



UZAK DİYARIAR OYUNCUNUN EL KİTABI



ÖZGÜR - JAI - YILMAZ

ÖZGÜN - MARU - YÜCEL GÜNES



2015

İÇİNDEKİLER

1. Mud Nedir?.....	5
2. Genel Mud Kavramları.....	7
2.1.Oyuncu Karakteri (Kısaca Karakter).....	7
2.2.Oda, Bölge.....	8
2.3.Mob.....	9
2.4.Eşya.....	9
2.5.Nitelikler.....	10
2.6.Eğitim ve Pratik.....	10
2.7.Rol Nasıl Yapılır?.....	11
2.8.Oyuncu Katli (OK).....	15
2.9.Ölümsüzler - Oyun Yöneticileri.....	15
2.10.Zaman.....	17
3. Uzak Diyarlar'a Bağlantı.....	18
4. Oyun Kuralları.....	20
5. Karakter Yaratmak.....	24
5.1.Hoş Geldin Ekranı.....	24
5.2.İsim Onay Ekranı.....	24
5.3.Parola Ekranı.....	25
5.4.Irk Ekranı.....	26
5.5.Cinsiyet Ekranı.....	26
5.6.Sınıf Ekranı.....	27
5.7.Yönelim Ekranı.....	28
5.8.Etik ekranı.....	28
5.9.Giriş Ekranı.....	29
5.10.Mud Okulu Ekranı.....	30
5.11.Tebrikler Ekranı.....	30
6. İletişim.....	31
6.1.Söyle Kanalı.....	31
6.2.Haykır Kanalı.....	31
6.3.Kd (Karakter Dışı) Kanalı.....	31
6.4.Dua Kanalı.....	32
6.5.Ganlat (Gruba anlat) Kanalı.....	32

7. Seviye Atlamak.....	33
7.1.Mud Okulu Girişi ve Suflör.....	33
7.2.Yürümek ve Mud Okulu Haritası.....	34
7.3.Eğitim ve Pratik Zamanı.....	36
7.4.Kafes Odalarına Doğru Giderken.....	39
7.5.Kafes Odaları Merkezi.....	42
7.6.Bakkal.....	45
7.7.Mezuniyet ve Arena.....	47
8. Silahlar.....	53
9. Irklar.....	55
9.1.İnsan.....	56
9.2.Cüce.....	57
9.3.Gamayun.....	58
9.4.Asura.....	59
9.5.Pardus.....	60
9.6.Çora.....	61
10.Sınıflar.....	62
10.1.Gan.....	63
10.2.Karakam.....	72
10.3.Ögeci.....	81
10.4.Ermış.....	89
10.5.Hırsız.....	100
10.6.Savaşçı.....	105
10.7.Adbolar.....	110
10.8.Kembolar.....	118
10.9.Ninja.....	126
10.10.Korucu.....	133
10.11.Biçimci.....	139
10.12.Samuray.....	148
10.13.Vampir.....	154
11.Kaballar.....	161
11.1.Tüze Kabalı.....	161
11.2.Kaos Kabalı.....	162
11.3.Şövalye Kabalı.....	162
11.4.İstila Kabalı.....	163

11.5.Tılsım Kabalı.....	163
11.6.Öfke Kabalı.....	164
11.7.Avcı Kabalı.....	164
11.8.Aslan Kabalı.....	165
12.Komutlar.....	166
12.1.Temel Komutlar.....	166
12.2.Oto Komutları.....	171
12.3.Görevci-Dilekçi-Tefeci Komutları.....	172
12.4.Kabal Komutları.....	174
12.5.Sosyal Komutlar.....	179
12.6.Diğer Komutlar.....	182
13.Dinler Tarihi.....	184
13.1 Yaratılış.....	184
13.2 Kame, İlk Peygamber.....	186
13.3 Nir, Kaos Yılları.....	186
13.4 Sint, Tanrı'nın Düşmanı.....	188
13.5 Nyah, Son Peygamber.....	189
14.Diyar Haritası ve Bölgelere Yol Tarifleri.....	192
15.Sıkça Sorulan Sorular.....	198
15.1.Pazar Yeri'ne Nasıl Gidebilirim?.....	198
15.2.Nasıl Yiyecek Bulabilirim?.....	198
15.3.Nasıl İçeceğ Bulabilirim?.....	199
15.4.Nasıl Alışveriş Yapabilirim?.....	199
15.5.Nasıl Para Kazanabilirim?.....	199
15.6.Banka Nasıl Kullanılır?.....	200
15.7.Nasıl Öldürülür?.....	201
15.8.Ölünce Cesedimi Nasıl Bulurum?.....	202
15.9.Nasıl Büyü Yaparım?.....	203
15.10.Nasıl Tanım Yazarım?.....	204
15.11.Nasıl Görev Yaparım?.....	206
15.12.Nasıl Grup Yaparım?.....	207
15.13.Dilek Kuyusunu Nasıl Kullanırım?.....	207
15.14.Komutlara Nasıl Kısıyol Atarım?.....	208
15.15.Diğer Sorular.....	210
16.Limit Ekipmanlar.....	212

