

MAHZEN

İsmine Kanmayın, Bu Son Değil!

Son Sözler

Son Zar Bükücü

Avatar The Last Airbender RPG

Bir Bilene Sorduk

Conventions & Dragons

Limit Sıfıra Yaklaşırken N+ Sonsuza Giderken İlk Order'ımızı Bu Sayıda Harcadık

INFINITY

**Kule Sakinleri Rol
Yapma ve Strateji
Oyunları Topluluğu
Dergisidir**

Editör

Emre Ömer ZEHİR
lasfiniel@hotmail.com

Görsel Tasarım

Emre Ömer ZEHİR

Yazarlar

Umut ÇAVUŞLUGİL
Doğan Alkım ÖZTÜRK
Salih AŞIK
Levent AKDURAK
Semih UĞURLUBAŞ



Editör (Temsili)

Herkese merhabalar,
Bir başka dergi, yine hevesli okuyucular,
yine suratsız editör... Neyse ki yazarlar iyi
insanlar, güzel güzel yazılar yazıyorlar da bu
suratsızda da çok yer kalmıyor. Zaten iyice acaip
bir adam oldu, bir insan bir ay boyunca yazı için
insanları sıkıştırır mı ya?

Tabi bu iddia editöre de söz hakkı
doğuruyor. Editör diyor ki "Abi benim işim bu,
oturup hepsini ben mi yazayım bu saatten sonra?
It gives me a headache taking articles from you"
dedi. Sinirden ecnebi lisanlarına geçti adam
konuşurken. O da değil, haklı adam bir noktada.
Bir de bazen yazılar söylendikleri zaman
ulaşmıyor adama, o da dergi yetişsin diye iyice
despotluğa koşuyor.

İşte editörün dünyası böyle bir yer. Bol bol
çay, çay olmadığında kahve, biraz muhabbet biraz
koşturmaca...

Bir de bir şey daha var:

Editör aslında iyi biri

CONVENTIONS & DRAGONS

Yazan: Alkım Doğan Öztürk

Merhabalar,

Sıkı bir convention sezonuna yaklaştığımızdan dolayı, hepimizin heyecanlandığından eminim. Bir conventiona gittiğimizde kimimiz şansımızı LARP'lerde değerlendirirken, kimimiz, diğer oyuncularla alacalı kıyafetler içinde çene çatıştırmak yerine, rengârenk polyhedronları yuvarlamayı tercih eder. Belki de zincir zırh örmeyi ya da yan masadaki çok güzel boyanmış minyatürler üzerinden, bir strateji oyunu oynayan iki kel, göbekli ve sakallı kişiye katılmak isteyeceğiz. Belki de oyun oynamak yerine oynatmayı tercih ederiz. Oyuncularımızın 3-4 sene sonra bir "abi tam anımsamıyorum ama 2011 ÇılgınCon'da bir oyun oynamıştım, benim minator savaştım..." diye başlayarak hikâyesini anlatacak kadar oyuncuyu etkileyen bir oyun oynatmak kim istemez. Herkes ister de, nasıl yapacağız bunu?

En sonunda yazımızın konusu belli oldu. Bir Con'da oynatılacak oyun nasıl olmalıdır? İster, Story Teller, ister Game Master, İster Dungeon Master diyelim kendimize. Yaptığımız şey, macera dolu bir hikâyenin, bir parçası olmak isteyen bir gruba bu olanağı sunmak. Bunu yaparken elimizdeki şeyler;

- 1) Öyküyü anlatmak istediğimiz dünya; Setting.
- 2) Öykümüz; Senaryo.
- 3) Öykümüzün kahramanları; Oyuncular
- 4) Settingle kahramanlarımızın etkileşimini kolaylaştıran, düzene oturtan, kurallar.

Eğer oyunu, birden fazla oturumda oynama olanağımız varsa, işleri yavaştan almak, oyuncuları tanımak için daha fazla zamanımız olacak. Aynı zamanda, yapmaya çalıştığımız şeyi oyunculara aktarmakta, sistemi dünyayı tanıtmakta daha temiz ve rahat bir yol izleyebileceğiz. Hatta belki de oyuncularınızı da ayarlayabilme olanağımız var; "bu adamla frekansımız tutmuyor, bu adam fazla power-play yapar, tecrübesi yetmez" diyerek kimle oynayacağınızı ayarlayabilirsiniz ki aynı şey oyuncularınız için de geçerli; onlarda ben bu herifle oynamak istemiyorum diyebilme özgürlüğüne sahiptirler.

Ne yazık ki yukarıdaki özgürlüklerin hiçbirisi, bir "Con" oyunu için, oyuncuların genelde basit bir sıralama mantığıyla, rastgele belirlenmesinden dolayı olanaklı değil. Ne oyuncular karşılaşacağı şeyin ne olduğunu biliyor, ne de oynayacak kişi eline ne geleceğini? O yüzden her sene farklı hislerle con alanından ayrılıyoruz.

Oyunların olabildiğince güzel olmasında yük, her seferinde olduğundan daha fazla bir şekilde GM'lere düşmekte. Onların işini kolaylaştırabilmek adına, normal oyunlardan başa yapabilecekleri şeyleri sıralayalım.

