html#gece%20g%c3%b6zl%c3%bckleri_dmg,filtersource:dmg~phb,filtertip:null,filterseviye:null,filterenderlik:null,filter%C3%B6zellik:null,filterba%C4%9Flanma:null,filterkategori:null,filter%C3%A7e%C5%9Fitli:null) | Yok |
| [Rope of climbing](https://5e.tools/items.html#rope%20of%20climbing_dmg) / [Tırmanma İpi](https://kanguen.github.io/items.html#t%c4%b1rmanma%20%c4%b0pi_dmg,filtersource:dmg~phb,filtertip:null,filterseviye:null,filterenderlik:null,filter%C3%B6zellik:null,filterba%C4%9Flanma:null,filterkategori:null,filter%C3%A7e%C5%9Fitli:null) | Yok |
| [Sending stones](https://5e.tools/items.html#sending%20stones_dmg) / [Gönderme Taşları](https://kanguen.github.io/items.html#g%c3%b6nderme%20ta%c5%9flar%c4%b1_dmg,filtersource:dmg~phb,filtertip:null,filterseviye:null,filterenderlik:null,filter%C3%B6zellik:null,filterba%C4%9Flanma:null,filterkategori:null,filter%C3%A7e%C5%9Fitli:null) | Yok |
| [Wand of magic detection](https://5e.tools/items.html#wand%20of%20magic%20detection_dmg) / [Büyü Tespiti Asası](https://kanguen.github.io/items.html#b%c3%bcy%c3%bc%20tespiti%20asas%c4%b1_dmg,filtersource:dmg~phb,filtertip:null,filterseviye:null,filterenderlik:null,filter%C3%B6zellik:null,filterba%C4%9Flanma:null,filterkategori:null,filter%C3%A7e%C5%9Fitli:null) | Yok |
| [Wand of secrets](https://5e.tools/items.html#wand%20of%20secrets_dmg) / [Sırların Asası](https://kanguen.github.io/items.html#s%c4%b1rlar%c4%b1n%20asas%c4%b1_dmg,filtersource:dmg~phb,filtertip:null,filterseviye:null,filterenderlik:null,filter%C3%B6zellik:null,filterba%C4%9Flanma:null,filterkategori:null,filter%C3%A7e%C5%9Fitli:null) | Yok |

