Oyuncu El Kilavuzu

M.Emre Soyak

Hafif bir kıpırtı hissetti.Yüzünü okşayan rüzgâr daha bir şiddetli esmeye başlamıştı sanki. Yatağın köşesinden sarkan saçları arkasındaki duvara rüzgârın etkisiyle sürtünüyordu.

Saçları aslında çok uzun değildi. Etrafındaki birçok kişi gibi omuzlarına dokunuyorlardı rüzgârlı günlerde. Koşarken veya dururken, perdeler gibi sahnelere bölüyorlardı hayatı onun için. Aynı şimdi olduğu gibi.

Yavaş yavaş benliği yerine geliyor ve rahat bir hayatın görüntüleri, sanki rüzgârın yüzüne esişini daha güçlü hissedebilmesi için rüyalarını terk ediyordu. O renkli ve canlı hayat yerini ışıkların ancak siluetlerini görünür kılabildiği eşyaların biçimsiz siyahlığına bırakıyordu.

Kısık gözlerle karanlığı birkaç saniye izledi ve gözlerini, ortamın loş ışığına alışıncaya kadar etrafta gezindirmemeye karar verdi. Saatlerce karanlık içinde kalan gözleri, açık pencereden içeri süzülen ışığın aydınlattığı bu odaya alışınca bir daha kapandı.

Yıllar... Her daim herkese büyük gelen ve aşılamaz görünen yıllar, sanki ufalanan bir taş gibi küçülüyor ve sonunda geçmesi hiç istenmeyen anlara dönüşüyorlardı. Bir sonraki an, bir sonraki yıl, sadece ölümün soğukluğuna daha yakınlaşmanıza neden oluyordu. Bu düşünce genelde birçok kişinin aklına, belki fazlaca efkârlandıkları bir zamanda, ellerinde kendilerini mayıştıracak içecekleri bir arada tutan kadehler eşliğinde gelse de, kendisine her gün, her akşam, elinde kadeh olsa da olmasa da, yatmadan evvel amansız bir şekilde çarpıyordu.

" Yıllar... "

Tok sesi ince, uzun odasının duvarlarının arasından geçip açık penceresinden bir fısıltı olarak göğe yükseldi. Sesi kendisinden ve kendisini dinlemeyi seçen güçlerden başka kimse tarafından duyulmamıştı. Şu an kendisine bile küçük gelen - her daim de

küçük olmuş olan - yatağını bir başkasıyla paylaşıyor olsaydı bile söylediğini kimse duymamış olurdu. Sonuçta böyle şeyler, söylense de umursanmayacak, fakat genel hatlarıyla hayatı oluşturan şeylerdi. Sadece bir zaman sonra insanlar bazı şeyleri görmezden gelmeyi yeğliyorlardı.

Gözlerinin açılmasıyla beraber karanlık içindeki o şekiller, açık pencereye doğru renkli masalara ve dolaplara dönüşmüşlerdi. Kendini yavaşça kaldırdı. Yatağında otururken yine düşüncelere daldı. Bu, son zamanlarda çok oluyordu. Her boş anı, her nerede olursa olsun, kendi hatıralarına ve bununla beraber yıllardır kafa yorduğu şeylere gidiyordu. Aslında çok da dolu bir hayatı yoktu arkadaşlarına kıyasla. Kendine ne düştüyse her daim yapmış ve yapılması gerekenden hiçbir zaman kaçmamıştı. Bu düşüncelere dalarken rüzgâr yine ağır bir şekilde bedenini okşadı. Uyanmış olan bedeni kendisine ancak şimdi bu rüzgârın soğuk olduğunu belirtmeye başlamıştı. Ama bunun pek bir önemi yoktu. Burada rüzgâr her daim soğuk, güçlüce eserdi. Bu sabahın ayazı, eski zamanlara göre hafif bile kalabilirdi. Veya o, burada yaşamaya alışmış ve artık rüzgârın o dondurucu etkisinden yavaş yavaş sıyrılmıştı.

Saçları rüzgârın etkisiyle odanın içine doğru dalgalandı.

"*Yıllar...*" diye söylendi kendi kendine. "*Yıllar bu rüzgârı bile evcilleştirdi.*"

Kendini yatağın sıcaklığından ayırarak ayağa kalktı ve bir akşam evvel açık unuttuğu penceresini yanındaki çengellere takmak için yürüdü.

Penceresi, Duvar Dağları'nın İç Ruud'a bakan kısmında yer alan Pol-Merun Kalesi'nin batı yakasında yer alıyordu. Kendi bildiği kadarıyla kale, üzerinde oldukları dağın bu kısmının içine oyularak yapılmıştı. Bulundukları dağın batısında - kendi penceresine göre sağında, kendilerini İç Ruud'dan ayıran derin uçurumun öbür yakasında - dağın eski kolları kuzeyden güneye uzanacak şekilde İç Duvar Dağları'nı Ruud'dan ayırıyordu. O dağlara genel olarak Sur Dağları denirdi. Bu sıra dağlar, ana Duvar Dağları'ndan bir zaman sonra ayrılmış ve uzaklaştıkça da kendileriyle Duvar Dağları arasında derin bir boşluk bırakmışlardı. Lakin o dağlar da sanki kaleye İç Ruud'un manzarasını sunmak için eğilirmişçesine, zirvelerini kalenin önünde yavaşça alçaltmaya başlıyorlardı.

Bu yükseklikten bakınca İç Ruud'un nerdeyse yarısı görünüyordu kendisine. Ve bunca yıldan sonra, penceresinin gösterdiği her kısımda, - hatta Sur Dağları'nca saklanan kısımlarında bile - gezmiş, oraları görmüştü.

Pantolonunu giydi ve bol, mavi olduğunu umduğu gömleğini üzerine geçirdi. Bu loş ışıkta aslında giydiğinin mavi mi yoksa mor mu olduğunu kestiremiyordu. Bu karışıklığı önlemek için de gömleklerini çeşitli çekmecelere yerleştiriyordu. Elleriyle şimdi tuttuğu çekmecenin üstünde başka bir çekmece olup olmadığını kontrol etti. Normalde buna bile gerek yoktu. Kendisi hangi çekmecenin sonuncusu olduğunu kestirebilecek kadar ortama alışkındı. Lakin sabahların o yorgunluğu, birçok şeyi hiçe saymasına neden oluyordu... Ve beklediği gibi, rengini görmese de mavi olduğunu bildiği gömleğini üzerine geçirdi. Emin ve ağır adımlarla penceresinin önüne doğru geçti elleri belinde. Sol tarafında kalan koridorlara göz gezdirdi.

Yeni doğan güneş henüz üstünde oldukları dağı geçmiş olmasa da aydınlattığı gökyüzü gereken ışığı sağlıyordu. Pencerenin çengelini taktı ve dışarı bir daha baktı. Solda, yukarıdan aşağıya doğru, dağa işlenmiş sıra sıra koridorlar vardı. Kendi odası, diğer arkadaşlarınınkilerle beraber üçüncü kattaydı. Bu kata çıkan tek yol, tam penceresinin solunda yer alan koridordu. Penceresinin sağında sadece Ruud'a açılan o vadi vardı. Kendi odası bu katın girişinde olsa da köşesinde değildi. Ve kendisi dışında bu görüntüye bakan düzinelerce kişi vardı bildiği kadarıyla.

Aydınlık kendi şeklini de ortaya koyuyordu. Sarı saçları, birçok kişinin kirli sarı diyeceği koyu bir renkteydi. Fakat artık o renk bile seçilemez olmuştu saçlarının arasında isyankârca duran beyazlar yüzünden. Genelde çok dikkatli bakılmadıkça belli olmayan beyaz telleri, maalesef favorilerinde ve favorilerinden ensesine kadar olan kısımda saklanamayacak kadar belirgindi. Kaşlarının koyu rengi de yavaş yavaş yerini, çizgi çizgi beyazlığa bırakıyordu. Bıyığı ve onunla birleşen sakalı da eski koyuluğunu yitirmeye başlamıştı. Dudağının altındaki kısmı tamamen grileşmişti ve bir çizgi halinde, kirli sarı sakalını ikiye bölüyordu. Sakalı çok uzun değildi ama çenesini saklayacak kadar gürdü. Koyu kahverengi gözleri, kaşlarının altında daha derinmiş gibi duruyor ve genelde kişilerin, kendi gözlerine daha fazla odaklanmasına neden oluyordu. Burnu köşeli ve düz şekilde iniyor, böylece altındaki bıyıklarına, güneşli günlerde hafif bir gölge sağlıyordu. Geniş omuzları, kalın kolları ve dik duran sırtıyla beraber, yaşına göre çok iyi bir haldeydi.

Pencerenin üç kat altında kalenin bahçesi yer alıyordu. Bu bahçede her sabah yapılan egzersizler, kalede yaşayanları dinç tutuyor ve uzun ömürlü kılıyordu.

Bahçede toplanmaya başlayan grup gözüne ilişti.

Bugün erkenciler bakıyorum da diye geçirdi içinden. Arkasını döndü ve gözleri odanın ortasında, duvara yaslanmış olan masanın hemen üstünde asılı olan kılıcına ilişti. Yaklaşıp elini kılıçta gezdirdi. Kalın ve ağır olan bu kılıcın bir kını yoktu. Onun yerine kılıcı iki yerinden tutan bir ipi göğsüne oturttu. Ve sırtlandığı kılıcıyla beraber, odasının solunda bulunan koridordan aşağıdaki bahçeye gitmek üzere çıktı...

Kısa bir süre içinde merdivenler bitti ve bahçeye açılan koridora indi. Bu koridor, diğerlerinden farklı olarak, bittiği yerde çitlerle sınırlanmıyordu. Bu da koridordan bahçeye direk geçiş sağlamaktaydı. Zaten kalenin bu kısmına öğrencilerden ve eğitmenlerden başka kimse inmezdi. Koridorun devamında silah deposu (*eğitim silahları*) ve koridor, ön ortasında, bahçeye bakan kapılardan ve mutfaklardan sonra şifa evinin zemin katına giden yola açılıyordu.

İçinde oldukları bahçe, kendi odasının baktığı batı yakasında yer almaktaydı. Batı yakası, kalenin en dış (*ve eski*) kısmı olarak biliniyordu ve bu kısma gelmek için genelde kalede uzun bir süre dolanmak gerekmekteydi. Bu, öğrencilerle kalenin gerçek sahiplerini, yemekhane dışında ayırıyordu. Böylece hem öğrenciler ayak altında dolaşmıyor hem de derslerine hiçbir dış etkene maruz kalmadan (*kalenin kumandanları arasındaki ateşli kavgaların bağrışları gibi*) daha çok zaman ayırabiliyorlardı.

Bahçe geniş, uzun ve düzdü. Bazen kendi penceresinden bakarken bu bahçenin aslında zamanında İç Ruud'a uzanan bir köprünün girişi olduğunu düşündüğü olmuştu. Bahçe, kendisini saran dağın duvarlarından bir zaman sonra ayrılıyor ve dağdan göğe doğru uzanmaya başlıyordu. İlk görenler için, yıkılması an meselesi olan bir toprak parçası gibi dursa da, bu kısmın sağlam bir yapıya sahip olduğu bilinen bir gerçekti. Lakin işleri şansa bırakmamak için öğrenciler uçurumun köşesine bırakılmıyor ve antrenman uçurumun olabildiğince uzağında yapılıyordu. Bahçe zaten tüm kalenin sakinlerine yetecek bir yer verebilecek kadar büyüktü ki yaz aylarında yapılan kutlamaların birçoğu bu bahçede gerçekleştiriliyordu. Bahçede, açık havada yıldızları izlerken şarap içmenin tadı, birçok eski kale sakinini diyarın öbür ucundan PolMerun'a getiriyordu.

Kalenin bahçesine girdi, yeşil çimler ve dağın üstünden bazı bazı düşen taşlarla bezenmiş bu alana baktı. (*Genelde bu taşlar en kısa zamanda kalenin işçilerince düzleştirilir ve bahçenin bir kısmı olarak bırakılırdı.*) Adımları devam ettikçe gözleri bahçeden, bu bahçeyi kollarıyla saran dağa doğru yükseldi. Bulundukları irtifanın da etkisiyle nerdeyse 9 ay boyunca dağın bu kısmı her daim karla kaplı olurdu. Bu yaz sezonunda ise karlar, yerlerini dağın zengin, yeşil

çimlerine bırakmıştı.

Kalenin bilinen tarihinde nerdeyse hiçbir çığ faciası yoktu. Çığın düştüğü bilinen bir gerçekti lakin bilinen tek çığ vakası, kalenin kuzey doğusunda yer alan eski bir vadide olmuştu. Bu, o vadide hayvanlarını otlatan çiftçiye gerçekten ağır bir darbe olmuş olsa da, canlarına zarar gelmemişti.

Belki bu dağın ruhu, bizi koruyordur diye düşündü. *Veya karcılar gerçekten de iyi iş çıkarıyorlar*. Yüzüne bir gülümseme yayıldı. Kendi öğrencileri nerdeyse hiç karcı olma zahmetine girmemişlerdi. Kendisi iyi bir hoca ve öğrencileri de akıllı çocuklardı.

"*Aman Tanrım... O gerçek bir kılıç mı Devant Usta?!*"

dedi, yanında dikilmiş olduğunu henüz fark ettiği genç delikanlı. Çocuk Devant'ın elindeki kılıca bakmaya devam etti.

Devant ise, az evvel aklından geçirdiği düşüncenin son kısmı hakkında şüpheye düştü bir an. Bakışları, çocuğa, gereken cevabı verdiğinden ya da çocuğun sabah sersemliğini üstünden atıp bunun bir kılıç olduğunu anlamasından olacak, çocuk bahçenin içine, arkadaşlarına doğru koşamaya başladığında gülümsemesi kaybolmuştu.

Kendi isminin böyle aptal bir cümlede kullanılması bir anlık canını sıktı, ama yapılacak bir şey yoktu. Devant. Devant Thune, kendi ismi. Ve Ateşin Kılıçları Loncası'nın Silah Ustalığı da kendi işiydi.

Aslında, 'iş' , belli aralıklarla yapılan eylemdir. Silah ustalığı ve bu kale ise, kendi hayatıydı.

Herkes yerini aldı ve Devant önünde duran 50 gence uzun uzun baktı. Normalde 50 kişilik bir sınıf ve bu sınıfla bir ders olmazdı. Lakin son yıllarda yan köylerden çocuklarını gönderen ailelerin sayısı artmıştı. Bu, Devant'a göre, şehir dışındaki arazilerde bolluğun bir göstergesiydi. Aileler çok çocuk sahibi oluyor ve aralarından birini, aileye şan ve şeref kazandırması için Savaren olmaya gönderiyorlardı.

Ve işin garip tarafı da **Savaren** olmadan evvel yapılan sınavlara rağmen, bu kadar öğrencinin kaleye alınmasıydı. Devant öğrencilere bakıp sınava girip de kazanamayanları düşündü. Çünkü bu sınav eğitimsiz bünyelere göre çok zor ve vahşiydi. Buna rağmen önünde 50 tane, değişik yaşlarda çocuk duruyordu.

Kendi zamanında sınıfları 15 kişiydi ve birçoğu testi geçemediği halde alınmıştı. O zamanlar, Ruud için karanlık zamanlardı ve savarenlerin sayısı her geçen gün azalıyordu. Devant, bileğinin hakkıyla sınavı geçmişti ve bu çocuklara bakarken, kendini daha çok güvende hissediyordu eski arkadaşlarına kıyasla.

Eski arkadaşları şimdi elbette kendisi kadar iyi savarenler olmuşlardı. Hatta o kadar iyi (*ve kendini bilmez*) ki, kendisi 40'ında kaleye çekilip serüvenlere bir perde çekerken, onlar halen kalenin ordusunda yer alıyor ve her türlü savaşa veya saldırıya hazır bir şekilde bekliyorlardı. Devant'ın o hayatı bırakma nedeni aslında korkusundan veya yaşlanmasından değildi.

Aslında yaşlanması unsurlardan biriydi.

Kendisi zamanında diğer savarenlerden daha çok çalışmış ve yeteneğinin de etkisiyle birçok silahta ustalaşmıştı. Ateşin Kılıçları Loncası'nda, her kalede sadece bir silah ustası olurdu ve kendisi o mertebeye 40'ından evvel gelecek kadar iyi bir Savaren olmuştu. Kendisi en genç kılıç ustası değildi. Kısa bir süre böyle bir hayale kapılmıştı, lakin sonra başka bir kalede 35'inde silah ustası olan bir savarenin haberini almıştı.

Şimdi o silah ustası 55'ini geçmiş bir adam olsa da Devant hala her yeteneği keskin ve yeterli bir Savaren olduğundan emindi.

O, bu düşünceler ile kendisini oyalarken gözleri çocukların omuzlarının üstünden arkalarındaki duvara odaklanmış bir şekilde duruyordu. Öğrenciler de kendisine seslenmemenin en iyisi olacağını bilerek sessizce Devant'ın bu halinden çıkmasını bekliyorlardı.

Kılıcını kaldırdı ve sanki bir öğrenciye verecekmiş gibi uzattı. Çocukların merak dolu bakışları bir zaman sonra yerini hayranlığa bıraktı. Bu kılıç şu saate kadar gördükleri hiçbir kılıca benzemiyordu. Gümüş gibi parlayan demiri, çentiklerini birer madalyaymışçasına sergiliyordu.

Görünüşünden ağır olduğu anlaşılan kılıç, çatalından uçuna kadar giden bir alev kabartmasıyla süslenmişti. Kılıç kendi kabzasına göre kalın duruyordu ve bıçağı normal bir insanın kolu kadar uzundu. Çatalın her iki yakasında, bıçağın yarısından çeyreğine kadar uzanan birer tane demir parçası vardı ve çatalın tam ortasında da - bu demir parçalarının birleştiği yerde - dışarı doğru kabartılmış bir alev bulunmaktaydı.

Sol elini gençlere doğru kaldırarak, sanki on binlerin arasından bir düzine adam seçer gibi hepsini kapsayacak bir el hareketiyle konuştuğu kitleyi belirlerken, güneş dağları geçmeye başlıyordu.

"*Bu elimde tuttuğum kılıç, sizin şu an eğitim gördüğünüz kalenin bağlı olduğu loncanın ana silahı ve simgesidir. Bu kılıç şimdiki kara zamanlarda Orta Ruud'u korumakta ve düzeni bozmaya çalışanları da cezalandırmaktadır.*

Siz, belki binlercesinin arasında buraya gelmeye hak kazandınız. Bu eğitime tabi tutulmanız ve başarmanız sonucu, Haklılığın Yolunda bizle beraber, omuz omuza ilerlemek sizin de hakkınız olacak.

Ama bilin ki, sizi diğerlerinden ayıran, hızınız veya zekânız değildi. Sizi diğerlerinde ayıran çevikliğiniz ve algınız da değildi. Sizi diğerlerinden ayıran şey tahammülünüz ve dayanıklılığınızdı ve bu dayanıklılığı körükleyecek olan inancınız.

İnanç bizler için her şeydir. Hepimizi ortak bir noktada tutan, koruyan ve bağdaştıran elbette inançtır. İnanç olmadan, cesaret olmadan, ilerisini düşünerek bu yolda ilerleyemezsiniz.

Sizler birer Ateşin Kılıcı olacaksınız. Bırakın başkaları korksun ve ilerisi için kaygılansın. Sizler birer savarensiniz artık. Kaygılanacak çok az şeyiniz var. "

Devant, kabzayı kılıçtan ayıran çatala doğru elini götürdü ve oradaki kabartmayı, kılıcın üzerine doğru itti. Bu, kılıcın bıçak kısmının ortadan, birbirinden 2 parmak aralık kalacak şekilde dikey olarak ikiye ayrılmasına neden oldu. Zaten kalın duran kılıç, şimdi daha kalın ve egzotik bir silaha dönüşmüştü.

Bir kalbin atışı kadar sürecek zaman diliminde Devant, bu dünyadan kopup ruhani bir şekilde öğrencilerine bakmıştı. Hepsi, bir amaç uğruna, bir kalp olmuşlardı. Hepsi inanıyor ve bu inanca güveniyorlardı. Bunu görmek sevindiriciydi, aynı zamanda birazdan olacak olan şeylere daha fazla anlam katacaktı.

Öğrenciler kılıcın ayrılan yerine dikkatli baktıklarında, 2 parmak genişliğindeki aralıkta bazı semboller belirmeye başladığını gördüler. Bu semboller maviden beyaza doğru açılarak devam ediyorlardı. Bu sırada Kılıcın etrafındaki havanın ısındığını ve çıkan buharları fark eden öğrenciler hem hayret etmeye hem de yavaşça geri çekilmeye başladılar.

Semboller artık kılıcın arasından kesin bir şekilde seçilmeye başlandığında Devant içindeki gücü daha fazla tutmadı ve inancıyla tetiklediği Kutsal Enerjiyi kılıca nakletti. Kılıcın içinden, beyaz bir alev fışkırarak tüm kılıcı kapladı. Devant'ın kılıcı kendi etrafında çevirmeye başladığında, bahçenin diğer ucuna göre karanlık olan kısmı da artık en az aydınlık kısmı kadar parlak ve canlı görünüyordu.

Bu, her yeni öğrencinin hayatı boyunca unutmayacağı anlardan biri olmuştu. Devant bile kendi ustasının ilk kılıcı çekmesini ve

kılıcı kullanmasını aynı dün gibi hatırlardı. Eski öğrenciler bile o an kılıcın Devant'ın etrafında sanki bir ip gibi nasıl döndüğüne yeniden hayranlıkla şahit olurlardı.

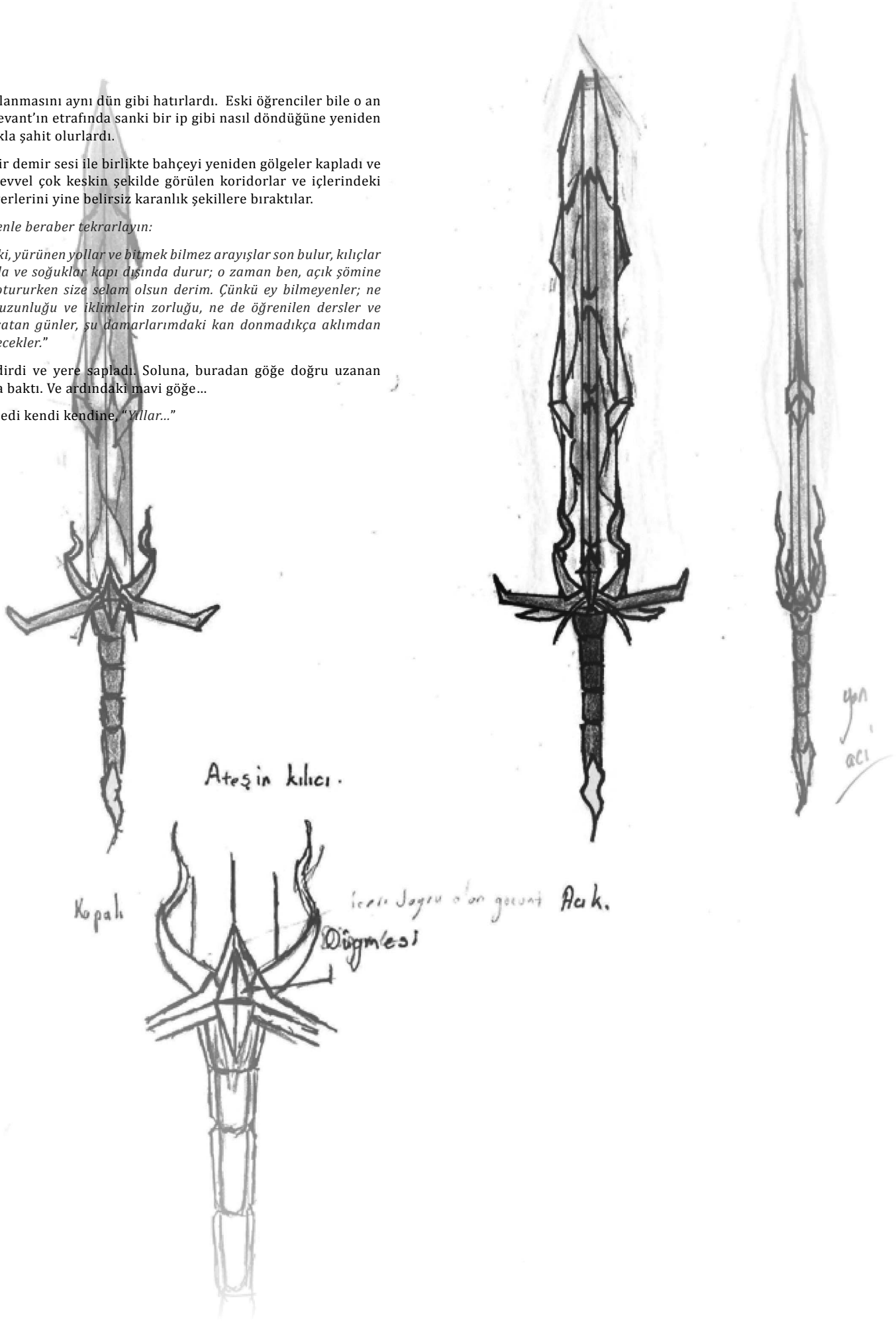
Keskin bir demir sesi ile birlikte bahçeyi yeniden gölgeler kapladı ve daha az evvel çok keskin şekilde görülen koridorlar ve içlerindeki eşyalar yerlerini yine belirsiz karanlık şekillere bıraktılar.

"*Şimdi benle beraber tekrarlayın:*

Ne vakit ki, yürünen yollar ve bitmek bilmez arayışlar son bulur, kılıçlar kınlarında ve soğuklar kapı dışında durur; o zaman ben, açık şömine önünde otururken size selam olsun derim. Çünkü ey bilmeyenler; ne yolların uzunluğu ve iklimlerin zorluğu, ne de öğrenilen dersler ve bunu yaşatan günler, şu damarlarımdaki kan donmadıkça aklımdan silinmeyecekler."

Kılıcı indirdi ve yere sapladı. Soluna, buradan göğe doğru uzanan yeşil yola baktı. Ve ardındaki mavi göğe...

"*Yıllar*" dedi kendi kendine, "*Yıllar...*"



GECE
DÎVÂNI

Bu kitapta bulunan her türlü metin, illüstrasyon ve tasarım M.Emre Soyak'a aittir.

İzinsiz olarak kullanılamaz.

Gece Dîvânı ve bağlı diğer organizasyonlar (Kara Zar (KZ), Hiç Bitmeyen Efsaneler (HBE)) tarafından yayınlanan her türlü içerik aksi belirtilmedikçe Gece Dîvânı ekibi dahilindeki yazan ve yayınlayan kişiye/kişilere aittir.

İzinsiz alıntılanamaz, çoğaltılamaz ve satılamaz.

Tüm hakları saklıdır.

Bu kitabı ve içeriğini paylaşmak / sahip olmak isteyenler bizle kontağa geçtikleri takdirde kendilerine özel ücretsiz kopyalar verilecektir.

Bu kitapların bizim haberimiz dışında çoğaltılması, her geçen gün yenilenen bu içeriğin kullanıcılara ulaşamamasına neden olacaktır. Bu yüzden lütfen kendi kopyanızı başkasına vermek yerine, kendilerinin bizle iletişime geçmelerini sağlayınız.

Şu an çercevesinde hiç bir kitap Gece Dîvânı'nca *satılmayacaktır*. Tüm içeriğimiz bedavadır. Tek istediğimiz kişilerin bu kitaplara sahip olabilmesini kaliteli bir şekilde sağlamaktır.

Gece Divânı © 2009 - 2010

www.gecedivani.com

İÇERİK

Giriş Bölümü

Ön Söz 3

Bu Kitap Nedir ? 4

RYO Nedir?

İstatistiklere Dayalı Deneyesel Tiyatro? 5

RYO nasıl oynanır ?

H.A Nedir ?

RYO toplumdaki yeri

Kara Zar Nedir? 6

Kara Zar'ı Diğerlerinden Ayıran Şey Nedir? 7

Genel Oyun Mantığı 8

Zar 9

Kara Zar ve Z12 Sistemi üzerine

Alternatif Hızlı Karar Zarı " Z2 " 10

Kara Zar Z12 (2)

Kitaba Eklenmeyenler Üzerine

Karakter Yaratma Kılavuzu

1. Karakter Nedir? 12

Karakterinizin Yaratılması

Karakterinizin Oyun İçinde Gelişmesi Üzerine 13

İlk kez Karakter Yaratılması Üzerine 14

Karakter Yaratımında Atılan Adımlar

Karakterin Gelişim Adımları 15

2.Yollar 16

Peki Karakterinize En Uygun Yol Hangisidir? 17

Ana Yollar

Yan Yollar

Dengenin Yolu 18

Yardımcı Öğrenci

Keşiş

Silahın Yolu 19

Şerefin Yolu

Kraliyet Savaşçısı

Mücadelenin Yolu

Silahşör

Aydınlığın Yolu 20

Kutsallığın Yolu

Kul

Eminliğin Yolu

Gramaton

Aklın Yolu 21

Akıllının Yolu

Büyücü (Magitum)

Bilginin Yolu

Kütüphaneci (Lokatum)

Haklılığın Yolu 22

Adaletin Yolu

Savaren & Savarin

Sahip Çıkanın Yolu

Çihad-ı Kul

23..... *Sessizliğin Yolu*

Açlığın Yolu

Hırsız

Körlüğün Yolu

Zorba

24..... *Yolların seçimi ardından*

25..... *Kara Zar V.I. Yolları üzerine*

26..... **3. Dönemler**

Neler Dönem Atlatır?

27..... *Dönem Atlayanlarla Atlamayanlar Arasındaki Fark*

Dönem Hesaplamaları

Genel Mantık

Dönem Sayısı

Dönem Başına Yaşanan Macera Sayısı

28..... *Dönemlere Göre Maceralarda Verilecek Puan Sayısı*

Karakter Yaratılırken Örneği

30..... **4. İnanç & Kararlılık**

İnanç & Kararlılık Cetveli

İnanç

31..... *Kararlılık*

Ruh Cetvelinin Etkilenmesi

32..... *Yeni Yaratılan Karakterlerde Ruh Cetveli*

Karakter Yaratılırken Örneği

33..... *Ruh Cetvelinin İnanç ve Kararlılık Etkenlerine Göre Değişimi*

34..... **5. Nitelikler**

Nitelikler

Özel Nitelikler

36..... *Niteliklerin Gelişmesi & Niteliklerde Dönem Mantığı*

Karakter Yaratılırken Örneği

Alınan Puanların Karaktere Yararı Nedir ?

38..... **6. Yetenek**

Kara Zar Sisteminde Yetenekler

39..... *Yetenek Alanları*

Diyar

Beden

Ruh

Yetenek Gelişimi

Kara Hüner

40..... *Karakter Yaratılırken*

42..... **7. Teknikler ve Takıntılar**

Serbest Teknikler Listesi

Takıntılar Listesi

Hazırlayanlar & Emeği Geçenler

Hiç Bitmeyen Efsaneler & Kara Zar
M. Emre Soyak

Kara Zar alfa
M.Emre Soyak

Kara Zar beta
M.Emre Soyak & Sertaç Kıranyaz

Kara Zar v.I.
M.Emre Soyak & Hakan Utku
& Ceyda Güreli

Kara Zar v.I. (rev 1.2)
M.Emre Soyak & Ceyda Güreli

Kara Zar v.I. (rev 1.3)
M.Emre Soyak

Görsel içerik
M.Emre Soyak

Düzeltmeler
Ceyda Güreli

---

8. Güçler 49
Mana 50
Nasıl?
Çi 51
Ruh
Nasıl?
Kutsal Güç
Nasıl? 52
Kutsal Gücün Kullanılma Şekilleri

Genel Hareket Kılavuzu

Zarar Sistemi 54
Ağır Zarar
Vasat Zarar
Hafif Zarar
Zarar Dönüşümleri
Oyuncuların Bünye Puanı Üzerine 54
Kullanımı Hakkında
Savaş Sistemi 56
Silahlar
Silah Farklılıkları, Nedenleri
Silah Kullanımı 57
Saldırı & Zarar Zarları Üzerine
Farklı Seviyelerdeki Silah Kullanıcıla- 58
rının Karşılaşması Durumunda
Nesnelere Zarar Verme
Karakterin Gücü Nesnenin Direncinden Fazlaysa
Karakterin Gücü Ve Nesnenin Direnci Birbirine Yakınsa 59
Nesne Daha Dirençli ve İnatçıysa
Nesnenin Direncini Birden Fazla Kez Geçmek Durumunda Kalma Hakkında
Ben Daha İnatçıyım Diyen Oyuncular İçin Uygulamalar
Büyü Sistemi 60
Kara Zarda Büyü
Oyun İçinde Büyünün Kullanımı
Karakter Kağıdı 61
Durdurulamaz
Mana Kullanımı
Minör Büyüler
Majör Büyüler

Kapanış Bölümü

Versiyon Üzerine 66
Eski Versiyonlar
Son Söz 66

Kara Zar (Genesis alfa) Deneme Oyunları

(2005-2007)

Hiç Bitmeyen Efsanelerin İlk Kahramanları

Dostlarım

Ceyda Güreli (Mirania)

Derin Şirvan (Lynx)

Engin Şirvan (Urs Mahor)

Sertaç Kıranyaz (Reyno Navara)

Burçin Gürbüz (Dotrakos)

Nalan İçten (Thalise)

Giriş Bölümü

Ön Söz
Bu Kitap Nedir ?
Ryo Nedir ?
Kara Zar Nedir ?
Genel Oyun Mantığı

Merhaba,

Şu an okuduğunuz içerik, bu proje kapsamında, belki de ilk kez benim dışımda birileri tarafından okunması için yazılmıştır.

Bundan evvel, fikirlerimin birçok yerde, birbirlerinden bağımsız şekillerde yazılı olması ve bunların düzenli bir şekilde derlenip yazılmasının çok fazla zaman ve çalışma gerektirmesi, beni uzun süre bu fikirleri tam olarak toparlayıp yazmaktan alıkoymuştu.

M.Emre Soyak
12.08.2009

Evet, sonunda...

Lakin, **Kara Zar**'ı anlatmak için önce Kara Zar'ın ortaya çıkmasını sağlayan şeyler hakkında konuşmamız daha doğru olur sanırım.

Çünkü bu kuralların çıkmasının asıl nedeni; aklıma daha iyi kuralların gelmesinden çok; şu an oluşturulmuş kuralların benim aklımdaki senaryolara uymayışıydı. Evet; o, aylar süren, yıllar evvel hikâye olmaları için yazılmış küçük notlardan çıkan koca büyük hikâyeler. Ve bu hikâyelerle şekillenen, dağılan, toplanan ve sonunda yüce efsaneleri oluşturan koskoca bir diyar.

Her şey birbirine sırtını veren 3 heykelle başladı. Daha doğrusu bizi ilgilendiren kısım bu şekilde. **HBE** veya **Hiç Bitmeyen Efsaneler**, 2003'de ilk yaratıldığında, daha evvel üzerinde uğraştığım başka bir diyar projesinin (*bence güçlü olan*) bazı kısımlarının derlenmesinden oluşuyor olmasıydı. Bu yüzden de ilk kez sunulduğunda sadece karalama gibi görünmüştü. (*Bu karalamalar arasında 2 sayfalık Kara Zar da vardı.*)

Bu karalamaların birbirlerine bağlanmaları ve yontulmaları uzun bir zaman aldı. (*Şimdilerde bile hâlen bazı kısımları yontulmaya devam ediliyor.*) Şimdi yeniden düşününce fark ediyorum ki aslında HBE hiçbir zaman tek kişinin elinden cilalanarak çıkması için tasarlanmamıştı.

Uzun uğraşlar sonucu yazmaya ilk başladığım zamanlar hayal bile edemediğim konuları düşünmeye başlamıştım artık. Sonra bu diyar projesi rafa kaldırıldı.

Ta ki artık bu yükü sırtlayabileceğime inanana kadar (*biraz yardımla*). Nitekim bu yükü sırtlandıktan sonra bir daha hiç durmadım. Her geçen günüm bu diyara ve diyarın sunumuna harcanan saatlerle doldu.

Ve şu an okuduğunuz kitap da bu hikâyenin anlatılma yollarından biridir. Çünkü bir hikâye sadece harflerin sıralanmasıyla oluşan sayfalar ve kitaplardan veya filmlerden oluşamaz. Siz anlatılan hikâyeyi sadece dinlemeyecek, ayrıca tasvirler üzerinden yaşayacaksınız. Hikâyenin bir parçası olamadıktan sonra vitrindeki eşyalara bakan insanlar gibi hiçbir zaman kullanmanın nasıl olduğunu anlayamazsınız.

Kara Zar Sistemi ilk yazılışının üzerinden geçen 5 yıl ardından şimdi bu hikâyeleri sizin de yaşayabilmenizi sağlamayı hedefliyor. Umarım benim aldığım zevki ve değerlendirdiğim zamanın benzerlerini yaşayabilmenizi sağlarım.

Hepinize iyi oyunlar.

Bu Kitap Nedir?