Oyunu bir gün önceden yazmayın. Evet, biraz üzücü bir durum, son anda iş yapma alışkanlığımız burada 5-6 kişinin rezil birkaç saat geçirmesine neden olacak. Hazırlıksız, ne yapacağını unutan bir GM'le oynamayı hiç kimse istemez, dolayısıyla oyunun konusunu oyun tanıtımlarının yayınlanmasından önce hazırlamaya başlayın ki daha sonra işiniz kolay olsun.

Oyun tanıtım yazısında ne istediğinizi iyi belirtin. Oyuncuların tecrübesi, oyun dünyası hakkında bilgileri, oyun kural sistemi hakkında bilgilerinin ne seviyede olması gerektiğini belirtip, ayrıca o gün daha fazla eğlenebilmek adına okuyup izleyebilecekleri kaynakları ekleyin. Ancak bunların gerçekleşeceği beklentisi oluşmasın. 5 kişiden 1-2'si bunları yapmış olsa bile kârdasınız.



Karakterleri önceden hazırlayın, hatta oyun hikâyesinin akışını karakterlerin özelliklerine göre şekillendirin. Karakterleri oyun günü yapmaya kalkmak hatta oyuncuların tercihlerine izin vermek, size yaklaşık 4 saate mal olacaktır, hem size hem oyunculara eziyet. Ayrıca karakterleri önceden hikâye akışına yedirmek, onlara bir oturumluk oyunda bile etkileşim noktası oluşturabilmenizi sağlar. Bilirsiniz, her oyun oturumunda her oyuncunuz aktif zaman geçiremeyebilir. Siz ilk kez kişilerin hepsini oyuna sokabilme olanağı sağlayabiliyorsanız, sizden daha iyi GM olamaz.

Oyuncularınız belli olunca onlarla bağlantıya geçin. Bazı con'larda bu olanaksız evet ancak yapabilirseniz eğer, baştan beri belirttiğimiz bu belirsizlik azalacaktır. Siz de hikâye ve karakterlerde son düzenlemeleri oyuncularınıza göre yapabilir, hatta hangi karakteri kime vereceğinizi seçebilirsiniz.

Senaryoyu modüler yapın. Olabildiğince senaryo akışında molalar verin, örneğin oyunun ilk bölümü bir şehirde geçsin, yola çıktıkları an tam anlamıyla bir mola bölümü olur. Oyuncularınız ilk hay huydan sonra karakterlerine ısınmak ve biraz sakin kafayla düşünmek için zaman bulmuş olacaklardır. Senaryoda çıkarılabilir, eklenebilir parçalar olsun. Tek oturumluk oyunlar, özellikle con oyunları kanımca pek sandbox, yani herkesin her şeyi yapabileceği oyun tarzına uygun değildir. Alışkın değilseniz bile biraz oyuncuların ne yapacağını gerektiğinde etkileyebilecek, sınırlayacak şekilde hazırlayın senaryonuzu.

Oyun günü geldi, bir gün önce erken uyumaya çalışın lütfen. Saat sabah 4'e kadar oyun oynamış ya da içmiş birisinin oyununda oynamak istemem. O gün erken gelin ortamı kolaçan edin, iyi bir masa ayırın kendinize, hatta oyuncuların erken gelmesini isteyin ki, anlatacaklarınıza erkenden başlayabilirsiniz. Bazı oyuncular geç gelebilir ya da hiç gelmeyebilir, telaş yapmayın.

Oyuncularınız geldi ve siz yavaş yavaş onları tanımaya başladınız. Baskın oyuncuların kim olabileceğini önceden görmeye çalışıp, hangi karakter üzerinden oyunun ilerlemesini istiyorsanız eşleşmeyi buna göre yapmaya çalışabilirsiniz.

Hız kontrolü önemlidir. Oyunun 4-7 saat arası süreceğini, toplam 1-2 saat ara verileceğini düşünün, bazı oyuncuların hatta sizin, belli bir saatte çıkması gerekebileceğini de göz ardı etmeyin. Dolayısıyla, gerektiğinde hızlanmanız hatta parçalar çıkarmanız, oyuncuların işlerini kolaylaştırmanız önemlidir. Ancak baktınız oyuncularınız canavar, çok hızlı gidiyorsunuz, bu sefer de işlerini zorlaştırmak için parçalar koyabilmeniz gerekecektir. Yukarıda bahsettiğimiz modüler, eklenip çıkarılabilecek parçaların önemini burada anlayacaksınız.

Geç gelme ya da hiç gelmemelerden dolayı senaryonun total ilerleme durumu varsa, gelmeyen karakteri NPC olarak kullanmaktan çekinmeyin ya da kayıt masasından oyuncu isteyin veya modüler oyun yapınızı kullanın.

Oyun sırasında oyuncuların tecrübesine göre kuralları basitleştirin ya da zor kısımları siz halledin. Herkes her zarda hangi skill'in kullanacağını, buna durumsal eklenebilecek bonus ya da penaltıları bilmek zorunda değil, hatta hayatında zar atmış bile olmayabilir. Buraya tırmanacağım dediğinde, "tırmanma yeteneğini topla, yorgunsun; onun penaltısını ekle, sırtında keçi var 3 düş, zarını at" demek yerine 17'lik zarda 16 atman gerek diyip bunun tasvirini de yaparsan tecrübesiz oyuncularda bunalmayacaktır. Tam tersini, yani sen bir 17'lik zar at demek de çok hoş değildir, insanları kural sistemine ısındırmak da amaçlarınızdan biri olabilir.