1 - Mud Nedir?

MUD dünyasının en önemli özelliği FRP denilen türde fantastik bir dünya kurgusunda geçmesidir. Bu hayal dünyası, hem gerçek yaşamımızda içinde bulunduğumuz kapitalist üretim ilişkilerine ve tüketim toplumuna karşı bir alternatif gibidir, hem de sunduğu macera öğeleri ile gündelik yaşamda tecrübe edilmeyecek bir heyecanı temin eder.

Işık Barış Fidaner - Dijital Oyun Rehberi, Kalkedon, 2009

Bu oyun aslında hiç yaşanmamış bir devirde, zekasına, bilgeligine, çabukluğuna ya da gücüne güvenen ırklara ait bireylerin güçlü olma ve hayatı kalma çabasını temel almaktadır. Bu dünya zayıfın yok olmaya mahkum olduğu bir dünyadır. Bu dünya acımasızdır. Burada oyuncular yarattıkları ve yönettikleri karakterlerin vücutlarına bürünürler.

Mud yazı tabanlı bir oyundur. Yani olan şeyler size yazıyla yansıtılır. Siz de hareketlerinizi yazı ile belirlersiniz. Bu oyunda ekrandan akan yazıları anlatan yaşama konsentre olmak, size inanamayacağınız korkular ve heyecanlar yaşatabilir.

Mud konusunda verilen tezler, yapılan araştırmalar ve hatta bu konuda danışmanlık yapan psikoloji kadroları Mud'ın bir oyundan öte olduğunun ispatlarıdır. Mud aslında insanların sıkış-tıkış ve doğallıktan uzak şehir yaşamlarında, eskiye-doğaya-vahşi yaşama dönme isteklerini simgeler gibidir.

Mud'ın ne olduğuna ilişkin teknik bir açıklama yapmak gerekirse, MUD (Multi User Dungeon - Çok Kullanıcılı Zindan) internet ortamında oynanan FRP (Fantasy Role Playing) tarzı bir oyundur. Yazı tabanlıdır, harfler haricinde grafik içermez. Kısıtlı renk seçeneği ile yazılar, mud'ın yegane grafik sistemini oluşturur. Mud diğer FRP oyunlarının tersine makineye kurulum yapılarak oynanmaz. Mud CD'de satılmaz. Knight Online, World of Warcraft gibi uzak bir sunucuya bağlanarak oynanır. Grafik içermemesi mud'ın en çok yadırganan noktasıdır. Belki de bu nedenle MUD oynayan insanların çoğu kitabı okuma konusunda oldukça iyidirler.

Mud uzak bir mud sunucusuna bağlanarak oynanır. Bir karakter yaratırsınız ve bu karakter uzak sunucuda kayıtlı kalır. Mud'ın doğasında çok kullanıcılık

vardır. Bir mud, kocaman bir harita demektir. Bu haritanın tümü odalardan oluşur. Odalar birleşerek bölgeleri, bölgeler de birleşerek mud haritasını meydana getirirler. Odalar birbirlerine 6 yön ile bağlanabilirler. Bunlar kuzey, güney, doğu, batı, aşağı ve yukarıdır. Bir odadan diğerine geçmek için tek yapılması gereken mümkün olan yönlerden birinde ilerlemektir. Biz buna "yürümek" deriz.