Şu an elinizde tuttuğunuz bu kitap, masaüstü " **Rol Yapma Oyunları** " (*RYO*) için yaratılmış bir oyun sistemi olan **Kara Zar** Oyun Sisteminin ilk tanıtım kitabıdır. Bu oyun sistemi, **Gece Dîvânı**nca yaratılmıştır. Gün geçtikçede geliştirilmektedir.

Bu kitap hem rol yapma oyunlarıyla ilk kez tanışan, hemde uzun süredir bu hobiyle ilgilenen kişilerin okudukları zaman anlayabileceği şekilde yazılmıştır.

Kitabın tüm içeriği **türkçedir**. İçinde yabancı terim veya kalıplar yoktur.

Bu kitap sayesinde uzun soluklu oyunların oynanabilmesi için gereken bilgiyi bulabilirsiniz.

RYO nedir?

BU OYUN NEDİR? NASIL OYNANIR? GENEL MANTIK NEDİR?

RYO bir kahramanın (*kendi yarattığınız bir karakterin*) rolünü üstlenerek heyecan verici ve tehlikeli maceralara atılabileceğiniz bir hayal gücü oyunu şeklidir.

Birkaç güvenilir müttefikle birlikte hazine ve düşmanlarla dolu bir zindanı keşfe çıkabilir ya da uçan gemilerle daha evvel çıkılmamış yüksekliklerde diyarları izleyebilirsiniz.

Oyuna katılanlar yaşadıkları her macera ile gelişen ve güçlenen karakterleri kontrol ederler. Yarattığınız karakterler maceranın yıldızları olurlar, tıpkı bir film veya kitaptaki kahramanlar gibi. Yaratacağınız karakteriniz güçlü bir savaşçı, kurnaz bir hırsız, inançlı bir rahip ya da kudretli bir büyücü olabilir. Karakterinizi maceralara katıldıkça deneyim kazanır ve seçtiği dalda daha tecrübeli olur.

Biraz yardım ve yol göstermeyle, karakterinizi kolayca yaratıp oyuna adapte edebilirsiniz. Bu oyun bir rol yapma, hikâye anlatma, sosyal çalışma ve savaş oyunu olarak tasvir edilebilir. Bu oyun herhangi bir bilgisayar oyununa kıyasla sonsuz sayıda olasılık ve seçenek sunar . Çünkü burada tek limit " **hayal gücünüz** " dür.

İSTATİSTİKLERE DAYALI DENEYSEL TİYATRO?

Fakat, herşeyden evvel altını çizmek istediğimiz bir konu var:

Rol Yapma Oyunları içerik olarak Tiyatro oyunlarına benzerlik göstermesine karşın, Tiyatro oyunlarından farklı olarak, "**Kurgu ve Rol Yapma Oyunu**" olmasından dolayı, fiziksel rol yapımları yerine tasfirler üzerinden rollerimizi oynarız. Setler ve kostümler hayal gücümüzde canlanır ve bu oyunların tek izleyicileri, oyuna katılan oyuncularıdır.

RYO öncelikle bir oyundur. Amacı arkadaşlarınızla sosyalleşmenizi ve eğlenceli vakitler geçirmenizi sağlamaktır. Ama her oyunda olduğu gibi RYOlarında oynanabilmesi için ortaya konması gereken bazı kurallar ve bu kurallara göre hazırlanmış senaryolar olması gerekmektedir.

Bu yüzden RYOları "**istatistiklere dayalı deneysel tiyatro**" olarak da tanımlayabiliriz.

RYO Nasıl Oynanır ?

H.A. NEDİR?

RYO belli sayıda oyuncunun, bir senaryo doğrultusunda önlerine çıkan problemleri beraber çözmeleri ve bunu yaparken de eğlenmeleri amacıyla daha evvel bir **H.A.** tarafından yazılır. H.A. nın açılımı " **Hikaye Anlatıcı** " dır ve bu kişiler oyunun hakemleri olurlar.

Oyunların belli bir kalitede devam etmesi, katılanların zevk alabilmeleri ve oyunun hatırlanabilir kılınması için, oyunculardan çok, oyunu oynatanların (*H.A.*) genelde rehberlere (*kural kitapları*) ihtiyaçları vardır. Bu rehberlerin içeriği doğrultusunda H.A. hikâyelerine derinlik ve orjinallik katabilir.

RYO'nun Toplumdaki Yeri

RYO yapısı itibari ile entelektüel bir kitleye hitap eder. Çünkü, oyunun oynanması için belli bir hayaledebilme ve ilişkilendirebilme yeteneklerine sahip olunmalıdır. Bu yüzden oyunun oynanabilmesi ve oynatılabilmesi için belli bir disiplin şarttır.

RYO aslen birçok kurgu dalına dayanabilmekte ve bu açıdan da oyunlar için bu dallara ait edebi eserler kullanabilmektedir. Her kurgu kitabının ve filmin oyunları olabilir. Çünkü bu oyun, hayal gücü dışında bir malzeme gerektirmemektedir.

Şu saat itibari ile piyasadaki birçok bilgisayar oyunu, birçok film ve kitap, "**fantastik kurguya**" hitap etmektedir. Yakın zaman içinde bu dalda verilmiş olan en belirgin eserler "**Yüzüklerin Efendisi**", "**Yıldız Savaşları**" dır.

Aşağıda örnek bir RYO oyunundan sahneler...

?

Kara Zar Nedir?

Kara Zar (*KZ*); Rol Yapma Oyunları için tasarlanan kural sistemlerinden biridir. Kara Zar'ın özelliği "**Hiç Bitmeyen Efsaneler**" kurgu sistemine göre tasarlanması ve bu kurgu sisteminde geçecek oyunlara daha iyi oturacak olmasıdır.

İleriki dönemlerde isteğe veya yardıma bağlı olarak Kara Zar başka kurgu sistemlerinde de kullanılmak üzere yeniden tasarlanabilir. Şu an fantastik kurgu ve korku oyunu türevlerine (*mesela Âhir Zaman*) göre 2 çeşit oynanış biçimi vardır. Fantastik kurgu için tasarlanan versiyonunu bu kitapta okuyabileceksiniz.

Eğer rol yapma oyunlarıyla yeni tanışıyorsanız umarım bu kitapta anlatılan konular size iyi bir oyun oynamak için gereken bilgiyi sağlarlar. Eğer daha evvel rol yapma oyunu oynadıysanız da o zaman dikkat edilmesi gereken birkaç nokta var.

Kara Zar kural sistemine göz atmadan evvel lütfen bunun herhangi bir kural sisteminin bir alternatifi olmadığını ve bu sayede de başka sistemlerdeki mantıkların belki de bu sisteme tam oturmayacağını biliniz. Bu sistemi okurken, yeni bir sistem olduğunu ve kendine has bir işleyiş şekli olduğunu unutmayınız.

Başka kural sistemlerinde kullanılan bazı öğelerin Kara Zar'da da bulunuşu, hiç şüphesiz, rol yapma oyunu severlerin Kara Zar'a daha çabuk ısınmasını sağlayacaktır. Lakin Kara Zar'ı başka kural sistemlerinden ayıran şey aslında orijinal öğeler olduğu gibi, tanıdık öğelerin de farklı kullanılışlarıdır. Bu yüzden genel mantığın kavranması için birçok şeyin neden orada ve bu şekilde olduğunu açıklamaya çalıştım.

Benim tavsiyem, Kara Zar sisteminin birkaç oyunluk bir hikâyede yavaş yavaş denenmesi ve bu kitabı en az bir kez okumuş bir Hikâye Anlatıcısı tarafından oynatılmasıdır. Bu sayede oyunlarınız daha kontrollü ve eğlenceli geçecektir.

Bir başka tavsiye ise, ilk oyunlarda sistemin Hikâye Anlatıcı tarafından gruplara ayrılması ve bu grupların da parça parça kullanılmasıdır. Böylece oyunlara özellikle eklenmesi gerekmedikçe bazı kısımların kullanılmaması sağlanabilir. Bunun nedeni ise gerek sistemin birçok benzerine göre daha değişik mantıklarda ilerlemesi, gerekse bunun, Kara Zar'la yeni tanışan oyuncular üzerinde akıl karışıklığı yaratabilme ihtimalidir.

Her yeni oyunda, bir başka parça veya detay oyuna eklenir ve böylece oyuncular o parçanın oyundaki gereksinimini daha iyi kavrar ve daha çok zevk alırlar. Çünkü Kara Zar'da bahsi geçen öğelerin oluşturduğu parçalar aslında oyunun genel oynanışına, rol yapma dışında, büyük bir etki etmemektedir. Bu yüzden bazı öğelerin oyun hız ve kurgusu için oyundan çıkarılması veya eklenmesi tamamen oyun grubuna kalmıştır.

Kara Zar kitabının basılı örneği

Kara Zar'ı Diğerlerinden Ayıran Şey Nedir?

Kara Zar Sistemi genel olarak hız üzerine kuruludur. Bu yüzden Kara Zar'ın da kâğıt kalemin, hesap makinasının ve kuralların "**her şey**" demek olduğu bir sistem olmasına engel olmaya çalıştık. Gereksiz kısımları kırptık (*Bu gereksiz kısımlara grubunun içinde veya oyun dışında yapılan her hesaplama dâhil*).

Kara Zar sisteminin bir başka özelliği ise oyuna istediğiniz kısımdan istediğiniz özelliklerle ya da bunlara yakın özelliklerle başlayabilmeniz. Ayrıca yeteneklerinizin yanında karakterinize eklenen ve rastgele verilen bazı özellikler sayesinde karakterinizin her defasında farklı olacağını da size garanti edebiliriz.

Amaç; oyun oynamak, kendinizi yaptığınız rol içinde kaybetmek. Nereden geldiği belli olmayan sayılar arasında kaybolup, hesaplamalarınız bitince, karakterinizin, 20 dakika evvel durduğunuzda, nerede kaldığını hatırlamaya çalışmak değil.

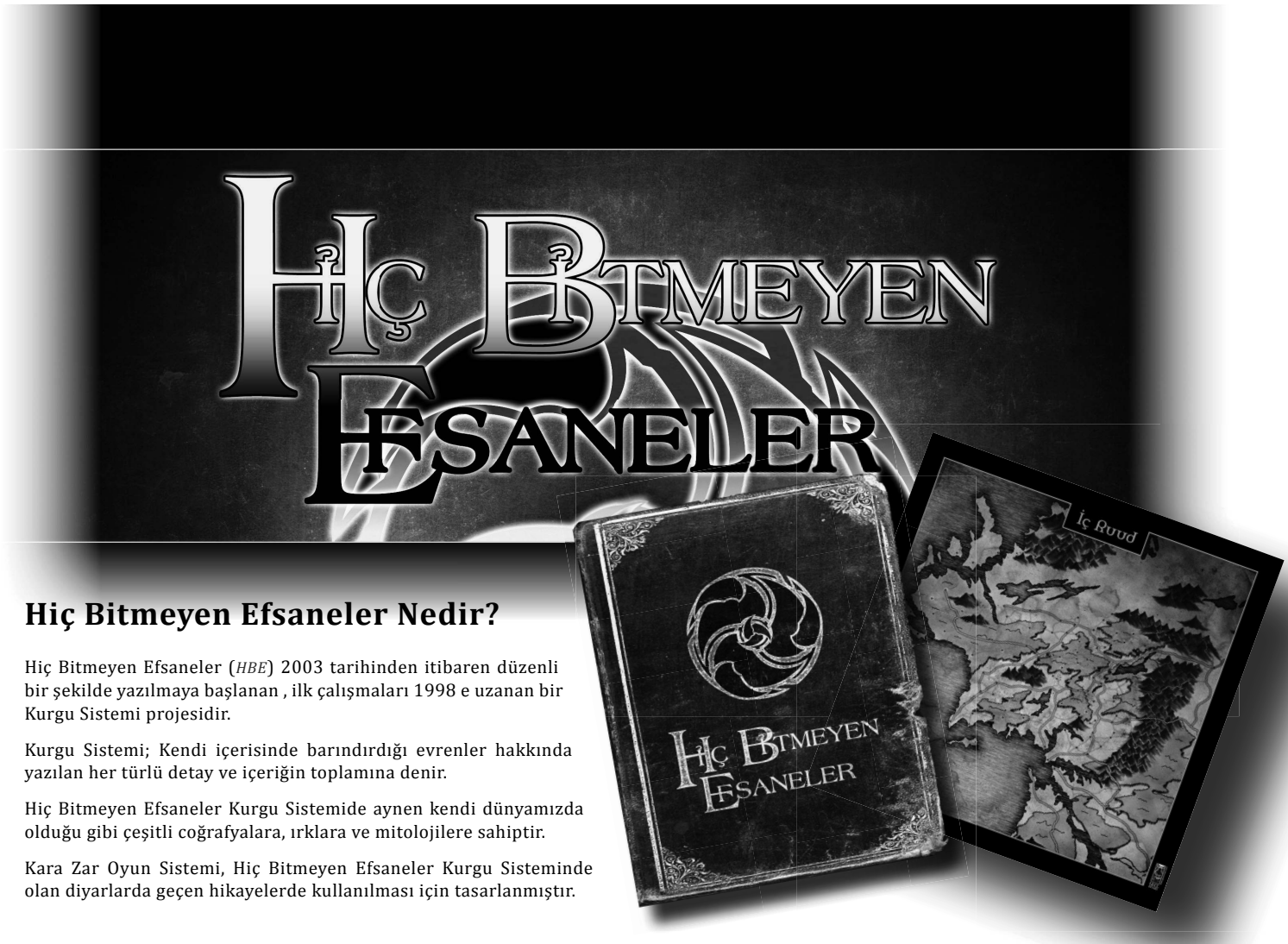
Bu sistem, birçok farklı sistemde ,başka sıfatlarla belirtilen birçok özelliği yeniden yorumlamış ve kendine has bir orijinallik yüklemiştir.

Bunlar arasında birçok sistemde sınıf olarak nitelendirilen "**Yollar**" vardır. Başka diyarlarda gelişme için kullanılan *Level atlama* mantığı yerini bu sistemde "**Dönemler**"e bırakmıştır. Ayrıca yeniden birçok oyunda olan iyilik ve kötülüğü belirten *görüş* mantığının yerini "**Ruh**" almıştır.

Ayrıca "**Yetenekler**", "**Takıntılar**" ve "**Teknikler**"le karakterinizi size has ve orjinal yapabilmeniz sağlanmıştır. Diyarın ırkları ve elbette güç sistemi zaten kendilerine has orijinalliklere sahip; eminim okurken siz de bana katılacaksınız.

Bu yeniliklerin birçoğu kısa oyunlar için yeterince yüzeysel, uzun soluklu oyunlar için de bir o kadar derin içeriğe sahiptir.

Kara Zar v.I. ile beraber çıkacak olan başka eklenti kitaplarıda bu kitapda belirtilen konuları ve bölümleri daha geniş ve kapsamlı anlatacaktır. Bu ek kitapları bekleyiniz.



Hiç Bitmeyen Efsaneler Nedir?

Hiç Bitmeyen Efsaneler (*HBE*) 2003 tarihinden itibaren düzenli bir şekilde yazılmaya başlanan , ilk çalışmaları 1998 e uzanan bir Kurgu Sistemi projesidir.

Kurgu Sistemi; Kendi içerisinde barındırdığı evrenler hakkında yazılan her türlü detay ve içeriğin toplamına denir.

Hiç Bitmeyen Efsaneler Kurgu Sistemide aynen kendi dünyamızda olduğu gibi çeşitli coğrafyalara, ırklara ve mitolojilere sahiptir.

Kara Zar Oyun Sistemi, Hiç Bitmeyen Efsaneler Kurgu Sisteminde olan diyarlarda geçen hikayelerde kullanılması için tasarlanmıştır.

HBE Kurgu Sistemi Tanıtım Kitabı ve Hikayelerin geçtiği diyar olan İç Ruud un Atlası

Genel Oyun Mantığı

OYUNU OYNAMAK İÇİN YAPILMASI GEREKENLER

Rol Yapma Oyunu, bir hikâye anlatıcı ve en az 2, en fazla 7 (*bu sayılar, Hikâye Anlatıcının kapasitesine göre değişebilir*) oyuncunun bir masa etrafında toplanmasıyla oynanır.

Oyunun başlamasından evvel, kitabın ilerleyen sayfalarında nasıl yapılacağı açıklanan benliklerini, yani oynayacakları oyunda kendilerini temsil edecek karakterleri tasarlar ve " **Karakter Kâğıdı** " yardımıyla bu tasarımlarını belgelerler. Karakter kâğıtlarının yaratılması için daha evvelden hazırlanmış olan karakter kâğıtlarının kopyalarının oyuncularda olması gerekmektedir.

Karakter kâğıdına sahip oyuncular, kâğıtta bahsedilen bölümleri Hikâye Anlatıcının yardımıyla doldururlar. Karakterin genel kapasitesini belirleyen bu kâğıda, oyun içinde oyuncuların not almaları ve karakterlerin özelliklerini görmeleri için özel bölümler verilmiştir.

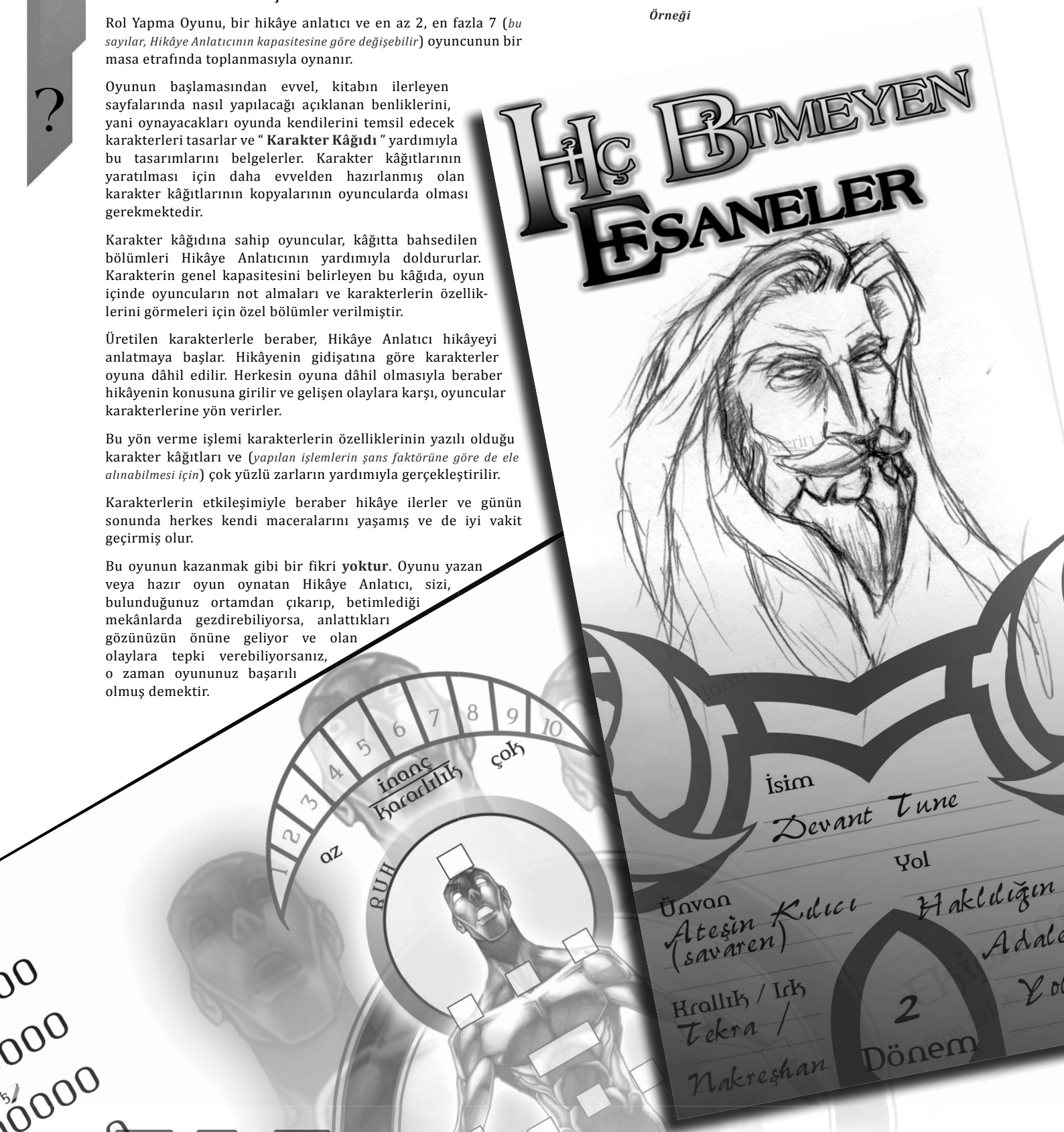
Üretilen karakterlerle beraber, Hikâye Anlatıcı hikâyeyi anlatmaya başlar. Hikâyenin gidişatına göre karakterler oyuna dâhil edilir. Herkesin oyuna dâhil olmasıyla beraber hikâyenin konusuna girilir ve gelişen olaylara karşı, oyuncular karakterlerine yön verirler.

Bu yön verme işlemi karakterlerin özelliklerinin yazılı olduğu karakter kâğıtları ve (*yapılan işlemlerin şans faktörüne göre de ele alınabilmesi için*) çok yüzlü zarların yardımıyla gerçekleştirilir.

Karakterlerin etkileşimiyle beraber hikâye ilerler ve günün sonunda herkes kendi maceralarını yaşamış ve de iyi vakit geçirmiş olur.

Bu oyunun kazanmak gibi bir fikri **yoktur**. Oyunu yazan veya hazır oyun oynatan Hikâye Anlatıcı, sizi, bulunduğunuz ortamdan çıkarıp, betimlediği mekânlarda gezdirebiliyorsa, anlattıkları gözünüzün önüne geliyor ve olan olaylara tepki verebiliyorsanız, o zaman oyununuz başarılı olmuş demektir.

Bir Kara Zar - Karakter Kağıdı Örneği



Zar

Zarlar oyunu götüren ana faktörlerden biridir. Çeşitli özelliklerinizi veya yapacaklarınızı, bu özellik ve yapılacaklara has zarların atılmasıyla beraber karakterinizce denenirler. Zarın değerine ve Hikâye Anlatıcının fikrine göre karakteriniz başarılı veya başarısız olur. Mesela :

> - Atının üstünde hızlıca ilerliyordu. Rüzgarı arkasında hissediyor ve bu, şuan ki hızına hız katıyordu. İlerde gördüğü küçük dere üzerinden atlanamayacak kadar geniş değildi. Özellikle bu hızla giderken kesinlikle değildi. -

Bu derenin üzerinden atlanırken veya atlanmasına doğru, eğer senaryoda varsa, bir anda çalılardan, birinin, at üzerindeki karaktere saldırması veya son anda rüzgârın ters istikametten esmesi, atın ve kullanıcısının dere üzerinden geçmesine bazı engeller çıkarabilir. Bu engelleri nasıl karşılayacağınıza veya ne yapacağınıza kendiniz karar verseniz de, bunları yapıp yapamadığınızı atılan zarlar ile belirliyoruz. Bu tür genel durumlar için **12**'lik zar kullanılır.

Zarın sayısı ne kadar yüksekse, yapılan veya yapılmak istenen harekette o kadar başarılı olunur. Yapmak istediğiniz harekete göre, karakter kâğıdınız da o harekete etkisi olacak kabiliyet haznesindeki değerlere bakılır. Bunun sonucu olarak oradaki değerler, sizin attığınız zarın değerine eklenir.

> - At hızlandıkça, süvari, aslında zıplaması gereken yeri kaçıracaklarını fark etti. Bu yüzden atı direk dereye sürmek yerine mahmuzlayarak derenin kenarına yanal bir açıyla yaklaşmaya başladı. Bu sayede atın koşacağı yolu uzatırken, aynı zamanda atlayacakları mesafeyi de uzatmıştı ama gene de karşıya geçebileceklerdi.
>
> At, son adımını atışıyla beraber kendini, süvarisiyle beraber derenin öbür yakasına doğru itti. Birkaç kalp atışı kadar sürecek zaman için her şey sanki dondu. Sonra sert ve hızlı adımlarla, hız kaybetmeden, derenin öbür yakasından ilerlemeye devam etiler. -

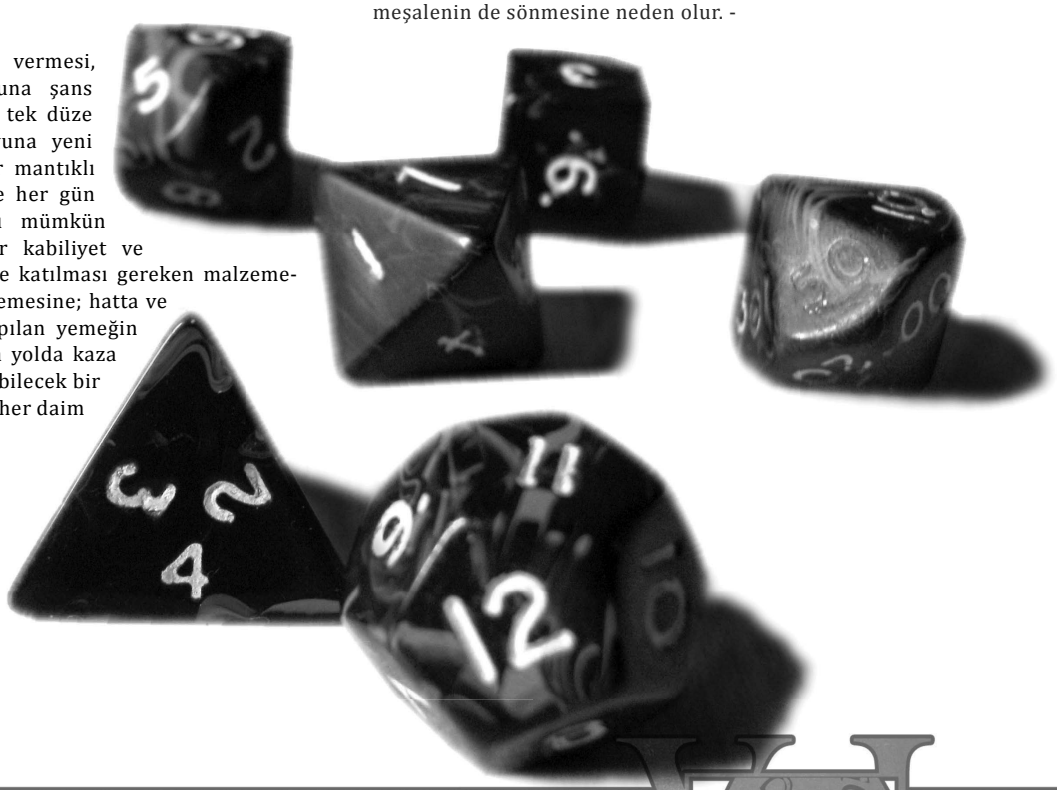
Her atılışında farklı bir değer vermesi, zarların kullanımıyla beraber oyuna şans faktörü eklemekte. Bu, oyunu hem tek düze olmaktan çıkarmakta hem de oyuna yeni bir hava vermektedir. Ayrıca eğer mantıklı düşünülürse, en usta aşçının bile her gün mükemmel bir yemek yapması mümkün değildir. Kendisi mükemmel bir kabiliyet ve yeteneğe sahip olsa bile, yemeğe katılması gereken malzemelerin geç gelmesinden, hiç gelmemesine; hatta ve hatta bozuk olmasına veya yapılan yemeğin mutfaktan, müşteriye giderken yolda kaza sonucu dökülmesine kadar olabilecek bir sürü etkenden dolayı, aşçımız her daim başarılı olamayabilir.

Kara Zar ve z12 Sistemi Üzerine

Kara Zar sisteminde normal bir RYO için kullanılan tüm zarlar (*20 hariç*) kullanılır. Bunlar sırasıyla **4** , **6** , **8** , **10** , **12**(*2*) ve 10'un alternatifi olan **100**'lüktür. Sistem bir z12 sistemi olarak nitelendirilebilinse de, aslında 10luk zar sistemine daha yakın bir mantığa sahiptir.

12'lik zar (*ki oyunda birçok olay için kullanacağınız ana zar*) 1'den 10'a kadar başarı puanlarına sahiptir. 1 atılırsa yapılmak istenen iş başarısız olur. 10 atılırsa da kişinin tam aklındaki şey gerçekleştirilir. Zarın diğer 2 yüzü olan 11 ve 12 ise biraz daha ağır ve güçlü zarlardır. 12'lik zarda 11 atmak; 1 atmaya eş değerdir. Lakin atılan 11 ile beraber karakter istediği bir şeyi gerçekleştiremezken, kendisi ile beraber grubuna da olumsuz etkide bulunur.

> - Uzun bir düşüşten sonra maceracı grubu tünelin sonunda bir odaya inerler Kısa bir süre sonra ayağa kalkabilenler yavaşça doğrulur ve etraflarına bakar. Kat be kat yerin altında olmalarına karşın burada yeterli hava vardır. Herkes bellerinden (halen kırılmamışsa) meşaleleri çıkarır ve yakmak için çalışmaya başlarlar.
>
> Düşüş sırasında birçoğunun meşalesi, sürtünmenin etkisiyle parçalanan su mataraları yüzünden sırılsıklam olmuştur. Miku dışında. Miku yavaş yavaş meşaleyi alevlendirmeyi başarır. Bu sırada düşmüş oldukları tünelden bir gürültü gelmeye başlar ve hepsi dönüp o karanlığa baktığından, meşalenin de o yöne döndürülmesiyle beraber grubun son elemanı, Koneva'nın tünelden kayarak kendilerine doğru geldiğini görürler. Birkaç saniyeliğine herkesin yüzünden kan çekilir. Koca Koneva büyük bir süratle üzerlerine geliyordur. Bir an önce kaçmaya çalışırken birbirlerini itip kakanlar arasına bir anda 250 kiloluk bir kütle iner.
>
> Dumanların dağılması ardından herkesin iyi ve Koneva'dan kurtulmuş olması birçok kişiyi sevindirir. Fakat Koneva'nın ani bir hareketle kalkıp öksürmesi, Miku'nun elinde ve son meşalenin de sönmesine neden olur. -



12'lik zarda atılan 12 ise 10'a eşdeğerdir. Lakin bu zar da, 11 gibi sadece kişiye değil, tüm grubun yararına olacaktır.

> - Koneva'dan kaçmaya çalışırken birbiri üzerine çıkan insanlar bir yerden sonra dengelerini kaybeder ve yere yığılırlar. Bunun sonucu birçoğu yuvarlanırken aralarından biri duvara çarpar. Hafif bir çarpış olmasına karşın şu an duvarın tam önünde yığılı duruyordur. Baktığında ise o duvarın çatlakları arasından ufak ışıklar süzülüyordur. Ayağa kalkar ve bu duvarı biraz yoklar. Duvarda bulduğu bir kolu indirmesiyle beraber duvar geriye doğru çekilir ve grubun önüne serilir. Duvarın arkasından gelen ışık kütlesi tüm odayı aydınlatır. -

Alternatif Hızlı Karar Zarı. "Z2"

Bazen yapılan veya yapılmak istenen aktivite, genel kavramından ya da başka nedenlerden dolayı yapılması çok zor olabilir. Veya öyle bir an söz konusudur ki ya o iş yapılacak yada başarısız olunacaktır. Bu tür zamanlarda **z2** olarak adlandırdığımız 4'lük zar atılır.

Oyunu oynatan, Hikâye Anlatıcısı özellikle belirtmesi dışında 1 ve 3 aktivitenin yapılmasını ve 2 ile 4 de başarısız olunması anlamına gelir. 4 yüzlü zarların 2 şer yüzüne aynı görevi yükleyerek 2 yüzeyli bir zar olan z2 yi kullanmış olursunuz.

Oyun ve Kitap boyunca zarları nitelendirirken, sayısı ve öncesinde "**Z**" yazılacaktır. **Z6**, 6'lık zar anlamına gelmektedir.

Kara Zar Z12 (2) H.A İnsiyatifi

RYO *bizce* bir grup *ilgili* kişinin bir araya gelip *istekli* bir şekilde gerçekleştirdiği aktivitedir. Bu böyle olunca, bizce başka sistemlerde Hikaye Anlatıcıdan alınan (*oyunu daha sistematik yapıp*) o gücü Hikaye Anlatıcıya geri vermenin daha mantıklı olduğunu düşündük.

Kara Zar genel olarak tasarlanırken, bizce sistemde olan ve H.A ile oyuncu dışında bir prosedür olan konuları aradan çıkarmaya, bu iki kısmı daha yakınlaştırmaya çalıştık. Bu açıdan bizce Kara Zar, Hikaye Anlatıcının büyük bir çoğunlukla oyun üzerinde hakimiyeti olduğu bir sistemdir.

Kara Zarın temeli olan 12 aslında oyunda 2 tane olması gereken bir zar türüdür. İlk 12 lik yukarda anlatıldığı gibi 1 den 10 a kadar Normal z10 mantığı ve 11 ile 12 de bunların jokerleri olarak görev görmekteydiler.

İkinci 12lik zar da aynı mantık güdülürken- 11 Hikaye Anlatıcı insiyatifi olarak adlandırdığımız, Hikaye Anlatıcının o anki fikri ve düşüncesine göre olayların gelişmesine neden olan yüzümüzdür. Bu kalibrede Hikaye anlatıcının vereceği kararın iyi veya kötü olması gerekmemektedir.

Bu zarlar özellikle oyunun bir şekilde devam etmesi gerektiği yerlerde ve özel bulmacalarda Hikaye Anlatıcılara çok yardımı dokunacaktır diye umuyoruz.

Lakin, Kara Zar ın orijinal Zar seti çıkana kadar herhangi bir zar setinde çift 12 lik görmeniz söz konusu olmayabilir (*z12 nin başka sistemlerde en az kullanılan bir zar türü olması da başka bir neden*). Eğer ikinci bir 12 lik bulunamazsa o zaman şu yolları izlemenizi öneriyoruz.

- 12 lik zar atılmadan evvel bu bahsi gecen zarın Hikâye Anlatıcının insiyatifli olup olmadığını söyleyerek atmak.
- Her atılan 12 lik zarın, 2 zar şeklinden biri olmasını, sürpriz yapmak istiyorsanız da 12 lik zarın atılması ardından oyunculara 4 lük zar attırıp, 1 ve 3 ün gelişiyle Normal, 2 ile 4'ün gelişiyle de insiyatifli zarın atıldığını belirleyebilirsiniz.

Bu Kitaba Eklenmemiş Bölümler Üzerine

Kara Zar - Oyuncu El Kitabı yazılırken daha evvel oluşturulmuş ve oyun sisteminin parçası olan birçok öğe kitaba eklenmemiştir. Bunun başlıca nedenleri arasında bu öğelerin daha fazla geliştirilmesi, düzeltilmesi ve testlerinin yapılması vardır.

Ayrıca kitabın içeriği sadece 1 kişi tarafından yazılmakta ve devamlı şekilde düzeltilmektedir. Buda takdir edersinizki bir zaman sonra büyük bir yüke dönüşmektedir.

En son neden ise kitabın içeriğini daha derli toplu tutmaktır. Öyleki birçok başka oyun sisteminin el kitaplarında bulunan " **Irklar** ", " **Krallıklar** ", " **Tanrılar** " gibi oyunun geçeceği Kurgu Sistemine (*mesela HBE*) ait öğeleri oyun sistemi üzerine yazılan kitaptan çıkardık.

Bunun sebebi ise, bu eklenen öğeleri Kara Zar oyun sistemini kısıtlayacağını düşündük. Şuan elinizde tutuğunuz kitap genel kullanım Kılavuzu olup birçok başka oyun ve sisteme entegre edilebilinir durumdadır.

Fakat bu, daha evvel değinmiş olduğumuz gibi, bu öğelerin olmadığı anlamına gelmemektedir. Bu yüzden bu kitabı okurken Irklar veya Tanrılar ve Din veya Diyarlar hakkında birşey bulamayacaksınız.

Bu bahsedilen öğelerin detaylı bir şekilde anlatılacağı ve yakında çıkacak olan " **HBE Kurgu Sistemi** " kitabını bekleyiniz. O zamana kadar şuan beta olan versiyonunuda Gece Dîvânından bulabilirsiniz.