Oyunculara da bir iki laf edelim bitirirken, olanaklıysa dünya ve kural sistemi hakkında bir şeyler öğrenip gelin. Hatta erken gelin, ayık gelin ve eğlenmeye gelin.

Yukarıdakilerin hepsini ya da bir kaçını yapabilirseniz eğer, çok güzel bir oyun olacağından eminim.

Sonuçta eğlenmeye geldiğinizi unutmayın oynadığınız kişilere kızsanız da sadece eğlenmeye odaklanın.

Sizleri yakınlardaki Con/An, İtücon, İzmircon, Metucon ve ismini saymadığım tüm diğer conlarda eğlenirken görmek üzere.



DİKKAT

Bu yazı kulağa

küpe niteliğindedir

降世神通 AVATAR

Herkese merhabalar.

Evde herkes bir şey yapar, kimi turşu kurar kimisi örgü örür, bense Avatar oyunu yazıyorum. Evet kel kafasında ok olan küçük çocuktan bahsediyorum, en azından onun bulunduğu TV şovunu kastediyorum evet. Hani o filmi vasat olan, hah tamam o işte.

Avatar rpgsi fikri aklıma geçen yaz girdi. "Neden olmasın?" dedim başladım deli gibi izlemeye, notlar almaya. Göz attım sistemlere. Kendi sistemi falan varmış elime geçmedi, d10'u tercih ettim ben de. Vampire sistemini aktardım Avatar dünyasına. Oldu da. Frp'ye uygun yanlarını bir iki testten sonra açıkça gördüm.

Eğer ki Avatar dünyasında geçecek uzun soluklu bir oyun oynatacaksam hikayenin devamı gelmek zorundaydı. İçime sinmedi, ilerledikçe ilerledim. Hele yeni serinin duyurusunu görünce kendi kendime "Salih,bas 300 yılı kafan rahat olsun" dedim. İyi de demişim en azından "Abi şurda şöyle olmalıydı, film,ama,ama" şeklinde yorumlar almıyorum. 2010 akademik takviminin başında -ekimin başları olsa gerek- ilk oyunumu oynattım. Harita bastık güzel karakter kağıtları hazırladık ve şu an itibariyle ilk campaign bitmiş vaziyette ikinci campaign oynanıyor. Keyif alarak oynatıyorum ama sorulacak soru, neden keyifli Avatar rpgsi?

Neden olacak tabiki herkes büyücü olduğundan. Yarattığımız karakter genelde dört elementten birinde ustalaşmaya çalıştığından oyunda herkesin battle-mage olması keyif verici birşey. Nedir DM'in beyni acıyor bir süre sonra ama, alışınca zorlanma hissi ortadan kalkıyor. Filmde gördüğünüz karakterlerin yaptığı şeylerin ötesini yapabilmek keyif verici birşey, Avatar dünyasının 300 yıl sonrasında geçen hikayede rol almak.

Basitçe hikayeden bahsedeyim; iki örgüt kurulur, örgütlerin adları Order Of Phoenix(Ozai'nin takipçileri) ve Order Of White Dragon (lotusçuların takipçileri). OOP avatarı öldürmeye,OWD korumaya çalışmaktadır. Birlik sağlanmış daha sonra yeniden bozulmuştur. Aang'in soyundan olanlarla tekrar gelişmiş Airbenderlar. Airbender öldürmek en baba suçlardan biri. Airbenderlar ikiye ayrılmışlar; agresifler, ölmek için airbendingin en uç noktalarını kullanıyorlar. Monklarsa Aang'in yolundan gidiyorlar.

Earth aynı Earth, Fire Nation ise kendini aırları korumaya adanmış.

Son olarak şunu söyleyebilirim. Avatar oynamak farklı bir şey; D&D yada VtM gibi değil. Dmliğini yapmak apayrı bir konu. Oynatırken oturup da biri oynatsa şu oyunu bende keyfime baksam diyorum.

Azula'nın belası sizinle olsun...

SON SÖZLER

Yazan: Umut Çavuşlugil

-Merhaba sayın izleyiciler. ggg.freemedia.org üzerinden canlı yayımlanan Truth adlı söyleşi programızda Event Horizon gemisinin başına gelecekleri önceden duyuran ve kimilerince Mesih olduğuna inanılan Sayın,... uh... İmparator ile birlikteyiz.

-Merhaba Jasmine Hanım.

-İsminiz oldukça ilginç, açıkçası ben de adınızı söylerken bir an durakladım. Öncüler, aileleri tarafından verilen isimler yerine, kendi seçtikleri “özgür” adlarını kullanmayı tercih ediyorlar. Sizin “özgür” isminizin bir anlamı var mı? Konsey’i emperyalist emelleri yüzünden suçlarken bir Vakıf yöneticisinin “özgür” isminin İmparator olması garip değil mi?

-Öncelikle bizler, ailelerimizin verdiği isimlerimiz ile gurur duyuyoruz ve gerçek adlarımızı kullanamamaktan büyük üzüntü duyuyoruz. Ancak Konsey, insanların içine çip sokarak fişlemekte ve aile isimlerimizi bu işe alet ederek kirletmekte. Bu uygulama devam ettiği sürece ne yazık ki “özgür” isimlerimizi kullanmaya devam etmek durumundayız.