2 - Genel Mud Kavramları

Bu bölümde genel mud kavramları inceleneciktir.

2.1 Oyuncu Karakteri (Kısaca Karakter)

Karakter, oyuncunun Uzak Diyarlar'da kontrol ettiği varlıktır. Komutlarla yönlendirilir. Belli bir ırkı, sınıfı, cinsiyeti, yönelimi, ekipmanları, yetenekleri vardır.

Uzak Diyarlar'da karakter yaratımı bir çok adımdan oluşan kapsamlı bir iştir ve ilerleyen bölümlerde ayrıntılı olarak anlatılacaktır.

Karakterler tecrübe puanı (experience points) toplayarak seviye kazanır. Bir karakter ilk yaratıldığında 1.seviyedir ve 17 yaşındadır.

Karakterler sunucu üzerine kaydedilir. Böylece dünyanın istediğiniz yerinden bağlanıp kaldığınız yerden devam edebilirsiniz. Fakat karakterler 2.seviye olmadan kaydedilemezler. Bu, spam karakterler yaratarak oyun işleyişini zayıflatmak istenmesine karşı bir savunmadır. Fakat korkmaya gerek yok. Gerekli adımları izleyen bir oyuncu, karakterini 5-10 dakika içerisinde 2.seviyeye çıkaracak ve kaydedecektr.

Uzak Diyarlar'da bir oyuncunun gelebileceği en yüksek seviye 91'dir. 91-100 arası seviyeler ölümsüz karakterlerine ayrılmıştır.

Bir oyuncu karakteri 91. seviyeye geldikten sonra yeniyasam alarak 1.seviyeden başlayabilir. Fakat bu kez normal 1.seviye karakterlerde olmayan kimi önemli özellikleri vardır.

Karakterleri yöneten oyunculardan belli kurallara uymaları beklenir. Bunlardan en önemli iki tanesi diğer oyuncuların kişiliklerine saldırı yapmamak ve oyunu bir fantezi dünyasının masalsılığına yakışır şekilde oynamaktır.

2.2 Oda, Bölge

Uzak Diyarlar odalardan oluşan bir haritaya sahiptir. Bu haritayı bal peteğine benzetebiliriz. Odalar birbirine bağlanarak bölgeleri oluşturur. Bölgeler de birbirine bağlanarak diyarın haritasını meydana getirir. Aşağıda Selenge bölgesindeki meşhur Selenge Tapınağı odasının görünümü verilmiştir: Bir oda 5 bileşenden oluşur:

Mud Okulu Girişi [İçeri] [Mud Okulu]

Uzak Diyarlar'a hoşgeldin. Eğer MUD'a yabancısın bu yazıları dikkatle okumalısın. Burada sana oyunu nasıl oynayabileceğin öğretilecek. Bu oda MUD Okulu Girişi'dir. Burası gerçekten bir okuldur. Burada öğrendiklerini pratik eder ve en sonunda diplomani alarak mezun olursun. Hazır olduğunda 'kuzey' yaz. Unutma sadece tırnak içini yazmalısın.

[Çıkışlar: kuzey doğu güney* aşağı]

(2) Güzel bir altın cüce yüzüğü burada.

[parlayan] Uzun etekleri uçusun bir pelerin parıldayarak burada uzanıyor.

1- Oda başlığı

Başlıkta 3 bilgi bulunur: Oda ismi, odanın bulunduğu bölgenin adı ve odanın sektörü. Yukarıdaki ekran görüntüsünde oda ismi "Selenge Tapınağı", odanın bulunduğu bölge "Selenge" ve odanın sektörü "İçeri"dir. "İçeri" sektörü odanın duvarlarla çevrili olduğunu belirtir. Yapacağı büyüsü için açık havaya ihtiyaç duyan bir büyücü bu odadan pek hoşlanmayacağındır :-)

2- Oda tanımı

Oda tanımı odanın görünümünü anlatan kısımdır. Yukarıdaki örnekte "Selenge Tapınağı'nın güney ucundasın..." ile başlayıp "... Duvarda bir plaket görüyorsun." şeklinde biten paragraf odanın tanımıdır. Oda tanımları süsten öte geçmiyor gibi görünse de kimi zaman oda ve bölge hakkında çok önemli ipuçları barındırır. Okumayı ve hayal etmeyi sevenlere yardımcı olacağı aşikardır.