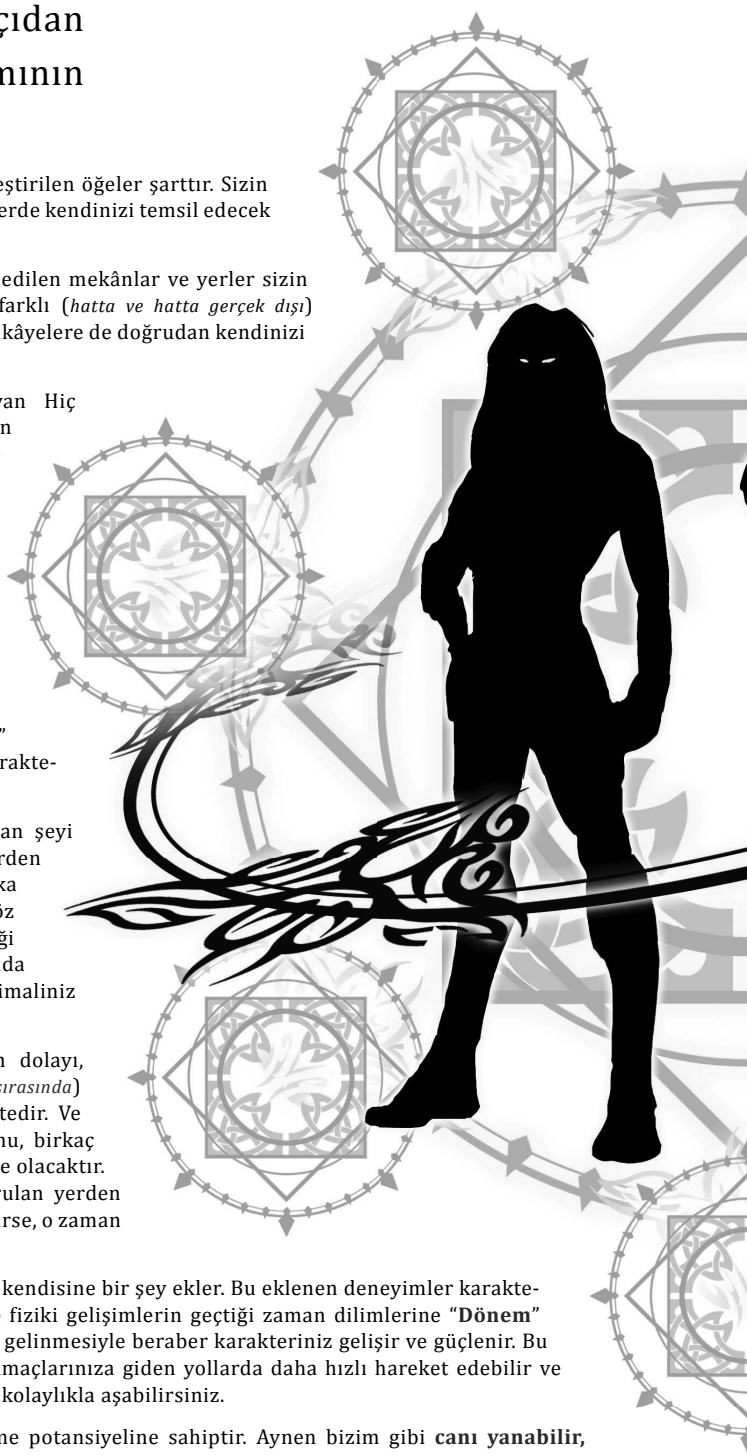
Kara Zar şuan tasarım aşamasında ilerlemektedir. Her türlü yorum ve fikirleriniz için bana gardain@gmail.com dan ulaşabilirsiniz.

Karakter Yaratma Kılavuzu

Karakter Nedir?
Yollar
Dönemler
İnanç & Kararlılık
Nitelikler
Yetenekler
Teknikler ve Takıntılar
Güçler

1

Anlatılan hikâyelerin anlatılma nedenleri genelde, kişi veya kitlelerin başlarına gelenlerin aktarılmasıdır. Bu açıdan rol yapma oyunları belki de hikâye anlatımının geldiği en uç noktalardan biridir...



Hikâyelerin anlatılması için kişiler veya kişiselleştirilen öğeler şarttır. Sizin de bu hikâyelerde yer alabilmeniz için bu hikâyelerde kendinizi temsil edecek bir öğeye ihtiyacınız vardır.

Bu, her ne kadar şart olmasa da genelde tasvir edilen mekânlar ve yerler sizin bildiğiniz veya gördüğünüz mekânlardan çok farklı (*hatta ve hatta gerçek dışı*) olabilir. Böyle mekânlarda geçmesi söz konusu hikâyelere de doğrudan kendinizi eklemeniz zor olabilir.

Örnek olarak bu kitabın yazılmasını sağlayan Hiç Bitmeyen Efsaneler; koskoca bir diyarı konu alan bir kurgu sistemidir. Bu sistemde gezegenler ve kıtalar, ülkeler ve şehirler vardır. Bu şehirlerde de aynı gerçek hayattaki gibi toplumlar vardır. Bu kurgu sistemi geçmiş zamandaki kültür ve adetlere sahip, halen krallık ve imparatorluklarla yönetilen bir diyara ev sahipliği yapmaktadır. Ve Hiç Bitmeyen Efsaneler'de karakter olarak bahsettiğimiz ise bu diyarda yaşayan bireylerdir.

Verilen maceralar ve yaşanan olaylara karşı "**Siz, o karakter olsaydınız ne yapardınız?**" sorusuna vereceğiniz cevaplar doğrultusunda karakteriniz olaylara tepki verir.

Karakteriniz o diyarda, gerçekten o an anlatılan şeyi yaşadığından dolayı, sizin korkmadığınız şeylerden korkması, şok olması, bildiklerinizi veya başka karakterlere tasvir edilen bilgileri bilmemesi söz konusudur. Hikâye Anlatıcının size tasvir ettiği şeyi **duyar**, **görür** ve **işitirsiniz**. Bunun dışında başka oyunculara anlatılan bilgileri bilmeme ihtimaliniz vardır.

Ayrıca yaşayan bir diyardan bahsettiğimizden dolayı, karakteriniz hayatı boyunca (*maceralar sırasında*) yaşadıkları ve öğrendikleri sayesinde gelişmektedir. Ve hiç şüphesiz ki karakterinizin şu günkü konumu, birkaç macera evvelki konumundan daha farklı bir yerde olacaktır. Ama asıl püf noktası, bu yerin bir evvelki durulan yerden daha iyi olmasıdır. Eğer bir çember içinde dönülürse, o zaman felaketin karakterinizi bulması an meselesidir.

Karakterinizin başından geçen olayların birçoğu kendisine bir şey ekler. Bu eklenen deneyimler karakterinizin gelişmesini sağlar. Genel olarak zihni ve fiziki gelişimlerin geçtiği zaman dilimlerine "**Dönem**" deriz. Dönemlerin yaşanması ve yeni dönemlere gelinmesiyle beraber karakteriniz gelişir ve güçlenir. Bu gelişim sayesinde, daha evvelden saptadığınız amaçlarınıza giden yollarda daha hızlı hareket edebilir ve birçok muhtemel engeli başka karakterlere göre kolaylıkla aşabilirsiniz.

Lakin her canlı gibi karakteriniz de zarar görme potansiyeline sahiptir. Aynen bizim gibi **canı yanabilir, yaralanabilir**, **hasta olabilir** ve **ölebilir**. Bu yüzden karakteriniz için bazı kararlar alırken, karakterinize verebileceği etkiyi düşünerek bu kararları almanız daha iyi olacaktır.

Tipi, şekli, ırkı, işi, mantığı veya bakış açısı sizinkine benzer veya sizinkinden apayrı olabilir. Karakterinizin yapabilecekleri hakkında daha fazla bilgi almak için Hikâye Anlatıcınıza danışınız.

Karakterinizin Yaratılması

Karakteriniz, daha evvel anlatmış olduğumuz gibi hayal ürünüdür. Herkes karakterinin bir yerden sonra elle tutulabilir gözle görülebilir olmasını diler; çünkü herkes kendi karakteriyle uzun zaman boyunca maceralara atılır ve onu, bir nevi geliştirip büyütür. Kimisi karakterinin resimlerini çizer veya benzediğini düşündüğü resimleri referans olarak gösterir. Kimisi karakterinin kullandığını düşündüğü eşyalara sahip olur veya yaptırır. Çünkü paylaşılan sadece bir masa etrafında hoş bir sohbet değil, belki hayatınız boyunca asla yaşayamayacağınız bir maceradır. Bu böyle olunca da zekâsı, gücü, karizması sayesinde sayısız macerayı yaşamanızı sağlayan bu karakterlerle iftihar eder ve başka insanlarla da paylaşmak isteyebilirsiniz.

Lakin yolun başında, her şeyden evvel sizi bu dünyada temsil edecek olan bu karakterin ne tür özelliklere sahip olabileceğini düşünmeniz ve bir eskiz yapmanız gerekebilir. Kara Zar Oyun Sisteminde karakterlerin oynatılabilinmesi için, oynatıldıkları oyunlarda belli tasvir özelliklerine sahip olmaları gerekmektedir. Yani **ilk iş** karakterinizin neye benzeyeceği ve ne tür özelliklere sahip olacağını bulmaktır.

Bu konuda kendi hayal gücünüze güvenebilir ve hep yaratmak istediğiniz bir karakteri yaratabilirsiniz. Ardından karakterinizin ne tür özelliklere ve eşyalara sahip olduğuna karar verebilirsiniz. En son olarak da hayata karşı bakış açısını, nerede yaşadığını ve şu anki konumuna nasıl geldiğini belirlemeniz, karakterinizin oyun oynatılan dünyada var olmasını sağlayacaktır.

Karakterinizin diyar üzerinde kendine yakın görebileceği belli saflar vardır. Karakterinizin genel gelişimine göre bir safa daha yakın olursunuz. Bu saflar arasında " **Ruh** ", " **Beden** " ve " **Diyar** " vardır. Aldığınız özelliklerin birçoğu içinde bu saflara ait seçenekler barındırmaktadır ve herhangi bir tanesini seçmeniz bazen size yeni özellikler katabilir.

Karakterlerinizin Oyun İçinde Gelişmeleri Üzerine

Karakterinizin belli bir tipe, fikre ve güce sahip olabilmesi ve bu bahsedilen değerlerin de oyunlarda kullanılabilmesi için bir sistem üzerine oturtulması gerekmektedir (*Bu örnekte Kara Zar*). Ancak bu sayede karakterlerinizin neler yapıp neler yapamayacağını bilebilir, bu bilgiler doğrultusunda oyunlarda karakterlerinize yön verebilirsiniz.

Ayrıca bu sistem ve sistemin size sunacağı çeşitlilik sayesinde, karakterinize yeni özellikler ekleyebilir, bu özellikleri geliştirebilir ve kendinize özgü hâle getirebilirsiniz. Kara Zar Sistemi, karakterinizin gelişebileceği, eğitimini görebileceği ve kazanabileceği birçok özellik için size daha evvelden yol göstermektedir. Karakterinizin nelere sahip olduğu ve bu sahip olduklarının ne anlama geldiği aşağıda verilmiştir.

Karakterinizin bu diyara ve oyunlara tam anlamıyla etkileşim içinde katılabilmesi için; hangi halktan geldiği, ne tür niteliklere, ahlaka, güdülere, teknik ve takıntılara sahip olduğunun, hayatın hangi yollarından geçtiğinin, güçlere hükmedip edemediğinin ve akli dengesinin ne kadar yerinde olduğunun bilinmesi gerekmektedir.

Bu bahsedilen konularda açıklamalar ve öneriler, ileriki bölümlerde sunulmaktadır.

1

İLKKEZ KARAKTER YARATILMASI ÜZERİNE

"**Karater**" denen öğenin ne olduğunun belirlenmesi ardından sıra, kendinize özel bu yol arkadaşını yaratmaya geldi.

Karakter yaratımı evvelsinde eğer yeni bir oyuna başlanıcaksa, hikaye anlatıcınıza danışmanızı tavsiye ediyoruz. Bunun nedeni, oyunun gereksinimlerinin farklı olması. Yani bazı oyunlarda *çocukluktan başlayıp* yavaş yavaş gelişebileceğiniz gibi , bazı oyunlarda direk *savaşa doğru marş yapan bir bölükteki savaşçı* olmanız beklenebilir.

Hikaye Anlatıcınız size oyununda nasıl bir karakter istediğini söylemesi ardından karakterinizi düşünmeye başlayabilirsiniz.

Karakter Yaratımında Atılan Adımlar

1. Karakterinizin İsmi, Cinsiyeti.

Bu adım, karakterinizin size özel yapan en önemli adımdır. Birçok oyunda genelde ensona bırakılan bu seçeneğin aslında ilk önce düşünülmesi gerekmektedir. Bu adımda karakterinizin neye benzediğini, nasıl biri olduğunu kısaca hayal edin. Ufak notlar alın.

2. Irkı

Oynadığınız senaryoya göre seçebileceğiniz ırklar olucaktır. Bunu hikaye anlatıcınız sizle paylaşıcaktır.

3. Yolu

Karakterinizin hayat görüşüne veya yaşam koşuluna göre seçtiği yoldur. Bu seçilen yol ayrıca kültürel ,ahlaksal ve yargısal düşüncelerinizide içerebilir. Bunu aklınızda bulundurarak yollardan en uygunu seçiniz.

4. Dönemi

Karakterinizin Bedeni ve Ruhani gelişimi ne durumda bunu bu bölümde göreceksiniz. Eğer yeni bir karakter yaratılıyorsa genelde bu bölüm sadece hikaye anlatıcı tarafından doldurulur. Eğer oynanan bir oyuna katılmak için veya yeni ve gelişmiş bir karakter yaratmak isteniyorda bu bölümün içeriğini gözden geçirmeniz ve bir Hikaye Anlatıcıdan yardım almanız iyi olabilir.

5. Ruhu

Karakterinizin yaşadığı maceralardan ne türlü etkilendiğini görebilmenizi sağlayacak bölüm burasıdır. Eğer yeni karakterter yaratılıyorsa gene bu bölümün hikaye anlatıcı tarafından doldurulması daha uygundur. Ama eğer siz bir karakter yaratıyorsanız, bu bölümdeki içeriği gözden geçirin.

6. Nitelikleri

Karakterinizin geliştirdiği fiziki ve manevi özellikleri. Kuvveti, hızı veya dayanıklığını bu bölümde belirleyeceksiniz

7. Yetenekleri

Herkesce paylaşılan birçok yetenek olmasına karşın Herkes her konuda uzman değildir. Siz hangi konularda hünerli olduğunuzu ve hangilerinde uzman olduğunuzu burdan görüceksiniz..

8. Teknik ile Takıntıları

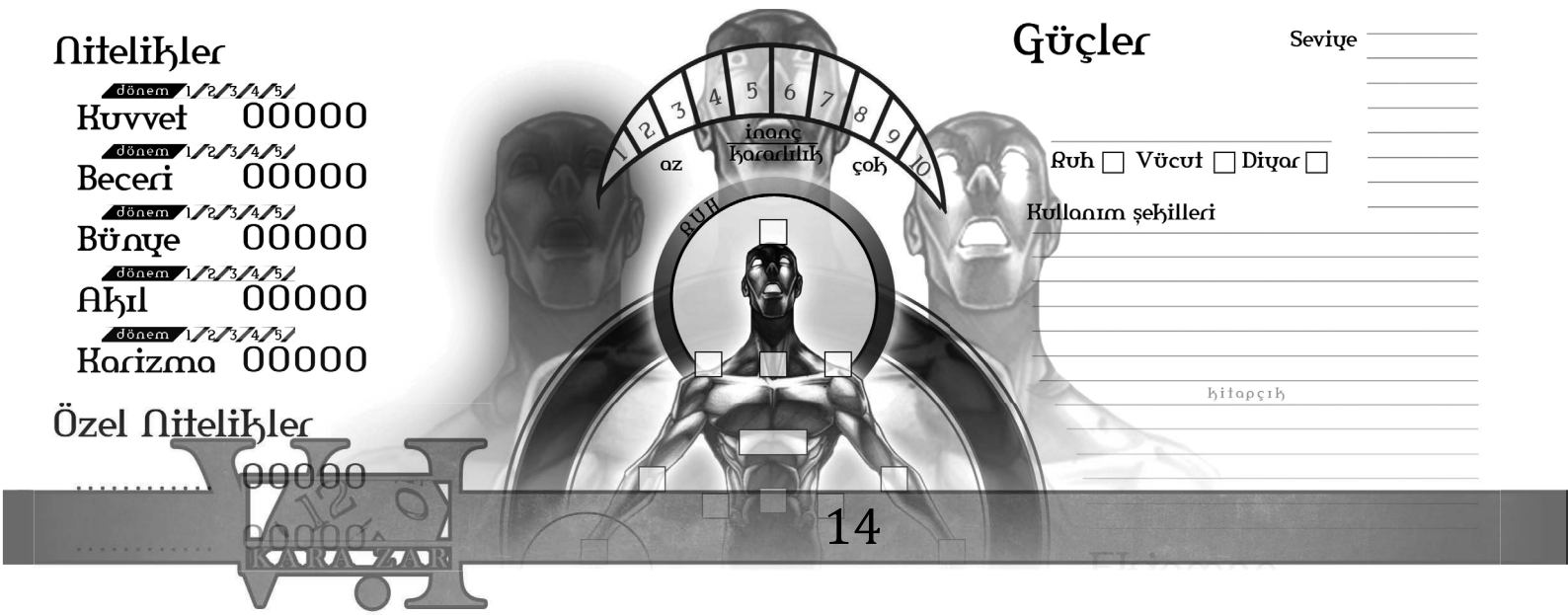
Karakterinizce kullanılan teknikler ve bazen karakterinizce yaşanan takıntıları bu bölümde seçeceksiniz.

9. Güçleri

Karakterinizin hükmettiği (*eğer varsa*) güçlerin seçenekleri ve haklarındaki bilgileri bu bölümde bulacaksınız.

10. Silahları

Karakterinizin kullandığı (*eğer varsa*) silahlar hakkında genişçe bilgiye burdan ulaşacaksınız..



Karakterin Gelişim Adımları

Karakter yaratıldıktan sonra değişmeyecek bazı noktalar var.

Değişmeyecek olanlar:

Karakter ismi ve cinsiyeti ve ırkıdır.

Bunun dışındaki diğer parçalar Dönem atlanmasına göre değişmektedir.

Dönem 0

- Hangi Yola adandığını belirtir: Yol seçilir (*Yollar Bölümü*)
- Karakter Dönem 0 olarak yaratılır. Kaç macera yaşamış olduğuna bakılır. (*Dönemler Bölümü*)
- Ruh bölümün de bu maceraların başarılı geçip geçmediğine bakılır. Sonucuna göre ham puan belirlenir (*ayrıca akli dengesine bakılır.*)
- Nitelikleri ve belirldenir: Ham puana göre geliştirilir.
- Erken Yeteneklerini belirler: Yetenekler için zar atılır. Ona göre yetenekler belirlenir.
- Teknikler öğrenir ve Takıntılar yaşamaya başlar: Kaç tane teknik e sahip olduğu niteliklere bağlıdır. Bulunan ham puana göre teknikler seçilir veya geliştirilir. Takıntı rastegele verilir.
- Güçler bölümünde (*eğer sahipse*) güç puanlarını dağıtır.
- Hangi Silahı kullandığını seçer

Dönem 1

- Karakter Dönem 1 e başlar. Kaç macera yaşamış olduğuna bakılır
- İnanç/ Kararlılık da bu maceraların başarılı geçip geçmediğine bakılır. Sonucuna göre ham puan belirlenir (*ayrıca akli dengesine bakılır.*)
- Nitelikler ve eğer açıldıysa Özel Nitelikler ortaya çıkarılır
- Seçilen Yolda ilerlenen pozisyon belirlenir. Yeni bir ünvan aldımı ona bakılır.
- Yeteneklerde gelişilir.
- Yeni teknikler öğrenilir veya olan Nitelikler Geliştirilir. Takıntılara yenisi eklenir.
- Güçleri manipulasyonunda geldiği noktaya bakılınır.
- Kullandığı silahlarda geldiği noktaya bakılır.
- Dönem 2 de dönem 1 in aynı yollarında gider.

Kitabı okumanız ardından eğer karakter yaratımında problem yaşıyorsanız o zaman

http://karazar.gecedivani.com

Üzerinden forumlara ulaşabilir ve bizden yardım alabilirsiniz.

İyi oyunlar...

2

Yollar

Kişiler hayatlarında belli kararlar alır ve bu kararların sonucunda önlerine çıkan yollarda ilerlerler. Aslında herkesin mantığı budur:

Daha ileri yol almak...

Kişilerin gittikleri yola göre hayata bakış açıları değişebilir. Yürüdükleri yola etkileri olabilir. Yollar karakterlere çok şey getirebilir ve bir o kadar da götürebilir. "**Yollar**", karakterlerin hayatlarına etki eden iş veya uğraşlarıdır.

Her şeyin bir başlangıcı vardır. Ressam olmak isteyenler, resim yapmaya yağlı boyayla başlayamayacakları gibi kimse (*mantıken*) gençliklerinin baharında Savaren, Savarin veya büyücü olarak başlayamaz. Bu sözü geçen ünvanlar, izlendiği zaman bu ünvanlara ulaşılmasını sağlayan yollarda karakterlerin önüne çıkmakta ve diyarda belli başlı kişilere verilmektedir. Bu bağlamda herkes büyücü, silahşör veya şampiyon olamamaktadır. Bunların hepsi birer ünvandır. Ünvanlar karakterlere bahşedileceği gibi karakterlerce başka ünvan sahiplerinden sökülüp alınabilirde. Bu durumdan dolayı bu ünvanları alıp almamak karaktere kalmıştır.

İsim

Yol

Dönem

Mesela "**Haklılığın Yolu**"nda, başta "**Hacı**" olarak yürümeye başlarsınız ve isterseniz 20 yıl boyunca hacı olarak kalabilirsiniz. Ve emin olun, o hacıyı çok az Savaren bir güreşte yenebilir. Kısaca ünvanlar toplumda birer kat yukarı veya aşağı olabilirler. Ancak size sosyal statü getirecek olsa da, eğer o ünvanı taşıyamayacaksanız almanın bir mantığı yoktur. Onun yerine bir alt rütbede kalıp birçok üst rütbeli kişinin iş için aradığı biri olabilirsiniz. Karakteriniz dünyalara kadir bir el becerisine sahip olmasına karşın illa da bir klanın başına geçmek zorunda değildir. Önemli olan karaktere en oturan ünvanı bulmaktır.

Diyarda bahsettiğimiz yollar ve bu yolların alt kolları, aynen gerçek hayatta kat ettiğimiz yollar gibi ilerledikçe aşılmakta ve yeni ayrımlara gelinmektedir.

Peki Karakterinize En Uygun Yol Hangisidir?

Öyle ya hayattaki birçok şey gibi birden fazla seçenek ve birçok detay var. Bu detaylar arasında karakterinizin neye ilgi duyduğu veya hangi yolda daha başarılı olduğunu kestirebilmek zor olabilir.

Bu yüzdendirki yollar "**Ana**" ve "**Yan**" yollara ayrılmaktadırlar.

Ana Yollar:

Birbirinden keskin hatlarla ayrılan yollardır. Bu yollar genelde bir önceki ve bir sonraki ana yolla bazı benzerliklere sahip olmasına karşın genelde onlardan kendini ayıran asıl bir özellikle öne çıkmaktadır.

Ana yollar **7** tanedir. Bunlar sırasıyla **Doğanın Yolu**, **Aklın Yolu** , **Aydınlığın Yolu**, **Haklılığın Yolu**, **Silahın yolu**, **Sessizliğin Yolu** ve **Dengenin Yolu**dur.

Yan Yollar:

Ana yollar kendi içlerinde yan yollara ayrılabilirler. Netekim birçok yolun felsefesinin ayrı algılanması ve farklı anlatılmasıda söz konusudur. Bu farklılıklarda genelde başka felsefi bakışlar içinde ayrılmaktadır.

Mesela Silahın ele alınmasının birçok nedeni olmasına karşın bazıları sadece şeref için bazıları ise sadece zevk için silahlarını kullanmaktadılar. Bu iki ayrı kutupun açtığı yan yollarda yürüyenlerin de farklı ünvanları ve özellikleri olması kaçınılmazdır.

** Yolların ikonları internetten alınmış Döğme tasarımlarından esinlenmiştir*

2

Tuu Neith - "7 tepe" keşişi

DENGENİN YOLU

Dengenin yolunda gidenler diğer yollarda ilerleyenlerin aksine, bakış açılarına göre değil, ortada olanların üzerinden yargıda bulunurlar.

Genel olarak diyardaki görüş ayrılıklarını değil, diyarın genelinde olanları gözden geçirirler. Kendilerini şartlamazlar, her türlü bakış açısına açık ve sabırlıdırlar.

Dengenin Yolu, olaylara felsefi bir bakış açısıyla yaklaşır ve bu şekilde adımlar atmaya özen gösterir. Bu yaklaşımları sayesinde, kendilerini diyardaki birçok yolla kesişirken bulurlar. İyi bir silahşör kadar becerili silah kullanabilir, bir büyücü gibi diyardaki güçlere hükmedebilir ve rahipler gibi ruhani yollarda ilerleyebilirler.

Yardımcı – Öğrenci

Dengenin Yolu'nda eğitim alan ve genel mantığı öğrenen kişilerdir.

Keşiş

Keşişler aldıkları eğitim sayesinde kayda değer düşmanlar olurlar.

Keşişleri diğer yollardan ayıran şey ise diyardaki "**Çi kullanıcı**" tek yol oluşlarıdır. (*bknz : Güçler, Çi*)

SİLAHIN YOLU

Bazen kendiniz için, bazen başkaları için bazen de bir fikir için ayakta durmanız ve onu savunmanız gerekir. İşte bunu yapmayı istemek bile önemli bir adımdır.

Silahın Yolu, diyarda en fazla seçilen ve üzerinde yürünen yollardan biridir. Bu yol diyarda bir yeriniz olmasını, o yeri güvende tutmanızı ve en sonunda sizin kayıtsız şartsız güveneceğiniz bir yeteneğinizin olmasını sağlar.

Savaşçı

Özellikle birbirlerine karşı yaptırımlarını ellerindeki silahlarıyla sağlayan bir düzende, savaşçı olan herkesin isteği kendi elindeki silahı, rakibinin kullandığı silahtan daha iyi kullanmak veya rakibin yaptırım gücünü (*silahını*) elinden almaktır. Ancak bu sayede rakibinin yaptırım isteğini olduğu gibi yok edebilir.

Bu nedenle savaşçı, Silahın Yolu'nda yürümeye başlar ve yolculuk boyunca silahı daha etkili kullanmayı öğrenir.

Şerefin Yolu

Şerefin yolunda yürüyenler diğer yollara mensup savaşçılar gibi kişisel çıkar gütmeden, fikirleri ve gerekirse kitleleri korumak için silahlarını kuşanırlar.

Kraliyet Savaşçısı

Ağır zırhlı, soylu savaşçılardır. Ünvanları vardır ve bağlı oldukları krallıklarda, ordu generalleri ve birçok konuda söz sahibi kimseler olurlar.

Mücadelenin Yolu

Mücadelenin yolundan yürüyenler, silah kuşanmaktan büyük zevk duyan ve bu konuda kendilerini ve yeteneklerini sınamak isteyen kişilerdir.

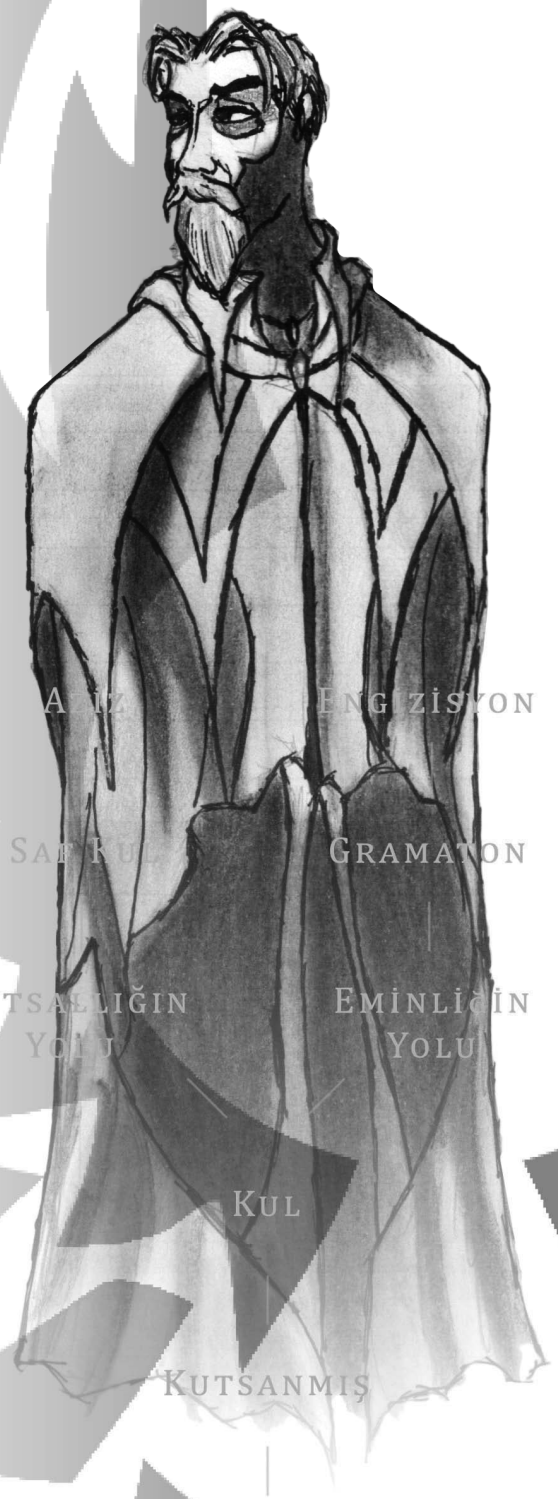
Silahşör

Seçtikleri bir silah üzerinde ustalaşan ve bunu belli bir kitlenin veya kişinin hizmetine sunan yetenekli savaşçılara denir.

Dotrakos - Oslon Şeref Şampiyonu

Maverik - Ulutin Kulu

2



AYDINLIĞIN YOLU

Aydınlığın yolu, dünyevi şeylerden kendilerini arındırmış ve sadece saflığa ve saflığın korunmasına adamış kişilerin yürüdüğü yoldur. Korunması ve geliştirilmesi gereken birçok şey vardır ve bunların en başında insanlar gelir.

Kutsanmış

Kendilerini dünyevi değerlerden soyutlamış ve inanca sahip kişiler. Bu kişiler ruhani olarak dengeli olurlar.

Kutsallığın Yolu

Büyük bir gücün altında, büyük bir planın parçası olduğuna inanmaktan geçer..

Kul

Diyarda çok az bilinen ve ustalaşması çok zor olan ruh üzerinde çalışırlar. Yaptıkları her şey başkalarının ruhlarına etki etme üzerinedir. Ruhları inceleyebilir, kullanabilir ve gerektiği zaman bağlı oldukları bedenden ayırabilirler.

Bunlar, daha evvelden bulunan veya farklı güçlerin kullanımıyla değil, hayat boyu gördükleri eğitimler sonucu öğrendikleri ve terbiye ettikleri bazı özellikleri sayesinde kullanımlarına açılır. Bu eğitimlerin ve çalışmaların sadece bir nedeni vardır: Kulların asıl amacı, ruhani yol gösterici olmaktır. Bu yüzden savaş kaçınılmaz olmadıkça, Kullar savaşmazlar.

Kulların kişilere olan etkileri ise genelde daha değişiktir. Kulların kutsadığı veya ilgilendiği kişiler yatışır ve acılarından arınırken, çarptığı kişiler güçten kesilebilir, niyetleri kırılabilir ve hatta delirebilirler.

Eminliğin Yolu

Büyük bir gücün altında, gücü hükmedenleri sınamaktan ve doğru yoldan şaşmadıklarını görmekten geçer...

Gramaton

Gramatonlar Kul eğitimleri sırasında belli yeteneklerde ileri gelişme kaydeden Kullar arasından seçilirler.

Kullarla aynı eğitimi almalarına karşın son sınavları farklıdır. Bu sınavda düşünülmez korkulara ve inanılmaz yozlaşmalara tabi tutulurlar. Bu sınavları geçebilen çok az bir sayıda kişi olmasına karşın, başaranlar Gramaton ünvanını alırlar.

Gramatonlar, tüm Kulluk sistemi içindeki yozlaşmayı bulmak, durdurmak ve mümkünse yok etmek için çalışırlar. Kendileri Ruh konusunda eğitimli olmalarına karşın kesinlikle bu gücü kullanmazlar. Tek kullandıkları zaman direk yozlaşmış bir kulla karşı karşıya geldikleri zamandır.

Gramatonlar Ruhani güçlerinden çok Gramatonluk eğitimlerinde aldıkları fiziksel eğitime güvenirler. Bu kendilerini Kullardan üstün kılan yegane özelliktir.

Agranithan - Turuncu Magitum

AKLIN YOLU

Aklın Yolu, diyarda diğer yollara göre en fazla yürünmek istenen, ama en az yürünebilen yoldur. Bu yol, diyardaki tabiat içinde, eko sistemin ilerlemesi için kullanılan yoğunlukları toplayıp, bunları işleyerek kendi çıkarları için kullanırlar. Bu yoğunluklar diyarda güç olarak bilinir ve aklın yolunda yürüyen herkes, bu güçleri daha iyi ve becerili bir şekilde kullanmak için uğraşır.

Yetenekli

Yoğunluğu fark edebilen ve bu yoğunluğa etki edebilen insanlara denir.

Akıllının Yolu

Bilinen en yaygın Aklın Yolu koludur. Öğrenciler okullarda, akademik yollar doğrultusunda, ustalardan büyünün yollarını öğrenirler.

Büyücü (Magitum)

Akademiyi bitiren öğrencilerin, eğitimlerine devam edebilmeleri için bazı sınavlara tabi tutulmaları söz konusudur ancak bu sınavların hiçbiri akademilerde verilmez. Öğrenciler veya yeni Magitumlar dünyaya açılmalı ve gerekenleri yerine getirmelidirler. Bunların yapılması koşuluyla akademiye devam edebilir ve gerekirse araştırmalara katılabilirler.

Çok az Magitum, akademi sonrası araştırmalara katılmaya çalışır. Diğerleri İskar'a dağılır ve kendilerini akademiye gelmeye mecbur bırakan nedenlerle karşılaşmak üzere yolculuğa çıkarlar.

Zekâ ve algının yüksek olması bir Magitumun büyü yolunda daha ileri gitmesini sağlar.

Mana kullanırlar. Seviyeleri arttıkça, normalde yaptıkları büyü için kullandıkları mana miktarlarını, daha da azaltmayı öğrenirler. Bu sayede normal Magitumların yapabilecekleri büyülerin kat ve kat daha fazlasını yaratabilirler.

Bilginin Yolu

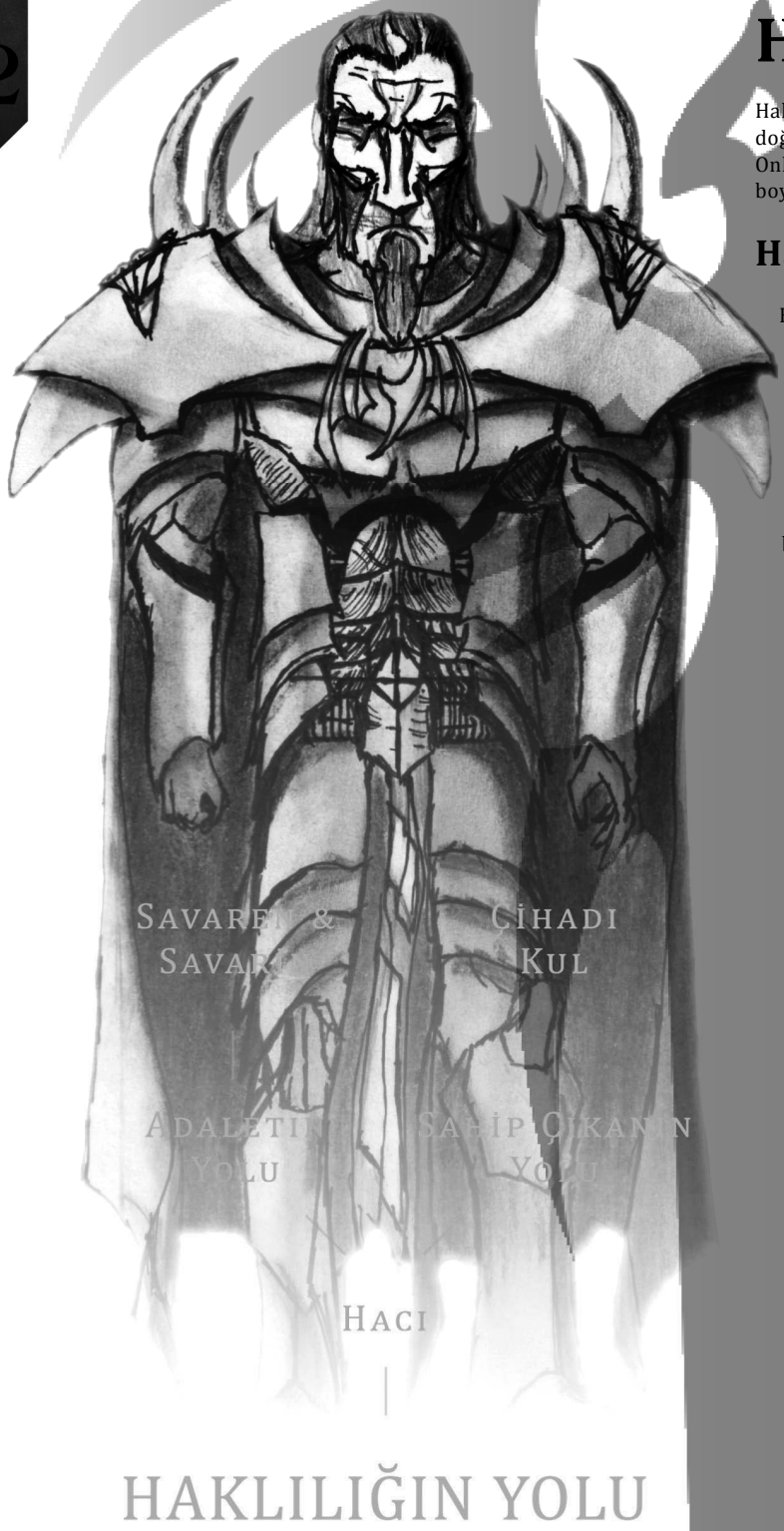
Bilinen en yaygın Aklın Yolu koludur. Genelde akademiye gitmek yerine manastır ve tapınaklarda eğitim görür, bilginin yolunu öğrenirler.