**Çoğaltılabilir Eşyalar (6. Seviye Zanaatkar)**

Sihirli Eşyalar Bağlanma

|  |  |
| --- | --- |
| [Boots of elvenkind](https://5e.tools/items.html#boots%20of%20elvenkind_dmg) / [Elf Halkının Çizmeleri](https://kanguen.github.io/items.html#elf%20halk%c4%b1n%c4%b1n%20%c3%87izmeleri_dmg,filtersource:dmg~phb,filtertip:null,filterseviye:null,filterenderlik:null,filter%C3%B6zellik:null,filterba%C4%9Flanma:null,filterkategori:null,filter%C3%A7e%C5%9Fitli:null) | Yok |
| [Cloak of elvenkind](https://5e.tools/items.html#cloak%20of%20elvenkind_dmg) / [Elf Halkının Pelerini](https://kanguen.github.io/items.html#elf%20halk%c4%b1n%c4%b1n%20pelerini_dmg,filtersource:dmg~phb,filtertip:null,filterseviye:null,filterenderlik:null,filter%C3%B6zellik:null,filterba%C4%9Flanma:null,filterkategori:null,filter%C3%A7e%C5%9Fitli:null) | Var |
| [Cloak of the manta ray](https://5e.tools/items.html#cloak%20of%20the%20manta%20ray_dmg) / [Vatozun Pelerini](https://kanguen.github.io/items.html#vatozun%20pelerini_dmg,filtersource:dmg~phb,filtertip:null,filterseviye:null,filterenderlik:null,filter%C3%B6zellik:null,filterba%C4%9Flanma:null,filterkategori:null,filter%C3%A7e%C5%9Fitli:null) | Yok |
| [Eyes of charming](https://5e.tools/items.html#eyes%20of%20charming_dmg) / [Cazibe Gözleri](https://kanguen.github.io/items.html#cazibe%20g%c3%b6zleri_dmg,filtersource:dmg~phb,filtertip:null,filterseviye:null,filterenderlik:null,filter%C3%B6zellik:null,filterba%C4%9Flanma:null,filterkategori:null,filter%C3%A7e%C5%9Fitli:null) | Var |
| [Gloves of thievery](https://5e.tools/items.html#gloves%20of%20thievery_dmg) / [Hırsızlık Eldivenleri](https://kanguen.github.io/items.html#h%c4%b1rs%c4%b1zl%c4%b1k%20eldivenleri_dmg,filtersource:dmg~phb,filtertip:null,filterseviye:null,filterenderlik:null,filter%C3%B6zellik:null,filterba%C4%9Flanma:null,filterkategori:null,filter%C3%A7e%C5%9Fitli:null) | Yok |
| [Lantern of revealing](https://5e.tools/items.html#lantern%20of%20revealing_dmg) / [Meydana Çıkarma Feneri](https://kanguen.github.io/items.html#meydana%20%c3%87%c4%b1karma%20feneri_dmg,filtersource:dmg~phb,filtertip:null,filterseviye:null,filterenderlik:null,filter%C3%B6zellik:null,filterba%C4%9Flanma:null,filterkategori:null,filter%C3%A7e%C5%9Fitli:null) | Yok |
| [Pipes of haunting](https://5e.tools/items.html#pipes%20of%20haunting_dmg) / [Korkutma Gaydası](https://kanguen.github.io/items.html#korkutma%20gaydas%c4%b1_dmg,filtersource:dmg~phb,filtertip:null,filterseviye:null,filterenderlik:null,filter%C3%B6zellik:null,filterba%C4%9Flanma:null,filterkategori:null,filter%C3%A7e%C5%9Fitli:null) | Yok |
| [Ring of water walking](https://5e.tools/items.html#ring%20of%20water%20walking_dmg) / [Suda Yürüme Yüzüğü](https://kanguen.github.io/items.html#suda%20y%c3%bcr%c3%bcme%20y%c3%bcz%c3%bc%c4%9f%c3%bc_dmg,filtersource:dmg~phb,filtertip:null,filterseviye:null,filterenderlik:null,filter%C3%B6zellik:null,filterba%C4%9Flanma:null,filterkategori:null,filter%C3%A7e%C5%9Fitli:null) | Yok |

