

Kont Maximilian von Gece

The Aristocrat of the Damned

IRK	SINIF	ALT SINIF	BACKGROUND
Dhampir	Bard 3	College of Eloquence	Noble
ALIGNMENT	**PROF. BONUS**	**XP**	**OYUNCU**
Chaotic Neutral	+2	900	Eren

"Ben ölümden korkmuyorum. Ölümün benden korkması gerektiğini düşünüyorum."

STRENGTH	DEXTERITY	CONSTITUTION	INTELLIGENCE	WISDOM	CHARISMA
−1	+2	+2	+0	+1	+3
8	14	14	10	12	17

SAVING THROWS

	SAVING THROW	BONUS
○	Strength	−1
●	Dexterity	+4
○	Constitution	+2
○	Intelligence	+0
○	Wisdom	+1
●	Charisma	+5

SKILLS

	SKILL	ÖZ.	BONUS
○	Acrobatics	DEX	+3
○	Animal Handling	WIS	+2
○	Arcana	INT	+1
○	Athletics	STR	+0
◆	**Deception** EXPERTISE	CHA	+7
●	**History**	INT	+2
●	**Insight**	WIS	+3
○	Intimidation	CHA	+4
○	Investigation	INT	+1
○	Medicine	WIS	+2
○	Nature	INT	+1
○	Perception	WIS	+2
●	**Performance**	CHA	+5
◆	**Persuasion** EXPERTISE	CHA	+7
○	Religion	INT	+1
○	Sleight of Hand	DEX	+3
○	Stealth	DEX	+3
○	Survival	WIS	+2

● proficient ◆ expertise ○ Jack of All Trades (+1)

Silver Tongue: Persuasion ve Deception'da d20 sonucu 9 veya altıysa **10** say. Bu iki yetenekte minimum toplam **17**.

PASSIVE PERCEPTION	12
PASSIVE INSIGHT	13

SAVAŞ

ARMOR CLASS	INITIATIVE	SPEED	HIT POINTS	HIT DICE
13	+3	35 ft	24	3d8
Leather	DEX + JoAT	Tırmanma 35 ft	Maksimum	Toplam

MEVCUT HP	GEÇİCİ HP	DEATH SAVES
		Başarı ☐☐☐
		Başarısız ☐☐☐

SALDIRILAR & BÜYÜ SALDIRILARI

SALDIRI	ATIŞ	HASAR / TÜR	NOT
Rapier	+4	1d8 + 2 piercing	Finesse, melee 5 ft
Dagger	+4	1d4 + 2 piercing	Finesse, light, fırlatma 20/60
Baston (club)	+1	1d4 − 1 bludgeoning	Simple, light; STR ile (DM onayıyla)
Vampiric Bite	+4	1d4 + 2 piercing	CON ile; HP ≤ yarı ise advantage
Vicious Mockery	DC 13	1d4 psychic	WIS save, 60 ft; sonraki saldırısı disadv.
Spell attack	+5	—	Spell Save DC 13

KAYNAK TAKIBI

KAYNAK	KULLANIM	YENİLENME
Bardic Inspiration (d6)	☐☐☐	Long rest
Vampiric Bite – güçlendirme	☐☐	Long rest
1. seviye büyü slotu	☐☐☐☐	Long rest
2. seviye büyü slotu	☐☐	Long rest
Hit Dice (d8)	☐☐☐	Long rest'te yarısı

PROFICIENCIES & DILLER

Zırh: Light armor

Silahlar: Simple weapons, hand crossbow, longsword, rapier, shortsword

Araçlar: Lute, Viol, Lyre (müzik aletleri) · Dragonchess set (oyun seti)

Diller: Common, Elvish, Infernal

Duyular: Darkvision 60 ft

KIMLIK

YAŞ	BOY / KİLO	GÖZ
147 (iddia: 400+)	**1,85 m · 76 kg**	**Kehribar**
SAÇ	**TEN**	**GÖRÜNÜR YAŞ**
Koyu kahve, dalgalı	**Solgun**	**~30**

IRK ÖZELLIKLERI – DHAMPIR

Darkvision 60 ft
Loş ışıkta parlak ışıktaymış gibi, karanlıkta loş ışıktaymış gibi görürsün. Karanlıkta renkleri ayırt edemezsin, sadece gri tonları.

Deathless Nature
Nefes almana ihtiyaç yoktur. Creature type: Humanoid.