Kütüphaneci (Lokatum)

Lokatumlar genelde Akademiye gitme imkanı olmayan veya akademiye gitmeyi seçmeyen yeteneklilerin, gittiği bir yoldur. Bu yol bir yaptırım gözetmeksizin güç kullanımını öğrendikleri yoldur. Görevleri bilgiyi bulmak, korumak ve gelecek nesillere aktarmaktır.

Gücü yaptırım için kullanmamaları dolayısıyla genelde Dengenin Yolu keşişlerince eğitimden geçirilirler.

Kelfran bir Ateşin Kılıcı Savareni



HAKLILIĞIN YOLU

Haklılığın Yolu; bir kasaba, krallık veya ülke gözetmeksizin, tek bir doğru ve iyilik adına savaşan, yüksek görüşlü insanlardan oluşur. Onlar, etik değerlerini yitirmiş, kötülüğe meyilli veya kötülüğe boyun eğenleri bulmak, düzeltmek veya yok etmek için yaşarlar.

Hacı

Haklılığın Yolu'nda atılan ilk adım ve bu yoldaki kararlılığınızı gösteren ilk hareketinizdir. Yol boyunca, haklılığın yolunda yürüyenlerin her daim tutmaları gereken değerlerin anlatıldığı tapınaklara uğranır ve en sonunda sonuncu tapınakta hacılıkları biter.

Çıkılan bu yolculukta uğradığınız her bir durakta, haklılığın yolunda gidenlerin yaşadıklarını ve bu yolda ilerlemelerine neden olan konuları öğrenir ve bunun sonucunda bu yola özgü bir bilinç ve bakış açısına sahip olursunuz.

Adaletin Yolu

Bu yoldan ilerleyenler gittikleri yerlerde, din, dil ve ırk gözetmeksizin, iyiliğin ve haklının galip gelmesi için savaşırlar.

Savaren ve Savarin

İyilik adına savaşan yüksek düzeyli savaşçılardır. Belli kurallara ve inançlara sahiptirler. Son yüzyılda görev alanlarının büyüklüğü onların da kollara ayrılmasına neden olmuştur; çünkü her bölge diğerleriyle aynı şartlara sahip olmayabilir. Lakin genede Savarenler devamlı yolda olabilirler.

Sahip Çıkanın Yolu

Bu yolda yürüyenler, kutsal yerleri korumayı seçen savaşçılardır. Amaçları Kutsal Mabetlerin korunması ve bunların kötülük eline geçmesini engellemektir

Çihad-ı Kul

Savarenler gibi İyilik adına savaşan yüksek düzeyli savaşçılardır. Ama Çihad-ı Kulların öncelikleri Savarenlere göre farklıdır.

Kötülük görüldüğünde kendi korudukları mabetlere zararları olmadıkça onu yoketmeye çalışmazlar.

Kutsal Mabedler genelde Azizlerin yönetiminde olduklarından, Çihad-ı Savaşçılar da Azizin altında görev yapmakta ve bu yüzden kendi ünvanlarına Kul takısı almaktadırlar.

Linç bir " Kanatlar " Kanunsuzu

2

SESSİZLİĞİN YOLU

Gidilen her yol kişilerin isteği veya niyetiyle alakalı olmayabilir. Bazılarımız bazı şeylere itiliriz veya bu, kendimize söylediğimiz yalanlardan biridir. Gerçeği de, bize sorulmadan, bazen sorulsa bile, kimseye söylemeyiz.

Kanunsuz

Bunlar gelişmiş şehirlerde oluşmuş bir sınıftır. Kısa yaşamları onları hızlı yaşamaya itmiştir. Bu nedenle şeref, asillik ve onur gibi kavramlar birçok kanunsuz için yok olmuştur. Artık bir şeyi elde edebilmek için çalışmak değil, onun yerine sahibinden izinsiz almak (*çalmak*) veya sahibini o nesneyi kullanamayacak bir hale sokmak (*genellikle öldürmek*) onlar için daha hızlı ve iyi bir yöntem haline gelmiştir. Böylece alınan malın tadı daha da fazla çıkarılabilir.

Lakin bu döngüde fark edilmeyen şey, birçok şeyi elde etmenin daha kolay oluşundan kaynaklı elde edilen şeylerden sıkılmanın da daha hızlı olmasıdır ve bu da kişiyi yeni şeyler almaya itmektedir; bu, artik bir hobiden çok yasam tarzına dönüşmüştür.

Açlığın Yolu

Bu yolda yürüyenler açlığın fiziksel yanını bastırabilselerde, manevi yanına asla ama asla karşı koyamazlar. Bu manevi açlığı doyurmanın tek yoluda sahip olmaktır. Hep daha fazlasına ve hep daha ulaşılmazına.

Hırsız

Bu kişiler genelde çalma konusunda uzmandırlar, Öyle ki gizliliğe de bazen gerek duymazlar, ileri derecede profesyoneldirler. Zaten yeterince usta olamayanlar genelde yakalanır ve sokaklarda daha usta olanlar için yer açılır.

Körlüğün Yolu

Bu yolda yürüyenler fiziksel körlük yaşamamalarına rağmen ruhani duygu ve sezilerden yoksun kişilerdir. Vicdan sahibi olmayan, merhamet nedir bilmeyen , sadece aklına eseni yapan kişilerdir.

Zorba

Bu kişiler insanların düştükleri durumlardan faydalanan, sadece yardıma muhtaç olanları kendilerine hedef alan kişilerdir. Bir nevi uygarlığın eko sistemine armağan ettiği yeni bir avcı türüdür.

Yolların Seçimi Ardından

Karakterinizi gözünüzde canlandırdınız ve hangi yolda ilerleyebileceğini düşündünüz. Belki yan yollarıda seçmiş olabilirsiniz. Ama bunun ne kadar önemli olduğunu size hatırlatılmasına gerek yok.

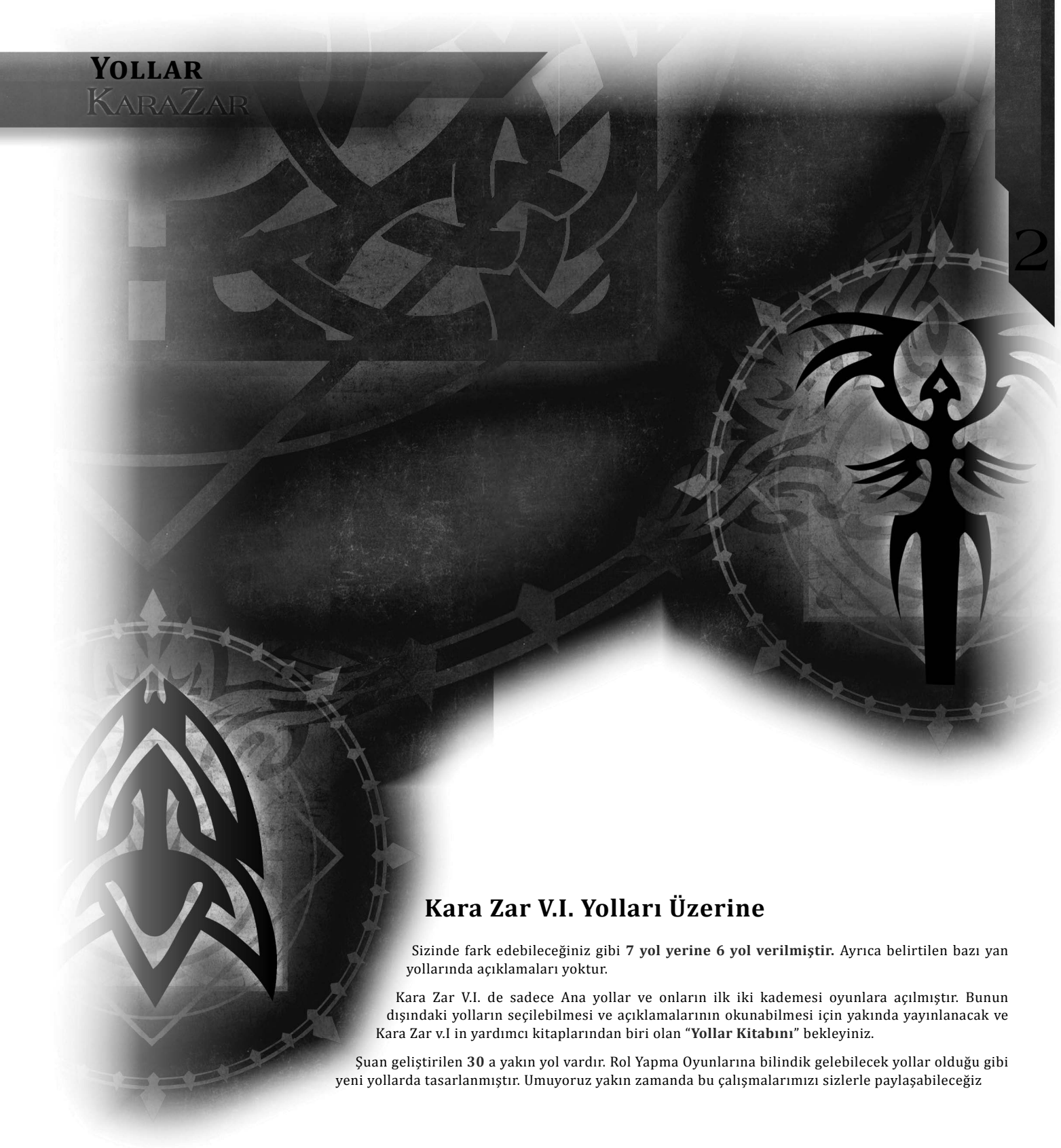
Netekim Yollar kişileri bazen istemedikleri şeyleri yapmaya iter ve yollar bazen mutluluktan çok acı getirir. Hiç bir yol bir diğerinden üstün veya daha baskın değildir (*en azından özünde*). Bu yollar vardır çünkü İskarda (*HBE diyarı*) yaşayanlar elinde sonunda bu yolların oluşmasını sağlamıştır.

Siz belki yeni bir yolda yürüyor veya belki çoktan uzun mesafeler kat etmiş olduğunuz bir yolda devam ediyorsunuz. Her halukarda Hiç Bitmeyen Efsaneler diyarında kısa yolların olmadığını ve herdaim mesafelerin kat edilmesinin zor olduğunu hatırlatmak isterim. Çoğu kişi mutlu ve sakin bir hayatın arayışında bu yollara çıkar.

Yani yollar bir yere varılmak için vardırlar.

İşte burda karakterinizi nicelerinden ayıracak olan kısıma geliyoruz. Siz sanki fabrika ürünüymüş gibi olan bir birinin klonu karakterler furyasından çıkma bir karakter mi oynatmak , Yoksa maceralarını hep hatırlayacağınız o uzaktaki arkadaşınızımı oynatmak istersiniz.

Bu sorunun cevabı saatler harcayacağınız bir oyunun nekadar emeğe değeyeceğini gösterecektir.



Kara Zar V.I. Yolları Üzerine

Sizinde fark edebileceğiniz gibi **7 yol yerine 6 yol verilmiştir.** Ayrıca belirtilen bazı yan yollarında açıklamaları yoktur.

Kara Zar V.I. de sadece Ana yollar ve onların ilk iki kademesi oyunlara açılmıştır. Bunun dışındaki yolların seçilebilmesi ve açıklamalarının okunabilmesi için yakında yayınlanacak ve Kara Zar v.I in yardımcı kitaplarından biri olan "**Yollar Kitabını**" bekleyiniz.

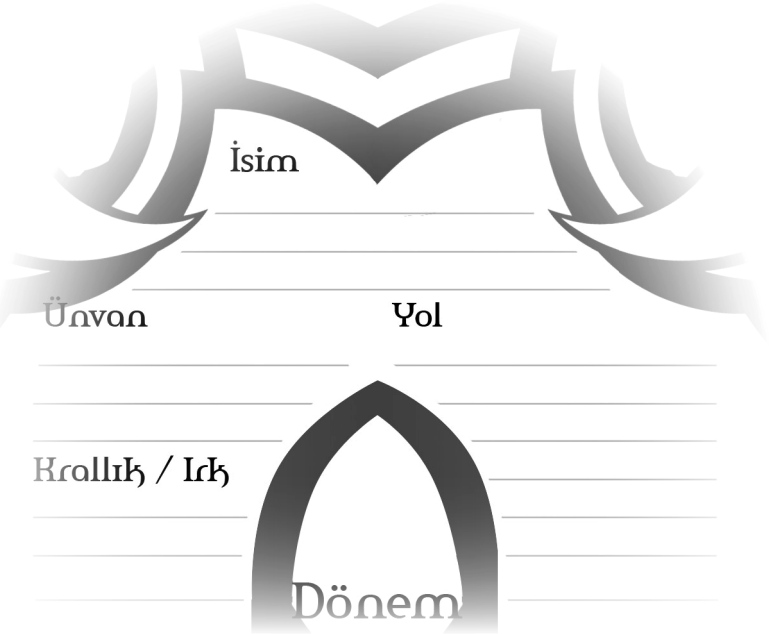
Şuan geliştirilen **30** a yakın yol vardır. Rol Yapma Oyunlarına bilindik gelebilecek yollar olduğu gibi yeni yollarda tasarlanmıştır. Umuyoruz yakın zamanda bu çalışmalarımızı sizlerle paylaşabileceğiz

3

İnsanlar, yani biz; farkında olsak da, olmasak da hayatımızı saflık üzerine kurmuş vaziyetteyiz.

Günlük hayatımızı yaşar, olaylara göre üzülür veya seviniriz. Çok azımız kendimiz dışında şeyler düşünebilir ve bu sayede büyük resme bakabilir.

Bunun nedeni elbette bunu başaramamak değil lakin bunun şuan yaşadığımız hayatta aslında bizden pekte beklenmemesinden dolayıdır.



Başımıza kötü bir şey gelince hemen ondan kurtulmaya çalışır, alınacak en kolay tertipleri alır, en kolay adımları atarız. Bunun getirebileceği yan etkileri veya çıkaracağı sonuçları düşünmeyiz. Anlık yaşarız ve bu yüzden de birçoğumuz mutluyuz.

Yaşadığımız hayatta aslında gerçek anlamda bir kazanma veya başarı yoktur. Ne kadar mutlu olursanız olun, siz mutlu olurken, dünyanın bir başka ucunda veya belki de yanı başınızda birileri acı çekiyor olma ihtimali herdaim vardır. *Doğrunun* ve *gerçeğin* sadece birer kavram olduğu ve kişiden kişiye değişebildiği bir dünyada sizin tek güvenceniz, kullandığınız doğrulukların ya yaşadığınız kültürce paylaşıldığını yada gerektiğinde arkasında durabilecek şeyler olduğunu ummak olacaktır.

Savaşlar yapılır ve bazen kazandıklarımızdan daha fazlasını kaybederiz. Bazen, aslında işlerin bizim düşündüğümüz gibi gitmediğini fark ederiz. Anlarız ki, aslında bildiğimizden çok bilmediğimiz var. O zaman yaptıklarımız bize şu anki aklımız ve tecrübemizle belki hata gibi gelebilir. Daha da aydınlanmış bir kafayla yaptıklarımızı gözden geçirmeye başlarız. Yeni şeyler öğrenir, yavaş yavaş olgunlaşırız. Evet, hayat eskisi gibi değildir artık bizim için.

Bu bahsettiğimiz şeyler, diyarın birçok sakininin eninde sonunda tattığı, o dönüm noktaları, yani "**Dönem**"lerdir. Bu dönemler içinde karakteriniz fiziksel ve zihinsel gelişimlerini yaşar ve bir dönemden diğerine geçerken bir önceki dönemde yaşadıkları sınırlardan kurtulur ve ideal kabiliyetlerine ulaşmak için kendini geliştirmeye devam ederler.

Diğer sistemlerdeki gelişim cetvellerine göre Dönemler çok daha az ve ağırdır. Öyle ki; toplamda bir elin parmağı kadar Dönem vardır ve bu dönemlerin hepsini yaşabilen çok az kişi vardır diyar üzerinde.

Dönemlerde ilerlendikçe, karakterinizi daha fazla geliştirebilirsiniz. Fakat dönemleri birer basamak olarak görmemek lazım. Yani dönemin bir yukarı veya bir aşşağı olması karakterin yapabileceklerini kısıtlamamakta. Aynı şekilde de sizin karakterlerinizi başkaların karakterlerinden illa üstünde kılmamaktadır

Öyleki; Dönemler kesin hatlarla çizilmiş belli cetvellere göre ölçülen birer limit değillerdir. Dönemler her ayrı karakter için ayrı zamanlarda, kaç tane savaşa girdiği veya ne tür eğitimlerden geçtiğine bakılmadan yaşanabilir.

Dönemlerin tek getirisi, gelişim potansiyelini çoğaltmasıdır.

Neler Dönem Atlatır?

Her bir Dönemden sonra kişilerin hayata bakış açıları gibi (*bkz. inanç ve kararlılık*) yaptıkları da değiştirebilir. *Yıllar boyu hizmetinde olduğunuz bir Kralın aslında bildiğinizden başka amaçlar peşinde olduğunu öğrenmek tüm hayatınız boyunca yaptığınız hizmetin aslında sadece bir aldatmaca olduğunu* görmenize neden olur. Peki, ne yapacaksınız? Bunu kabullenmeyip ayrılacak mısınız, yoksa Kralınızın asıl isteklerine uygun bir karakter mi olacaksınız?

Her iki cevap da, eski karakterinizin ve yapacağı şeylerin değişmesine neden olacaktır. Bu seçimler yapıldıktan sonra iyiye veya kötüye yorumlanabilir, ancak karakteriniz hiçbir zaman eskisi gibi olmayacaktır.

Peki, Dönem Atlayanlarla Atlamayanlar Arasındaki Fark Nedir?

Dönemleri (*dönüm noktalarını*) gerçek hayata uyarlamak gerekirse; bildiğiniz birçok kişinin daha dönem atlamamış insanlar olduğunu söyleyebiliriz. Herşey den sözde haberdar olsak da çok azımız duyduğumuz kadar yaşamışızdır.

Birçok konuda fikrimiz ve çözümümüz vardır ama elinde sonunda bunun uygulanması gerektiğinde aslında işlerin normalde gittiği gibi gitmediğini görürüz.

Dönem atlayan kişiler işte bu anları yaşamış, o sözde çözümlerin aslında problemi kesip atamadığını görmüş, Ulu benliklerinin ve ucsuz bucaksız mantıklarının aslında acizlik içinde kıvrandığını çaresizce izlemişlerdir. Bu bazen küçük , bazen ise kaldırılamayacak kadar büyük olaylar sonucunda yaşanmaktadır.

Eğer bu yükü kaldırmayı bilir, ileri gitmeyide göreviniz olarak üslenirseniz, dakikalar saatlere, saatler günlere ve günlerde sizin olgunluğunuza ve yeni dünyanıza doğru giden yıllara açılacak birer kapı olacaktır.

Tabi Herkes bu yükü kaldıramayabilir. Ama bu , bu olayları yaşadıkları gerçeğini değiştirmemektedir. Bu sayede *yıllar boyu sürüsüyle entrikayı gerisinde bırakmış ama sonunda bunamış bir Vezir* gibi, zaman kavramından yoksun bir şekilde , eminsizliğin sınırlarını çizen ufuk çizgisine doğru bakabilirsinizde.

Dönem Hesaplamaları

Dönem sayısının önemi, karakterinizin kaç macera yaşadığı ve kaçını başarılı bir şekilde atlattığını belirler. Bu maceraların sayısını belirlemek için dönemlere verilmiş belirli değerler vardır. (*mesela dönem 0 dan dönem 1 e geçmek maksimum 4 macera sürer*) (*) Fakat her karakter aynı düzeyde macera yaşamaz.

Öyleki bir köyden başka bir köye mesaj taşıyan bir gencin zorbalarla uğraşmasıyla, kuşatma altındaki bir kaleden düşman ordusunun arasından sızarak yardım birliklerine mesaj iletmeye çalışan bir gencin maceraları aynı düzeyde değildir. Zorluklar ve tehlikeler, maceraların ne kadar ağır ve zahmetli olduğunu belirleyen faktörlerdir.

Özellikle yeni bir oyuna bir karakter yaratılırken, bu dönemleri geçmenizi sağlayan maceraları hızlı hızlı oynatmak bazen istenmeyen sonuçlar verebilir. Ayrıca asıl oyun kadar zevk vermeyeceğide ortadadır.

Bu yüzden Kara Zar sistemi nitelikleri belirlenirken birçok değer hemen ortaya çıkarılabilmesi için hızlı bir işlem yapılır. Bu işlemin sonucu çıkan değerler üzerinden karakterin ne durumda olduğu oyuncu ve hikaye anlatıcıya görünür. Bu yaklaşım sayesinde her defasında farklı bir karakter yaratmanız mümkündür.

* = Bu değer hazır karakter yaratılırken verilen bir değerdir.

KZ oyununu oynatan Hikaye Anlatıcılar, bu sayıyı isteklerine göre değiştirebilirler.

Genel Mantık

İşlem 3 ana öğeden oluşur.

Karakterin dönem sayısı

Karakterin dönem başına yaşadığı macera sayısı

Karakterin dönem başına yaşadığı maceralarını başarıp başaramaması

Dönemlere göre maceralarda verilecek puan sayısı

"**Karakterin dönem sayısı**" ile "**Dönemlere göre maceralarda verilecek puan sayısı**" değişmez öğelerdir. Dönem başına yaşanan macera sayısı ile Maceraların başarılıp başarılmaması ise belli işlemler sonucu bulunur.

Dönem sayısı ve Dönemlere göre maceralarda verilecek puan sayısı için tablo verilmiştir. (*hazır karakter yaratılırken*)

Maceraların başarılı olup olmadığını ise, bir sonraki bölümde ele alacağız.

DÖNEM SAYISI

Kara Zar oyunlarındaki gelişim mantığı diğer sistemlere göre farklıdır. Bahsedilmiş olduğu gibi genelde **hayat görüşünüzü sorgulamanıza neden olan köklü olaylar** sonucunda dönem atlarsınız.

Ama bu olaylarında, zaman geçtikçe bize karşı yarattığı etki azalır. Bu yüzdendirki ,bazen bir başkasına dönem atlatan olaylar sizin dönem atlamanıza neden olmaz. Bu sayede de hayat boyu en fazla bir elin parmağı kadar dönem atlanabilir.

Ama HBE diyarında yaşayan (*en azından sizin bildiğiniz kadarıyla*) en yüksek dönem 3 tür. Ki dönem 3 karakterler genelde ulu liderler, zamanında bilinen dünyanın en iyi maceralarını yaşamış ünlü kahramanlar ve tüm diyara hatrı geçebilen din adamlarıdır.

DÖNEM BAŞINA YAŞANAN MACERA SAYISI

Dönem başına yaşanan macera sayısı için belli numaralar belirlenmiştir. Bu numaralar RYO oyunlarında kullanılan zar numalarıdır. Böylece hangi dönemde kaç macera yaşadığınızı belirlemek için o dönemin değerine denk gelen zarı atar ve sonucunu not alırsınız.

Dönem 0 : z4 = Dönem Macera sayısı

Dönem 1 : z8 = Dönem Macera sayısı

Dönem 2 : z4 + z8 = Dönem Macera sayısı

3

Dönem 3 : z8 + z8 = Dönem Macera sayısı

Dönem 4 : z8 + z12 = Dönem Macera sayısı

Dönem 5 : z12 + z12 = Dönem Macera sayısı

Bulunan sonuçlarla beraber karakterinizin şu güne gelene kadar kaç macera yaşadığı artık belli olmuştur.

DÖNEMLERE GÖRE MACERALARDA VERİLECEK PUAN SAYISI

Dönem başına yaşanan maceralarda alınan puanlar aşağıda belirtilmiştir. Bu Puanlar sizin karakter kağıdınızdaki çeşitli değerlere etki edecek olan Niteliklerinizi doldurmanız için kullanılacaktır.

Dönem 0 : z4 = Dönem puanı

Dönem 1 : z8 = Dönem puanı

Dönem 2 : z12 = Dönem puanı

Dönem 3 : z20 = Dönem puanı

Dönem 4 : z12 + z20 = Dönem puanı

Dönem 5 : z100 = Dönem puanı

Dönem başına yaşanan macera sayısı üzerinden şimdide karakterimizin zihinsel durumunu bulacağız.

Karakter Yaratılırken Örneği

Karakterimizi yarattık: Kendisi Dönem 0.

Kaç macera yaşadığını bulmak için z4 atıyor. Sonucu 3 geliyor.

Karakterimiz 3 tane macera yaşamış. Bu maceraların sonucunda dönem atlamıştır.

Her bir maceranın z4 lük değeri vardır. Zarlar atılır.

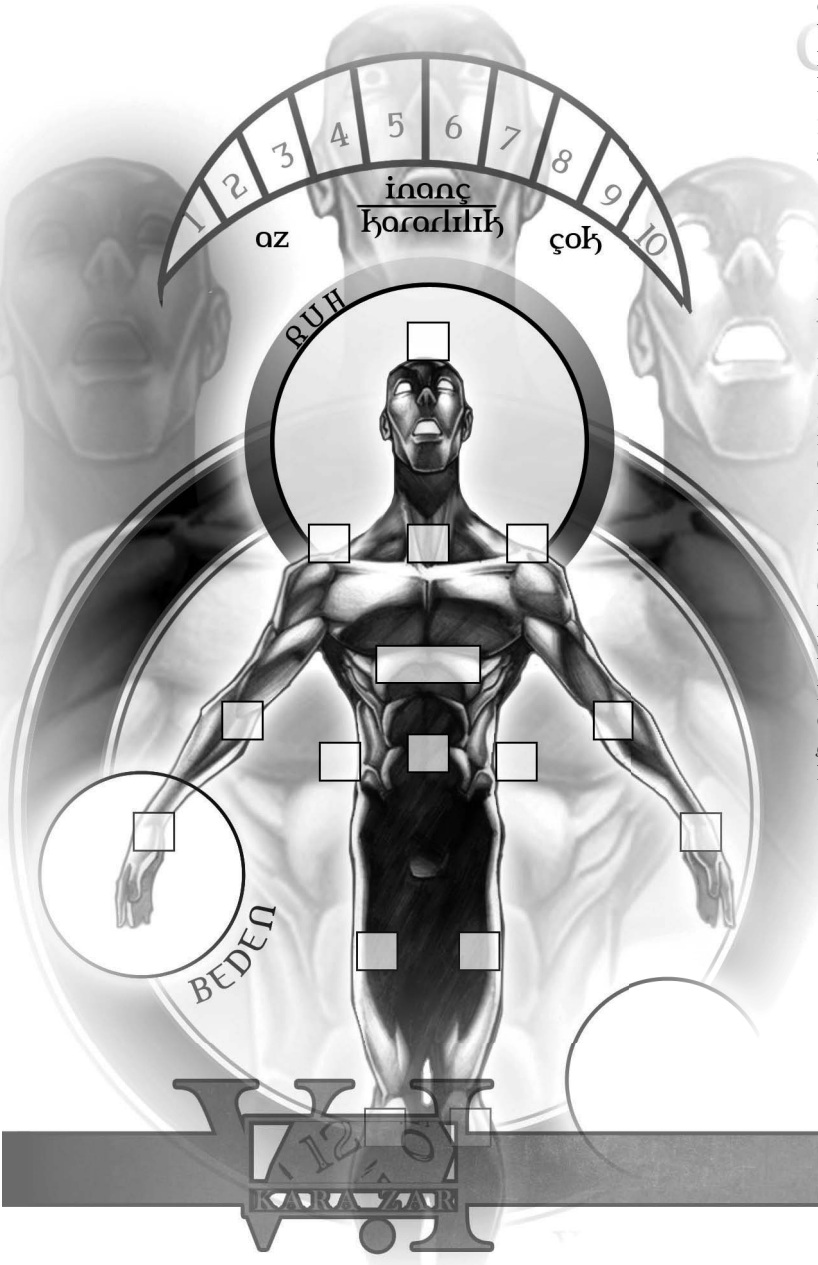
1. Macera nın Dönem puanı z4 = 4 gelir
2. Macera nın Dönem puanı z4 = 3 gelir
3. Macera nın Dönem puanı z4 = 1 gelir.

Dönemler bölümü ile işimiz bitti. Bu aldığınız puanları şimdilik Notlar bölümüne yazın. Bir sonraki bölümde bu değerlerle ne yapılabileceğini göreceksiniz.

4

Diyarda her karakterin ruhu vardır. Bu ruh, yaşayan canlıların kararlılığını etkileyen yegane unsurdur.

Öyleki ruhu karakterlerinizin rol yapması sırasında ele alıp vereceğiniz cevapları , belkide herşeyini kaybetmiş birinin ağzından duyulacağını bilerek söyleyebilmelisiniz.



Ruhumuz kararlılığımıza etki etmesinden dolayı, karakterinizin bu kısmı '**İnanç & Kararlılık**' cetvelleri olarak karakter kâğıdına eklenmiştir. Bu cetvel ve bu cetvele verilen ondalık sayesinde karakterlerinizin kendine ne kadar hâkim, olayların sonuçlarına ne derece dayanıklı olduğunu ve de kendi ile beraber etrafıyla barışık olup olmadığını görebiliriz.

Karakterler yaratılırken bu iki kavramdan birini seçeversiniz. Seçilen kavraman göre de oyun içinde karakterleri, diyarda olanlarla etkileşime girer (*İnanç & Kararlılık cetveli*)

Bu seçilen cetvellerden herhangi bir tanesi oyun içinde sola doğru meyillenirse, bu karakterinizin düzgün düşünememesine, etrafında olan biteni doğru değerlendirememesine neden olur. Eğer cetveldeki değer sola kaymaya devam ederse, bu karakterinizin paranoyalar yaşamakta ve de depresyona girmekte olduğunu gösterir. Eğer bu cetveldeki değer sağa kayarsa da karakteriniz kendinden emin ve daha mantıklı, oturaklı bir düşünce yapısına sahip olmaktadır.

Bilinmesi gereken şeylerden biri şudur: Bu cetvellerdeki değerler sağa veya sola kaydıkça kişinin karakterinin kötüye veya iyiliğe itilip itilmemesi oyuncuya ve Hikâye Anlatıcıya kalmıştır.

Ama takım arkadaşlarının devamlı kendi arkasından işler çevirdiğini düşünen bir *Kul*, istese de doğru düşünememeye başlayabilir. Hatta işler çok travmatik bir hâl alırsa, kendisi takım arkadaşlarını öldürürken, aslında onlara iyilik yaptığını ve kötü etkilerden koruduğunu sanabilecek kadar gerçekten kopabilir.

Kısaca karakterlerin yaşadıkları iç travmalar ve çatışmalar eninde sonunda karakterin hayat görüşünü de etkileyecektir.

İNANÇ VE KARARLILIK CETVELİ

PEKİ BU CETVELİN DEĞERLERİ NEDEN DEĞİŞİYOR?

Diyarda kişilerin bir şeyi yapabilmeleri için elbette bunu yapmak istemeleri dışında onları buna itecek şeylere ihtiyaçları vardır. Çünkü istek anlık bir duygu olmasına karşın kararlılık ve inanç bu isteğin yenilenmesini sağlayan iki kırbaçtır. Karakterlerin kendilerine ön gördükleri amaçları olabildiğince ulaşmalarını sağlamanın yegane yolu budur.

Oyun başında 10'luk bir cetvel çıkarılır ve bu cetvelde herkes 5'ten başlar. Oyuncular oyun başında İnanç veya Kararlılık seçeneklerinden birini tercih ederler. Aslen bu iki yolun da birbirinden pek bir farkı olmasa da, etkilerini gösterdikleri yerlerin farklı olması söz konusudur. Olaylara karşı olan tepkileriniz ve olayların sonuçları bu cetveli etkiler. Ayrıca dönemlerin geçilmesiyle (*ki zaten bir dönemin geçilmesi için hayat değiştirici bir olay yaşanması lazımdır*) beraber karakterinizin yaşadığı şeyler bu cetvelin oynamasını sağlayabilir.

İnanç

Bir inanca sahip olmak için belli bir şey yaşamış olmak gerekmemekte. (*fakat eğer bir şeyler yaşadığınız için bir inanca sahip olursanız o zaman çok daha etkili bir inancınız olur*)

Oyunun başından itibaren inanç cetvelinize +2 alırsınız. Ve bundan sonra inanç yolunda başardığınız her iş için bu cetvel

aldığınız artıların toplamı sizin görüşünüzü ve iradenizi sıkı bir şekilde tutmanızı sağlar.

Fakat inancın getirdiği kötü bir şey ise, eğer başarısızlık olur da göreviniz istemediğiniz bir yola girerse, o görevde almayı beklediğiniz inanç artısını alamayacağınız gibi, bu bastırılamaz hırsınız sizin içinize belirsizlik tohumları ekecek ve sonradan bunlar belki de inancınıza tutunuşunuzu azaltacaktır. Kısaca inanç, çok çabuk gelişebildiği gibi çok çabuk da elden kayabilir.

Kararlılık

Kararlılık ise bir anda olabilecek bir şey değildir. Bir şeylerin kişiyi bir konuda itmesi sonuçta kararlılığı getireceğinden, genelde oyun başında değil, oyun içinde veya oyun sonuna doğru bu seçeneğin size getirilerini görebilirsiniz. Kararlılık yavaş bir yol olsa da emin bir yoldur, Başarısızlıklar bazen kararlılığı daha da körükler ve başarılar da sonuçta haklı olduğunuzu size kanıtladığından karakterinizin özgüven ve kararlılık konusunda yeni bir adım atmasını sağlar.

Lakin cetvelin her iki tarafa da kayabilmesi ihtimali olduğundan, yapılanlara göre kararlılık da kişiyi deliliğe itebilir yahut titretilemez bir iradeye sahip kılabilir. Bu, oyun içinde kişilerin yaptıklarına göre değişecektir.

Bu cetvellerde, herhangi bir zamanda, bir seferde 4 puandan fazla iniş veya çıkış yaşanırsa, karakterlerin akli dengelerini kaybetmeleri söz konusudur. Aşağı indikçe şizofreni veya paranoya, yukarı çıktıkça da bağnazlık veya köktencilik olabilir. Bunların hepsi oyuna aslen getirileri olan ve iyi bir Hikaye Anlatıcının elinde nice cevherlere dönüşecek özelliklerdir.

Bu tür kalkışların veya inişlerin nedeni genelde karakterlerin inançları dışında veya uç noktalarda anormal olan şeylere tanık olmaları ve bu yeni gerçekliğe kendilerini doğrudan teslim etmeleridir. Akli dengenin korunması için ya eski inançlarına göre açıklamalar getirmeli ya da uzun bir süre kendilerine bu olayı yaşatan şeyden ve olaylardan uzak kalmalıdırlar. Akıl burada çok önemli bir denge unsurudur.

Ama unutulmaması gereken şeylerden birinin, daha evvel belirtilmiş olduğu gibi, karakterinizin her dönem atlamasının hayat sarsıcı olaylar yaşamasıyla yaptığıdır. Buda, her karakterin delirme veya bağnazlaşma ihtimalinin bulunduğunu göstermelidir.

Ruh Cetvelinin Etkilenmesi

Maceraların başarılması veya başarısızlıkları genelde sizin dışınızdaki kimselerce göz önünde bulundurulan kıskaslardır.

Yani, bir Dük için koruduğunuz elmasın "*korunması*" veya "*çalınması*" dük ün öne sürmüş olduğu bir sonuç kıskasıdır. Ve elmasın çalınması veya korunması (*dünyevi bakış açınıza göre*) sizden çok Dükü ilgilendiren bir konudur.

Dük için koruduğunuz elmasın çalınmasından dolayı kötü hissedebilirsiniz. Ama Dük kadar kötü ve çaresiz olmazsınız. Çünkü bu sizin için bir iştir. Kişisel değildir. Öyleki, başka görevleriniz olacak ve başka koruma görevlerinde belkide başarılı olucaksınız. Bu bilinçle yolunuza devam edersiniz.

Fakat maceraların başarılı olması veya başarısız olmasına bakmadan, her maceranın sizce yaşandığı ve bedeninizde iz bırakma ihtimali olduğu gibi ruhunuzdada iz bırakmasının söz konusu olduğu ortadadır.