**Çoğaltılabilir Eşyalar (10. Seviye Zanaatkar)**

Sihirli Eşyalar Bağlanma

|  |  |
| --- | --- |
| [Boots of striding and springing](https://5e.tools/items.html#boots%20of%20striding%20and%20springing_dmg) / [Seyahat ve Sıçrama Çizmeleri](https://kanguen.github.io/items.html#seyahat%20ve%20s%c4%b1%c3%a7rama%20%c3%87izmeleri_dmg,filtersource:dmg~phb,filtertip:null,filterseviye:null,filterenderlik:null,filter%C3%B6zellik:null,filterba%C4%9Flanma:null,filterkategori:null,filter%C3%A7e%C5%9Fitli:null) | Var |
| [Boots of the winterlands](https://5e.tools/items.html#boots%20of%20the%20winterlands_dmg) / [Kış Diyarının Çizmeleri](https://kanguen.github.io/items.html#k%c4%b1%c5%9f%20diyar%c4%b1n%c4%b1n%20%c3%87izmeleri_dmg,filtersource:dmg~phb,filtertip:null,filterseviye:null,filterenderlik:null,filter%C3%B6zellik:null,filterba%C4%9Flanma:null,filterkategori:null,filter%C3%A7e%C5%9Fitli:null) | Var |
| [Bracers of archery](https://5e.tools/items.html#bracers%20of%20archery_dmg) / [Okçuluk Kolçakları](https://kanguen.github.io/items.html#ok%c3%a7uluk%20kol%c3%a7aklar%c4%b1_dmg,filtersource:dmg~phb,filtertip:null,filterseviye:null,filterenderlik:null,filter%C3%B6zellik:null,filterba%C4%9Flanma:null,filterkategori:null,filter%C3%A7e%C5%9Fitli:null) | Var |
| [Brooch of shielding](https://5e.tools/items.html#brooch%20of%20shielding_dmg) / [Korunma Broşu](https://kanguen.github.io/items.html#korunma%20bro%c5%9fu_dmg,filtersource:dmg~phb,filtertip:null,filterseviye:null,filterenderlik:null,filter%C3%B6zellik:null,filterba%C4%9Flanma:null,filterkategori:null,filter%C3%A7e%C5%9Fitli:null) | Var |
| [Cloak of protection](https://5e.tools/items.html#cloak%20of%20protection_dmg) / [Korunma Pelerini](https://kanguen.github.io/items.html#korunma%20pelerini_dmg,filtersource:dmg~phb,filtertip:null,filterseviye:null,filterenderlik:null,filter%C3%B6zellik:null,filterba%C4%9Flanma:null,filterkategori:null,filter%C3%A7e%C5%9Fitli:null) | Var |
| [Eyes of the eagle](https://5e.tools/items.html#eyes%20of%20the%20eagle_dmg) / [Kartal Gözleri](https://kanguen.github.io/items.html#kartal%20g%c3%b6zleri_dmg,filtersource:dmg~phb,filtertip:null,filterseviye:null,filterenderlik:null,filter%C3%B6zellik:null,filterba%C4%9Flanma:null,filterkategori:null,filter%C3%A7e%C5%9Fitli:null) | Var |
| [Gauntlets of ogre power](https://5e.tools/items.html#gauntlets%20of%20ogre%20power_dmg) / [Ogre Gücü Eldivenleri](https://kanguen.github.io/items.html#ogre%20g%c3%bcc%c3%bc%20eldivenleri_dmg,filtersource:dmg~phb,filtertip:null,filterseviye:null,filterenderlik:null,filter%C3%B6zellik:null,filterba%C4%9Flanma:null,filterkategori:null,filter%C3%A7e%C5%9Fitli:null) | Var |
| [Gloves of missile snaring](https://5e.tools/items.html#gloves%20of%20missile%20snaring_dmg) / [Misil Kapma Eldivenleri](https://kanguen.github.io/items.html#misil%20kapma%20eldivenleri_dmg,filtersource:dmg~phb,filtertip:null,filterseviye:null,filterenderlik:null,filter%C3%B6zellik:null,filterba%C4%9Flanma:null,filterkategori:null,filter%C3%A7e%C5%9Fitli:null) | Var |
| [Gloves of swimming and climbing](https://5e.tools/items.html#gloves%20of%20swimming%20and%20climbing_dmg) / [Yüzme ve Tırmanma Eldivenleri](https://kanguen.github.io/items.html#y%c3%bczme%20ve%20t%c4%b1rmanma%20eldivenleri_dmg,filtersource:dmg~phb,filtertip:null,filterseviye:null,filterenderlik:null,filter%C3%B6zellik:null,filterba%C4%9Flanma:null,filterkategori:null,filter%C3%A7e%C5%9Fitli:null) | Var |
| [Hat of disguise](https://5e.tools/items.html#hat%20of%20disguise_dmg) / [Kılık Değiştirme Şapkası](https://kanguen.github.io/items.html#k%c4%b1l%c4%b1k%20de%c4%9fi%c5%9ftirme%20%c5%9eapkas%c4%b1_dmg,filtersource:dmg~phb,filtertip:null,filterseviye:null,filterenderlik:null,filter%C3%B6zellik:null,filterba%C4%9Flanma:null,filterkategori:null,filter%C3%A7e%C5%9Fitli:null) | Var |
| [Headband of intellect](https://5e.tools/items.html#headband%20of%20intellect_dmg) / [Zekanın Baş Bağı](https://kanguen.github.io/items.html#zekan%c4%b1n%20ba%c5%9f%20ba%c4%9f%c4%b1_dmg,filtersource:dmg~phb,filtertip:null,filterseviye:null,filterenderlik:null,filter%C3%B6zellik:null,filterba%C4%9Flanma:null,filterkategori:null,filter%C3%A7e%C5%9Fitli:null) | Var |