Benim özgür adımın İmparator olması tabii ki tesadüf değil. Eski Roma’da bir gelenek vardır. Büyük bir düşman Roma’yı tehdit ettiğinde senato, tehlike geçene kadar tüm Roma ordusunu komuta etmesi için bir kişi seçermiş. Roma’yı koruma sorumluluğunu üstlenen bu kişiye İmparator ünvanı verilirmiş. İmparator ünvanı bir mevkinin karşılığıymış, modern zamanlardaki başkumandana denk bir ünvan. Tehlike atlatıldıktan sonra İmparator olarak atanan kişi görevi geri teslim edermiş. Ne yazık ki Sezar’dan sonra İmparator kelimesinin anlamı değişmiş ve günümüzde kullandığımız şekilde kullanılmaya başlanmış. Tarih boyunca karşılaşılan en büyük düşman ile savaşa girmiş durumdayız ve insanlık, hırslarının kurbanı emperyalist diktatörlerin altında ezilmekte. Düşman, geldiği Cehenneme geri gönderilinceye ve diktatörlük düzeni son buluncaya kadar İmparator adını kullanmaya devam edeceğim. Çünkü ben, çoklarının düşündüğünün aksine Vakıf’ın Başkanı değilim. Düşman ile karşılaşmaya hazırlanan insanlık güçlerinin Başkumandanıyım. Savaş bittiğinde bu mevkiye ihtiyaç kalmayacak ve ben de köşeme çekilip ailemin bana verdiği adı özgürce kullanma hakkına sahip olabileceğim.

-İsminizle ilgili yapılan tartışmalar, verdiğiniz bu net cevap sonrası azalacaktır umarım. Ancak, daha büyük bir tartışma sizin Mesih olup olmadığınız üzerine sürmekte. Tapınak ise tam tersi bir iddia ile sizi Deccal ilan etti. Bu konuda neler söylemek istersiniz?

-Daha öncede söyledim, bugün de tekrar edeyim. Ben Mesih değilim! Hiçbir zaman bunu iddia etmedim. Tapınağın iddiası üzerinde ise konuşacak bir şey yok, çünkü ellerinde hiçbir bilgi olmadan bir fikre sahip olmuşlar. Bilgi sahibi olmadan fikir sahibi olanların fikirlerini bilgiyle değiştiremezsiniz. Ancak, madem ki Deccal idim, o zaman 10 sene önce Event Horizon'u durdurması için Konsey'e neden çağrıda bulundum?

-Aslında bu iddiaların temeli, sizin olacakları daha gerçekleşmeden öngörüp, insanlığa duyurmanıza dayanıyor. Bu bilgiye nasıl sahip oldunuz? Mesih değilseniz dahi özel güçleriniz var mı?

-Her varlık kendi farkındalığı kadar bir bilince sahiptir, bilinci kadar da farkındalığa... Daha kuvvetli bir bilinç, daha kuvvetli bir farkındalık getirir. Tarih boyunca bu tip kişiler olmuştur. Kimi zaman cadı, kimi zaman falcı, kimi zaman medyum ve kimi zamanda psionic olarak adlandırılmışlardır. İşte ben bu kişilerden biriyim ve işin aslı herhangi birisi de değilim. Ben o ünlü açıklamayı yaptığım sırada Vakıf'ın paranormal aktivitelerle ilgili araştırmalar yapan grubunun başındaki kişiydim. Yani o açıklamayı yalnızca kendi öngörümle ve şahsım adına değil, ortak bir öngörü sonucu Vakıf adına yaptım. Bu durum kimilerine doğaüstü olarak gözükebilir ancak zamanla neyin doğaüstü olduğu konusundaki yargılarımız değişir. Bundan 200 sene önce yapay yerçekimi, klonlama, füzyon reaktörleri doğaüstüydü. Bundan 200 sene sonra psionic kabiliyeti olmayan kişiler anormal olarak görülebilir.

-Anladığım kadarıyla Vakıf uzun yıllardır psionic aktiviteler üzerine araştırma yapmakta ve siz de bu araştırmaların başındaki kişisiniz. Bu durumda sizin konunun bir uzmanı olduğunuzu söylemek yanlış olmaz sanırım. Bir uzman olarak son günlerde yaşanan garip olaylardaki artış hakkındaki görüşleriniz nelerdir? Psionic vakalarda bir artış mı var?

-Yalnızca Psionic vakalarda artış var dersek yanlış olur. İnsanlara doğaüstü gelen ve "garip" olarak nitelendirilen olaylarda Düşman ile karşılaşmamızdan sonra büyük bir sıçrama yaşandı. Bunun nedenini anlamak için Event Horizon'da olan olaylara bakmak gerekli. Orada hepimize doğaüstü gelen olaylar yaşandı. Çünkü Düşman doğaüstü, daha doğrusu doğa dışı. Evrenimiz ve içinde var olan her şey belli bir düzenin parçasıdır. Düşman Evren'in Düzeni dışında, hatta onun tam zıttı. Bu yüzden Düşman'ın etkisi nedeniyle "garip" olaylarda büyük bir sıçrama yaşanıyor.