Yani kolayca bitirlen görevlerden kılpayı kurtulunan maceralara kadar tüm yaşadıklarınız size etki eder. Bu etki bundan sonraki bölümlerde çeşitli teknikler, takıntılar, yetenekler ve nitelikler olarak gelecektir. Ama birde bunların size zihinsel etkisinin ne olduğunu görebilmemiz lazım.

Ancak bu sayede birçok başarıyı yakalamış olmasına karşın depresyonda olan kişileri ve aynı şekilde herşeyini kaybetmesine karşın huzurlu olan kişileri anlayabilir ve karakterlerimizinde anlamasını sağlayabiliriz..

Öyleki Liman şehirlerinde yıllardır hırsızlık yapan ve bu işte çok iyi olan bir hırsız olmanıza karşın, hırsızlığı mecburiyetten yapmakta ve aslında her geçen gün kendinizden çok daha fazla nefret etmekte olabilirsiniz.

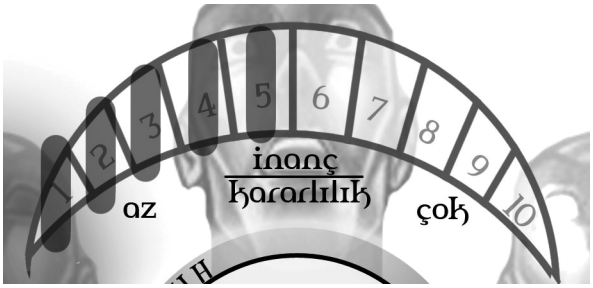
Yada Zebaniler fışkıran bir tüneli kapamak için toplamış olduğunuz orduyla beraber sefere gidip ancak tüneli yıkarak başarıya ulaşmışsınızdır. Ama bunun karşılığında çok değerli dostlarınız ve size güvenen birçok kişininde ölmesine neden olduğunuz gibi Zebanilerin başka bir yoldan heran yüzeye çıkabilecek olması sizi tedirgin etmeye devam edicektir.

Yeni Yaratılan Karakterlerde Ruh Cetveli

Genelde uzun oyunlarda Hikaye Anlatıcınızında yardımıyla karakterinizi oluşturmakta ve bu oluşturulan karakter üzerinden Ruh barınızın ne durumda olduğunu bilirsiniz. Fakat yeni oluşturulan bir karakterin bu tür maceraları yaşaması söz konusu olmayabilir.

Bu yüzden en başından başlamak ve macera macera değerleri gözden geçirmek lazımdır.

İlk başlangıçta tüm maceracıların Ruh Cetveli 5 den başlar.



Hangi maceranın sizin üzerinizde ne tür bir etki bıraktığını öğrenmek için daha evvel Dönemler bölümünde bulduğumuz, maceraları ele alırız. (*Dönemler bölümünü okuyunuz*)

Dönem 0 : z4 = Dönem Macera sayısı

4 lük zar atılır. Sonuç 2 dir.

Dönem 1 : z8 = Dönem Macera sayısı

8lik zar atılır lük zar atılır. Sonuç 2 dir.

Bunun ardından macera başına 10luk zar atarsınız. Bu atılan 10luk zarların sonuçlarını 2 ye böler ve çıkan numarayı not alırsınız. Bu işlem sizin Ruh Cetvelinizi etkileyecek olan numaraları ortaya çıkarır.

Dönem 0 :

Macera 1:

10 luk zarda 6 gelir. 2 ye bölünür 3 puan alınır.

Macera 2:

10 luk zarda 8 gelir, 2 ye bölünür, 4 puan alınır.

Dönem 1

Macera 3:

10 luk zarda 5 gelir. 2 ye bölünür 2,5 dan 3 yuvarlanır, 3 puan alınır.

Macera 4:

10 luk zarda 6 gelir. 2 ye bölünür 3 puan alınır.

Herdaim bölünebilir numaralar denk gelmeye bilir. Mesela 3 5 7 9 gibi numaralar gelinmesi problem çıkarabilir. Bu tür durumlarda yukarı veya aşağı olarak numarayı tamamlama yöntemini kullanılması gerekmektedir.

Öyleki 3 ile 5 numaraları bölündüklerinde 1.5 ve 2.5 sonuçlarını verecek olsalarda, bunlar yukarı tamamlanmaları gerekmektedir. yani 1.5 = 2 olur, 2.5 ise 3 olur.

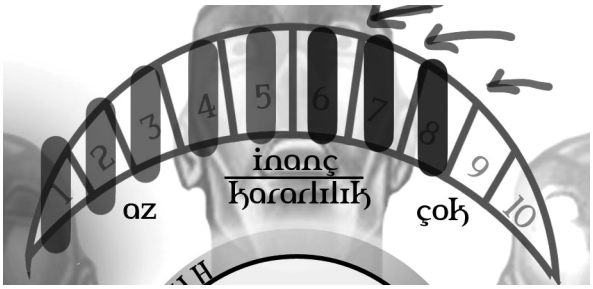
Aynı şekilde 7 ile 9 un bölümlerinin sonuçlarıda aşağı tamamlanmaları gerekmektedir. Bu sayede 7 nin bölümünden 3, 9 un bölümünden de 4 sayısı alınır.

Karakter Yaratılırken Örneği

Bu numaraların belirlenmesi ardından, her macera için yeniden 12lik zar atılır. Bu 12lik zar sayesinde, 10luk zarların sonuçlarının sizin Ruh Cetvelinizi nasıl etkileyeceğini buluruz.

12lik zarda 1 den 5 e kadar olan değerleri kötü, 6 nötr, 7 den 12 ye kadar olan değerleri ise iyi sonuçlardır. Kötü sonuçları cetvelden çıkarır, iyi sonuçlarıda cetvele ekleriz. Nötr gelen zarlar yeniden atılır.

Dönem 0 :

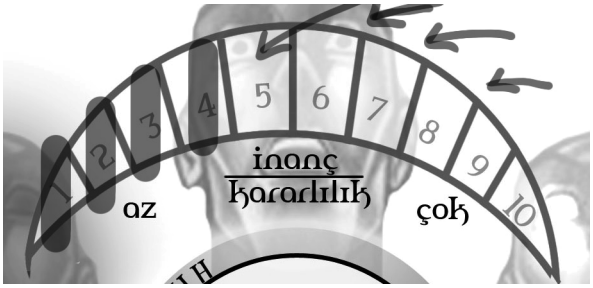


Macera 1:

12 lik zarda 6 gelir. Yeniden atılır 7 gelir.

7 numarası başarılı bir numaradır.

Daha evvel alınan sonuç doğrultusunda 3 puanını Ruh Cetvelimize ekleriz



Macera 2:

12 lik zarda 5 gelir.

5 numarası başarısız bir numaradır.

Daha evvel alınan sonuç doğrultusunda 4 puanını Ruh Cetvelimizden sileriz.

Gördüğünüz gibi, yaşanan 2 maceranın karakteriniz üzerinde bıraktığı etkiyi , hazır karakter yaratırken görmemiz mümkün kılınmaktadır.

İlk macerasında yaşadığı her ne ise, kendisinin lehine sonuçlanmış veya yaşanan macera kendisini yüreklendirmiştir. Ama ardından

yaşanan 2 macera kendisini çok sarsmış, hatta ve hatta hayata bakış açısını değiştirmiştir.

Nitekim, Yukarda da bahsettiğimiz gibi, 2. maceradan sonra kahramanımız dönem atlamaktadır. Yani 2 maceranın sonucu kendisine gerçekten etki etmiş, bir nevi gözlerini açmıştır diye yorumlanması söz konusudur.

Bu , yeni yaratılan karakterinize daha iyi bağlanmanızı ve rol yapımı sırasında ne tür bir karakter oynatacağınızı size belirtmektedir.

Bu işlem sırayla yapılmalıdır. Tüm kötü ve iyi sonuçları toplamak ve kalanı yazmak karakterinizin neler yaşadığını ve ne yollardan yürüdüğünü göstermek yerine sadece belirsizleştirecektir.

Ruh Cetvelinde İnanç ve Kararlılığın Etkisi

Ruh cetvelinde nötr bir şekilde, sadece alınan sonuçları eklemek ve çıkarmak Hikaye anlatıcısına kalmıştır. Ama oyuna biraz daha derinlik katmak, ve rol yapımını güçlendirmek için İnanç ve Kararlılık seçimlerinin oyuna sokulmasıyla beraber Ruh cetvelinin daha radikal şekillenmelere tabi tutulması söz konusudur.

Öyleki:

Kararlılık +1 (*eksi değerlerde dahi +1 oluyor*) (*açıklaması aşağıda*)

İnanç +2 (*eğer eksi değer alınıyorsa o zaman artı değil – 2 oluyor) (açıklaması aşağıda*)

Dönemler bölümündeki (*Macera Sayısı*) nı alıyoruz. 3 tane .

Her bir maceramız için 12 lik zar atıyoruz. Bu zarların sonucunda eğer değer 1 ile 5 arası ise macera başarısız olmuş demektir. Eğer 7 den 12 ye kadar değer gelirse – o zaman maceramız başarılı demektir.

Eğer 6 gelirse – atılan değer birkez daha atılır.

1. Macera için 12lik atılıyor sonuç 7 - Başarılı
2. Macera için 12lik – Sonuç 2 - Başarısız
3. Macera için 12lik – Sonuç 12 Başarılı.

Şimdi Macera sayımız kadar 10 luk atıyoruz – bu 10luklar – İnanç/ Kararlılık değerini etkileyecekler.

1. Macera için 10luk atılıyor sonuç 4
2. Macera için 10luk – Sonuç 6
3. Macera için 10luk – Sonuç 8

Bu 10 luk değerler 2 ye bölünüyor ve başarılı ise – İnanç/ Kararlılık değerine ekleniyor. Eğer başarısız ise – İnanç/ Kararlılık değerinden çıkarıyolar.

Karakterimizin – İnanç/ Kararlılık değeri = 5 + (*Macera 1 başarılı*) (*Macera 10luk sonucu 4/2 = 2*)

1. Macera sonucunda – İnanç/ Kararlılık değerimiz 7

Karakterimizin – İnanç/ Kararlılık değeri = 7 - (*Macera 2 başarısız*) (*Macera 10luk sonucu 6/2 = 3*)

2. Macera sonucunda – İnanç/ Kararlılık değerimiz 4

Karakterimizin – İnanç/ Kararlılık değeri = 4 - (*Macera 3 başarılı*) (*Macera 10luk sonucu 8/2 = 4*)

1. Macera sonucunda – İnanç/ Kararlılık değerimiz 8

Şimdi eğer karakterimiz inancı seçseydi

1. Macera sonucunda – İnanç/ Kararlılık değerimiz 5 + 2 = 7 + (*inanç +2*) = 9
2. Macera sonucunda – İnanç/ Kararlılık değerimiz 9 – 3 = 6 – (*inanç – 2*) = 4
3. Macera sonucunda – İnanç/ Kararlılık değerimiz 4 + 4 = 8 + (*inanç +2*) = 10

Şimdi eğer karakterimiz kararlılığı seçseydi

1. Macera sonucunda – İnanç/ Kararlılık değerimiz 5 + 2 = 7 + (*kararlılık +1*) = 8
2. Macera sonucunda – İnanç/ Kararlılık değerimiz 8 – 3 = 5 + (*kararlılık +1*) = 6
3. Macera sonucunda – İnanç/ Kararlılık değerimiz 6 + 4 = 10 + (*kararlılık +1*) = 10

Bunun sonucunda Karakterin nasıl bir geçmişi olduğu ortaya çıkıyor.

Dönem puanı belli olduktan sonra dönemlerde hatırlarsak şu puanlar gelmişti

1. Macera nın Dönem puanı z4 = 4 gelir
2. Macera nın Dönem puanı z4 = 3 gelir
3. Macera nın Dönem puanı z4 = 1 gelir.

Bunları İnanç ve kararlılığa göre ekliyoruz yani

İnanç seçili ise

1. Macera nın Dönem puanı z4 = 4 +2 = 6 puan
2. Macera nın Dönem puanı z4 = 3 -2 = 1 puan gelir
3. Macera nın Dönem puanı z4 = 1 +2 = 3 puan gelir.

Toplam Puan 10

Kararlılık seçili ise

1. Macera nın Dönem puanı z4 = 4 +1 = 5 puan
2. Macera nın Dönem puanı z4 = 3 +1 = 4 puan gelir
3. Macera nın Dönem puanı z4 = 1 +1 = 2 puan gelir.

Toplam Puan 11

Hayatınız boyunca ince işlemeler yapan, çok iyi bir marangoz olsanız; büyük ihtimalle sokaktaki herhangi bir kişiden daha iyi bir el-göz koordinasyonunuz yani beceriniz olurdu.

NİTELİKLER

Nitelikler, sizi diğer karakterlerden fiziksel veya zihinsel olarak ayıran özelliklerin neler olduğunu daha iyi görmeniz için tasarlanmıştır. Bu bağlamda karakterleri genel olarak kapsayacak (*ve herkeste olan*) 5 ana nitelik vardır. Bunlar Kuvvet, Beceri, Bünye, Akıl, Karizma dır.

Kuvvet: Fiziksel olarak sahip olunan güç ve bu güce bağlı birçok konu Kuvvet'e giriyor. Ağır eşyaların kaldırılması, bir kapının zorlanıp kırılması ve atılan yumruklara uygulanan güç, Kuvvetin kullanıldığı dallardan bazılarıdır.

Karakteriniz ne kadar kuvvetli olursa, o kadar sert ve ağır vuruşları yapabilecek, birçok şeyi güç kullanarak açabilecek konuma gelecektir.

Beceri: Beceri, el ve göz koordinasyonunun kullanıldığı her şeydir. Çizim, heykel tıraşlık ve buna bağlı herhangi bir ince işçilik dalı; ayrıca hızlı el hareketleri ve yapılan şeylerin ustalıkla (*ve sizin kontrolünüzde*) yapılması beceriye girer.

Ellerde çevrilen 6 tane topun düşmemesini sağlayan şey beceridir. Ayrıca birçok yönden saldırıya uğrarken silahınızla bu saldırıları geri çevirme de beceridir. Silahşörler güçlü olmayan ama çok becerikli karakterlerdir.

Bünye: Bünye sağlıkla alakalı birçok şeyi kapsar. Suya dalınca ne kadar nefes tutabileceğinizden, zehre yahut aldığınız bir yaraya ne kadar dayanabileceğiniz bünyeyle alakalıdır.

Akıl: Zekâ ile alakalı Her türlü şey Akıl'a girer. Bulmacaları çözmek veya söylenenlerin altındaki gerçeği bulmak ayrıca tuzak kurmak veya kurulan tuzaklardan nasıl çıkılacağını bulmak akılla alakalıdır.

Karizma: Karakterinizin tipi, konuşma şekli, davranışları karakterinizin kişiler arasındaki etkisini belirleyen her şey Karizmaya girer. Karizma sahibi kişilere toplumda daha çok saygı duyulur ve sözü dinlenir makamlarda olurlar.

Karizma, bir kişiye bir işi yaptırma konusunda gereken baskıyı uygulayan yegâne özelliklerden biridir.

Bu niteliklerin seçenekleri, karakter kağıdınızın içinde hazır bir şekilde bulunmaktadır. Bu seçeneklerin yanında bulunan 5 tane yuvarlak ise, bu nitelikleri geliştirmeyi seçerseniz, ne kadar geliştirebileceğinizi görmeniz için konmuştur.

Maceralar sırasında, karakterinizin oyun içindeki performansı ve başarısıyla beraber, hikaye anlatıcı size bazı puanlar verir. Bu puanları niteliklerinizin yanında bulunan bu yuvarlakları doldurmak için kullanırsınız. Bu eklenen puanlar sayesinde, nitelik potansiyeliniz yükselir ve gelişir. Gelişen nitelikler size oyunda daha fazla imkan ve yaptırım gücü olarak geri dönecektir. Niteliklerin belli bir strateji üzerinden gelişmesi ile beraber karakterinizi hızlı bir hırsız veya güçlü bir savaşçı yapmak sizin elinizdedir.

Niteliklerinizin gelişmesi, oyun içinde bu niteliklerin kullanımını gerektiren durumlarda, zarlarınıza iyi yönden etki edecektir.

- Gürültülü bir patlama ardından geldikleri yolun kapısı çöker ve yol büyük taşlarca tıkanır. Eğer ince bir karakter olsaydı, belki bu kayaların arasından sürünerek geçebilirdi.

Belki...

Ama onun yerine o dar yolları açacak kuvvete sahip olduğu için şükretti. Arkasından, taşıdığı çekici çıkardı ve sapını iyice kavradı. Şimdi bu kasları teste tabi tutmanın zamanıydı. Gerildi ve çekici tüm gücüyle indirdi. Zaten dar alanları hiçbir zaman sevmemişti. -

Özel Nitelikler

Karakteriniz geliştikçe ve bazı yollarda uzmanlaştıkça, daha evvel farkında olmadığı veya eğitimini almadığından dolayı bilmediği başka niteliklerini ortaya çıkarabilir. Bu niteliklere Özel Nitelik denir ve kendilerini oluşturan başka 2 veya daha fazla nitelikin gelişmesi sonucu karakterin kullanımına açılmış olur. Bu nitelikler sırasıyla **Dayanıklılık**, **Çeviklik**, **Algılamak**, **Yönlendirme** ve de **Maneviyyat**'tır.

Dayanıklılık (*Kuvvet + Bünye*)

Dayanıklılık; herhangi fiziksel bir zorluğa karşı gelebilme veya direnebilme niteliğidir. Herkes belki 20 kiloluk bir taşı kaldırabilir ama çok az kişi bunu 3 saat boyunca kafalarının üzerinde tutabilir. Bunu başarabilenler Dayanıklı kişilerdir.

Ayrıca alınan yaralara rağmen ayakta kalmak, zehirlenmelerde zehrin etkisini geç göstermesini sağlamak hep dayanıklılıkla alakalıdır.

Çeviklik (*Beceri + Bünye*)

Fiziksel kıvraklık ve atiklik, ayrıca refleks ve koordinasyon çeviklikle alakalı özelliklerdir. Çevik bir insan hız kesmeden, vücudunu kullanabilir. Birbirine bağlı olmayan 2 balkon arasından duvardan koşarak geçebilir. Normal insanların beceremeyeceği akrobatik hareketleri son derece hızlı ve etkili şekilde yapabilir.

Algılamak (*Akıl + Beceri*)

Algı, kişilerin etraflarında olup biten şeyleri ne kadar zaman içinde ve ne kadar kapsamlı olarak fark edebileceklerini belirler. Algısı düşük olan bir kişi bir odaya girdiğinde hiçbir şeyin farkında olmayabilir. Arayacağı şeyi bulabilmek için etrafa bakınmak zorunda kalabilir.

Algısı yüksek bir kişi girdiği odayı özellikle incelemesine gerek kalmadan birçok özelliğini fark eder ve bir şeyi arayacağı zaman onun muhtemelen nerede olacağını bilir.

Yönlendirme (*Akıl + Karizma*)

Kişilere istediğini yaptırabilmek, Yönlendirmeye girer. Kişilere fiziksel yollardan dayatılan yönlendirme, eğer zekice düşünülmemişse tam olarak burada bahsedilen yönlendirmeye girmez.

Yönlendirme, kişileri, sizin istediğiniz şeyi yaparken, aslında kendi istediklerini yapıyor olduklarını sanmalarına neden olmaktır.

Maneviyat (*Kuvvet + Karizma*)

Bir gücü görmeden, onun geldiğini anlamamızı sağlayan şey maneviyattır. Maneviyatı kullanabilen kişiler bir binaya girmeden evvel o binadaki kişilere geleceğini hissettirebilir.

Maneviyatını saklayan kişiler göz önünde olmalarına karşın fark edilmemelerini sağlayabilirler.

Özel nitelikler oyunun başında, oyuncuların kullanabilmesi veya puanlarını koyabilmesi için açık değildir. Bu niteliklerin açılabilmesi için, bu niteliklerin dayandığı diğer niteliklerin en az 4 (*H.A. ya kalmış*) ve üzeri olması gerekmektedir. Bunun ardından puanlardan birini harcayarak, özel nitelikler listenize eklemek istediğiniz niteliki satın alırsınız. Bu nitelikin alınmasıyla beraber o nitelik sizin puan harcamanız için açılmış olur.

- Yıllar geçmiş ve bu şehirde çok kişi için çalışmıştı. Daha dün gibi hatırlıyordu oysaki; şuan önünde durduğu bu küçük kapılardan küçücük ayaklarıyla geçişini.

O zamanlar taşralı bir çocuktu o. Ve şimdi, aynen her defasında olduğu gibi düşüncelere daldıkça hüzünlendi. O zamanlar dünyayı iyiler yönetir, her zaman iyiler kazanırdı...

Yani küçük salak bir taşralıyken sanırım böyle düşünmek normaldi. Bu şehir ki her taşı altın sanılan, aslen büyük bir bok yığınıydı. Bunları yıllar geçtikçe fark etmişti.

Yapılacak bir şey yok diye düşündü, kafasını hafifçe sallayarak. Bu gerçeği fark ettikten sonra sanki şehir maskesini düşürmüş ve bundan pek memnun olmamış olduğunu, günlük karşılaştığın problemlerle göstermişti. Her köşe başında beliren yan kesiciler, dilenciler, hırsızlar ve bazen geceleri sokaklarda gezen o tek kişilik büyük problemler.

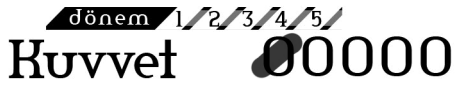
Daha doğrusu problemdiler diye düşündü kendi kendine, elindeki bıçağı havaya sallayıp geri tutarak. Çünkü artık birçoğuna o yakalanmıyor, o onları yakalıyordu. Hızlı ve fark edilmesi zor bir kimseydi artık. Ve şimdide her gün olduğu gibi gece çöküyordu. Ve bazılarının hayatı son bulacakken onunkinde sadece başka bir gün başlıyordu. -

Niteliklerin Gelişmesi & Niteliklerde Dönem Mantığı

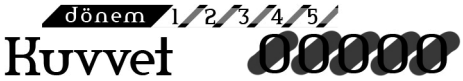
Kara zar da, Döneme dayalı gelişme söz konusu olduğundan (*Dönem*) Dönem içinde ve başında, belli miktarlarda puan karakterlere verilir. Bu verilen puanları niteliklerinize eklersiniz.

Karakterleriniz, her ne kadar da karakter kağıdında öyle gözükmese de, niteliklerini 5. değerlerinden yukarı yükseltebilirler.

Niteliklerinizin yanında bulunan o yuvarlaklar, sizin şuan ki durumunuzda maksimum gelişebileceğiniz noktayı göstermektedir.



Kuvvet nitelikiniz 1 iken sandalye ve sandalyeden ağır eşyaları kaldırıp indirme için azcık kasılmanız gerekebilir.

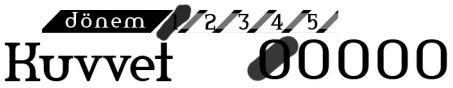


Kuvvet nitelikiniz 5 iken, üst üste koyulmuş masalar, içi dolu buz dolapları, geniş koliler ve kutuları kaldırma, tutma ve fırlatma konusunda hiç bir problem yaşamazsınız.

Bu, sizin gibi bir kişi için gelinecek en uç noktadır.

Sonra, dönem atlanması ardından, limitleriniz değişir, çünkü yeni bir anlayışa ve mantığa sahip olur ve sizi limitleyen şeyleri yeniden gözden geçirirsiniz. Bunun ardından vücudunuzu veya aklınızı veya becerinizi daha ileri şekilde geliştirebileceğinizi fark eder ve bu konuda attığınız adımlar sayesinde yeni bir güce sahip olursunuz.

Niteliklerin üzerinde bulunan, 1 den 5 e kadar giden sayılar, dönem sayılarıdır. Nitelikimizin yanında bulunan 5 yuvarlağı doldurmamız ardından, bu nitelike ekleyeceğimiz 6. Puan, nitelikin dönem atlamasını sağlar ve bu 5 yuvarlak silinir.



Nitelikimizin yukarısında bulunan dönem sayılarından, sırada olanı işaretler (*şuan ilk dönem olduğumuzdan, 1 in üzerini çizeriz*) ve nitelikimizin yanındaki 5 yuvarlaktan ilkini doldururuz.

Bu sunu ifade eder. Kuvvetimiz Dönem1 in 1.ci seviyesinde demektir. Yani bir evvelki durumumuzdan çok daha güçlüyüz ve ayrıca gücümüzü ilerletebilme potensiyelinede sahibiz artik.

Nitelikler, diğer özelliklerimize göre kendi içinde dönem atlayan tek özelliktir. Karakterimiz 2 dönemdeyken, gücü 3 dönem in hanelerinde olabilir. Bu karakterinizi nasıl yapmak istediğinize bağlıdır.

Lakin niteliklerin dönem atlaması, karakterin dönem atlamasıyla da alakalıdır. Bu yüzden, dönemlere göre bir limite sahipsinizdir. Kara Zar v1 de, ilk dönemden sonra, her karakter, kendi döneminin bir üstündeki döneme kadar, niteliklerini geliştirebilir.

Yani 1 dönemde olan bir kişi. 2.dönem kuvvetine sahip olabilir

2. dönemdeki bir kişi, 3. Dönem aklına sahip olabilir vs vs vs.

Karakter Yaratılırken Örneği

Daha evvelki bölümlerde, karakterimizin kaçıncı dönemde olduğunu ve bu döneme ulaşmak için kaç tane macera yaşadığını belirlemiştik. (*sayfa 25 Dönem başına yaşanan macera sayısı*) Ayrıca yaşanan maceraların kaçı başarılı veya başarısız olduğunuda bulmuştuk. (*sayfa 30*)

Nitelikler, macera başına atılan dönem puanlarıyla doldurulur. Daha evvel verilen örnekte, dönemlerine göre maceralara verilen değerleri görmüştük. Şimdi bu alınan puanları nasıl dağıtacağımıza bakıcağız.

İlk Dönemde (*0 da*) karakterlerin tüm nitelikleri 1'dir. Bunun ardından yaşanan macera sayısı belirlenir. Bu maceranın sayısı kadar da dönem macera puanı atılır.

Alınan Puanların Karaktere Yararı Nedir?

Dönemlere ve genel olarak niteliklerinize aldığınız puanlar size birçok yetenek ve teknik öğrenmeniz için kolaylık sağlayacak, genel direncinizi belirleyecek ve üzerinde uğraştığınız birçok konuda ustalaşmanızı sağlayacaktır.

Karakterinizin genel mantığına ve kullandığı eşyalarla seçtiği yola göre uyumlu olacak niteliklerinizi belirleyip bunları yükseltmeniz sizin karakterinizin daha başarılı olmasını sağlayacaktır.

Yetenek, bir işi yapabilme, öğrenebilme, uygulayabilme ve geliştirebilme kapasitesi, yani bir konuya karşı olan yatkınlığınızdır. Bu açıdan, her karakterin kendine has yetenekleri vardır.

Her karakter bir işte bir yerlere gelebilir. Ama bunun daha hızlı olması, daha iyi uygulanması ya da daha iyi bir hâle gelebilecek şekilde uyarlanması karakterinizin yeteneğine kalmıştır.

Herkes belli bir eğitim sürecinden geçtikten sonra bir yerlere gelebilir. Fakat eşit eğitim ve çalışma sürecinden sonra, bazılarının diğerlerinden daha çok yol kat etmiş olması o konuda daha yetenekli olduklarını gösterir. Yani bu kişiler o konuya diğerlerinden daha yatkındırlar.

Şöyle ki; herkes yemek yapabilir. Zor bir yemeği birkaç deneme ile mükemmel bir şekilde yapabilmek ile iki ay boyunca o yemek için çalışıp ancak mükemmel hâle getirmek yetenekle ilgili bir şeydir. Aynı şekilde yeni yemekler yaratabilmek ya da var olan bir yemeğe farklı malzemeler ekleyip onu daha güzel yapmak da yetenekle ilgilidir. Yoksa yemekle her uğraşanın dünyaca ünlü aşçılar olmaları gerekirdi.

Karakterler sahip oldukları yetenekleri gerek meslekleri, gerek özel ilgi alanları, gerekse zorunluluklar dolayısıyla geliştirebilirler. Demirin nasıl dövüleceğini bir demirci kadar iyi bilebilirsiniz; ama eğer o meslekle uğraşmadıysanız bunu bir demirci kadar iyi uygulayamazsınız. Ancak böyle bir işe yatkınlığınız yoksa bir demircinin yanında yıllar geçirmenize rağmen hâlâ demir dövmeyi beceremeyerek ordan ayrılmanız da söz konudur.

Kara Zar Sisteminde Yetenekler

Kara Zar oyunlarında ele aldığımız kitle sadece ve sadece oyun kahramanları olan karakterlerdir. Yani normal hayatlarını yaşayan ama bazı olayları yaşamalarından dolayı bir noktadan sonra artıdan yeniliklere açılan kişilerdir.

Bunun anlamı sizin karakteriniz şu gün ve şu yaşına geldiyse emin olun yemek yapmayı da öğrenmiş, gerektiğinde saklanmasını da öğrenmiş biridir. Buna benzer birçok yeteneğe zaten normal bir insanın ulaşabileceği gibi öyle yada böyle ulaşmıştır. Ama karakter kağıdına yazılan yeteneklerimiz, normal bir insanın yapamayacağı düzeyde iyi yapılan yeteneklerdir.

Mesela herkes taş atabilir. Ama siz özellikle yıllarca taş atmışsanız emin olun sizin taş atma kapasitenizle bir başkasının taş atma kapasitesi aynı değildir. Fakat sırf birinin karakter kağıdında yazmıyor diye bu yetenekten mahrum olduğunu da öne sürmek yanlıştır.

Fakat her konuda elbette böyle değildir. Özel eğitim gerektiren yeteneklerden tutun, özellikle bazı coğrafyaya özel yaşam tarzlarına alışmak ve aynı şekilde avlanmak gibi bazı yetenekler elbette herkesin sıfırdan yapabileceği şeyler değildir.

İşte bu noktada Alanlar girer.

6

dönem 1 2 3 4 5

Karizma 00000

Özel Nitelikler

..... 00000

..... 00000

..... 00000

Yetenekler

İsim	Ü	H	U	KH

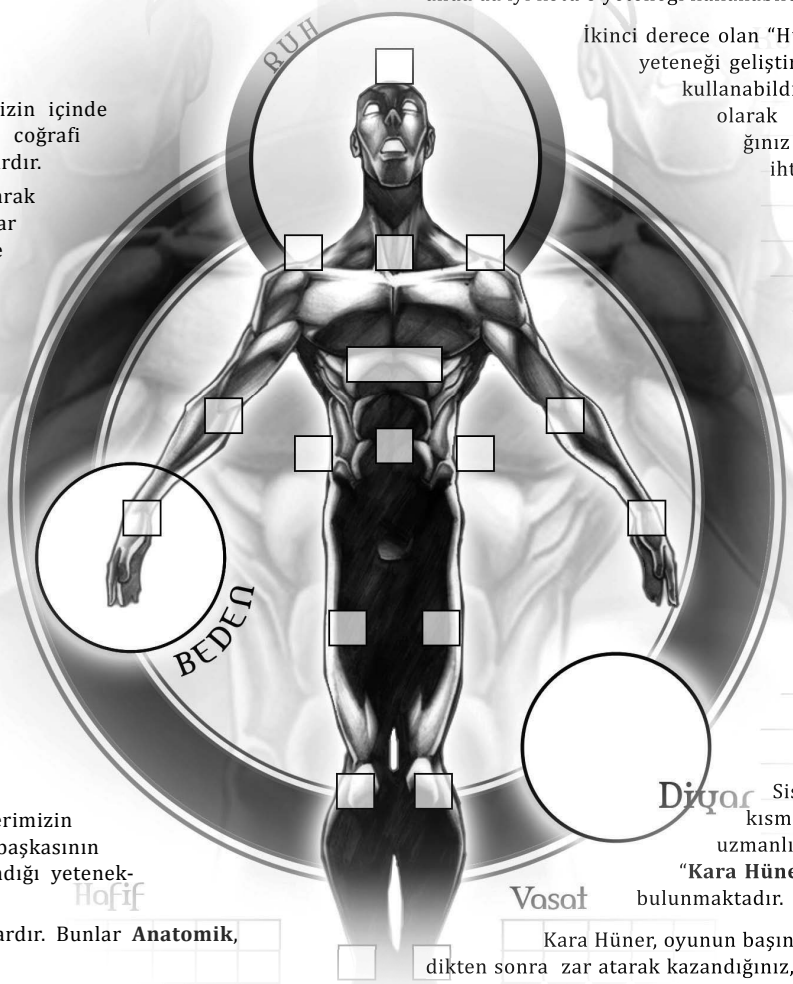
Hafif

Yetenek Alanları

Hayatımızda yatkın olduğumuz, daha çabuk kavradığımız veya yaptığımız bazı yetenek kümeleri vardır. Bu yetenek kümeleri içlerinde birbirlerine benzeyen veya alakadar edilebilen yetenekleri barındırır. Bu kümelere "alanlar" deriz.

Kara Zar sisteminin yetenekleri 3 ana alandan ibarettir. Bu alanlar sırasıyla **Diyar**, **Beden**, **Ruh** tur. Bu ana alanların altında ayrıca 3 ila 4 er ayrı alt alan daha vardır. Bu alanların seçimi üzerinden o alana dahil olabilen tüm yeteneklerde yatkınlık gösterir veya becerikli oluruz.

Bu sayede , Kara Zar sisteminde yetenekler bir liste içinden seçilen hünerler olmaktan daha öteye gitmiştir.



DİYAR

Diyar alanı; karakterimizin içinde bulunduğu genel coğrafi konumları içeren alanlardır.

Bu alanları genel olarak kaplaması adına Diyar alanı elementlere bölünmüştür. Bu elementler **Hava**, **Su** ve **Toprak** tır.

Seçilen elemente bağlı olarak , o elementle alakalı her türlü yetenek gerektiren işde iyi olursunuz.

Mesela su elementini seçen kişiler denizde hayatta kalabilmeyi becerir, iyi yüzücü ve ayrıca harika yön bulucudardır.

BEDEN

Beden alanı; karakterimizin gerek kendi gereksede başkasının bedeni üzerinden kazandığı yeteneklerin alanıdır.

Bu alanın 3 alt alanı vardır. Bunlar **Anatomik**, **Atletik** ve **Artistik**tir.

Anatomik; beden bilgisinin, Atletik; çeviklik ve kıvraklığı ve son olarakda Artistik; her türlü zanaat uğraşınızda iyi olduğunuzu gösterir

RUH

Bu alan. özellikle alakalı bir yolda yürümüyorsanız ilerleyebileceğiniz bir alan değildir. Çünkü bu alan, diğer alanlara kıyasla 3 ayrı alt alandan değil, birbiri ardına dizilmiş alt alanlardan oluşur. Hiç eğitim almamış biri sadece ilk aşama olan **Hissetmey**i kazanabilir. Bunun ardından sadece eğtim alan veya alakalı yollarda yürüyenler **Etki** ve sonuncu olarakda **Tepki** yeteneklerini alabilirler.

Yetenek Gelişimi

Seçilen yetenekleri derecelendirilirken en altta sadece "**Nitelik**" olarak başlar ve üste doğru "**Hünerlilik**" daha sonra da "**Uzmanlık**" olarak geliştirilebilinecek son raddelerine gelirler.

Sadece kapasiteye sahip olduğunuzu ifade eden ilk derece olan "Nitelik", sahip olduğunuz yeteneği geliştirebileceğinizi ve şu anda da iyi kötü o yeteneği kullanabileceğinizi gösterir.

İkinci derece olan "Hünerlilik" sahip olduğunuz yeteneği geliştirdiğinizi ve artık beceriyle kullanabildiğinizi gösterir. Buna bağlı olarak o yeteneğinizi kullanacağınız bir iş yaparken hata yapma ihtimaliniz daha düşüktür.

Üçüncü derece olan "Uzmanlık", yeteneğinizi olabilecek en iyi şekilde hem teknik hem de tecrübe açısından geliştirdiğinizi gösterir. Bu, siz asla hata yapmayacaksınız demek değildir; Ancak hata yapma payınız olabilecek en aza indirgenmiş durumdadır.

Kara Hüner

Sistemde yetenekler kısmının eklentileri olarak uzmanlık dereceleri dışında ve "**Kara Hüner**" (*KH*) adı verilen özellik bulunmaktadır.

Kara Hüner, oyunun başında yetenekleriniz belirlendikten sonra zar atarak kazandığınız, seçtiğiniz bir yeteneğinizi hünerlilik derecesinde başlatmanızı sağlayan bir şans faktörüdür.

Hiç kimse hangi konuda ne kadar yetenekli olacağını seçme şansına sahip olmadığından bir konuda doğuştan gelen yeteneğinizin daha fazla olması için şans faktörünün devreye sokulması gerekmektedir. Hüner alınabilinmesi için oyuna başlanmadan önce Hikâye Anlatıcı 12'lik zar üstünden bir sayı belirtir. Zarda bu sayının üstünde bir sayı atanlar istedikleri bir yeteneğe hüner eklerler ve o yetenekte hünerlilik derecesinde başlarlar. Yani

karakter kağıdında seçtikleri yetenek için "Hünerlilik" kısmını işaretlerler.