| [Helm of telepathy](https://5e.tools/items.html#helm%20of%20telepathy_dmg) / [Telepati Miğferi](https://kanguen.github.io/items.html#telepati%20mi%c4%9fferi_dmg,filtersource:dmg~phb,filtertip:null,filterseviye:null,filterenderlik:null,filter%C3%B6zellik:null,filterba%C4%9Flanma:null,filterkategori:null,filter%C3%A7e%C5%9Fitli:null) | Var |
| [Medallion of thoughts](https://5e.tools/items.html#medallion%20of%20thoughts_dmg) / [Düşüncelerin Madalyonu](https://kanguen.github.io/items.html#d%c3%bc%c5%9f%c3%bcncelerin%20madalyonu_dmg,filtersource:dmg~phb,filtertip:null,filterseviye:null,filterenderlik:null,filter%C3%B6zellik:null,filterba%C4%9Flanma:null,filterkategori:null,filter%C3%A7e%C5%9Fitli:null) | Var |
| [Necklace of adaptation](https://5e.tools/items.html#necklace%20of%20adaptation_dmg) / [Adaptasyon Kolyesi](https://kanguen.github.io/items.html#adaptasyon%20kolyesi_dmg,filtersource:dmg~phb,filtertip:null,filterseviye:null,filterenderlik:null,filter%C3%B6zellik:null,filterba%C4%9Flanma:null,filterkategori:null,filter%C3%A7e%C5%9Fitli:null) | Var |
| [Periapt of wound closure](https://5e.tools/items.html#periapt%20of%20wound%20closure_dmg) / [Yara Kapanma Tılsımı](https://kanguen.github.io/items.html#yara%20kapanma%20t%c4%b1ls%c4%b1m%c4%b1_dmg,filtersource:dmg~phb,filtertip:null,filterseviye:null,filterenderlik:null,filter%C3%B6zellik:null,filterba%C4%9Flanma:null,filterkategori:null,filter%C3%A7e%C5%9Fitli:null) | Var |
| [Pipes of the sewers](https://5e.tools/items.html#pipes%20of%20the%20sewers_dmg) / [Lağımların Gaydası](https://kanguen.github.io/items.html#la%c4%9f%c4%b1mlar%c4%b1n%20gaydas%c4%b1_dmg,filtersource:dmg~phb,filtertip:null,filterseviye:null,filterenderlik:null,filter%C3%B6zellik:null,filterba%C4%9Flanma:null,filterkategori:null,filter%C3%A7e%C5%9Fitli:null) | Var |
| [Quiver of Ehlonna](https://5e.tools/items.html#quiver%20of%20ehlonna_dmg) / [Ehlonna'nın Sadağı](https://kanguen.github.io/items.html#ehlonna'n%c4%b1n%20sada%c4%9f%c4%b1_dmg,filtersource:dmg~phb,filtertip:null,filterseviye:null,filterenderlik:null,filter%C3%B6zellik:null,filterba%C4%9Flanma:null,filterkategori:null,filter%C3%A7e%C5%9Fitli:null) | Yok |
| [Ring of jumping](https://5e.tools/items.html#ring%20of%20jumping_dmg) / [Sıçrama Yüzüğü](https://kanguen.github.io/items.html#s%c4%b1%c3%a7rama%20y%c3%bcz%c3%bc%c4%9f%c3%bc_dmg,filtersource:dmg~phb,filtertip:null,filterseviye:null,filterenderlik:null,filter%C3%B6zellik:null,filterba%C4%9Flanma:null,filterkategori:null,filter%C3%A7e%C5%9Fitli:null) | Var |
| [Ring of mind shielding](https://5e.tools/items.html#ring%20of%20mind%20shielding_dmg) / [Zihin Koruma Yüzüğü](https://kanguen.github.io/items.html#zihin%20koruma%20y%c3%bcz%c3%bc%c4%9f%c3%bc_dmg,filtersource:dmg~phb,filtertip:null,filterseviye:null,filterenderlik:null,filter%C3%B6zellik:null,filterba%C4%9Flanma:null,filterkategori:null,filter%C3%A7e%C5%9Fitli:null) | Var |
| [Slippers of spider climbing](https://5e.tools/items.html#slippers%20of%20spider%20climbing_dmg) / [Örümcek Tırmanışı Terlikleri](https://kanguen.github.io/items.html#%c3%96r%c3%bcmcek%20t%c4%b1rman%c4%b1%c5%9f%c4%b1%20terlikleri_dmg,filtersource:dmg~phb,filtertip:null,filterseviye:null,filterenderlik:null,filter%C3%B6zellik:null,filterba%C4%9Flanma:null,filterkategori:null,filter%C3%A7e%C5%9Fitli:null) | Var |
| [Ventilating lungs](https://5e.tools/items.html#ventilating%20lungs_erlw) (detailed in [chapter 5](https://5e.tools/book.html#ERLW,13)) / (ERLW) çevirisi bulunmamakta | Var |
| [Winged boots](https://5e.tools/items.html#winged%20boots_dmg) / [Kanatlı Çizmeler](https://kanguen.github.io/items.html#kanatl%c4%b1%20%c3%87izmeler_dmg,filtersource:dmg~phb,filtertip:null,filterseviye:null,filterenderlik:null,filter%C3%B6zellik:null,filterba%C4%9Flanma:null,filterkategori:null,filter%C3%A7e%C5%9Fitli:null) | Var |