3- Oda çıkışları

Odalar temel yönlerle (kuzey, güney, doğu, batı, yukarı, aşağı) birbirine bağlanır. Birbirine bağlanmış odaları bal peteğine benzetebiliriz.

Odada bulunan çıkışlar oda tanımının altında listelenir. Yukarıdaki ekran görüntüsünde çıkışlar Kuzey, Güney ve Yukarı'dır. Odaların açıkça belirtilen

çıkışları haricinde gizli çıkışlar da olabilir.

4- Odada bulunan eşyalar

Eğer odada eşya bulunuyorsa bunlar çıkışların altında listelenir. Yukarıdaki örnekte odada (yerde) bir harita bulunduğu belirtilmiştir.

5- Odada bulunan canlılar

Eğer odada canlılar varsa bunlar oda çıkışlarının altında, varsa eşyalardan sonra listelenir.

2.3 Mob

Mob ismi “mobil” sözcüğünden gelmektedir ve mud kodu tarafından yönetilen yaratıkları simgeler. Oyunda türlü mob vardır. Fırıncılık yapıp para kazananı, serserilik yapıp adam soyanı, kocaman bir kılıçla öldürecek birini arayanı...

Moblar odalarda bulunur. İçinde mob bulunan örnek bir oda 2.1 başlıklı konudaki ekran görüntüsünde verilmiştir.

Bir mob hakkında detaylı bilgi almak için ona bakmanız gereklidir. Bunu **bak** komutuyla gerçekleştirebilirsiniz. Örneğin **bak hassan** derseniz Hassan isimli mob hakkında bilgi edinirsiniz. Bu komut oyuncu karakterlerine bakmak için de kullanılır. Aşağıda örnek bir mob detayı verilmiştir:

```
[erkek] [dev] [iyi] [mükemmel durumda]

Eskiden gezgin olan bu adam diyarın haritasını avcunun
içi gibi biliyor. Onunla uğraşmak, tartışmak emin ol
akıllıca olmayacağı.

Hassanın kullandıkları:
< sağ el > [vizıldayan] ödül kılıcı [kusursuz]
```

2.4 Eşya

Eşyalar mud'ın vazgeçilmez parçalarıdır. Koruyucu zırhlar, öldürücü silahlar, doyurucu besinler, içecekler, iyileştirici iksirler hep birer eşyadır. Eşyaları üzerimize giyebilir, yanımızda taşıyabilir ya da odalara bırakabiliriz. Odaya bırakılmış bir eşya için örnek bir oda görüntüsü aşağıda verilmiştir.

[Mud Okulu Giriş'i](#) [İçeri] [Mud Okulu](#)

Uzak Diyarlar'a hoşgeldin. Eğer MUD'a yabancısan bu yazıları dikkatle okumalısın. Burada sana oyunu nasıl oynayabileceğin öğretilecek. Bu oda MUD Okulu Giriş'i dir. Burası gerçekten bir okuldur. Burada öğrendiklerini pratik eder ve en sonunda diplomani alarak mezun olursun. Hazır olduğunda 'kuzey' yaz. Unutma sadece tırnak içini yazmalısın.

[Çıkışlar: [kuzey](#) [doğu](#) [güney*](#) [aşağı](#)]

(2) Güzel bir altın cüce yüzüğü burada.

[parlayan] Uzun etekleri uçusSAN bir pelerin parıldayarak burada uzanıyor.

Odalarda bulunan eşyalar al komutuyla alınabilir. Eşyaların detaylarını görmek için bak komutu kullanılabilir. Bu komut özellikle haritalara bakmak için kullanılır.

2.5 Nitelikler

Her oyuncu karakterinin 6 çeşit niteliği vardır. Nitelikler sayısal değer taşıyan özelliklerdir. İlk değerleri karakter yaratılırken atılan zarlarla belirlenir. Daha sonra eğitim yaparak artırılır. Her bir niteliğin karakterin gelişimi ve hayatı üzerinde ciddi etkileri vardır.

Güç :Karakterin dövüşlerde daha sert vurabilmesini sağladığı gibi daha ağır yük taşıyabilmesini de sağlar.