-Sürekli Düşman'dan söz eden Öncüler ile görüşmeler yapıyoruz. Kimdir ya da nedir bu Düşman? Event Horizon gemisinin gittiğini iddia ettiğiniz Kaos boyutundan gelerek bize saldıracak zebaniler midir?

-Keşke durun sizin açıkladığınız kadar basit olsaydı. Öncelikle Kaos boyutu yalnızca benim bir iddiam değil artık. Biliyorsunuz Konsey de Event Horizon gemisinin farklı bir boyuta geçmiş olabileceğini kabul etti. Bütünüyle olmasada gerçeği açıklamaları hepimizi şaşırttı ancak 10 yıl önce söylediklerimde haklı olduğum ortaya çıkmış oldu.

Düşman'ın kim olduğuna gelirse... Size bu konuda elde ettiğim sınırlı bilgi ile oluşturduğum düşüncelerimi aktarabilirim ancak. Kaos sonsuz, ezeli ve ebedidir; Kaos her şeydir ve hiçbir şeydir; Kaos sonsuz ihtimalin aynı anda ve aynı yerde gerçekleşmesi ve gerçekleşmemesidir. Ne yazık ki bizim zihinlerimizin bunu tam olarak algılaması veya anlaması mümkün değil; onu ancak hayal edebiliriz. Kaos'u gözünüzde sonsuza doğru uzanan sürekli şekil ve renk değiştiren dalgalara sahip bir okyanus gibi hayal edebilirsiniz. Kaos için hiçbir kural yoktur, Kaos Düzenin tam karşıtıdır. Önemli olan Kaos'u düşman uzaylıların yaşadığı farklı bir evren olarak görme yanılgısına düşmemektir. Kaos boyutunda bizim algıladığımız şekilde bir hayat olamaz. Hayatı oluşturan Düzen'dir; Düzen tüm Evrenimizi kaplar. Oysa Kaos düzensizliktir yani Kaos Evrenimizde ki her şeyin zıttıdır.

-Anti-madde boyutundan mı söz ediyorsunuz? Kaos anti-madde boyutu mudur?

-Hayır. Bakın siz de aynı yanılgı içine düşüyorsunuz. Bizim tam tersimiz olan bir anti-madde evrenini kastediyorsunuz. Anti-madde maddenin tem tersi bir düzene sahiptir. Ancak, Kaos hem maddenin hem de anti-maddenin zıttıdır. Birbirinin tersi düzene sahip olan iki madde buluştuğunda birbirlerini yok ederler. Oysa Kaos ile karşılaşmanın sonuçları çok daha korkunçtur. Kaos yok etmez bozar ve çürütür; içten içe Düzen'i Kaos'a, düzgünü bozuğa, yaşamı çürümeye çevirir.

-Bir yandan Kaos'u Düşman olarak isimlendiriyorsunuz. Öteki yandan Kaos boyutunda bir düzen olamayacağından, bize saldıracak varlıkların var olamayacağını belirtiyorsunuz. Peki bu durumda düşmanımız kim? Savaşta ne ile mücadele edeceğiz?

-Düşmanımız Kaos ancak mücadele kendi içimizde olacak. Her insanın kendi içinde, kendi bilincinde ve insanlığın kendi içinde. Event Horizon gemisinde olanları hatırlayalım, mürettebatı cehennemden gelen zebaniler katletmedi. Zihinleri öylesine karıştı ki kendi kendilerini katlettiler. Biraz önce bilinçten ve farkındalıktan bahsettim. Bilinç demek Düzen demektir çünkü bilinç ancak Düzen var ise var olabilir. Kaos bilinçlerimize saldıracak; aslında saldırı yanlış kelime. Kaos bilinçlerimiz ile iletişime geçecek, tıpkı Event Horizon'da olduğu gibi. Ve Kaos bizden yani Düzen'den öylesine farklı ki en ufak ilişki dahi büyük bir bozulma, yozlaşma anlamına geliyor. Cehennem tüm insanlığın bilinçlerinde yer etmiş bir kavram. Olabilecek en korkunç ve sonsuz kargaşa içindeki bir yer, işte zihinlerimizin içindeki cehennem boyutu bu. Saf düzensizlikle karşılaştığımızda ortaya çıkan sonuç bu yüzden cehennemi özellikler taşıyor. Kaos zihinlerimizdeki en çürümüş, en bozuk, Düzen'e en zıt olgu olarak şekil buluyor.

-Yani, aslında kendimizle mi savaşıyoruz? İnsanlık tarihi boyunca zaten kendi ile savaşmadı mı?

-İnsanlık tarih boyunca savaşmış ancak bugün durum bambaşka. Saf kaos kendi başına hiç kimseye saldırmaz çünkü bir bilince sahip değildir. Bize saldıran bizim bilinçlerimiz ile karşılaştığında hayal edebileceğimiz en bozuk ve çarpık bir düzene sahip olarak karşımıza çıkan Kaos'tur. İşte bizlerin bahsettiği Düşman budur. Bugün yeni karşılaştığımız ve insanlığın karşılaştığı gelmiş geçmiş en büyük tehlike Kaos'un bizim bilinçlerimiz ile karşılaştığında evrenimizin düzenini bozarak yarattığı yoz gerçekliktir.