**Çoğaltılabilir Eşyalar (14. Seviye Zanaatkar)**

Sihirli Eşyalar Bağlanma

|  |  |
| --- | --- |
| [Amulet of health](https://5e.tools/items.html#amulet%20of%20health_dmg) / [Sağlık Kolyesi](https://kanguen.github.io/items.html#sa%c4%9fl%c4%b1k%20kolyesi_dmg,filtersource:dmg~phb,filtertip:null,filterseviye:null,filterenderlik:null,filter%C3%B6zellik:null,filterba%C4%9Flanma:null,filterkategori:null,filter%C3%A7e%C5%9Fitli:null) | Var |
| [Arcane propulsion arm](https://5e.tools/items.html#arcane%20propulsion%20arm_erlw) (detailed in [chapter 5](https://5e.tools/book.html#ERLW,13)) / (ERLW) çevirisi bulunmamakta | Var |
| [Belt of hill giant strength](https://5e.tools/items.html#belt%20of%20hill%20giant%20strength_dmg) / [Tepe Devi Kuvveti Kemeri](https://kanguen.github.io/items.html#tepe%20devi%20kuvveti%20kemeri_dmg,filtersource:dmg~phb,filtertip:null,filterseviye:null,filterenderlik:null,filter%C3%B6zellik:null,filterba%C4%9Flanma:null,filterkategori:null,filter%C3%A7e%C5%9Fitli:null) | Var |
| [Boots of levitation](https://5e.tools/items.html#boots%20of%20levitation_dmg) / [Havaya Yükselme Çizmeleri](https://kanguen.github.io/items.html#havaya%20y%c3%bckselme%20%c3%87izmeleri_dmg,filtersource:dmg~phb,filtertip:null,filterseviye:null,filterenderlik:null,filter%C3%B6zellik:null,filterba%C4%9Flanma:null,filterkategori:null,filter%C3%A7e%C5%9Fitli:null) | Var |
| [Boots of speed](https://5e.tools/items.html#boots%20of%20speed_dmg) / [Hız Çizmeleri](https://kanguen.github.io/items.html#h%c4%b1z%20%c3%87izmeleri_dmg,filtersource:dmg~phb,filtertip:null,filterseviye:null,filterenderlik:null,filter%C3%B6zellik:null,filterba%C4%9Flanma:null,filterkategori:null,filter%C3%A7e%C5%9Fitli:null) | Var |
| [Bracers of defense](https://5e.tools/items.html#bracers%20of%20defense_dmg) / [Savunma Kolçakları](https://kanguen.github.io/items.html#savunma%20kol%c3%a7aklar%c4%b1_dmg,filtersource:dmg~phb,filtertip:null,filterseviye:null,filterenderlik:null,filter%C3%B6zellik:null,filterba%C4%9Flanma:null,filterkategori:null,filter%C3%A7e%C5%9Fitli:null) | Var |
| [Cloak of the bat](https://5e.tools/items.html#cloak%20of%20the%20bat_dmg) / [Yarasa Pelerini](https://kanguen.github.io/items.html#yarasa%20pelerini_dmg,filtersource:dmg~phb,filtertip:null,filterseviye:null,filterenderlik:null,filter%C3%B6zellik:null,filterba%C4%9Flanma:null,filterkategori:null,filter%C3%A7e%C5%9Fitli:null) | Var |
| [Dimensional shackles](https://5e.tools/items.html#dimensional%20shackles_dmg) / [Boyutsal Prangalar](https://kanguen.github.io/items.html#boyutsal%20prangalar_dmg,filtersource:dmg~phb,filtertip:null,filterseviye:null,filterenderlik:null,filter%C3%B6zellik:null,filterba%C4%9Flanma:null,filterkategori:null,filter%C3%A7e%C5%9Fitli:null) | Yok |
| [Gem of seeing](https://5e.tools/items.html#gem%20of%20seeing_dmg) / [Görüş Cevheri](https://kanguen.github.io/items.html#g%c3%b6r%c3%bc%c5%9f%20cevheri_dmg,filtersource:dmg~phb,filtertip:null,filterseviye:null,filterenderlik:null,filter%C3%B6zellik:null,filterba%C4%9Flanma:null,filterkategori:null,filter%C3%A7e%C5%9Fitli:null) | Var |
| [Horn of blasting](https://5e.tools/items.html#horn%20of%20blasting_dmg) / [Patlatma Borusu](https://kanguen.github.io/items.html#patlatma%20borusu_dmg,filtersource:dmg~phb,filtertip:null,filterseviye:null,filterenderlik:null,filter%C3%B6zellik:null,filterba%C4%9Flanma:null,filterkategori:null,filter%C3%A7e%C5%9Fitli:null) | Yok |
| [Ring of free action](https://5e.tools/items.html#ring%20of%20free%20action_dmg) / [Serbest Eylem Yüzüğü](https://kanguen.github.io/items.html#serbest%20eylem%20y%c3%bcz%c3%bc%c4%9f%c3%bc_dmg,filtersource:dmg~phb,filtertip:null,filterseviye:null,filterenderlik:null,filter%C3%B6zellik:null,filterba%C4%9Flanma:null,filterkategori:null,filter%C3%A7e%C5%9Fitli:null) | Var |
| [Ring of protection](https://5e.tools/items.html#ring%20of%20protection_dmg) / [Koruma Yüzüğü](https://kanguen.github.io/items.html#koruma%20y%c3%bcz%c3%bc%c4%9f%c3%bc_dmg,filtersource:dmg~phb,filtertip:null,filterseviye:null,filterenderlik:null,filter%C3%B6zellik:null,filterba%C4%9Flanma:null,filterkategori:null,filter%C3%A7e%C5%9Fitli:null) | Var |
| [Ring of the ram](https://5e.tools/items.html#ring%20of%20the%20ram_dmg) / [Koç Yüzüğü](https://kanguen.github.io/items.html#ko%c3%a7%20y%c3%bcz%c3%bc%c4%9f%c3%bc_dmg,filtersource:dmg~phb,filtertip:null,filterseviye:null,filterenderlik:null,filter%C3%B6zellik:null,filterba%C4%9Flanma:null,filterkategori:null,filter%C3%A7e%C5%9Fitli:null) | Var |