Böylece o yeteneği, diğerlerinden doğal bir şekilde daha fazla becerikli olduklarından, daha iyi kullanarak hata yapma şanslarını düşürürler ve uzmanlık derecesine daha hızlı yükselirler.

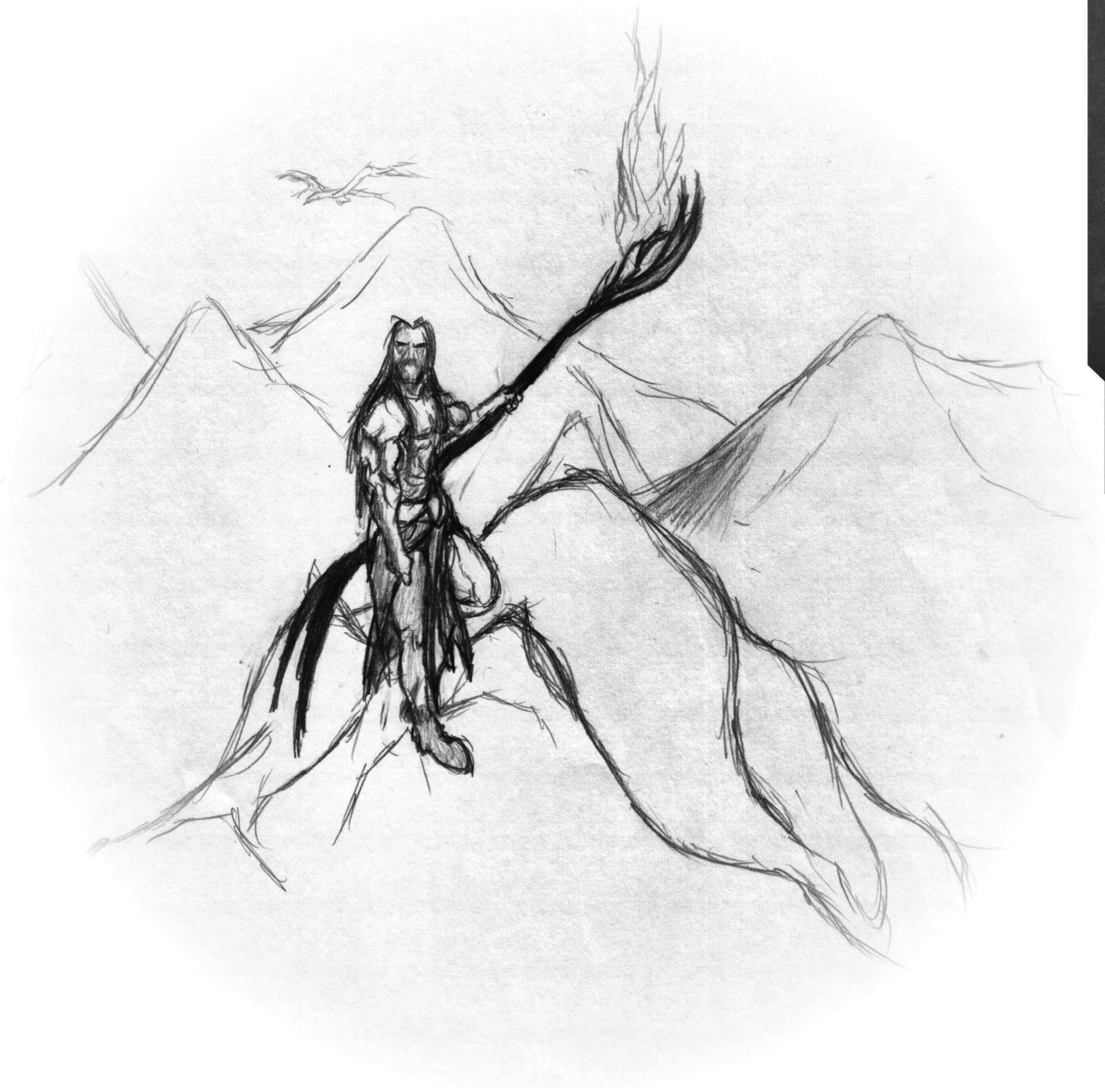
Karakter Yaratılırken

Yeteneklerin belirlenmesi için karakter yaratımı sırasında bir Z4 atılır. Bu yetenek puanınızın belirlenmesi için atılan bir zardır. Gelen sonuçla beraber 3 ana alandan birini seçer ve o alandaki alt alanlardan birini seçip karakter kağıdınıza yazarsınız. Bunun ardından elinizdeki yetenek puanlarını kullanarak yeteneklerinizde gelişmeye başlarsınız.

Her alan 2 puan değerindedir. Yani birden fazla alana sahip olmak için dönem başlarında atılan zarların puanlarını seçtiğiniz alanların sayısı kadar 2 çıkarmanız gerekmektedir.

Birden fazla alanda yetenekli olmak iyi olmasına karşın, tek bir alanda Herkesi aşacak bir hünere sahip olmanız belkide sizin işinize daha çok yarayacaktır.

Bu yüzden karakterinizle alakası olmayan alanları açtırmak yerine , alakalı olan alanlarda ilerlemek , karakterinizin size özel olması ve oyunlardan daha çok zevk almanızı sağlayabilir.



Her diyarın kahramanları vardır ve her kahramanında bir hikayesi. Bu hikayeleri birbirinden ayıran öğeler genelde coğrafik değişiklikler veya kişiler olabileceği gibi kahramanların özel yetenekleri yani "Teknikler"de olabilir.

Teknik

Bu diyarda bir kahramanın bırakabileceği yegane şey bir tekniktir. Diyardaki diğer yeteneklere ve hünerlere kıyasla yetenekler çok nadir öğretilir ve çok az kişide (*maceracıda*) vardır. Asıl dahada nadiri bu öğrenilen tekniklerin geliştirilmesi ve karakterinize özel hale getirilmesidir. Teknikler ayrıca sizin günlük hayatta zaman ayırmanızla veya yaşadığınız olaylar sayesinde öğrenebileceğiniz özelliklerdir. Tekniklerinizi öğrenmeye hak kazansanız bile bunu öğrenmek ve kendinize özel hale getirmek, uğraş gerektirecek bir şeydir.

Her Teknik haftalar dolusu bir çalışma gerektirmez. Tekniklerin gerektirdikleri ve öğrenim süreleri, karakterin bu gereksinimlere ne kadar uygun olduğuna bağlı olarak değişebilir, öğrenilmesi çok kolay ya da çok zor, çok kısa ya da çok uzun zaman isteyen şeyler haline gelebilirler.

Ayrıca niteliklerinizin artmasıyla beraber, çoktan sahip olduğunuz Tekniklerinizde daha da ustalaşmanız söz konusudur. Ustalaştığınız Tekniklerde, normalde yapabileceğinizden daha kapsamlı hareketlerde bulunabilir, yapılması imkansız duran olayları gerçekleştirebilirsiniz. Tekniklerinizi geliştikçe o Tekniklerin getirileri veya sonuçları da çoğalır. Bu sayede o Teknik için atacağınız zarınıza belirtilecek değer kadar değer eklenir.

Aşşağıda, zaman içinde kimin tarafından gelişitirildiği unutulmuş serbest tekniklerin listesini bulacaksınız.

Serbest Teknikler Listesi

Nişancı

Menzili olan silahları çok büyük bir ustalıkla kullanıyorsunuz. Bu nedenle gözleriniz de kalabalık içinde detayları seçme konusunda oldukça kabiliyetli. Aradığınız her kim ya da neyse onu diğerlerinden kolaylıkla ayırt edebiliyorsunuz, ayrıca uzağı görme konusunda da oldukça başarılısınız. Hedefinizi elinizdeki silahın menzili dahilinde bulduğunuzda ıskalamanız oldukça zor. Menzilli silahlarınızda asıl saldırı zarınızı "beceri"den alıyorsunuz.

İlk Aşama :

3 beceri + 3 algı puanı gerektirir.

2. Aşama :

4 beceri + 4 algı puanı gerektirir.

+2 kz bonusu

3. Aşama :

5 beceri + 5 algı puanı gerektirir.

+3 kz bonusu

Akrobatik Saldırı

Bulunduğunuz ortamdaki eşyalar veya genel yapı sizin ilerlemeniz için normalde engel teşkil ediyorduysa artık etmiyor. Her türlü yüzey, her türlü eşya ve her türlü mesafe sizin saldırınızda kullanabileceğiniz yegâne araçlar haline dönüşüyor.

Duvarlardan koşabilir, masalardan atlayabilir ve avizelere asılıp saldırabilirsiniz.

İlk Aşama :

2 beceri + 3 çeviklik puanı gerektirir.

2. Aşama :

3 beceri + 4 çeviklik + 3 algı puanı gerektirir.

Kullanabileceğiniz nesne ve yüzeyleri çok hızlı bir şekilde fark ederek anında kullanıma sokabilirsiniz. Silah olarak kullanmak için aradığınız eşyayı bulmak için tur harcamanız gerekmez.

+1 kz bonusu

3. Aşama :

4 beceri + 5 çeviklik + 3 algı puanı gerektirir.

+2 kz bonusu

Kıvrak bilek

Siz yaptığınız saldırıları kol gücünüze göre değil, kıvrak ve çevik bileğinize göre yapıyorsunuz. Bileğiniz, sizin için bir devin kaslarından daha güvenilir. Güçlü ama yavaş saldırılar yerine ufak vur-kaç hareketleri ile hızlı saldırılar yapmayı tercih ediyor ve daha başarılı oluyorsunuz. Karşılıklı saldırılarda öncelikli amacınız düşmana doğrudan öldürücü, ağır darbeler vermek yerine hızlı hareketlerle kritik noktalardan vurarak düşmanı etkisiz hale getirmek. Ufak alanlara saldırdığınız için zırh açıklarından daha iyi yararlanabiliyorsunuz. Saldırdığınız zaman, size savrulan bir baltayı ufak bilek hareketleriyle atlatmayı ve baltanın sapının altından kayarak hedefinize ulaşmayı çok iyi biliyorsunuz.

İlk Aşama

3 beceri puanı gerektirir.

2. Aşama

3 beceri + 2 çeviklik puanı gerektirir.

+1 kz bonus

3. Aşama

5 beceri + 4 çeviklik puanı + anatomi bilgisi gerektirir.

+2 kz bonusu

"Narin" takıntısı varsa aşama gözetmeksizin +1 bonus alır.

Hızlı Ayaklar

Normalde olduğunuzdan çok daha hızlı hareket ediyorsunuz.

Koşmak, hızlı ve tempolu yürüyüşler yapmak sizin için yüksek efor gerektiren bir iş değil. Belki çok adeleli, güçlü kuvvetli biri değilsiniz ama bacak kaslarınız sizin bu hızlı ve hareketli yaşam temponuza, siz farkında olmadan da olsa çoktan ayak uydurmuş durumda. Kendinizi çok yormadan normal insanlardan çok daha hızlı koşabilirsiniz.

İlk Aşama :

2 bünye + 2 kuvvet puanı gerektirir.

Çok yüksek tempoda kısa mesafeler için. (150-200mt)

2. Aşama :

3 bünye + 2 dayanıklılık puanı gerektirir.

3. Aşama :

3 bünye + 4 dayanıklılık puanı gerektirir.

Sürekli Atış

Kullandığınız menzilli silahla tam anlamıyla bir uyum içindesiniz. Daha hızlı doldurabiliyor ve bu sayede daha fazla saldırabiliyorsunuz. Menzilli bir silahı kullanmak sizin için zaman alıcı bir iş değil, tersine zarar vermenin en kolay, hızlı ve güvenilir yolu.

İlk Aşama :

3 beceri puanı gerektirir.

1 turda 2 ok atılabilir.

İlk ok için normal zar.

İkinci ok için -2 ceza.

2. Aşama :

4 beceri + 2 çeviklik puanı gerektirir.

3. Aşama :

4 beceri + 4 çeviklik puanı gerektirir.

6.his

Bu beceriniz sayesinde ortamda iyi ya da kötü bir şeylerin olacağını anlayabiliyorsunuz. Bu özellik, fiziksel kanunlarla açıklanamayan, metafiziksel bir algı biçimidir. An itibariyle yaşanmamış, yaşanabilecek, duyusal, görsel şeyleri, olabilecek olayları önceden hissedebilir ya da oluşmakta olan, başkaları tarafından anlaşılamayan durumlardan önceden haberdar olabilirsiniz.

İlk Aşama :

2 akıl + 2 algı puanı gerektirir.

Hissettiğiniz şeyin tamamı değil ama büyük bir kısmı doğru çıkar.

2. Aşama :

2 akıl + 4 algı puanı gerektirir.

+1 kz bonusu

3. Aşama :

3 akıl + 5 algı puanı gerektirir.

+3 kz bonusu

Zamanla, olacak olan şeyleri görsel ya da işitsel olarak da algılamaya başlayabilirsiniz.

Silahsızlandırma

Rakibinizin silahını elinden almak veya elinden düşürmekte çok ustasınız. Saldırılarınızda öncelikli amacınız rakibinizi silahsız bırakarak etkisini azaltmak. Bu yüzden odak noktanız kişiyi nasıl öldürebileceğinizden önce, silahını nasıl elinden düşürebileceğiniz. Ayrıca vücuttaki, özellikle kollarda sinir

sistemlerinin ne tür darbelerden nasıl etkilendiğini biliyor ve buna göre saldırıda bulunuyorsunuz.

İlk Aşama :

3 beceri + 1 çeviklik puanını gerektirir.

2. Aşama :

3 beceri + 3 çeviklik puanı gerektirir.

+1 kz bonusu

3. Aşama :

3 beceri + 4 çeviklik puanı + anatomi bilgisi gerektirir.

+2 kz bonusu

Sıyrılma

Yapılan saldırılardan nasıl kaçınmanız gerektiğini biliyorsunuz. Bu sayede saldırılardan ustalıkla sıyrılıyor, karşı tarafın hamlelerini boşa çıkarıyorsunuz. Size yapılan hamle, darbe girişimi kolaylıkla havada kalıyor. Seri bir şekilde hamlelerden kaçabilmek bu özelliğin ustalığıdır.

İlk Aşama :

2 beceri + 2 çeviklik puanı gerektirir.

2 saldırıdan kaçabilir ya da 1'inden kaçıp karşı saldırıda bulunabilirsiniz.

2. Aşama :

3 beceri + 3 çeviklik puanı gerektirir.

3. Aşama :

4 beceri + 5 çeviklik puanı gerektirir.

Defansif duruş

Bu duruşa geçtiğiniz zaman size yapılan saldırıları ayrı bir şekilde inceliyor ve daha iyi karşılıklar verebiliyorsunuz. Savunma dışında bir şey yapamazsınız. Bu özellik size; rakibin hangi hamlesine hangi hamleyle cevap vericeğinizi önceden kestirme, ve rakibin dövüş tarzını daha iyi anlama fırsatı verir. Bu sayede bu konumdan çıktığınızda yapacağınız saldırılar daha isabetli olacaktır.

İlk Aşama :

2 beceri + 2 algı puanı gerektirir.

Bu konumdan çıktıktan sonraki ilk hamleniz ya da karşılayacağınız ilk saldırı için +1 saldırı ya da savunma bonusu

2. Aşama :

3 beceri + 3 algı + 3 kuvvet/dayanıklılık puanı gerektirir.

3. Aşama :

3 beceri + 5 algı + 3 kuvvet/dayanıklılık puanı gerektirir.

Bombardıman

Menzilli herhangi bir silahın cephanesinin 1z6 kadarını bir seferde atabiliyorsunuz. Bu attıklarınızın hepsi aynı yere doğru gidiyor ve tek bir cephanenin vereceği zararı atılan cephane sayısına göre katlıyor.

Not: Bu özelliği kullanabilmek için bazı silahlara ayrıca bir aparat gerekebilir.

Karanlıkta görebilme

Zifiri karanlıkta dahi gözünüz çoğu insandan daha iyi görüyor. 1 el etrafı gözledikten sonra (*ve konsantre olduktan sonra*) etrafta olan her türlü (*göz önündeki*) hareketi görmeniz mümkün.

İlk Aşama :

3 algı puanı gerektirir.

Bu haldeyken zifiri olmayan ancak çok az ışıklı ortamlarda hareketleri ve bazı çok küçük olmayan detayları görebilirsiniz.

2. Aşama :

4 algı puanı gerektirir.

+1 kz bonusu

3. Aşama

5 algı + 3 akıl puanı gerektirir.

+2 kz bonusu

Ayrıca konsantrasyona +1 kz bonusu

Akrobatik saldırı

Bulunduğunuz ortamdaki eşyalar veya genel yapı sizin ilerlemeniz için normalde engel teşkil ediyorduysa artık etmiyor. Her türlü yüzey, her türlü eşya ve her türlü mesafe sizin saldırınızda kullanabileceğiniz yegâne araçlar haline dönüşüyor.

Duvarlardan koşabilir, masalardan atlayabilir ve avizelere asılıp saldırabilirsiniz.

İlk Aşama :

2 beceri + 3 çeviklik puanı gerektirir.

2. Aşama :

3 beceri + 4 çeviklik + 3 algı puanı gerektirir.

Kullanabileceğiniz nesne ve yüzeyleri çok hızlı bir şekilde fark ederek anında kullanıma sokabilirsiniz. Silah olarak kullanmak için aradığınız eşyayı bulmak için tur harcamanız gerekmez.

+1 kz bonusu

3. Aşama :

4 beceri + 5 çeviklik + 3 algı puanı gerektirir.

+2 kz bonusu

Takıntılar

Bunlar karakterinizi diğerlerinden ayıracak, sadece size ait özelliklerdir. Bunları siz seçemezsiniz, Hikâye Anlatıcı attığınız zara göre size verir. Bu sayede her oyunda özellikleri aynı olsa da birbirinden değişik karakterlere sahip olmanız söz konusudur.

Takıntıların iyi etkileri olduğu gibi bazen sizi sıkıntının tam ortasında bırakıcak yaptırımlarıda olabilir. Bu takıntıların alınmasıyla beraber oyun içinde bu takıntıları Rol Yapmanıza eklemeniz hem unutulmaz hemde zevkli bir oyun oynanmasını sağlayabilir.

7 Takıntı

Vü cut Tiki

Karakteriniz refleksle alakalı durumlarda zarlarına artı puan alırlar fakat sosyal ilişkilerinde bazı *küçük*! problemler çıkabilir.(*H.A insiyatif*)

Yüz Tiki

Oyuncular beyin fonksiyonlarını etkileyecek her türlü zarara karşı direnç zarlarına +3 alırlar fakat sosyal ilişkilerinde *küçük*! problemler çıkabilir.(*H.A. insiyatif*)

İri Kıyım

Oyuncuların karakterleri daha iri ve kemikli gözükür ve isteğe göre daha geniş vücut hatlarına sahip olabilirler. Bunun yanında Güreş yeteneği alması ve bu yeteneklerinde doğrudan hünerli mertebesine gelmesi söz konusudur. Ayrıca geride kalma ihtimaline karşı +2 ve bünye için +1 bonus dışında; bir defaya mahsus +30 kg taşıma kapasitesine sahip olurlar ancak koşu hızları düşer, çevikliklerine -1 alırlar.

Narin

Oyuncuların karakterleri daha zayıf ve çıtkırıldım gözükür ve isteğe göre kambur olabilir ya da boy olarak cüceden haylice gözükebilirler. (*Boy cezası yoktur.*) Her dönemde refleksle ilgili zarlarına artı puan almanın yanı sıra saklanma ve sessizce ilerleme yeteneklerine +2, akrobasi ile ilgili yeteneklere +1, alırlar ve +1 çeviklik bonusu dışında +5 hareket hızı kazanırlar ancak güçlerine -1 alırlar.

Hınzır

Oyuncular oyun boyunca devamlı şaka yapmak zorundadırlar. (*Şakalar görüşe göre değişebilir.*) +3 saklanma ve sessizce ilerleme yeteneklerine, +4 tuzak yeteneklerine, +1 Tekniklerine bonus alırlar. Şaka yaptıkları sürece Ruh puanları 1 artar.

Havalı

Oyuncular korku bazlı her şeye +2 direnç bonusu kandırmak ve yanıltmakla ilgili kontrollerinde +1 fark etme bonusu alırlar. Görüntü ya da karizmaya +1 bonus gelir ancak herhangi bir durumda aşırı heyecanlanır ve buna göre tepki gösterirlerse ya da başka biri tarafından küçük düşürülürlerse Ruh puanları 1 düşer.

Ateş Manyağı

Ateş bazlı silah-büyü-materyali kullanmada +1 bonus alırlar. Ateşe dayanıklılıkları +5 yükselir. Fakat yüzme yeteneğine -5 sogukla ilgili her türlü duruma karşı ise -1 ceza alırlar. Soğuğa dayanıklılıkları -3 olur.

Kansız

Oyuncu yaraladığı düşmanların kanını ya da kan sayılabilecek vücut sıvılarını gördüğü zaman zarlarına -1 alır ancak oyuncu kanı olmayan varlıklarla savaşırken çok daha iyi konsantre olabilir

ve özellik olarak kansız varlıklara karsı +1 alır (örn: Kadavra, Elemental ve Bitkiler)

Bedduacı

Oyuncu; Hikaye Anlatıcı kararına dayalı olarak herhangi bir düşman ya da objeye (*mantık sınırlarında olmak üzere*) taptığı tanrının adıyla (*örnek:ULUTIN belanı versin hayvan herif!!*) kötü dilekte bulunabilir.

Oyuncu 1 ila 10 arasında bir rakam tutup 1z10 atar. Söylediği zar gelirse beddua edilen kişi ya da şeyin başına kötü bir olay gelir. Oyuncu 2z10 atıp önceden kararlaştırdığı 2 rakamı da bulursa beddua edilen nesne ya da kişiye çok daha kötü bir şey olur. Oyuncu bir kerede en fazla 3z10 atabilir. Oyuncunun tanrısına her gün en azından 1 kez dua etmesi gerekir (*sınıf farkı tanımaksızın*)

Not: *Bir oyunda, tüm düşmanları bedduayla öldüren bir Mekatum yüzünden bu takıntıyı, günde 3 veya 4 kez e indirmiş bulunmaktayız. Valla tüm şehrin ulutin belasını verdi. Hepsi çok pişman şimdi.*

Koleksiyoncu

Oyuncu savaştığı güçlü yaratıklardan (*ana yaratıklarından*) bazı parçalar alarak küçük eşyalar yapar ve yanında taşır. Yaratıklardan alınabilinecek bu parçalar oyuncunun görüşüne göre zırh parçası, yüzük, cüppe kenarından; göz, kulak, dişler, hatta parmaklara kadar gidebilir. Taşıdığı her bu tarz eşya ona özel bölgelerde ya da konuşmalarda + ya da – nam sağlar.

Kancık Kelleni Ödlek Bedeninden...

Eğer karakteriniz herhangi bir zamanda 2 den fazla düşmanla karşılaşılırsa, ön saldırı hakkı olsa dahi saldıramaz. Onun yerine düşmanların (*eğer çoktan görülmediyse*) önüne çıkar ve ilk saldırıyı yapmalarını bekler.

Düşmanlar saldırırlar ve saldıran düşman kadar zar atılır. Karakteriniz kendini savunma dışında bir aksiyonda bulunamaz. Düşmanların hepsi (*saldıran her bir düşman*) herhangi bir elde karaktere vurmayı başaramazlarsa, karakter saldırma hakkı kazanır ve bir dahaki zarına +5 alır (*ve attığı zarda eğer 11 gelirse, 10 olarak kabul edilir*). Ama eğer saldıran düşmanlardan biri dahi karaktere çizik bile atabilirse, o zaman karakteriniz kendini savunmaya devam eder. (*ta ki hiçbir düşman - oynanan elde karaktere dokunamayıncaya kadar.*)

Eğer Karakteriniz bu olay karşısında yara almazsa, namı yürür. Ayrıca oyunda size yararı olabilecek ama eften püften nedenlerden dolayı yardım etmemeyi seçen kişilerde size bundan sonra yardımlarını teklif eder. (*olursa kankanız olurlar*). Köyün dilberi, kalenin prensesi ve buna tekavül edecek her türlü kişi sizden çok etkilenir.

Şom Ağızlı

Arada bir çenenizi kapasanız iyi olur ama siz bunu yapmak yerine genelde olmasını kimsenin istemediği şeyleri dile getirirsiniz. Eğer karakterinizin evvelden söylediği şeyler gerçekleşirse o zaman grubunuzdaki herkes, olan olaya karşı +5 zar alırlar ama kurtulduklarında ortada olan nedenleri değil karakterinizi suçlar.

Dikili Yolcu

Siz seçeceğiniz herhangi bir binek hayvanı kullanmayı çok iyi biliyorsunuz. Öyle ki birçok zaman hayatınızı bu hayvanlara borçlu kalmışsınız. Bineğinize alakalı her türlü zara +4 alıyorsunuz.

Siz bineğinizin yanındayken saldırıya uğrarsanız en kısa zamanda bineğinize binmek istiyorsunuz. Eğer üstündeyken saldırıya uğrarsanız da saldırıdan kurtulana kadar mücadele ediyor ve saldırının bitmesinden sonraki birkaç saat boyunca da 'ne olur ne olmaz' bineğinizin üstünde kalıyorsunuz.

Elini gözüne siper alıp yukarı doğru baktı. Yanındaki gencin aksine gayet sakin ve normal şekilde hareket ediyordu.

Yırtık ve bazı yerlerinde delik olan, is ve pas izleriyle desenlenmiş, eskiden beyaz olan gömleği ile yanındaki takkeli genç ise her saniye etrafına çabuk bakışlar atıyor titreyen elleriyle yanındaki sakin adamın giysisini çekiştiriyordu

"*Anladılar buldular! Nasıl bilmiyorum ama yaptılar!!*"

Gene hızlı birkaç bakıştan sonra

"*Hadi! Hadi koş! Burdan gitmemiz lazım!*"

Gencin bu telaşlı cümlelerine karşın, yanındaki adam sakince geziyor ve eliyle tezgâhlarda satılanları yokluyordu. Gencin son söyledikleriyle dönüp ona telaşını anlamsız bulduğunu nitelendiren bir bakış attı. Genç etrafında dönüyor ve ceplerini yokluyordu. Bunun üzerine adam eline bir elma aldı ve gence döndü:

"*Sakin ol, bak burada yeni toplanmış taze mi taze bir elma var.*"

Adamın bu vurdumduymazlığı karşısında genç hayrete düşer. Kendisi değil, bu adamın da tehlikede olduğunu anlaşılan tam anlatamamıştır:

"*Ne elması?!?! Adamlar etrafımızı sardılar. Şu an göremiyoruz onları ama onlar ordalar. Kalabalığın içindeler!*"

Adam elmalardan birini daha alıp gülümseyerek tezgâhtara parasını uzatır. Ardından elmayı biraz koluna sürdükten sonra yolun ortasına doğru ağır adımlarla ilerlemeye başlar.

"*Biliyorum.*"

Genç bu cevapların genel mantığını anlayamamakta ve adamın aklını kaçırmış olduğunu düşünmeye başlamaktaydı, ki arkalarından kınlarından çekilen kılıçların sesleri yankılandı. Bu yankıları bozan tek şey, "*Neden bir şey yapmıyorsun?!?!*" haykırışları oldu.

Haykırmasına rağmen koşuşan kalabalığın arasında sesini adama duyurmak istercesine; her an her hangi bir yerden bıçak veya kılıç sallanmasını beklerken, bir yandan da adamın olabildiğince arkasında kalmaya çalışıyordu.

Sağdan mı? Yoksa *soldan* mı saldıracaklardı? Etrafına bakıyor ve bir yandan da adamın elbisesini çekiştiriyordu ki bir anda kafasını adama tosladı. *Toslamasına neden olan neydi acaba*? *Yoksa saldırı çoktan gelmiş miydi* ?! Bu sorunun cevabını almak istemeyerek kafasını yavaşça döndürdü. Elbisesinin arkasını tuttuğunu sandığı adam ona doğru dönük şekilde duruyor ve daha evvel dikkat etmediği karanlıktaki gözleriyle gence bakıyordu. Bu karmaşa arasında adam arkasını dönmüş ve genç bunun farkına varamamıştı. Aynen kılıçlarını çeken adamların üzerine geldiğini fark etmediği gibi.

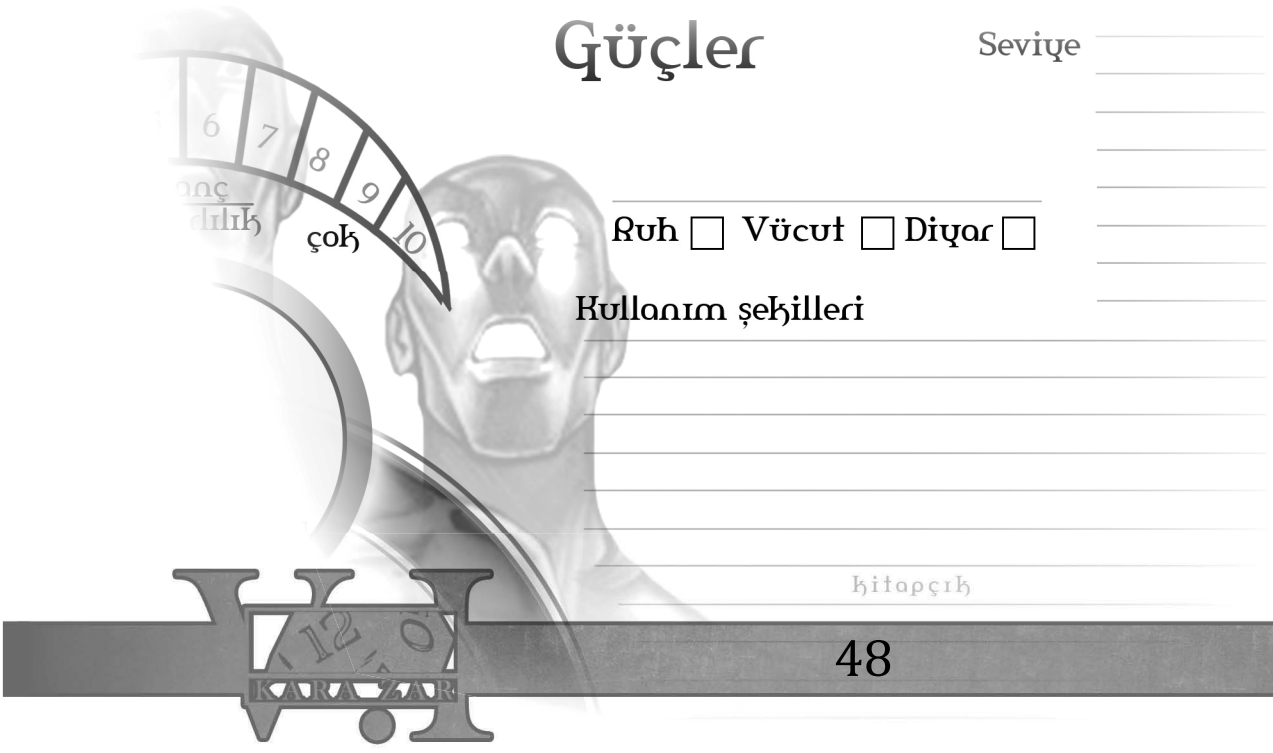
Kılıçlar saldırmayı bekleyen yılanlar gibi yavaşça havaya kalkıyor ve güneş, kılıçların üzerinden parlayarak şuan bu market alanında bakan kişilerin gözlerini alıyordu. Panik halinde arkasına dönüp bu ışık süzmeleri arasından bakındı. Birkaç adım attıktan sonra ellerini önünde kavuşturup, af dilemek için yavaşça **onlara** doğru ilerliyordu ki bir el onu omzundan tutarak durdurdu.

Genç bu elin arkasındaki adama ait olduğunu biliyordu. Lakin gene de içinden o eli silkmek geliyordu. Lakin bu koşuşturmaların arasında , kendi sesini dahi duymazken, o lafları çok net bir şekilde işitti.

"*Çok uzun yıllar yaşayacaksın... Ben de... Ama bu kişilerden af dilemek pek mantıklı olmaz.*"

Bir anda, sanki göğe bir perde çekilmişçesine, gün geceye döndü ve parlayan kılıçlar karanlıklar içinde kayboldu. Refleksif olarak hemen yere kapaklanan genç , zifiri karanlık dahi olsa etrafını görmek için gözlerini fal taşı gibi açıp etrafa bakınmaya devam etti. Ve sonunda gözleri, onun gözleriyle buluştu. Çünkü kararan günle beraber genç, adamın gözlerinin parladığını görmüştü.

"*Çünkü ölüler affedemezler.*"



GÜÇLER

Kitlelerin birbiri üzerinde üstünlük kurabilmeleri, genelde sahip oldukları güçlerle mümkündür. Bu güçler birlikten, politik etkiden veya fiziksel faktörlerden de oluşabilir. Ama bunlar dışında bazı güçler vardır ki bunlara herkes sahip olamadığı gibi sahip olanlar da bunları ancak kapasiteleri yettikçe kullanabilirler.

Kullanımı konusunda daha her şeyin keşfedilmediği ve her geçen gün bir başka kişice, yeni şekillerde yontulan ve kullanılan bu güçler; HBE'nin belki de en unutulmaz hikâyelerinin içlerinde barındırdığı öğelerden biridir.

Diyarda şu an bilinen 3 tane güç kaynağı vardır. Bu güç kaynaklarının kullanımı sonucu saf enerji formları elde edilir. Bu güç kaynakları "**Beden**", "**Ruh**" ve "**Diyar**" olarak ayrılır. Bu kaynaklardan toplanan güç formları arasında "**Ruh**", "**Çi**", "**Mana**" vardır. Bunların dışında ruhla alakalı olan, Kulların kullandığı "*Kutsallık & İnanç*" (*kutsal*) vardır. Ama bu, ruhun yoğunluğuyla alakalı oluşundan dolayı ruh kategorisinin alt kümesinde yer almaktadır.

Ruh dışındaki güçlerin kullanımı için fazladan eğitim alınması gerekmektedir. Ruh gücünüz ise kendisi gelişmektedir; fakat özellikle ruh gücü kullanan yollar seçilmedikçe bu gücü bir araç olarak kullanabilmek normal bir insanın yapabileceği bir şey değildir.

Diyarda birçok kaynağı kullanarak bazı istekleri gerçekleştirmek söz konusudur. Bu açıdan hiçbir kaynak tam olarak bir diğerinden daha güçlü veya daha kullanışlı değildir.

Mana

Mana olarak bilinen diyar kaynaklı güç çeşidi, diyardaki en yaygın bilinen ve kullanılan güç çeşitlerindendir. Diyarda yaygın oluşunun nedeni, insanları pasif halindeyken bile etkilemesi ve bunun sonucunda etkilenen insanların soy ağaçlarında "**Yetenekli**" olarak adlandırılan ve manaya duyarlı kişilerin ortaya çıkmasıdır.

Yetenekliler; Unutulmuş Çağ'ın ardından görülmeye başlanmıştır. Bu, manaya duyarlı insanlar bazen şans, bazense bilinçli şekilde manayı kullanabilmeye ve isteklerini, özel fiziksel bir kuvvet gerektirmeksizin yerine getirebilmeye başlamışlardır.

Mana, kullanımının bu kadar eski ve yaygın olması sonucu, kullanımda en fazla çeşitliliğe sahip güç çeşidi de olmuştur. Birçok Aklın Yolu'ndan ilerleyen Magitum mana kullanmaktadır.

İskar'da mana, aynen hava gibi her yerde bulunur ve kişiye bağlı değil, bölgeye bağlı bir kaynaktır. Ama aynen nefes alırken kullandığımız hava gibi mana da kullanılmasının ardından azabilir, hatta ve hatta bitebilir. Bir odada yapılan büyü ardından odada bulunan mananın bitmesi söz konusudur. Genelde büyük savaşlardan sonra bazı savaş alanlarında aylarca, hatta yıllarca mana bulunamayabilir.

MANA KULLANICILARININ DİKKAT ETMESİ GEREKEN ŞEYLER:

Mana kullanan her kişinin bilmesi gereken şey, bunun zekaya ve hıza dayalı bir güç olduğudur. Çünkü iki mana kullanıcısı karşı karsıya geldiğinde iki yol önlerine serilir:

- Rakibinden evvel manayı hızlı bir şekilde kullanmak ve bu sayede, azalan mana ile beraber rakibinizin büyük büyülere ulaşamamasını sağlamak.

- Rakibinizin büyüsünü savuşturmak ve kalan mana ile en iyi hamleyi yapmak.

Mana kullanan birçok kişi, yıllar boyunca bu yerine göre limitli gücü en iyi ve tasarruflu şekilde kullanmayı öğrenmeye çalışmışlardır. Güçlü bir Magitumu zayıfından ayıran şey, daha güçlü büyüler değil, bir büyüyü karşıdaki Magitumdan daha az mana kullanarak yapabilme özelliğine sahip olmasıdır.