-Öyle ise insanlık en büyük düşmanı ile karşılaştı. Başımıza gelebileceklerin en kötüsü gerçekleşmek üzere. Kıyamet günü çok mu yakınımızda?

-Aslında bakarsanız olabilecek en kötü senaryo henüz gerçekleşmedi. Ya da en azından ben öyle olduğunu umuyorum. Olabileceklerin en kötüsü... Söz konusu Kaos olduğunda bildiğimiz hiçbir kural geçerli değildir. Umarım bu durum her etkinin bir tepkisinin olacağı kuralı için de geçerlidir. Şu anki tehlike Kaos'un evrenimize sızarak Düzen'i çarpıtması ve yozlaştırması. Buna bir tepki olarak eğer Kaos boyutunda da bir değişim olursa işler insanlık için daha da kötüleşecektir. Saf kaosun bilinçlerimiz ile etkileşimi sonucu ortaya ara bir boyut çıkmasından bahsediyorum. Ben bu boyutu Warp (çarpılmış) olarak adlandırıyorum. Warp boyutu var olursa -umalım ki çoktan var olmamış olsun- işte o zaman gerçekten Cehennem boyutu ile karşı karşıya kalırız. Bu, hayal edebileceğimiz en çarpık boyutun, hayal edebileceğimiz en sapkın varlıkları ile karşılaşmamız demektir. Tanrı hepimizi böyle bir karşılaşmadan korusun! ***...İhıh... Biraz önce Tanrı bizleri korusun dediniz. Öyle ise siz de Tanrı'nın varlığını inanıyorsunuz?***

-Tanrı deyince aslında sonsuz, ezeli ve ebedi olan bir bilinçten bahsediyoruz. Öylesine kudretli bir bilinç ki bir düşüncesi ile saf kaostan mükemmel bir düzeni yaratabiliyor. Böyle bir varlık var mı? Bilemiyorum ama söz konusu Tanrı olduğunda asıl olan bilgi değil inançtır. Tek bir insanın bilinci önemlidir ancak aynı şeye inanan milyarlarca insanın oluşturacağı ortak bilincin yanında bir hiçtir. Tanrı'nın varlığı veya yokluğu bizler için cevaplanmayı bekleyen bir soru değil. Önemli olan tanrı inancının oluşturduğu büyük ortak bilinçtir. Bu bilinç bizlerin düzene bağlı kalmamızda çok önemli yer tutabilir ve Düşman'a karşı yapılacak savaşta bizlere büyük güç verebilir. Bu yüzden birbirlerimizin farklılıklarını bir kenara bırakıp hep beraber hareket etmeliyiz. Ancak o zaman...

.....
ggg.freemedia.org Haber Merkezine hoşgeldiniz sayın izleyiciler. Yayınımızda oluşan kesinti için sizlerden özür dileriz. Aldığımız son dakika haberine göre içlerinde sevgili dostumuz Jasmine Backersfield ve İmparator adlı Vakıf yetkilisinin de bulunduğu 10 kişi yayın sırasında gerçekleşen bombalı saldırı sonucu hayatını kaybetmiş bulunmaktadır...

E Yine merhaba! Arkadaş nedir bu editörden çektiğimiz? Tutturdu "beni öven yazılar yazın" , "arasına serpiştirin övgüleri". Bildiğin saçmalıyor! Bi o bi de havalar. İzmir böyle soğuk olmamalı! Ankara olsun, Eskişehir olsun soğuk, bizde ne işi var?

Neyse bırakın bunları ben haberlerle karşınızda olayım bu ay zira pek doğaçlama takılamıycam. Bünye meselesi biraz.

Bu hafta sonu Magic! Mirrodin Besiege Release düzenliyor 6 Şubat pazar. Ve sırf bu organizasyonlar için özel basılmış 2 ayrı deck türüyle. Sonrasında istersenizde yok hıh. Sen kaybedersin hayatım... Ah dur konsept bozuldu, çaktırma devam et..

Infinity için özel bir saha hazırlandı. Kartonlardan hiç te fena olmazmış meğerse. Denedik gördük yani. Modellerde de epey bir boyanma var. Maçlar başladı yavaş yavaş, ordular keşfediliyor.

MUNCHKIN! 6 Deste Munchkin açtık, aklımız uçtu! bir deste daha alıp başka oyunlara akıcaz. Ama yine Steve Jackson Games sever olarak yola devam. Belki Illuminati göz kırpmıyor bilemezsiniz, adı üstünde hani bilinmez öyle...

Flames Of War çılgınlığına sonunda başladık, yaşasın kitap! Önce okumak lazım tabi. Almanlar üstün teknolojileriyle geldi, Ruslardan insan fışkırıyor savaşa, İngilizler topçu destekleriyle burdalar, kahraman Finlandiya piyadeleri ormanın karanlıklarında, Amerikalılar paraşütlerle atıyorlar.

Yani? Hmmm... E başlıyoruz işte daha ne yazayım! Koş koş koş! Bir dahaki aya çok geç kalırsın karışmam, ordum hazır olur.

Neyse artık sonra görüşürüz;

Bu sırada ben taze boyanmış Skaven'larımla sağa sola dalaşılıyor olacağım. 2.Dünya Savaşı için ordum da o sırada toplanıyor olacak. Gelenleri karşılamak için burdayız! bekleriz...