## **Geri Dönen Silah**

*Gereksinimler: Fırlatma özelliği olan basit ya da askeri silah*

Bu sihirli silah, kendisiyle yapılan saldırı ve hasar toplarına +1 bonus verir ve menzilli bir saldırı için kullanıldıktan hemen sonra tutucusunun eline geri döner.

## **Dolambaçlı Yol Çizmeleri** *Gereksinimler: 6. Seviye olmak, bir çift çizme (Bağlanma gerektirir)*

Bu çizmeleri giyerken, bonus aksiyonun ile 15 fit çevrende görebildiğin bir yere ışınlanabilirsin. Işınlandığın yere turun içerisinde uğramış olman gerekir.

## **Radiant Silah** *Gereksinimler: 6. Seviye olmak, basit ya da askeri silah (Bağlanma gerektirir)*

Bu büyülü silah saldırı ve hasar zarlarına +1 ekler. Silahı tutarken bonus aksiyonun ile 30 fit parlak ışık, 30 fit loş ışık saçmasını sağlayabilirsin.

Silahın 4 şarjı vardır. Bir saldırı sana vurduğunda reaksiyonunu kullanarak 1 şarj harcarsın ve senin büyü DCne dayanıklılık kurtulma zarı attırırsın, eğer başarısız olursa sana vuran kişinin onu turunun sonuna kadar kör kondisyonuna sahip olmasını sağlarsın. Silah her güneş ağardığında 1d4 şarj kazanır.

## **İtici Kalkan** *Gereksinimler: 6. Seviye olmak, bir kalkan (Bağlanma gerektirir)*

Efsunladığınız kalkan tutan kişinin zırhına-ACsine +1 kazandırır.

Bu kalkanın 4 şarjı vardır. Bu kalkanı tutarken yakın menzilli bir saldırı tarafından vurulursanız reaksiyonunuzu kullanarak 1 şarj harcarsınız ve vuran kişi 15 feet uzaklaşır. Bu kalkan her gün ağardığında 1d4 şarj kazanır.