Birçok yeni öğrencinin kolay bir büyü için kullandığı mana, bir eğitmenin bu büyüyü sekiz defaya kadar yapabilmesine yeter. Bu yüzden büyük savaşlarda, birçok büyücü, yeri geldiğinde kendi saflarındaki daha az eğitimli büyücüleri etkisiz hâle getirmiş veya yok etmiştir. Çünkü bu kişilerin savura savura kullandıkları manalar, aslında tüm savaşın dönüm noktasını belirleyecek bir büyü için gerekli olan çok değerli bir havzadan gitmektedir.

Mana gücünün kullanımı için, önce yetenekli olmak ardından da manayı yönlendirebilmek lazımdır. Ayrıca ne kadar mananın yönlendirildiğini bilmeleri ve belki de geriye ne kadar kaldığını sezebilmeleri lazımdır.

Genelde bunları yapabilmek için birçok yetenekli, Magitumları bulup onlarla yaşamaya ve onların yollarını öğrenmeye çalışır. Ama güç bir bedelle gelmekte ve bu isteğe sahip birçok yetenekliden sadece çok azı gerçekten bu gücü kullanabilecek eğitime tabi tutulmaktadır.

Nasıl?

Manayı yönlendirmek kolay bir şey değildir. Yapabildiyseniz, başarılı bir şekilde yönlendirdiğiniz bu manayı, daha sonra istediğiniz etkiyi verecek şekile dönüştürmelisiniz. Bu dönüştürme işlemi sırasında, yönlendirdiğiniz kadar manayı harcarsınız. Mana artık başka bir şeydir. Belki bir rüzgâr, belki ufak bir ateş ya da bir çimdik olmuştur.

Bahsettiğimiz gibi mana denen kaynağın bitme ihtimalinin olması birçok mana kullanıcısının en kötü kâbusları arasındadır. Bu yüzdendir ki Magitumlar da çok yaygın bir alışkanlık olarak büyü yaptıkları yerlere geri dönmemeye çalışırlar. Çünkü gittikleri yerdeki mananın ne durumda olduğunu ve daha ne kadar büyü yapılıp yapılmayacağını sadece özel eğitimini alabilenler bilmektedir.

Ayrıca büyü yaparken devamlı yer değiştirmek ve bazen düellolarda günlerce ve hatta haftalarca karşı tarafın ilk büyüyü yapmasını beklemek de vardır. Magitumlarda soğukkanlılık, durumu tartabilme ve sabır en önemli özellikler arasındadır.

Bu çağın başlangıcı olan " **Büyük Kayıp** " yüzünden bu çağda büyü yeni bir noktaya gelmiştir. Öyle ki bundan evvelki çağlarda sadece kitaplar üzerinden kalıp büyüler yapan Magitumlar Büyük Kayıp ile beraber kaybettikleri büyüleri yeniden yaratmaya çalışmaktadırlar. Ama Magitumlar yazdıkları ve sakladıkları tüm kaynaklarının yitirilmesi ardından en az birkaç milenyum geriye gitmiş durumdalar. Artık birçok Magitum geçmiş kadim zamandan sadece bir veya iki büyü hatırlamaktadır.

Artık tüm Magitumlar an itibari ile gereken durumu göz önüne alarak bir mantık haritası doğrultusunda manalarını yönlendirmekte ve yeni büyüler yapmaktadırlar. Başarıyla yaptıkları büyüleri de yeni kitaplarına yazmaktadırlar.

Birçok büyücünün amacı kaybettikleri büyülerini geri kazanabilmektir. Bu yüzden de o büyüleri oluşturan katmanları teker teker yeniden yaratmaktadırlar.

Bunun en bilinen örneği – akademilerde dahi öğretilen ateş topudur.

Ateş topu ateş elementinin yönlendirilmesiyle oluşturulur. Etrafta olan ateşleri yönlendirip ateş topu yapmak kolaydır. Zor olansa yoktan ateş topu yaratmaktır.

Öğrenciler ilk önce kendi uzuvlarını kullanarak manayı yönlendirmeyi öğrenirler. Böylece manayı yönlendirip ateş yaratmak isterken kendi ayaklarını veya kafalarını yakmazlar. İlk derste manayı sadece elleriyle yönlendirmeyi öğrenirler.

Yönlendirilen mana ile beraber odaklanılması sonucu elin etrafındaki hava ısınmaya başlar. Sonunda hava öyle bir ısınır ki görünmez bir alev olur. İlk kademelerde ele yanacak bazı öte beri alınabilinir. İleriki kademelerde ise elinizde hiçbir şey yokken bu görünmez alevi görünür ve gerçek aleve dönüştürürsünüz. Burada aleve yedirilen şey manadır.

Alevin oluşturulması ardından alevin yönlendirilmesi başlar. Alevin yanış yönünü değiştirmeye çalışır öğrenciler. Böylece bir zaman sonra alev yukarı doğru değil aşağı doğru veya yatay şekilde yanmaya başlar.

Bu noktadan sonra alevi daha hızlı bir şekilde döndürmeye başlarlar. En sonunda ellerinin etrafında hızlıca dönen alevi diğer ellerinin yardımıyla yavaş yavaş avuç içlerinin içine alırlar.

Artık ellerinin içinde mana ile beslenen bir alev topu vardır. Bu

noktadan sonra geriye kalan tek şey – iyi nişancılıktır.

Bu adımların birden fazla kez başarılı yapılması ardından bu büyü – büyücünün büyü kitabına yazılabilir. Artık sadece bu adımları temsil eden sözlerin tekrarlanması sonucu alev topu büyüsü yaratılmaktadır.

Ateş topu kalıp büyüsünü yapmak için birkaç büyü sözcüğü yeter. Ama bu kelimeler kişiden kişiye değiştiği gibi ateş topunun yoğunluğu veya etkisi de değişmektedir. Kişinin kapasitesine göre oluşturduğu ateş topları da – kişiye özeldir

Çi: Çakra (Vücut)

Ruhumuz, bedenimize bir şey yaptırmak istediğinde, bu isteğini bedene bildirir ve beden de bu isteği karşılamak adına bir tepki verir.

İsteğin, ruhtan çıkıp vücutta harekete dönüşmesine neden olan güce Çi denir. Çi, ruhla beden arasındaki enerji akımıdır. Bu akımın ruhtan bedene gelmesini sağlayan noktalara Çakra denir. Bu noktalar sayesinde isteğimiz harekete dönüşür. Bu noktaların zarar görmesi hâlinde bu noktaların hâkim olduğu bölgelere ruhumuz isteğini iletemez ve bu nedenle de bedenimizin bu bölümünü kullanamayız.

Aynen diyarda olan birçok güç kaynağı gibi bu noktaların da eğitimle geliştirilmesi söz konusudur. Bu sayede ruhumuzun isteğini gerçek anlamda fiziksel harekete dönüştürebiliriz. Bu şekilde normal kapasitenizin çok daha üstüne çıkabilmemiz söz konusudur.

Çakraların gelişimi uzun fiziksel eğitimlerin ve beden koordinasyonunun sonucu olur. Böylece bedende dolaşan Çi vücudun herhangi bir bölgesine yönlendirilebilir ve bu sayede normalde alınacak tepkinin kat ve kat fazlası alınabilir.

Çi'nin ruhtan ayrı olmasının nedeni de, Çi'nin aslında tetiklenmek için ruhla bir bağlantıya ihtiyacı olmayışıdır. Ruhun gelişip gelişmemesi, çakralardan geçen gücü değiştirmeyeceği gibi, Çi'yi de kuvvetlendirmez. Aynı şekilde Ruh fiziksel tepkilerin gücü değildir.

Çi kişiseldir. Paylaşılamaz. Çi'den oluşturulacak gücü bozmanın tek yolu, çakraları kapamaktır.

Ruh

Yaşayan her bir canlıya, bir ruh bahşedilmiştir.

Ruh; kişinin aklının, isteğinin ve kararlılığının kaynağıdır ki diyar üzerinde kişilerin istek ve niyetlerini, kısaca benliklerini borçlu oldukları bu kısım, bizim bedenimizden de evvel güç aldığımız bir parçamızdır.

Ruh, diğer güç kaynaklarından farklı olarak her daim bizledir. Diyarda her canlı ruhunun özüne göre hareket eder. Onu kullanmak bir yana, çok azı ruhun varlığından haberdardır. Ama haberdar olanlar, yıllar içinde bu gücü kullanmayı öğrenmiş ve kendi ruhlarını bedenleri dışında kullanabilmenin yolunu bulmuşlardır.

Nasıl ki fiziksel dünyada bulunan bedenlerimizi geliştirebiliyorsak, ruhani dünyadaki karşılığımız olan ruhumuzu da, eğer uğraşırsak, geliştirebilmekteyiz. Fiziksel dünyada bedenimizdeki herhangi bir gelişmenin ruhumuza yansıması söz konusu olmasa da, ruhumuzun kazandığı ya da kaybettiği her şeyin bedenimize yansıması söz konusudur.

Ayrıca fiziksel olarak bedenimizi değiştiremesek de ruhlarımızı geliştirebilir, hacimlerini genişletebiliriz. İnsanların kendi kaslarından veya kullanabilecekleri herhangi bir kaynaktan evvel sahip oldukları ilk güç kaynakları, o yaşam ateşi yakan ilk kıvılcım ruhtur.

Nasıl?

Canlıların yaptıkları her şey zaten ruhlarının isteğiyle olduğundan, aslında herkes ruhunu kullanmaktadır. Kişilerin hayatları boyunca yaşadıkları olaylar nedeniyle hayata bakış açıları değişebilir. Başarılar isteğe dayalı olduğundan, kazanıldıkça ruhunuz daha dayanıklı ve güçlü olur. Eğer kaybeder veya isteğiniz dışında şeyler yaşarsanız ruhunuzun sarsılacak ve aklınızın karışacak olması çok yüksek bir ihtimaldir.

Ruhu ikinci bir beden olarak görmek aslında pek de yanlış olmaz. Hatta bedenimiz, ruhumuzun üzerine giyilen bir giysidir aslında. Bizim vücudumuzu geliştirmemiz, ruhani açıdan ele alındığında sadece giydiğimiz giysiyi süslememize benzer. Eğer ruha bir şey olursa giyilen giysiyi taşıyacak bir beden olmayacaktır. Ama gelişen bir ruhun taşıdığı bir beden, ölümcül yaralar alsa da, ruhun gücü ile ayakta durabilir. Eğer her şey başarısız olursa ruh başka bir bedene geçebilir. Bu genel düşünceye "Uyanmak" denir.

Herhangi bir canlı uyanmadan, bu durumun bilincinde olmadan ruhunu kullanmaya çalışamaz.

Her şey uyanmakla alakalıdır. Uyanan kişiler aslında ikinci bir bedene sahip olduklarını ve hayatları boyunca bu bedeni kullanmadıklarını fark ederler. Bu olay sonucunda eğer gerekli eğitimi alırlarsa aynen gerçek dünyada olduğu gibi ruhani dünyada da kendi istekleriyle yaşamaya başlarlar. Bu sayede önce ruhları görmeye, daha sonra ise duymaya başlarlar. Ardından alacakları eğitimler sonucu bu ruhlarla etkileşim içine girebilir ve hatta gerekirse uzlaşabilirler.

Ruhlar evrenin büyük yapı taşlarından biri, yaşamın başlangıcı olduğundan, diğer güçlere kıyasla tanrılara en yakın olan güçtür. Bu gücün doğru ve yeterli kullanımı sonucu tanrılara ulaşılması bile söz konusudur.

Sadece ruhlar üzerinde çalışan sınıflar, özellikle fiziksel bir harekette bulunma ihtiyacı duymadan bazen istediklerini yapabilirler.

Kutsal Güç (Ruh)

İnsanlar birçok güç şeklini yaratabilecek potansiyele sahip yaratıklardır. Lakin birçoğunu oluşturmak veya çoğaltmak için belli bir disipline, ayrıca da özel yeteneklere sahip olmak gerekir; biri dışında: İnanç.

İnanç, diyarın kutsal güç kaynağıdır ve tanrılardan gelen güç, inanç sahibi kişilere akmaktadır. Bu güç, aynen diğer güçler gibi harcanabilmesine karşın, en hızlı şekilde yeniden doldurulabilme potansiyeline sahip güçtür.

Tanrılardan gelen gücün miktarı, o an bu gücü çağıran kişinin ve kendi etrafındaki başka inananların kapasitesine bağlıdır.

Açıklamak gerekirse; 100 kişinin ruh barlarının toplamı, bir Kulun kullanımına açıktır. Ama asıl nokta şudur ki, 100 kişinin ruh güçlerinin toplamı, o Kulun gücü değildir. Kullar kendi ruh barlarının kapasitesi kadar kutsal güce sahiptirler; fakat bu barın toplamına göre büyü yaparlar.

- Bir maceracı grubuyla beraber yerin altında kapana kısılan Genç Ean'ın kutsal gücü 8'dir. Ean, yeri geldiğinde insanları rahatlatmak ve kişilere güvende olduklarını hissettirmek için içindeki kutsal gücü kullanarak kişilerin streslerini almaktadır.

Bulundukları odanın kapısı kapanmadan evvel, kendilerini kovalayan yaratıklardan biri gruba yetişmiştir ve o an Ean öne çıkıp, yaratığa bir Emir Kelimesi söyler. Bu sayede yaratık grubun peşini bırakıp hissettiği travmayı yatıştırmak için tünellerin içine doğru kaçar.

Ean kutsal gücünü harcadığından birçok özelliğini tam anlamıyla yerine getirememeye başlar. Bunun sonucunda tüm işleri bittiğinde, takımı toplar ve hepsiyle beraber dua eder. Oda içindeki inanç sahipleri (inanç barı) ile beraber edilen dua sonucu Ean'ın Kutsal Gücü bir nebze olsun yerine gelir. -

Ruh güçlerini, bir Kulun kullanımına açan şey (*veya bir nevi ona açılan şey*) inanç kapısından geçer. İnanan herkes ruh barını Kula kazandırır. Bu toplam güç, Kulun harcamış olduğu kutsal gücünü daha hızlı bir şekilde yenilemesini sağlar.

Nasıl?

Eğer etraftaki savaşçılar inanç sahibi değillerse, Kulun kendi inancı dışında güvenebileceği bir kaynak yoktur.

Kullar kendilerini geliştirdikçe, inanç güçlerini toplayabilecekleri alanlar ve kendi ruh hazneleri de genişler.

Kullar, Dönem atlamadıkları sürece, bu güçleri kullanabilecekleri kapasitelerini geliştiremeseler de, eğer bu gücü sağlayabilecek bir kaynak bulurlarsa, başarılı olabilecek duruma gelirler. Kutsal bir şehirde bulunan bir Kul, yeni bir köye inanç taşıyan bir Kul veya bir grup maceracıya eşlik eden bir Kulun kapasitesi aynı değildir.

Kutsal bir şehirde olan Kul, kullanılması halinde kutsal gücünü çok kısa bir zamanda yenileyebilir. Yeni bir köye inanç taşıyan Kul de o köy geliştikçe ve yeni müminler edindikçe, kutsal gücünü yenileme hızını arttırır. Bir maceracı grubuyla ilerleyen Kul ise, kendi inancı dışında, grup üyeleri istemedikçe fazladan bir güç kullanamaz.

Ama zor bir anda grup arkadaşlarını ve kendini kutsayarak grubun inancını yenileyebilir ve kısa bir süreliğine de olsa gücünü hızla tazeleyebilir.

Kutsal Gücün Kullanım Şekilleri

Yukarıda, kutsal gücün bitmesi halinde nasıl dolduğu ve nasıl kullanıldığını anlatıldı. Yazılanlar sadece Kullar üzerinden tasvir edilmiş olsalar da aslında kutsal gücü kullanabilen başka birçok sınıf vardır.

Savarenler de kutsal güç kullanmaktadırlar. Ama birkaç büyü dışında onlar etraflarında inanlara ihtiyaç duymazlar. Ayrıca Savarenler, gittikleri yerlerde, daha sonra kullanmak üzere inanç toplayabilirler. Bir kiliseden görev alan Savaren, o görevi veren mevkinin, kendisine inancının bilinciyle yola çıkar.

Yüksek Kul Maverik'in, Karath'a bir görev verirken "hepimiz sana inanıyoruz" demesi sayesinde Maverik ve onunla beraber olan Kulların inançlarının toplamını (*veya Savarenin kendi inanç barının 1z4* lük katı*) kadar inanç gücünü bir seferlik kullanım için (*mucize*) alır.

Görevi sırasında uygun gördüğü bir anda ise bu güçlerin toplamını bir seferlik koca bir saldırıda veya imkânsız bir durumda kullanır.

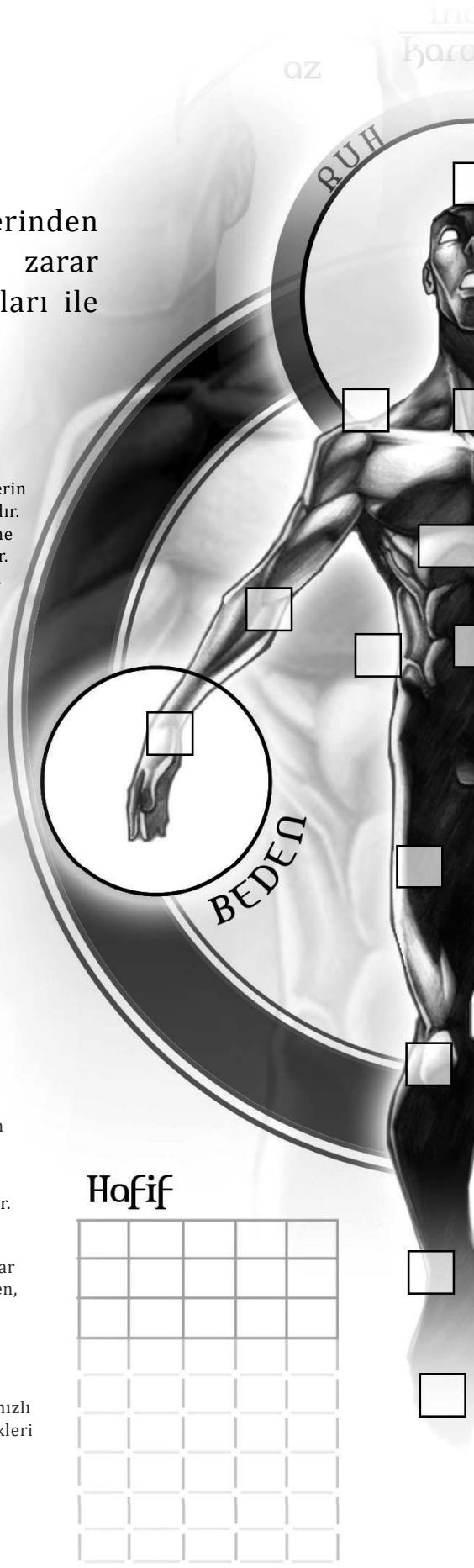
Savarenler ayrıca kendi kutsal güçlerini başka şekillere dönüştürebilen tek sınıftır. (*bkz. Ateşin Kılıçları*)

Genel Hareket Kılavuzu

Zarar Sistemi
Savaş Sistemi
Büyü Sistemi

Zarar sistemi

Şuan Kara Zar'da; Büyük, Vasat ve Hafif kategorilerinden oluşan bir zarar sistemi vardır. Bu adı verilen zarar çeşitleri, kişinin bünyesine bağlı olup, bünye puanları ile belirlenebilinen bir şeydir.



Ağır Zarar

Ağır Zarar diye adlandırabileceğimiz tür; kişinin bir uzvunun ezilmesi, çok derin kesilmesi , çok derin delinmesi, yarılması veya kopması (*kafa dışında*) ile alakalıdır. Ağır hasar ve kişinin bünyesine dayalı olarak bayılmasına ve şûrunu yitirmesine kadar etkileri vardır. Bu zarar türünün bilinen bir iyileştirme yolu olmayabilir. Eğer iyileşme söz konusu olursa da, bu zarar türünün etkisi/kalıntısı/izi görülür.

Vasat Zarar

Vasat zarar diye adlandırabileceğimiz tür; kişinin kesilmesi, okla vurulması ve çok ağır bir şekilde iç kanama geçirmesine yol açacak darbeler almasıdır. Kırılan kemikler de ayrıca bu tür zarar şekline girer. Bu zarar çeşidindeki yaralar iyileşebilir. İyileşme ardından çok büyük bir etkileri olmaz.

Hafif Zarar

Hafif zararlarda; sıyrık, bir kemiğinizin yerinden çıkması ve iyileşen diğer hasar türü yaralardır.

Zarar Dönüşümleri

Zarar çeşitlerinin birbirlerinden ayrı olmaları; karşılaşılan rakiplerin bazen özel zarar şekilleri dışında Zarar görmemeleri nedeniyle oluşmuştur. Ama bu, zarar şekillerinin etki etmediği anlamına gelmemektedir. Her zarar şekli devamlı uygulanması şartıyla bir üst zarar şekline dönüşebilir.

- Saatlerce kayalardan zıplayarak gecen bir kişinin ayağını burkması, devam ederse ayağını çatlatması ve sonunda dengesini kaybedip ,ayağını kırması -

Her zarar türü düşmanlara göstermesi gereken etkiyi de göstermeyebilir. Uygulanan en ağır ve güçlü saldırı her daim tek yol değildir.

- Şerhahim K eşişi hayatı boyunca aldığı eğitimler sayesinde, hafif zararlar alsa bile normal hareketine devam edebilme ve bu sayede siz saldırı yaparken, karşı atak şansı yakalayabilmektedir. -

Aynı şekilde

- Hayatı boyunca ağır darbelere karşı dirençli şekilde yaşamış bir devin, hızlı şekilde verilecek sıyrıklar sayesinde normalde kullanabileceği özellikleri kullanamaması ve bir zamandan sonra hareket edememesi -

ve böylece ağır saldırılara daha açık olması söz konusudur.

Oyuncuların Bünye Puanlarına Göre Zarar Slotları

Bir bünye puanı yukarıdaki 3 zarar şeklinden birine slot eklemek için kullanılır.

Bir bünye puanı = 1 Vasat zarar slotun eşittir. Her eklenenen bünye puanı ile beraber Vasat slotlarınız arasına yeni bir slot eklersiniz.

Bünye niteliğinde dönem atlarsanız bu atladığınız dönem, karakter kağıdınıza Agır Zarar Slotu olarak eklenir. Ayrıca herhangi bir zamanda 5 vasat slotunuzu feda edip, 1 Agır Zarar slotu alabilirsiniz.

Bu tür zarar şekillerine direk maruz kalınabilineceği gibi, yukarda ki örnek den de anlaşılacağı üzerine, birbirine dönüşmesi de sağlanabilir. lakin her bir dönüştürülen zarar şeklinden sonra, bir aşağıdaki zarar şekli sıfırlanır ve yeni zararlara açık olur.

Örnek:

3 puanlı bir kişinin bünye puanı (*8 tane bünye puanı olduğunu düşünürsek*) şöyle olabilir.

2 ağır, 6 Vasat 12 de hafif zarar.

2 ağır zararın direk verilmesi veya dönüştürülmesi sonucu bu kişiyi yenmeniz söz konusudur.

Direk ağır zarar verebilmek yerine, 1 ağır zararı oluşturabilmek için 6 tane Vasat zarar verilmesi gerekmektedir. Yani 6 tane Vasat zarara maruz kalan bir karakter, 1 tane ağır zarar almış olur. Böyle olunca 2. Bir sefer 6 tane daha Vasat zarar almasıyla 2. Büyük hasarını almış olur.

Aynı şekilde 12 tane hafif zarar, bu karakterde 1 tane Vasat zarara neden olmaktadır.

Eklenen artı slotlar sayesinde, zararların bir yukarıdakine dönüşmesi çok daha zor ve uzun zaman alıcı şekilde olur. Bu sayede karakterinizin direnci yükselir.

Kullanımı Hakkında

Bu zarar sistemi diğer sistemlerdeki can puanı mantığına göre daha karışık gibi dursa da, özellikle oyuncu karakter kâğıdında daha hızlı bir şekilde ilerlenmesini sağlayacaktır.

Özellikle karakter kağıdında, karakterinizi temsilen çizilmiş olan figürün üzerinde bulunan kutucuklar, oyun sırasında alınan zararların nereye alındığını ve alınan zararın cinsini yazabilmeniz ve göz önünde bulundurabilmeniz için tasarlanmıştır.

Kişisel tavsiyem, ne tür saldırıların ne tür zararlara neden olacağına mantık çerçevesinde karar verilmesi ve buna göre oyuncuya bu zarar puanları verilmesidir. Bu bahsi gecen sistemdeki her çeşidi kullanmak gerekli değildir. Ağir ve Vasat veya Vasat ve hafif çeşitler kullanılarak da oyununuzu devam ettirebilirsiniz.

Savaş sistemi

Birçok zaman “düz konuşma”nın ve “diplomasi”nin gereken etkiyi verememesi sonucu anlaşmazlıkların çözümü, “konuşma” boyutundan “müdahile” etme boyutuna dönüşür.

Aynen kitabın birçok yerinde bunun muhtemel nedenlerine değinmiş olduğumuz gibi bunun çeşitlerine ve çapınada bu bölümde değineceğiz.

Kara Zar v1 in temel aldığı Hiç Bitmeyen Efsaneler de şuan sunulan diyar; orta çağ mantığı ve teknolojilerine sahip bir mekan. Binlerce tür silah, cephane ve araç ,sizin gibi diyar sakinlerinin kullanımına açık. Siz sadece kendinize (karakterinize) uyacağını düşündüğünüz silahı seçmekle yükümlüsünüz.

Silahlar

Karakterleri birbirinden ayıran birçok özellik arasında elbette silahları da gelir. Gerek silahları, gerek silahları kullanış şekilleri ve gerekse de bu silahları kullanış nedenleri belki de büyük bir zaman güveneceğiniz bir parçanızın da sizin kadar özel olmasına neden olur.

Bir silahın size özel olması için illa şeklinin veya özelliklerinin çok acayip veya diyarca duyulmamış olmasına gerek yoktur. Bazen ufak bir tüy, bazense aile sembolünün ufak bir benzeri bu silahların sahiplerinin kimler olduğu konusunda bize bilgiler verebilir.

Peki Neden Bir Kılıç Sadece Kılıç Değildir? Sizin Kılıcınızla Başkasının Kılıcı Arasında Neden Fark Olmalıdır?

Birincisi ve en önemli nedeni, farklılıklar, kişi yeniyse; yapabilecek-lerini yapamamasına, kişiye göre alışılmışsa; rahatlığa sebep olur.

Her silahın kendine göre ağırlığı, keskinliği ve işlevi vardır ve siz fark etmeseniz de bir silahı kullandıkça ona alışırsınız. Eğer aldığınız yeni silahınız ,eski silahınıza benzer veya ondan daha kolay kullanılabi-lirin bir silah değilse, o zaman o silahla birçok istediğinizi yapmak uzun bir zaman alacaktır. Hala kullanılabilinecek bir durumdayken kim 10 yıldır kullandığı bir silahı bırakıp yeni bir silah kullanmak ister ki?

Silahların kişileştirilmesi eskiden savaş alanında fark edilmesini sağlardı. Ayrıca kişiye özel yapım silahlar, toplu halde yapılan silahlara göre daha kaliteli ve işlevsel olurdu.

Silah hem zenginlik hemde gücü simgeler. Bu yüzden bazen savaşlar başlamadan tek bir darbede veya tek bir göz dağıyla son bulur.

Ekipman

Ana Silah | Saldırı | Zarar

Özellik

Silah Kullanımı

Kara Zarın birçok parçasında görülen "**gelişebilme& özelleştirebilme**" durumu, belki de oyunda en fazla savaşlar sırasında göze çarpar. Çünkü Kara Zar ın savaş sistemi, kişilerin ustalığına ve eğitimine bağlı kolay bir zar sistemine dayanır.

Standart olarak, tüm silah kullanıcıları, çok egzotik bir silah kullanmadıkları sürece KZ 12 ile hem saldırı hem de zarar zarlarını atarlar. İlk atılan Zarlar, kişiye vurulup vurulmadığı görülür.

> 1 yıldır hırsızlık yapan Arhan, başka bir hırsızın kendisine saldırmaya hazırlandığını fark eder. Karşı taraftan gelen hırsız, Arhan kendi bıçaklarını çekemeden ona yetişmiştir. Arhan a doğru bir hamle yapar (Z 12 atılır. Atılan 12lik zar 3 gelir, Dm insiyatifiyle saldırı Arhan a bile ulaşılmamış kabul edilir). Arhan bıçaklarını çeker

Eğer saldırı başarılıysa ve saldırıya uğrayan kişi bu saldırıyı bekliyorsa o zaman bir karşılama zarı atılır..

> Hırsız ilk saldırısından beklemediği bir çabuklukla kaçan Arhan a 2. Saldırıyı yapmak için ilerler. Arhan ise bu saldırıyı karşılamak için saldırının yönünde bıçaklarını tutar. (Hırsız bir kez daha saldırmıştır. Z 12 atılır ve 7 gelir. Arhan karakterine saldırı başarılı olmuştur. Arhan gelen saldırıyı beklediğinde, bir karşılama zarı atılır. Bu zarda 12 üzerinden 7 gelir. Atılan Zarlar eşit olduğundan Bıçaklar kenetlenir) Kısa ve güçlü şekilde kenetlenen Metal sesleri bu küçük sokakta yankılanır.

Saldırının başarılı olmasına karşın, kullanılan tekniğin ve şansın yardımıyla, karşıdaki kişi saldırıya bir karşı saldırı ile cevap verebilir. Bunun olması için, Savunan kişinin , defans zarının, Saldıran kişinin saldırı zarından 2 yüksek olması gerekmektedir...

> Ne Arhan nede düşmanı, silahların verdikleri kuvveti hafifletmezler. Ama acelesi olacakki, Arhan a saldıran düşman daha fazla dayanamaz ve kenetlenmiş bıçakları çekip birkez daha saldırır. (z12 atılır. 7 gelir.) Arhan bu ani değişime karşın hazırlıklıdır (karşılama zarı atılır,z12 de 10 gelir,) Hızlı ve tutarsıca saldıran düşmanının bıcaklarını bi hamlede kenara itip, boşdaki elinin bıçağını hırsıza doğru saplar.

Artık saldırı yapılmış ve vuruş kesinleşmiştir. Ama bu saldırının nekadar zarar verdiğini görmek için birkez daha 12lik zar atılır. Bu 12 lik zar, saldırı zarı değil Zarar Zarıdır. Ne kadar Zarar verildiğini göstermek için atılan 2. Zarlar, kendi içlerinde Zarar versiyonlarına göre bölünürler. Şuan ki sistemde 3 çeşit zarar olduğu için, tüm Zarar zarlarıda 3 e bölünmekte, ve atılan zarın sonucu hangi Zarar bölümüne denk gelirse, karakterinizde o zararı , saldırdığı kişiye vermektedir. 12lik zar için 1den 7 ye kadar küçük, 7 den 10 a kadar Vasat ve 10 dan 12 ye kadar Ağırdır.

> (Arhan boşdaki eliyle bıçağı saplar, Zarar zarı 12 dir. Zar atılır. Gelen sonuç 8 çıkar)
>
> Düşmanının hızını ona karşı kullanan Arhan, özellikle kuvvet uygulamasına gerek kalmadan bıçağı hırsızın beline sokar. Bu saldırı ardından geri çekilen Arhan, yaraladığı hırsızın, sokağın sonuna doğru kaçmasını izler.

Saldırı ve Zarar Zarları Üzerine

Diğer sistemlere göre Kara Zarda, silahların zarar zarları sabit değildir. Zarar zarları, silahların şekil ve işlenişinden çok onu kullanan kişiye göre değişmektedir. Mesela eğitimini almadan kullanılan her silahın zarar verme zarı **z12** ile atılır. Zar sayısı ne kadar yüksek olursa, o silahla verilecek zararı o kadar hafif ve zor yapılır. Atılan zarlar sayı itibari ile 3 e bölünür. Z12 de ilk 1 den 7 e hafif zarar, 8 den 11 e Vasat zarar ve 12 de ağır zarar olacaktır.

Silahla yapılan çalışmalar, eğitimler ve yıllar boyu yapılan maceralar sonucu silahları kullanmakta ustalaşırsınız. Bu ustalık hem saldırınıza hemde verdiğiniz zarara yansır. Siz tecrübelendikçe hem saldırı zarınız hemde zarar zarınız küçülür. Böylece daha fazla saldırma ve ağır hasar verebilme potansiyeliniz çoğalır. Bir silahla gelinecek en yüksek seviye z4 dür. Z 4 zarında 1 hafif zarar, 2 ile 3 Vasat ve 4 de ağır zarar olarak nitelendirilir.

Bu sayede yıllar boyu bıçak kullanmış biri, kılıç veya daha ağır bir silah kullanan bir düşmanla karşılaşınca haksızlık olmaz. Silahların değil, kullananların bileklerinin gücü savaşın gidişatını belirler. Bu sayede daha fazla çeşitlilik ve daha yaratıcı karakterlerin yaratılması söz konusu olur.

Silahlarda gelinecek ustalık meritleri şunlardır.

> **Z100:** (bu penaltı dır) Silahı kullanma konusunda kesinlikle bir fikriniz yok. Çok egzotik veya hayatınız boyunca silah olabileceğini düşünmediğiniz bir şeyi silah olarak kullanmaya yeltenmiş vaziyettesiniz. Veya ağır vakalarda, kabiliyetlerine büyük eksiler alan bir kişinin, normalde iyi kullandığı bir silahı kullanabilme şekli böyle olabilir.

> **Z12:** Silahın ne olduğunu ve ne işe yaradığını biliyorsunuz. Yeni kullanmaya başlamış ve tam olarak eğitiminden yoksunsunuz.
>
> **1-7:** Hafif zarar
>
> **8-11:** Vasat zarar
>
> **12:** Agir zarar

> **Z10:** Silahı yakın bir zamandır kullanıyorsunuz. Bu silahı çok yetenek gerektiren yerlerde kullanmamışsınız. Nasıl kullanmanız gerektiği hakkında bir fikriniz var ama tam uygulayabiliyor musunuz o tam belli değil
>
> **1-5:** Hafif zarar
>
> **6-8:** Vasat zarar
>
> **8-10:** Agir zarar

> **Z8:** Silahı kullanabiliyorsunuz. Birkaç yıldır bu silahla savaşmış ve silahınıza özel bir teknik öğrenmişsiniz. Kullanımından bakımına kadar birçok konuda bilginiz var ve nerde en yararlı olacağını biliyorsunuz.
>
> **1-3:** Hafif zarar
>
> **4-6:** Vasat zarar
>
> **7-8:** Agir zarar

Z6: Silahı kullanmak konusunda çok iyisiniz. Birçok kişi bu silahı kullanmak için sizden eğitim alıyor ve çok az kişi bu silahlayken sizinle aşık atabiliyor. Silahınızın her detayını biliyor ve bunu kendi avantajınıza kullanıyorsunuz. Normalde başkalarının yapamadığı özel hareketleri ustalıkla gerçekleştiriyor ve birçok teknik biliyorsunuz

1-2: Hafif zarar

3-4: Vasat zarar

5-6: Agir zarar

Z4: Bu silahı sizden daha iyi kullanabilecek çok az kişi var. Kullanmaya başladığınızda etrafınızdaki düşmanlar aslında sizle uğraşarak ne kadar büyük bir hata yaptıklarını anlıyorlar. Her türlü saldırı ve savunma şeklini ve onların karşı stillerini biliyorsunuz. Tek kelimeyle bir ölüm makinesisiniz.

1: Hafif zarar

2-3: Vasat zarar

4: Agir zarar

Bunlar dışında silahların işleniş şekli, materyal kalitesi ve başka faktörlerde silahların zarlarının belirli değerlerce düşmesine neden olabilir (*1 veya 2 ve katları*).

Farklı Seviyelerde Silah Kullanan Kişilerin Denk Gelmesi Sonucu Ne Olur?

Farz edin ki, yıllar boyu eğitim aldığınız kılıç hocanıza meydan okumak zorunda kaldınız. Karakter kağıtlarına bakıldığında, Hocanızın Saldırı ve Zarar Zarları Z6 olarak gözüküyor. Siz ise aldığınız eğitim sayesinde Z10 a inmiş vaziyettesiniz. Yapılacak herhangi bir savaşın sonucu ne olabilir?

Z6	Z10
6	10
5	9
4	8
3	7
2	6
1	5
x	4
x	3
x	2
x	1

Yukarda anlatılan saldırma, karşılama, karşı saldırı ve zarar sistemi yeniden devreye girer. Ama küçük zarın en büyük değeri, Büyük zarın en büyük değerine eşittir.

1	5
x	4
x	3
x	2
x	1

Bu durumda, 6 = 10 , 5 =9 vs vs.

Siz 10luk zarınızla saldırı yaparkende, savunurkende, karşınızdakinin, sizin zarınızın 5 ve altındaki değerlere karşı etkisiz olduğunu bilmeniz lazım.

Yani Siz saldırı yaparken, 10 üzerinden 2 atarsanız. Hocanızın özellikle zar atmasına gerek kalmadan sizin saldırınızı savuşturabilir. Çünkü 10 luk zarda 2 nin, 6 lık zarda karşılığı "– 3" dür.

6	10
5	9
4	8
3	7
2	6
1	5
x	4
x	3
x	2
x	1

Yukardaki karşılama kuralı kullanılarak hocanız size karşı saldırı bile yapabilir.