Spider Climb · Seviye 3
Tırmanma hızın yürüme hızına eşittir (35 ft). 3. seviyeden itibaren dikey yüzeylerde ve tavanlarda baş aşağı yürüyebilirsin, ellerin serbest kalır.

Vampiric Bite
Dişlerin doğal silahtır: **+4** isabet, **1d4 + 2** piercing (Constitution kullanır). HP'nin yarısı veya daha azı kaldıysa bu saldırıda **advantage** alırsın. İsabet ettiğinde kendini güçlendirebilirsin (long rest başına **2** kez): ya verdiğin hasar kadar **HP kazanırsın**, ya da verdiğin hasarı yapacağın bir sonraki ability check veya attack roll'a **bonus** olarak eklersin. Hedef Construct veya Undead ise güçlendirme kullanılamaz.

SINIF ÖZELLIKLERI – BARD 3 / COLLEGE OF ELOQUENCE

Bardic Inspiration (d6) · 3 kullanım
Bonus action ile 60 ft içinde seni duyabilen, kendin dışında bir yaratığa d6 ilham zarı verirsin. 10 dakika içinde bir ability check, attack roll veya saving throw'a ekleyebilir. Long rest'te yenilenir.

Jack of All Trades
Proficient olmadığın tüm ability check'lere **+1** eklersin (Initiative dahil).

Song of Rest (d6)
Short rest sırasında performansını dinleyen müttefikler Hit Dice harcayarak HP kazanırsa her biri ek **1d6 HP** kazanır.

Expertise
Persuasion ve **Deception**: proficiency bonusun iki katı (+4).

Silver Tongue · Eloquence 3
Persuasion veya Deception check'inde d20 sonucu 9 veya altıysa 10 sayılır.

Unsettling Words · Eloquence 3
Bonus action ile bir Bardic Inspiration harca, 60 ft içinde gördüğün bir yaratığı seç ve d6 at. Hedef, senin bir sonraki turunun başına kadar yapacağı **ilk saving throw**'dan bu sayıyı çıkarır. *Kombo: Unsettling Words → Suggestion / Tasha's Hideous Laughter.*

BACKGROUND – NOBLE

Position of Privilege
Yüksek doğumlu biri olarak kabul görürsün. Asil sosyeteye girebilir, sıradan halk seni ağırlamaya çalışır ve gerektiğinde yerel soylularla görüşme ayarlayabilirsin.

BÜYÜLER – SPELLCASTING

SPELLCASTING	SPELL SAVE DC	SPELL ATTACK	BİLİNEN
CHA	13	+5	6 + 2 cantrip

Lute büyü odağındır (spellcasting focus). Slotlar long rest'te yenilenir. **K** = Concentration.

SVY	BÜYÜ	ZAMAN	MESAFE	SÜRE	ETKİ
C	**Vicious Mockery**	Action	60 ft	Anlık	WIS save başarısızsa 1d4 psychic; hedefin bir sonraki turunun sonuna kadar ilk saldırısı disadvantage.
C	**Mage Hand**	Action	30 ft	1 dk	Hayali bir el; 10 lb'ye kadar nesne taşır, kapı/kap açar. Saldıramaz.
1	**Healing Word**	Bonus	60 ft	Anlık	Gördüğün bir yaratık (kendin dahil) **1d4 + 3** HP kazanır. Düşen arkadaşı kaldırmak için ideal. Üst slot: +1d4.
1	**Dissonant Whispers**	Action	60 ft	Anlık	WIS save: başarısız **3d6 psychic** ve reaction'ı ile senden uzaklaşır; başarılı yarı hasar. Üst slot: +1d6.
1	**Faerie Fire**	Action	60 ft	K, 1 dk	20 ft küp. DEX save başarısız olanlar parlar, invisible olamaz; onlara yapılan saldırılar **advantage**.
1	**Tasha's Hideous Laughter**	Action	30 ft	K, 1 dk	WIS save başarısızsa yere düşer (prone), **incapacitated**. Her turun sonunda ve hasar aldığında tekrar dener.
2	**Suggestion**	Action	30 ft	K, 8 saat	Makul görünen bir öneri; WIS save başarısızsa uygular. Kendine zarar verecek öneriler işe yaramaz.
2	**Shatter**	Action	60 ft	Anlık	10 ft yarıçap. CON save: başarısız **3d8 thunder**, başarılı yarısı. Üst slot: +1d8.