## **Dirençli Zırh** *Gereksinimler: 6. Seviye olmak, bir set zırh (Bağlanma gerektirir)*

Bu zırhı giyerken, bu zırhı efsunladığın sırada seçtiğin hasar tiplerinden birine direnç kazanırsın. Seçebildiğin hasar tipleri şunlardır: asit, soğuk, ateş, güç,

## **Büyü-Yakıtı Yüzük**

## *Gereksinimler: 6. Seviye olmak, Bir yüzük (Bağlanma gerektirir)*

Bu yüzüğü takarken, yaratık bir eylem olarak harcanmış bir büyü yuvasını geri alabilir. Geri alınan yuva 3. seviye veya daha düşük olabilir. Yüzük bir kez kullanıldığında bir sonraki gün doğumna kadar tekrar kullanılamaz.

## **Farkındalık Miğferi**

*Gereksinimler: 10. seviye, Bir miğfer (Bağlanma gerektirir)*

Bu kaskı takarken, bir yaratık inisiyatif zarında avantaja sahiptir. Ek olarak, [Etkisiz Hal](https://kanguen.github.io/conditions.html#etkisiz%20hal_phb)de kalmadığı sürece kullanıcı süprize uğramaz.

## 

## **Arcane İtici Zırh**

*Gereksinimler: 14. seviye, Bir zırh takımı (Bağlanma gerektirir)*

Bu zırhı kullanan kişi şu avantajları elde eder:

* Kullanıcının yürüme hızı 5 fit artar.
* Zırh, her biri yalnızca elinde hiçbir şey tutmadığında kullanılabilen sihirli bir yakın dövüş silahı olan eldivenler içerir. Giyilen eldivenlere uzmanlığı vardır ve her biri bir vuruşta 1d8 güç hasarı verir ve normal bir 20 fitlik ve 60 fit uzun menzil ile fırlatılan özelliğe sahiptir. Fırlatıldığında, eldiven kopar ve saldırının hedefine uçar, ardından hemen kullanıcıya geri döner ve yeniden bağlanır.
* Zırh, kullanıcının isteği dışında çıkarılamaz.
* Kullanıcının herhangi bir uzvu eksikse, zırh bu uzuvların yerine geçer - eller, kollar, ayaklar, bacaklar vb. Yedek parça, değiştirdikleri gövde uzuvlarıyla aynı şekilde çalışır.

## **Yaratık Ansiklopedisinde Homunculus Hizmetkarı**

### Homunculus Hizmetkarı

Ufak - Yapı

**Zırh - AC** 13 (Doğal Zırh)

**Hit Puanları** 1+Zeka Bonusun+ Zanaatkâr seviyen

(Zanaatkâr seviyen kadar d4 kadar hit zarı vardır)

**Hız** 20ft., 30 ft uçma

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **KVT**  **4**  **(-3)** | **ÇVK**  **15**  **(+2)** | **DYN**  **12**  **(+1)** | **ZEK**  **0**  **(10)** | **AKL**  **10**  **(+0)** | **KRZ**  **7**  **(-2)** |

**Kurtulma Zarları** Çvk +2 artı U.B.

**Beceriler** Algı 0 artı (U.B.\*2) Gizlenme +2 atrı U.B.

**Hasar Bağışıklığı** Zehir

**Durum Bağışıklığı** Bitkinlik, Zehirlenme

**Duyular** Gece Görüşü 60 ft., pasif Algılama 10+(U.B.x2)

**Diller** Senin konuştuğun dilleri anlar

**Uzmanlık Bonusu (U.B.)** Seninkine eşit

**Sıyrılma.** Eğer homunkulusun yarı hasar almak için Çeviklik kurtulma zarı atmanı gerektirecek bir etkiye maruz kaldığında; eğer başarılı olursan hiç hasar almazsın ve başarısız olduğunda sadece yarı hasarı alırsın. [Etkisiz Hal](https://kanguen.github.io/conditions.html#etkisiz%20hal_phb)de iken bu özelliği kullanamaz.

**Usta'nın Gücü.** Uzmanlık bonusunuz 1 arttığında şu sayılar 1 artar: homunculus'un yeteneği ve kurtulma zarı bonusları (yukarıda) ; vuruş ve saldırısının verdiği hasar bonusları (aşağıda).

**Eylemler (Bonus Eyleminizi Gerektirir)**

**Kuvvet Saldırısı.** *Menzilli silah saldırısı* : vurmak için Senin büyü saldırı bonusunu kullanır, senin görebildiğin 30 ft. menzilindeki bir hedefe. Vuruş: 1d4 + U.B güç hasarı.

**Reaksiyonlar**

**Büyüyü Kanalize Etme.** Homunculus,dokunuş mesafesie sahip olan büyüleri iletir. Homunculus, 120 fit'in yakınında olmalı.