Siz hocanıze birkez daha saldırdınız. 10 luk zarda 8 attınız. 10 luk zarda 8, 6 lık zarda 4 e denk geliyor. Eğer Hocanız 4 ün altında bir değer atarsa, saldırınız başarılı olmuş ve hocanıza vurmuşsunuz demektir. Bunun ardından Zarar zarınızı atar ve hasarın ne olduğunu görürsünüz.

Eğer Hocanız size saldırırsa ve 6lık zarda 1 atarsa, o zaman 10 luk zardaki karşılığı olan 5 ve üstü atmanız gerekmektedir. Eğer 5 ve altı atarsanız, hocanızın hiç uğraşmadan yaptığı kolay bir saldırıyı dahi yemiş olursunuz.

Eğer Hocanız 6 lık zarda 4 atarsa, siz 10 luk zardaki karşılığı olan 8 ve üstü atmak zorundasınız. Eğer 8 ve altı atarsanız, hocanızın yaptığı saldırıyı yemiş olursunuz.

Eğer hocanız 6lık zarda 6 atarsa, sizde 10luk zarda 10 atmak zorundasınız. Yoksa hocanızın yaptığı saldırı başarılı olur ve siz hocanızdan agır bir zarar alırsınız.

Nesnelere Zarar Verme Konusunda

Öncelikle şu kesindir ki bir nesneye zarar vermek bir silahı ne kadar iyi, ne kadar ustaca kullandığınızla ilgili değildir. İlgili olduğu tek konu elinizdeki silahın cinsi ve sizin ona yükleyebileceğiniz potasiyel enerji, yani sizin kuvvetinizdir. Bir nesneye zarar verebilmek (*mesela bir duvarı kırmak*) teknikle ilgili bir konu değildir. Duvar kırmanın bir tekniği yoktur. Eline ilk defa balyoz alan adam da, yıllardır balyoz kullanan adam da aynı güçle vurdukları takdirde ilk seferde o duvarı kırabilirler. Bu nedenle savaşlarda karakterinin sahip olduğu ustalık sayesinde vuruşları için 12likten küçük zar kullananlar dahil her oyuncu nesnelere zarar vermek için ustalık seviyesi gözetmeksizin 12lik zar kullanarak vuruşunu yapar.

Bir nesnenin sahip olduğu dayanıklılık nesneden nesneye farklılık gösterir. Bir sandalyeyi sadece yere atarak kırabilirsiniz. Ancak burada üstünde durulması gereken konu; duvar, kapı ve benzeri, dayanıklılığı yüksek nesnelerdir.

Her nesnenin ne kadar dayanıklı olduğu kısmı tablo ya da sayılarla ifade edilmemiştir çünkü bir kapı, birden fazla ve dayanıklılıkları da farklılık gösteren materyalden üretilebilir. Taş ya da tahtanın bile kendi içinde dirençleri farklılık gösteren türleri vardır. Bu yüzden burada nesnenin dayanıklılığını belirleyecek olan kişi Hikaye Anlatıcıdır. Hikayede karşılaşılacak olan nesnenin neyden üretilmiş olacağını Hikaye Anlatıcı belirleyeceği için bu nesnenin ne kadar dayanıklı olduğunu da Hikaye Anlatıcının kendisi belirlemeli, zarda buna uygun bir zorluk seviyesi seçmeli ve nesneye en çok zararı verebilecek silah çeşitlerine karar vermelidir.

Siz, kılıç ya da hançer gibi kesici silahları kullanma konusunda istediğiniz kadar usta olun bir kapı ya da duvarı bu tarz bir silahla kıramayacağınızı genel mantık çerçevesinde bilmelisiniz. Fakat yeterince güçlüyseniz elinize daha önce balyoz almış olmasanız bile o kapı ya da duvarı bir kerede kırabileceğiniz de aşikardır. Aynı şekilde elinizde bir savaş çekici olsa dahi karşınızdaki nesneye gereken güçte vuramazsanız onu kıramazsınız. Nesnenin yapıldığı materyal kadar kalınlığı da önemlidir. Taş ama çok ince bir duvar, tahta ama çok kalın bir duvardan çok daha kolay kırılacaktır. Ancak hasar vermek istediğiniz nesne her türlü ezici silahın vuruşunu emebilecek kadar esnek bir deri ya da benzeri bir materyalden üretildiyse ezici değil ancak kesici-delici bir silahı gereken gücü uygulayarak kullanmakla o nesneye hasar verebilirsiniz.

Bu konudaki zarar sisteminde bir nesneye verilebilecek hasar, yukarıda da bahsedildiği gibi; önce, hasar verilmek istenen nesnenin dayanıklılığı, daha sonra da ona hasar verebilecek olan silahların çeşitleri ve dirençleri ile bu vuruş denemesini yapacak olan karakterin gücü göz önünde bulundurularak hesaplanmalıdır.

KARAKTERİN GÜCÜ NESNENİN DİRENCİNDEN FAZLAYSA :

Duvar örneği üzerinden gidelim: Karakterimiz taş bir duvarı kırmak için öncelikle eline ezici özelliği olan bir silah almalı. Karakterimizin doğru silaha uygulayabileceği kuvvet, yani kendi gücü, duvarın direncinden yüksekse zarda Hikaye Anlatıcının belirlediği zorluk seviyesini geçmesi halinde duvarı kıracaktır.

KARAKTERİN GÜCÜ VE NESNENİN DİRENCİ BİRBİRİNE YAKINSA :

Eğer duvarın dayanıklılığı ve karakterin gücü birbirine çok yakınsa ya da duvarın direnci karakterin gücünden çok daha fazla değilse bu sefer ilk vuruşta olmasa da birkaç denemede duvar yine kırılır.

Not: Bu birkaç deneme için "Nesne daha dirençli ve inatçıysa" kısmında detaylı olarak açıklanmış olan "nesnenin direncini 1'den fazla kez geçmek durumunda kalma" kuralı uygulanabilir ya da Hikaye Anlatıcı isterse daha kolay bir çözüm sunabilir. Ancak kuralın uygulanması durumunda direncin 2 kereden fazla kırılmasının gerekliliği bu bölüm için söz konusu olmamalıdır. 2 kereden fazlasını gerektirecek nesneler "Nesne daha dirençli ve inatçıysa" kısmına dahildirler.

NESNE DAHA DİRENÇLİ VE İNATÇIYSA :

Duvarın dayanıklılığı karakterimizin gücünün çok üzerindeyse ama karakterimiz yine de oldukça güçlüyse (*4 seviye gibi*) burada öncelikli olarak dikkate alınması gereken kısım karakterin elindeki silahın dayanıklılığı kısmıdır. Karakter çok güçlü bir vuruş yaptığında eğer kullandığı silah yeterince sağlam değilse kırılma ihtimali gündeme gelecektir.

Not: Silahların darbeye ne kadar dayanabildiğini belirlemeniz gerektiğinde Savaş Silahları için 12lik, daha kalitesiz silah ve aletler içinse 6'lık zar kullanın. Silahla üst üste yapılan darbeler ya da tek ama çok sağlam bir darbe için böyle bir direnç belirlemesi yapmanız gerekebilir. Zarı kendiniz atabilir ya da oyuncudan atmasını isteyebilirsiniz. Savaş silahları için 12lik zarda 10 yukarısı (*11 ve 12*), diğer daha kalitesiz silah ve aletler içinse 6lık zarda 4 ve yukarısı (4-5-6) gelmesi silahın ağır bir şekilde hasar aldığını gösterir. Gelen sayı ne kadar büyükse hasar o kadar ağırdır.

"NESNENİN DİRENCİNİ 1'DEN FAZLA KEZ GEÇMEK DURUMUNDA KALMA" HAKKINDA :

Eğer silah da yeterince dayanıklı ise böyle bir duvar için zarda belirlenmiş olan direnç (*zorluk*) seviyesini bir kere aşmak yetmeyecektir. Duvarın kalınlığına ve dayanıklılığına bağlı olarak karakter bu direnç seviyesini 1'den fazla kez aşmak zorunda kalabilir ve ancak gerekli olan kadar sayıda direnci aşmayı başararak duvarın hasar almasını sağlayabilir.

Örneğin; duvarın direnç zarı 8 olarak belirlendiyse karakterin 3 kere 8 ve üstü atarak bu direnci 3 kere geçmesi gerekir. İlk 8 ve üstü zar atışında duvardan bir parça kırar ancak alttaki parçayı da kırabilmesi için yine 8 ve üstü bir zar atması gereklidir. Bu 3 kere direnci kırma olayı tamamlanıncaya kadar duvara normal bir şekilde hasar vermeye başlayamaz. Tamamlandıktan sonra ise attığı zar 8 gelmese dahi kabul edilebilir bir sayıysa duvara her seferinde attığı zar kadar hasar verir.

Not: Eğer karakter uzun bir süre boyunca bu direnci kırmayı başaramaz ama denemeye devam etmek isterse alt paragraflarda açıklanmış olan dayanıklılık zarının kullanılması gerekir.

Yukarıdaki bu ihtimallerin hiçbirinin gerçekleşmemesi halinde karakter yine de duvarı kırmak konusunda ısrarcı olabilir. Eğer bir nesneyi kırmak için yeterince uğraşırsanız – ki bu kimisi için 3 gün, kimisi için 3 saat, kimisi için çok daha uzun ya da kısa sürebilebilir – eninde sonunda kırarsınız. (*Her materyal için geçerli değildir. Örnekte söz konusu olan materyal taştır.*) Karakterin elindeki silahın böyle ısrarcı bir deneme için yeterince dayanıklı olduğunu varsayalım. En güçlü karakterin bile karşısına, kendisinin kırma konusunda sahip olduğu inat kadar yıkılmama konusunda direnç gösteren bir duvar çıktığında, iki seçenek vardır : Pes etmek ya da ısrarla devam ederek kırmak.

"BEN DAHA İNATÇIYIM" DİYEN OYUNCULAR İÇİN UYGULAMALAR :

Karakterimiz kırmayı seçerse karakter için dayanıklılık zarı atılması gerekir çünkü en güçlü ya da dayanıklı karakter bile elindeki onlarca kilo ağırlığındaki çekici durmadan sallamaktan en nihayetinde yorulacaktır. Kullanılan silahın ağırlığına göre değişebilecek sayıda denemeden sonra Hikaye Anlatıcı karakter için dayanıklılık zarı ister ve karaktere, bu sonuca göre, aynı tempoda daha ne kadar devam edebileceğini söyler. Bu süre dolduktan sonra karakterimizin muhtemelen kolunu kaldıracak hali olmayacaktır ve bu, karakterimize kendini savunma ve benzeri konularda büyük bir dezavantaj getirir.

Ancak duvar karakterimizin dayanabileceği azami süre bitmeden kırılabilir. Bunu hesaplamak içinse Hikaye Anlatıcı duvarın şimdiye dek aldığı zararı, duvarın dayanıklılığından düşer ve kalan dayanıklılık oranı ile karakterin sahip olduğu kalan azami dayanma süresini karşılaştırır. Duvarın direnci daha yüksek çıkarsa karakterimiz o gün için paydos deyip bu kırma işlemine yeterince dinlendikten sonra devam etmek durumundadır. Ancak duvarın kalan dayanıklılığı karakterin geriye kalan azami dayanma süresinden daha az çıktıysa bu duvar öyle ya da böyle yıkılacaktır.

Karakterin dayanma süresinin duvarınkinden daha yüksek olduğu bu gibi durumlarda; karakterin ve duvarın kalan dayanıklılık oranları birbirine ne kadar yakınsa karakterin duvarı kırmak için o kadar yüksek zar atması ya da kalan dayanma süresinin o kadar fazlasını kullanması gerekir. Gelen zarın yüksekliğine göre duvarın, karakterin kalan dayanma süresinin ne kadar azının ya da çoğunun kullanılmasıyla kırılacağı belirlenir. Ancak karakterin kalan dayanma süresinin, duvarın kalan direncinden fazla olduğu bu durumlarda, ne şekilde olursa olsun, zorlanarak indirilecek son darbede de olsa, karakterin dayanma süresi bitmeden duvar kırılacaktır.

Büyü sistemi

Büyü denildiğinde anlam olarak birçok insana farklı farklı şeyler ifade etmektedir. Gerçek dünyada birçok farklı kültürün geçmişinde ortak olan bir öğedir. Birçok günümüz toplumunda da büyü ve paranormallere rağbet ve inanç halen söz konusudur.

Bunun sonucu birçok kurgu sisteminde de büyü yapma ve büyü kullanma öğeleri vardır. Ama gerçek hayattaki karşılığına göre burada bahsedilen ve yapılan büyüler hikayelerde canlanır ve yapılma nedenlerini yerlerine getirirler.

Kara Zar oyun sisteminde büyünün yeri çok büyük ve önemlidir. Öyle ki yeri gelir okyanuslar çekilir, Yeri gelir kara kütleleri uçar ve yeri gelir yapılamaz sanılan şeyler sadece bir düşüncenin dile getirilmesine bakar.

Bu bölümde karakterlerini büyü gücüyle donatmak isteyen oyunculara yol göstereceğiz.

Kara Zarda Büyü

Kara Zar sisteminde büyü, diğer sistemlere nazaran birden fazla kaynak kullanımı ve kişilerin niteliklerine dayanarak oluşturulmaktadır. Kara Zar vI kitabında bu kaynaklardan biri olan Mana üzerinden büyü yapımının nasıl olduğunu örnekleyerek vereceğiz.

Mana adını verdiğimiz kaynak, bütün dünyayı saran, aynı atmosfer gibi düşünebileceğimiz bir katmandır. Bu kaynağı çok az kişi görebilir ve yönlendirebilir (*yetenekliler*). Mananın kullanımı sonucu yapılan düşüncelerde büyülerdir. Burada altı çizilmesi gereken en önemli nokta ise büyüye kaynak sağlayan kişinin siz olmayışıdır. Siz, olan bir kaynağı kullandığınızdan; bu kaynağı doğru ve yerinde kullanmadığınız takdirde lehinize çevirebileceğiniz birçok durumu aleyhinize çevirmeniz de içten bile değildir.

Oyun İçinde Büyünün Kullanımı

Büyünün doğası gereği iki ucu ayrı bir ip gibi serbest ve baştan kontrol edilmezse bir daha kontrolü çok zor olan olgudur. Büyü yapımı genel olarak kullandığı mana ve yaptığı etkiler adına ikiye bölünür. Bu bölümler Minör ve Majör Büyülerdir.

Biz Kara Zar oyununda bir büyü listesi hazırlamak istemedik. Bizim istediğimiz şey kişilerin büyücü karakterini bir makineli şarjörü gibi kullanmak yerine, gerçekten güce sahip kişilermiş gibi davranabilmelerini istedik. Bunun için de kişileri serbest bıraktık. Kendi büyünüzü yaratma ve büyü kitabınıza yazma şansınız var.

Büyü sistemi, savaş sistemi gibi olmakta ama bu sistemi etkileyen başka faktörlerde bulunmaktadır. Yukarda değindiğimiz gibi büyü, ucu açık bir yoldur ve neler yapabileceğiniz aklınıza ve kapasitenize kalmıştır.

Karakter Kağıdı

İlk olarak Karakter Kağıdında bulunan Güçler bölümündeki Mana kısmının işaretlenmesi ardından bu hazneye Akıl puanınız kadar z4'lük puan eklersiniz. (bazı büyülerin yapılabilmesi için başka niteliklerinde alınması gerekebilir)

> Akıl Puanı:3 . zaman 3 kere 4 lük zar atıyor. Sonucu 8 geldi. O zaman 8 puanı mananın yanına yazıyor. Birde Altına Akıl: 8 yazıyor.

Bir büyü yarattığınızda bu büyü eğer çok özel bir büyü değilse veya özel bir teknik geliştirmediyseniz, maksimum verebileceğiniz Puan sayısı 4 dür.

Misal ateş topu büyüsünün. 4 tane haznesi var. Bu haznelerin biri zaten büyü yapmayı başarınca dolmaktadır.

1: Büyüyü yapabilme

2: Büyüyü Hızlı yapabilme (1 seferde),

3: Büyü zarı z10'a iniyor Mana kullanımı 4'te 3 iniyor

4: Büyü zarı z8'e iniyor. 4'te 2 ye iniyor.

4 haznedeki bir büyü atıldığında hem büyüyü atma zarı hem de büyünün zarar zarları z8'den hesaplanıyor. Bu da savaş listesinde verdiğimiz örnek gibi bir cetvelle büyünün nasıl işe yarayacağı ve nasıl zarar vereceğini gösteriyor.

Durdurulamaz:

Büyülerin savaş sisteminden farkı ise şu. Diğer büyücüler 8'lik bir zarla atılan büyüyü siz 6 ve aşağısı attığınız sürece bloklama ihtimalleri olmasına karşın 7 ve 8 sayılarını attığınız zaman kendilerini korumak dışında yapabilecekleri bir şey yok. 7 ve 8 zarları büyünün tam olgunlaştığını ve atan kişinin de aklının bir olduğunu göstermektedir.

Mananın Kullanımı

Şimdi gelelim mananın kullanımına. Gerek teknikler gerekse de niteliklerin birleşimiyle beraber ortamdaki mananın ne kadar olduğu bulmak veya normalde yaptığınız büyünün daha az manayla yapılabilinir olmasını sağlamak söz konusudur.

Minör Büyüler

Minör büyüler sizin başarılı bir şekilde yaptığınız kalıp büyülerdir. Bu büyüler küçük veya orta alanlarda etki gösterir. Çok karışık veya uzun süreli etkisi olan büyüler olamazlar.

Majör Büyüler

Majör büyüler – kadim zamanda olan büyülerin günümüzdeki örnekleridir. Ama geçmişteki büyülere nazaran majör büyüler birden fazla minör büyünün kullanımını gerektirmektedir.

Bu, şu demektir: Minör büyüde sadece bir büyü üzerine yoğunlaşırken majör büyü de söz konusu büyünün etkisini yapacak başka birkaç büyü üzerine aynı anda yoğunlaşarak ancak majör büyü oluşturabilirsiniz.

Majör büyüler bir minör büyünün birden fazla kez yapılması, büyütülmesi veya birbiriyle uyumlu olacak birkaç minör büyünün aynı anda yapılmasıyla oluşur.

Birden fazla yaptığınız her büyü için o büyüye gereken nitelik puanlarından bir düşülür. Yani aklı 6 olan bir kişi akılla yapılan bir büyüden 6 tane yapabilir. Ama majör büyülerin yapımı ardından kaybedilen puanlar 1 gün tam dinlenme sonucu geri döner. Yoksa Aklı 2 veya 1 kalan bir büyücü 4'lük zarın sonucu kadar puanla , puanının yeteceği kadar büyü yapabilir. Bu da bünyeye bağlıdır. Eğer majör büyü yaparken tüm akıl puanlarını kullanırsa kişi 12 saat boyunca etkisiz hale gelecektir. Eğer akıl puanlarından 1'ini kullanmazsa 12'lik zarda geçilmesi gereken bir numara verilir. Bu numarayı geçerse son derece halsiz ve güçsüz bir şekilde oyuna geri döner.

Akıl veya akıl gibi büyülerde kullanılan niteliklerin dönem atlaması sonucu çoktan kullanılan mana limitleri yarılanır. Yani normalde 4 mana yiyorsa fireball artık 2 yiyor gibi

Büyülerin puanları ne olursa olsun. Bir kez kullanımdan sonra 1 puan düşerler. (*böylece kullanım limiti ortaya çıkıyor*)

KAPANIŞ BÖLÜMÜ

Son Söz

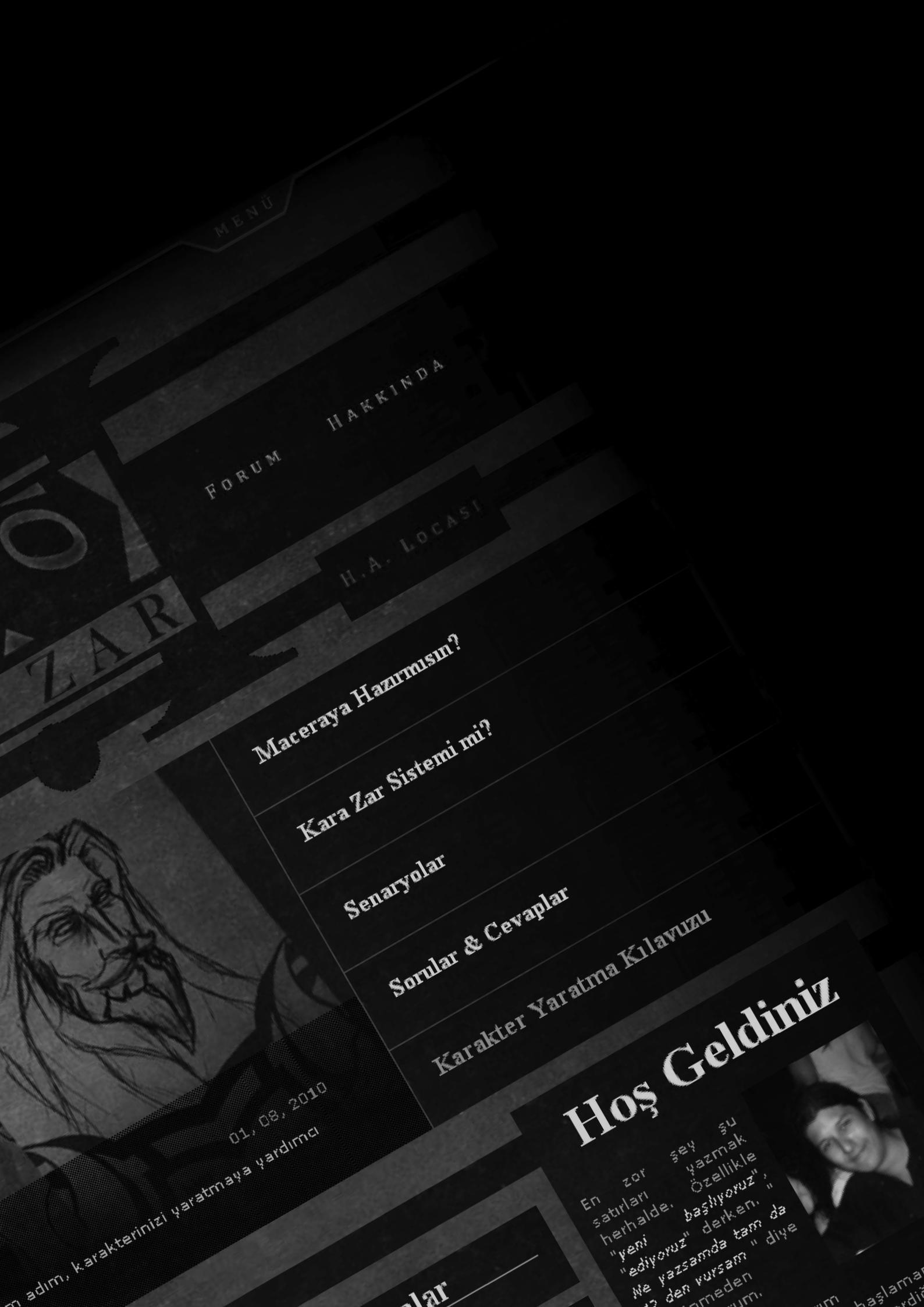
Versiyon Üzerine

Yakında Çıkacaklar

http://karazar.gecedivani.com

hakkındaki tüm

Herkesden evvel haberdar olun.


MENÜ
FORUM
HAKKINDA
H.A. LOCASI
ZAR
Maceraya Hazırmısın?
Kara Zar Sistemi mi?
Senaryolar
Sorular & Cevaplar
Karakter Yaratma Kılavuzu
01, 08, 2010
adım, karakterinizi yaratmaya yardımcı
Hoş Geldiniz
En zor şey şu satırları yazmak herhalde. Özellikle "yeni başlıyoruz", "ediyoruz" derken. "Ne yazsamda tam da
den vursam " diye

KARA ZAR v1.3 ÜZERİNE

(*2010 Nisan - 2010 Kasım*)

Tasarım / Redaksiyon / İçerik Gelişimi = Emre Soyak

Bu versiyonda , geçen versiyonlarda yetersizliğini fark edemediğim "*sistem içeriğinin sunumu*" üzerine gittim.

Artık , bir evvelki versiyonlarda sadece *hakkında* yazılan sistem, bu kitapta doğru düzgün bir şekilde sunuluyor

Umuyorum Bu kitap üzerinden genel mantığı daha kolay kavrar ve karakter yaratımınının aslında o kadar zor olmadığını görürsünüz.

Bunun dışında direk size yansıyacağını düşünmediğim bazı görsel değişiklikler yaptım. Artık kitapda içerik bulmanın daha kolay olacağını umuyorum.

v1.3 le beraber ayrıca Kara Zar Sitesi de aktif hale geldi. Artık tüm sorularınızı bu site üzerinden bana ulaştırabilirsiniz.

Kitap Sunumu

- Görseller düzeltildi
- Tasarımdaki fazlalıklar (yan kutular vs) kaldırıldı.
- Sayfalar ferahlaştırıldı, İçeriklerin sıkışıklıkları olabildiğince azaltıldı
- Yeni başlık tipi yaratıldı
- Tüm içerik sunumu standartlaştırıldı / sayfalar arası düzen kuruldu
- Tüm içerik fontları elden geçirildi - Tipografik ayarlar yapıldı
- Tüm içerikde font renkleri elden geçirildi.
- Tüm iç kapak sayfaları standartlaştırıldı
- Yeni Ana Bölüm eklendi (Kapanış)
- Yeni bölümler eklendi
  - Sözlük
  - Son söz
  - Versiyon Üzerine

Kara Zar Sistemi

- Karakter yaratım Kılavuzu eklendi
- Bölümler yeniden sıralandı, böylece karakter yaratılırken gidilen sıra kitapdada gidilmekte

KARAKTER BÖLÜMÜ

- Karakter Yaratımı ve Hazır Karakter Yaratımı içeriği eklendi

YOLLAR BÖLÜMÜ

- Tüm Yolların içeriği gözden geçirildi, 2 yeni yol içeriği eklendi

DÖNEM BÖLÜMÜ

- Dönem içeriği elden geçti
- Dönem Hesaplamaları Kılavuzu eklendi

İNANÇ & KARARLILIK BÖLÜMÜ

- İnanç & Kararlılık bölümü içeriği gözden geçirildi
- Ruh Cetveli hesaplamaları eklendi
- Ruh Cetveli - İnanç & Kararlılık faktörleri seçimi açıklandı

YETENEKLER BÖLÜMÜ

- Yetenekler bölümü içeriği gözden geçirildi
- Yetenek v1 içeriği sunuldu. Artık Yetenek Alanları var.

GÜÇLER BÖLÜMÜ

- Güçler Bölümü elden geçirildi

ESKİ VERSİYONLAR

Kara Zar v.1.2 üzerine

(*2009 Ekim - 2010 Nisan*)

Tasarlayan = Emre Soyak

Redaksiyon = Ceyda Güreli

- Silahlar v2 = M.Emre Soyak
- Savaş sistemi v2 = M.Emre Soyak
- Büyüler v2 = M.Emre Soyak
- Dönemler geliştirilmesi , açıklamalarının yazılması = M.Emre Soyak
- İnanç & Kararlılık Cetvelinin düzeltlmesi ve açıklanması = M.Emre Soyak

Kara Zar v.1.1 üzerine

(*2009 Mayıs - 2009 Ekim*)

Tasarlayan = Emre Soyak

Redaksiyon = Ceyda Güreli

- Yolların şemalarının eklenmesi & Görsellerin güçlendirilmesi = M. Emre Soyak
- Yeteneklerin geliştirilmesi. = M.Emre Soyak
- Silahlar v1 = M.Emre Soyak
- Savaş sistemi v1 = M.Emre Soyak

- Büyüler v1 = M.Emre Soyak
- Dönemler geliştirilmesi , açıklamalarının yazılması = M.Emre Soyak
- İnanç & Kararlılık Cetvelinin düzeltlmesi ve açıklanması = M.Emre Soyak

Kara Zar v.1 üzerine

(*2008-2009*)

Tasarlayan = Emre Soyak

Redaksiyon = Hakan Utku & Ceyda Güreli

- Yolların Yeniden İsimlendirilmesi = M. Emre Soyak & Hakan Utku & Ceyda Güreli
- Sistemin Türkçeleştirilmesi = Hakan Utku & Ceyda Güreli
- Hünerler den Yeteneklere geçiş. = Ceyda Güreli
- Silahlar beta 1 = Hakan Utku
- Büyüler beta1 = M.Emre Soyak - Hakan Utku
- Takıntılar / Kör Talih = Ceyda Güreli
- Karakter kağıdı v1 = M.Emre Soyak

Kara Zar Beta (Genesis)

(*2007-2008*)

Tasarlayan = Emre Soyak

Katkıda bulunan = Sertaç Kıranyaz

- Kara Zar - d12 fikri = Sertaç Kıranyaz
    - d10 sistemine benzemesi ama 12 lik zarlar la beraber Jokerlerin bulunması
- Kara Zar - Yollar fikri = Emre Soyak & Sertaç Kıranyaz.
    - Sınıflar yerine yolların oluşuturulması. Sınıfların sayısının her bir seçenek değil, bir üst bir alt mantığını oluşturması
- Kara Zar - Yolların birleşmesi Çember olması Fikri = Emre Soyak & Sertaç Kıranyaz
    - HBE mitolojisinde bulunan Şamanların en üst düzey sınıf olacağı lakin şuanki sınıf ağaçlarında Şamanlığa gidecek bir yolun bulunmamasıyla beraber, sınıfların birleşimi ve enson gelinen noktanın Şamanlık olduğu hakkında konuşulur. Bunun sonucunda yolların yan yana olmasına karşın-, ilerde birbirleriyle alakalı olduğu kararına varılıur. Yani ensonlara doğru birçok yol birleşir.
    - Ayrıca Savaşcıyla Aydınlığın yolu birleşince Haklılığıun yolunu oluşturur. Paladinler Savaşçılığa, Cihadı Kullar Rahipliğe daha yakındır denir. Bu mantık Tüm yollarda güdülür.
- Kara Zar Yolları (çeşitleri) = Emre Soyak.
- Hbe de bulunan karakterlerin, oyunlara eklenebilmesi için tasarlanması.
- Kara Zar Yollar/ Druid = Emre Soyak & Gökhan Özdemir
- Kara Zar Büyü = Emre Soyak
- Kara Zar "Kara Hüner" = Sertaç Kıranyaz
- Kara Zar Avantajlar (şimdiki takıntılar) fikri = Emre Soyak & Sertaç Kıranyaz.
- Kara Zar Avantaj ilk listesi (şimdiki takıntılar) = Sertaç Kıranyaz.
- Beceri ve Avantaj v1 listesi (şimdiki teknik & takıntılar) = Emre Soyak
- Hasar ve Savaş sistemi = Emre Soyak
- Kara Zar Karakter Kağıdı = Emre Soyak

Kara Zar Alfa (Genesis)

(*2002-2007*)

Kara Zar Alfa (Genesis) Orjinal Tasarım = Emre Soyak - 2002

Kara Zar Alfa (Genesis) Kabiliyetler - Emre Soyak - 2002

Kara Zar Alfa (Genesis) Dönemler - Emre Soyak - 2002

2005

Bu kitap ilk yazıldığında, 2007 nin martıydı. Kara Zar sistemi geliştirilme aşamasındaydı ve o zamanlarki ismide Genesisdi.

Genesis Sistemi - Hiç Bitmeyen Efsanelerin beta kitabında , o kurgu sistemiyle harmanlanmış bir şekilde sunulmuştu.

Bu yüzden o basılan kitapta Genesis olarak değil, Hiç Bitmeyen Efsaneler olarak oyuncuların karşısına çıkmıştı.

Aradan geçen 3 yılın ardından birçok şey değişti. Kara Zar sistemi 2003 deki 2 sayfalık eskizinden bu yana yüzlerce sayfalık içeriğe kavuşmuş ve büyümüştü. Ve bu koca içeriği düzgün bir şekilde sunmaya çalışmak dahi yorucu bir işti. Aynen ön sözde dediğim gibi; herşey çok dağınıktı ve onları bir araya toplaması dahi başlı başına bir işti. Çok uzun sürdü.

Bu geçen süre içinde eğer hiç birşey öğrenmediysem dahi tek öğrendiğim şey içerik sunumu olmuştur. Yani kurgulamak. Burda kurgulamak diye bahsettiğim sadece bir hikayenin kurgulanması değil. Bu kurgulama bir içeriğin sunumunun nasıl yapılması gerektiğinin dayandığı altın kurallarla dolu bir tecrübeydi.

Bu tecrübenin sonucunda etkin bir şekilde uygulamaya koyduğum bu kurgulama işlemi sonucu yarınlara yayılan bu proje bugün itibari ile çok önemli bir noktaya geldi.

Kara Zar v1 e geçtiği gün dahi içeriğini tam olarak kitaplara yansıtamamıştı. Bu özellikle aynı iş üzerinde çok çalışan biri olan benim bakar körlüğümden kaynaklanıyordu. Ama v1.3 le beraber Kara Zar sistemi karakter yaratımı ve oyun oynanışı için gerekli içeriği (*basit seviyede*) ilkkez sunuyor. Yani asıl v1 bu kitaptır.

Bu kitap , ilkkez yazılmaya başlandığı günden itibaren planlanan o hedef noktasındaki halindedir. Kısaca bu kitabı okuyanlar şuan Kara Zar hakkında basitde olsa bir bilgiye sahip olacaklardır.

Basit diyorum çünkü Kara Zar v1.3 kitabı, bundan evvelki 5 kitapta olduğu gibi sadece ve sadece *Oyuncu Kılavuzu olmak* , *yeni başlayan kişilere referans olarak sunulabilecek içeriğe sahip olmak* , *ilk okunuşundan itibaren anlaşılır olmak* için yazıldı.

Bu kitapla beraber bunların tamamı başarılmıştır. Belki halen sağında solunda bazı eksik veya hataları olabilir. Ama artık daha ileri gitme vakitidir. Çünkü Kara Zar Oyuncu Kılavuzu, Kara Zar Oyun Sistemine giriş kitabı olmaktadır. Genel kurgulamam içerisinde, hazır olan birçok içeriği (*yan kitaplar olarak sunulmasını istediğim için*) bu kitaba eklememe kararı almıştım.

Kara Zar Oyuncu Kılavuzu ileri zamanlar içinde geliştirilmeye ve içerikleri düzeltilmeye devam edilecektir. Halen hatalarla dolu bölümler ve redaksiyon gerektiren koca koca paragraflar var. Ama artık asıl projem Kara Zar Oyuncu Kitabı olmayacak.

Çok yakında Kara Zar sisteminin tam anlamıyla ayrı ve iyi yapan özelliklerin olduğu kitapları Gece Dîvânından sunmaya başlayacağım. O zamana kadar lütfen bu içeriğe verilen emekleri göz önünde bulundurunuz ve bu kitapla beraber gelen içeriğin, size ulaşması için yapılan çalışmaları gözardı etmeyiniz.

Kitabı okuyup, yorumlarınızı esirgemeyiniz.

Herkese zaman ayırdığı için teşekkür eder, göstediğiniz sabır ve ilgiden dolayı da minnettar olduğumu belirtmek isterim.

İyi Oyunlar

M.Emre Soyak
12.11.2010

Kara Zar'a
gösterdiğiniz ilgiden dolayı
teşekkür ederiz

rev 1.3
13.11.2010

Yakında Çıkacaklar

Hiç Bitmeyen Efsaneler Kurgu Sistemi

Hiç Bitmeyen Efsaneler Sisteminin diyarı İskar'ın anlatıldığı bu kitapta, Krallıklardan tarikatlara, Irklara ve gündelik hayata kadar birçok şey bulabileceksiniz.

KZ - Yollar kitabı

Kara Zar Oyunlarınızda kullanmanız için, daha detaylı daha fazla seçenekli bir yollar eklentisi.

KZ - Güçler& Kullanımları

Kara Zar Oyunlarınızda kullanmanız için, daha detaylı daha fazla seçenekli bir Güçler kitabı.

KZ - Göz

Kara Zarın ilk tamamlanmış oyun seti. Oyuncuları ilk dönemlerinden alıp en az 3 döneme kadar getirecek bu heyecan dolu macerayı çok yakında Gece Divanından ücretsiz olarak indirebilirsiniz.

Ayrıca

Dolunay Yazıtları

Kara Zar & Hiç Bitmeyen Efsanelerdeki gelişmeler yenilikler ve bu sistemlerin kullanımıyla ortaya çıkan hikayelerin yayınlandığı Ayrıca bu belirtilen sistemler hakkında sorulan soruların cevaplandığı süresiz e-dergi

GECE
DİVÂNI

Şu an elinizde tuttuğunuz bu kitap, masaüstü rol yapma oyunları için yaratılmış olan Kara Zar oyun sisteminin ilk tanıtım kitabıdır. Bu kitap ayrıca aktif bir şekilde, uzun soluklu oyunların oynanabilmesi için gereken bilgiyi içermektedir.

Kara Zar & Hiç Bitmeyen Efsaneler © Gece Divanı