EKIPMAN

EKİPMAN	ÖZELLİK
Rapier	1d8 + 2 piercing, +4 isabet
Dagger	1d4 + 2 piercing, +4 isabet, fırlatılabilir
Leather Armor	AC 11 + DEX = 13
Lute	Büyü odağı
Diplomat's Pack	Sandık, 2 harita/parşömen kılıfı, şık kıyafet, mürekkep, kalem, lamba, 2 yağ şişesi, 5 kâğıt, parfüm, mühür mumu, sabun
Fine Clothes	Asil kıyafetler
Baston	Gümüş başlı, oymalı. Club olarak kullanılabilir (1d4 bludgeoning)
Signet Ring	Aile mührü (aslında Kont Albrecht'in)
Scroll of Pedigree	Soy ağacı belgesi (kendi eliyle yazdı)
Para	**25 GP** ___ SP ___ CP

KIŞILIK

Kişilik Özellikleri

- Her konuşmaya "Sevgili dostum..." diye başlar.
- Kendisine adıyla hitap edilmesini saygısızlık kabul eder.
- İnsanların kıyafetlerini, duruşlarını ve görgülerini değerlendirir.
- Her zaman bir planı olduğunu söyler. Genellikle yoktur.

Ideal – Asalet

Gerçek asalet doğuştan değil davranışlardan gelir. Ama bu kural kendisi için geçerli değildir.

Bond – Aile Mührü

İddiaya göre ailesinden kalan yüzüğü asla çıkarmaz. Yüzüğün gerçek hikâyesini kimse bilmez.

Flaw – Ego

Asla hata yaptığını kabul etmez. Her başarısızlık bir komplo ya da kaderin adaletsizliğidir.

MASADA ROL YAPMA

DURUM	MAXIMILIAN'IN TEPKİSİ
Parti yemek buldu	Önce tadımını kendisi yapar.
Goblin saldırdı	Düello talep eder.
Arkadaşın düştü	"Bu kadar dramatik olmanıza gerek yok!"
Kapı kilitli	Kapıyı çalar, cevap bekler.
Büyük bir canavar geldi	Canavara soyadını sorar.
Zar 1 geldi	"Zar kesinlikle hileli."

SAVAŞ STRATEJISI

1 · Güçlü tek düşman

Bonus action: **Unsettling Words** → Action: **Suggestion** veya **Tasha's Hideous Laughter** → arkadaşların vursun.

2 · Kalabalık düşman

Faerie Fire ile işaretle, takım advantage ile saldırsın. Toplu durdularsa **Shatter**.

3 · Arkadaşın yere düştü

Bonus action **Healing Word** ile uzaktan kaldır, action ile **Vicious Mockery**'ye devam et.

4 · Can yarının altında

Vampiric Bite advantage ile; isabet edersen güçlendirmeyi HP için kullan.

KOZMETIK HOMEBREW (DM ONAYIYLA, MEKANIK ETKISI YOK)

Kont'un Mendili	Her savaş öncesi cebinden kan kırmızısı bir mendil çıkarır.
Asil Giriş	Bir odaya girerken bastonunu üç kez yere vurur.
Son Söz	Bir düşmanı öldürdüğünde mutlaka son bir cümle söyler.
Vampir Estetiği	Büyülerinin görsel efektleri bordo ve siyahtır.

DM İÇIN HIKÂYE KANCALARI

Lord Casimir Vael	Max'i dönüştüren vampir hâlâ yaşıyor. "Ebedi yaşam" bir hediye değil, bir borçtu ve Casimir bir gün karşılığını isteyecek.
Kayıp varis	Kont Albrecht'in soyundan biri hayatta olabilir. Yüzüğü tanırsa Maximilian'ın bütün hikâyesi çöker.
Sahte belge	Scroll of Pedigree'yi Maximilian kendisi yazdı. Dikkatli bir göz (History veya Investigation, DC 15) sahte olduğunu anlar.
Gece şatosu	Şatonun yıkıntıları hâlâ duruyor. Albrecht'in ailesinin o gece nereye kaybolduğunun cevabı orada olabilir.

KARAKTERIN GEÇMIŞI

Maximilian von Gece, eski ve asil bir ailenin son temsilcisidir. En azından kendisinin anlattığı hikâye budur. Asil bir şatoda doğduğunu, yüzlerce yıl yaşadığını ve krallarla aynı masada yemek yediğini iddia eder.

Gerçek biraz daha karışıktır. Doğduğunda adı sadece Max'ti; ne soyadı vardı ne unvanı. Ailesi zengin ya da asil değildi. Gençliğinde Gece şatosunda, **Kont Albrecht von Gece**'nin uşağı olarak çalışıyordu.