Infinite Wars

Yazan: Semih Uğurlubaş

Herkese merhabalar; ben de bu sayıda Infinity hakkında bir genel bilgilendirme yazısı ile karşınızdayım. Kısaca model özellikleri ve oyunda gözümüz gibi baktığımız, boşa gitmesinler diye elimizden geleni yaptığımız Order'lardan bahsedeceğim. Ayrıca bu yazıyı forumda da bulabilirsiniz.

Modellerin Özellikleri

Savaş alanındaki her modelin 8 temel özelliği var:

MOV: 4+4 gibi bir değere sahip. ilk rakam ilk kısa skill de modelin hareket edebildiği mesafeyi inç olarak veriyor, ikinci rakam aynı adama ikinci kısa skill olarak da hareket etmek komutu verilirse gidebileceği mesafeyi veriyor yani.

MOV: 4+2 bri model ilk kısa skill ile 4", aynı order'ın ikinci kısa skilli ile 2" daha gidebiliyor.

CC: Modelin yakın dövüşteki başarısı. Ne kadar yüksek ise o kadar iyi. çünkü yakın dövüşte düşmana vurmak için bu değerden düşük zar atmak gerekli.

BS: Balistic Skill yani modelin menzilli silahları kullanmadaki başarısı.

PH: Modelin fiziksel yeteneklerini temsil ediyor. Uzun menzilli yada yakın menzilli saldırılardan kaçmak, tırmanmak, atlamak yada el bombası atmak gibi bir çok fiziksel işi bu skill ile yapıyoruz, ayrıca yakın dövüşte rakibi yaralama ihtimalimiz bu skill ile bağlantılı.

WIP: Modelin mental yeteneklerini temsil ediyor. Saklı düşmanları bulmak, Hacking, doktorluk ve Mühendislik yetenekleri bu skill altından atılıyor.

ARM: Fiziksel zırh, oyundaki çoğu saldırıya karşı savunmamız bu, sistem şöyle işliyor, attığımız d20 ye ARM değerini ekliyoruz eğer toplam rakibin silahının gücünden (yada yakın dövüşte PH değerinden) daha büyük ise(eşitlik yetmiyor!!!), hasar zırhta kalıyor. yaksa 1 wound yemiş oluyoruz.

BTS: Biyo Teknolojik kalkan, oyunda bazı saldırılara karşı (örneğin viral mermiler, Elektro manyetik silahlar ve hacking gibi...)kullandığımız bir skill, çalışma zihniyeti ARM ile aynı .

W: Modelin kaç yara aldıktan sonra bilincini yitireceği. Bu arada Warhammer'ın aksine oyunda herolar var ama heroların genelde W sayısı artmıyor. W sayısı fazla olan modeller genelde ciddi iri yada özel zırhlara sahip oluyorlar.

AVA: Bir modelin orduda kaç tane bulunabileceği. Seçtiğiniz ordu alt türlerine göre modellerin avabilitysi değişebiliyor.

C: Modelin kaç puana alındığı

SWC: Özel silah slotu, kurulan ordunun her 50 puanı için maksimum 1 Özel slotu kullanılabilir. Örnek 150 puanlık bir orduda 3 Özel silah slotu oluyor. Örnek olarak, Haqq-Islam ordusunun Heavy Machine Gun kullanan Gulham modeli 21 puan olmasına ramen 1 SWC kaplıyor ve Gulham için AVA değeri 4... bu durumda 50 puanlık bir orduda bu modelden sadece 1 tane alabiliyoruz ve aldığımız diğer modellerin hepsinin SWC değeri 0 olmak zorunda... 150 puanda ise bu modelden maks 3 tane alabiliriz ama bu durumda da aldığımız diğer tüm modellerin SWC değeri 0 olmak zorunda kalır...

Regular: Modelin Regular olması kendi orderını, ordunun order pool'una ekleyebiliyor olması anlamına geliyor.

Irregular: Modelin Irregular olması kendi order'ını kendine kullanmak zorunda olması anlamına geliyor.



Order Sistemi:

Oyunda her Regular modelimiz için Order Pool'umuza 1 order ekliyoruz. Diyelim ki 6 tane regular modelimiz var. Bu ordumuzun ortak kullanabildiği 6 order sahibi olduğumuz anlamına geliyor. Her bir order bir modele verilebiliyor (Link trooplar bu konuda bir istisna bununla ilgili daha sonra açıklama yapacağım).

Skill başlıkları kendi içinde short move skilli, Short Skill ve Long Skill olarak 3 e ayrılıyor. Bu skill başlıkları altında, skiller var.. örnek move bir short move skill, ateş etmek bir short skill, Dikkatli hareket bir Long Skill. Bir order ile şu üçünden biri yapılabilir;

2 short move skill

1 short move skill + 1 short skill

1 Long skill

Oyunun diğer oyun sistemlerine göre en büyük farkı, her turda bir aktif oyuncu, bir reaktif oyuncu olması. Aktif oyuncu herhangi bir modeline bir order verdiğinde, Reaktif oyuncu da order verilmiş olan model herhangi bir modelinin Line of Fire'ında ise Automatic Reaction Order (kısaca ARO) verebiliyor. Örnek A oyuncusu bir modelini, B oyuncusunun bir modelinin görüş alanında iken aktive ederse, B oyuncusu o modeli ile ARO verme hakkı kazanır. (ARO ile sadece 1 short move skill yada 1 short skill kullanılabilir.)