Bir gece şatoya davetsiz bir misafir geldi. Son derece zarif giyimli, solgun yüzlü ve olağanüstü kibar bir adamdı. Maximilian'a hayatının en önemli teklifini yaptı: *"Ebedi yaşam ister misin?"* Maximilian hiç düşünmeden kabul etti.

Misafir, kendini **Lord Casimir Vael** olarak tanıtan bir vampirdi. Max öldü. Sonra yeniden uyandı. Aynı gece Kont Albrecht ve ailesi de ortadan kayboldu. Max bunun nedenini hiç sormadı.

Yıllar geçtikçe eski efendisinin ailesi unutuldu, şato yıkıldı ve Maximilian yalnız kaldı. Ama ona göre hiçbir şey değişmemişti: Artık bir aristokrattı. Efendisinin soyadını aldı, yüzüğünü taktı ve kendisini Kont ilan etti. Kimse ona aksini söylemeye cesaret edemez. Söyleyenlerin de genellikle ikinci bir şansı olmaz.

Şimdi dünyayı dolaşıyor, yeni dostlar ediniyor, canavarlarla savaşıyor ve bir gün gerçek bir kont olarak tanınacağına inanıyor.

En büyük sırrı: Parmağındaki "aile mührü", aslında Kont Albrecht von Gece'nin yüzüğüdür. Soy ağacı belgesini de kendi eliyle yazmıştır.



Kont Maximilian von Gece

GÖRÜNÜŞ

Yüz & Saç	Solgun ten, kehribar gözler (karanlıkta hafifçe kızıl parlar), keskin elmacık kemikleri, kıvrık ve özenle bakılmış bıyık. Omuzlara yakın, dalgalı koyu kahve saç. Yukarıdan bakan, kendinden emin bir ifade.
Kıyafet	Bordo kadife redingot, siyah desenli brokar yelek, dantel manşetli beyaz gömlek, siyah boyun atkısı ve kırmızı taşlı broş.
Aksesuar	Siyah deri eldivenler (yüzük eldivenin altında, gizli). Gümüş başlı, oymalı baston: "Asil Giriş"te üç kez yere vurduğu baston bu.
Duruş	Hep bir eli havada, sanki biri ona bir şey açıklamaya cüret etmiş gibi. Diğer eli bastonunda.

DEĞERLENDIRME

Sosyal etkileşim	**9 / 10**
Savaş desteği	**7 / 10**
Hasar potansiyeli	**7 / 10**
Rol yapma potansiyeli	**10 / 10**

SLOGAN

"Ben bir canavar değilim, sevgili dostum. Ben, canavarların örnek alması gereken bir beyefendiyim."

KURAL NOTLARI & YAPILAN DÜZELTMELER

- Kurallar: D&D 5e (2014) · Bard (PHB) · College of Eloquence (Tasha's Cauldron of Everything) · Dhampir (Van Richten's Guide to Ravenloft).
- Ability score: standart dizi (15, 14, 13, 12, 10, 8) + Dhampir esnek artışı: CHA +2 (15→17), CON +1 (13→14).
- HP: 8 + 2 (1. seviye) + 2 × (5 + 2) = 24.
- Skill sayısı: Bard 3 + Noble 2 (History, Persuasion) = 5 proficiency. Asıl taslakta 6 skill vardı; Acrobatics çıkarıldı ve Jack of All Trades ile +3 oldu. Bard skill'leri: Deception, Insight, Performance.
- Jack of All Trades Initiative'e ve passive Perception'a da eklenir: Initiative +3, Passive Perception 12.
- Vampiric Bite güçlendirmesi resmi kuralda iki seçenek sunar (HP kazanma *veya* sonraki zara bonus). İkisi de kağıda eklendi.
- Seçilen ekstralar (DM'e göre değiştirilebilir): diller Elvish ve Infernal, müzik aletleri Lute, Viol ve Lyre, oyun seti Dragonchess.
- Baston başlangıç ekipmanında yok; DM onayıyla eklendi. Mekanik olarak club sayılır (1 SP). Finesse olmadığı için STR kullanır: +1 isabet, 1d4 – 1. Asıl silah rapier.
- Yaş, boy, kilo, göz rengi, Lord Casimir Vael ve Kont Albrecht von Gece sonradan eklendi; hepsi DM'le konuşulup değiştirilebilir.