Normal roll: Eğer yapılan bir işe karşı herhangi bir ARO verilmiyorsa, yani yapılan harekete karşı yapılan bir şey yok ise bu bir normal roll ile çözülür. Normal roll da check edilecek skill'e modifier eklenir(yada çıkarılır) ve bir d20 atılır, eğer atılan zar modifiye olmuş skillden daha küçük ise, skill check geçilmiş olur.Eğer atılan zar modifiye olmuş skillle eşitse bu bir kritik başarı kabul edilir, eğer atılan zar modifiye skillden yüksekse skill check başarısız olmuş demektir.

Face roll: Eğer yapılan işe herhangi bir ARO verilmişse, yani yapılan harekete karşı bir hareket yapılıyor ise bu bir karşılaşma zarı ile çözülür. Karşılaşma zarında iki tarafta zar atar ve normal roll da olduğu gibi modifiye skill den daha küçük atmaya çalışır fakat eğer rakibi kendisinden daha büyük ve başarılı bir zar atmışsa kendi attığı zar başarılı olsa dahi skill check başarılı olmamış kabul edilir. Örneğin A modeli ateş ederken, B modeli ARO olarak Dodge deyiip ateşten kurtulmayı denedi. Bu durumda A rakibi vurabilmek için Bs roll atacak(diyelim ki anın BS:12 olsun), B ise, Anın ateşinden kaçabilmek için PH roll atacak(diyelim ki B nin PH:14 olsun) A: d20 de 1 atsın, B ise 8 atsın. Bu durumda her ikisi de rollarını başarırlar (1<12, 8<14) fakat 1<8 olduğu için B, Ayı karşılıklı zarda yenmiş olur. Bu durumda A vuramamış, B atıştan kaçmış olur. Eğer modellerin her ikisinde zarlarını başaramazsa, A vuramamış, B kaçamamış olur. Eğer sadece biri zarını başarmış olsaydı (A başarırsa vurmuş, B başarsadı kaçmış) o taraf başardığı işi yapmış olurdu. Eğer iki model de başarırısı zarda daha yüksek atan skilli başarmış olur, diğeri başaramamış olur. eğer iki modelde aynı zarı atarsa, modifiye skilli daha büyük olan zarı kazanmış sayılır.

Sensors: Bu kurala sahip olan model 8" çevresinde bulunan herhangi bir Camo yada TO Camo Hidden deployment kuralı ile gizlenmiş düşmanı her hangi bir uzaklık, yada özel kural (TO camo için-6 gibi) modifieri olmaksızın Normal WIP zarı atarak görünür hale getirir. Ayrıca Sensor kuralı olan bir modelin 8" çevresinde tekrar camo yada TO Camo yada Impersonalizasyon yapılamaz...

Sensor Impersonalize olmuş bir modeli bulamaz, sadece model belli olduktan sonra, 8" içindeyken yeniden impersonalize olmasını engeller. Daha da önemlisi, Sensor kuralı modele 8" içinde geçerlidir ve sensor sahibi model 8" ten yakında olmaktan dolayı +3 bonus ile değil, Normal WIP ile discover atar.

Bu haftalık bu kadar, herkese iyi okumalar, iyi oyunlar.



Milliways

Ne Yapıyorlar?

Zehir: Çay içiyor, pizzaları lahmacun şeklinde dürüm yaparak yiyor, ve hala herkesi yazı için taciz ediyor.

Levent: Gene hasta, yine hasta, çok hasta... Acil şifalar diliyoruz. Ayrıca editörün kıymetini bilmiyor Allah Akıl fikir de versin diyoruz. (Editöre lafedilir mi be? Üstelik son sayfa editördeyken.)

Semih (70'lik): Bu da başka bir hasta. Infinity modellerini boyuyor. Yakında bunu boyayan adam kör oldu yazılarına özne olmasından korkuyoruz.

Alkan: Suudi Arabistan'a gidip gelmekten Al-quim'e dönüme aşamasında. Kral Abdullah'dan üç beş altın al getir dedik, o da yok...

Umut: Kaliforniya'da çok kaslı bir valinin organize ettiği bir seminerde "There is no comment but rule!" adlı bir konuşma yapıyordu.

Aylin: Hala cause fear. Şaka yapmıyorum.

Ruhi: Hala hastalanmamak için uğraşiyor. İş güç sahibi adam işte ne yapsın.

Deniz: İçinde "ortodonti" geçen cümleler kuruyor. Üstelik süt der gibi rahat diyor ortodontiyi.

- Bol bol C vitamini alınmalı.
- Grip salgınına dikkat edilmeli.
- Dışarı çıkarken kalın giyinmeli, İzmir'in havasına güvenmeyip şemsiye alınmalı.
- Haftada en az iki defa yıkanmalı, her gün dişleri fırçalamalı.

Daha Ne Yapın?

- Magic The Gathering Release'si var, gelin katılın.
- Dergiyi okuyun, okutun, insanlara indirmeleri için baskı kurun.
- Oyun günleri devam ediyor, gelin.
- Genel toplantı var, katılın.
- Editöre çay ısmarlayın. (Kahve de olur.)

Harputkşi
Ne Yapılmamalı?