Zeka :Karakterin yetenekleri öğrenme ve geliştirme hızını belirler. Büyü yaparken de fevkalade önemlidir.

Bilgelik :Karakterin seviye yükselişlerinde kazandığı mana puanını etkiler.

Ceviklik :Karakterin dövüşlerde daha çevik hareket ederek kendini korumasını ve rakibine daha rahat vurmasını sağlar.

Bünye :Karakterin seviye yükselişlerinde kazandığı yaşam puanını etkiler.

Karizma :Dövüşlerde düşmanı ürkütecek bakışlar atabilmenizi sağlar:-)

2.6 Eğitim ve Pratik

Pratik, karakterin yeteneklerini geliştirmek için yaptığı iştir. Karakter seviye atladığında o seviyenin yeteneklerini kullanma hakkı edinir. Ama önce bunları pratikçide biraz pratik etmelidir. Unutmayın, pratik işlemi bir pratikçinin nezaretinde olur. %1 gelen yetenek pratikle %75'e kadar çıkartılabilir. %75'den %100'e çıkarmak için o yeteneği kullanmak gereklidir.

Pratik yapmak için pratik puanı gereklidir. Karakter ilk yaratıldığında verilen pratik puanıyla öncelikle en gerekli yetenekler pratik edilmelidir. Tabii ki en gerekli yetenek silah kullanma yeteneğidir. Karakteri yarattıktan hemen sonra bir savaşçının "kılıç" yeteneğini, bir hırsızın "hançer" yeteneğini %75 yapması iyi olur.

Karakter her seviye atladığında yeni pratik seansları kazanacaktır.

Bir yeteneği %1'den %75'e kaç pratik puanı (seansı) harcayarak yükselttiğiniz zekanızla ilgiliidir. Silah kullanma pratiğini yaptıktan sonra zekayı iyice artırana kadar pratik yapmamak ve puanları biriktirmek anlamlı bir strateji olabilir. Zekanız arttığında birikmiş pratik seanslarınızla daha verimli pratikler yapabilirsiniz.

Bilinen en meşhur pratikçi Selenge bölgesindeki Hassan'dır. Pratik yapmak için **pratik** komutu kullanılır.

Eğitim işlemi niteliklerin (güç, zeka, bilgelik vs.) değerlerini artırmak için yapılır. Eğitim işlemi de pratik işlemi gibi bir eğitimcinin nezaretinde yapılmalıdır. Niteliklerin hepsi ayrı öneme sahip olsa da yeni bir karakterin sırasıyla hangi nitelikleri artırması gerekiğinin kaba bir listesi vardır:

1- Bünye ,2- Bilgelik (veya Zeka), 3- Zeka (veya Bilgelik), 4- Güç, 5- Çeviklik, 6- Karizma

Kısacası yeni bir karakter öncelikle Bünye niteliğini sonuna kadar artırmalıdır. Her eğitim seansında 1 eğitim puanı harcanır. Karakter her seviye atladığında eğitim puanı kazanır.

2.7 Rol Nasıl Yapılır?

Rol yapmak fantastik kurguya ilgi duyanların pek de yabancı olmadığı bir mevzudur. Rol yapmak oyunun geçtiği diyarı ayrı bir dünya gibi düşünerek karakterle bütünleşmek, onun gibi davranışmak, onun gibi konuşmaktır. Oyuna yeni başlayanlar için bu biraz anlaşılması zor ve sıkça hata yapılan bir durumdur.

Örnek vererek açıklamak gerekirse; bir çüce savaşçımız olduğunu varsayıyalım. Cücelerin belli ırk özellikleri vardır, diyardaki her ırkın olduğu gibi. Bazı özelliklerde uyarlama yapılabilese de genelde cüceler gürültücü, aksi, çabuk sinirlenen, bilge, güclü, dayanıklı, pek çevik olmayan, altını ve değerli eşyaları

seven, elflerden pek hoşlanmayan bir ırktır.

Şimdi elimizdeki bu verilere dayanarak oyun içinde böyle bir karakter canlandırmalıyız. Unutulmaması gereken en önemli nokta karakterin dış dünyadan soyutlanmış olmasıdır. Yani bizim cüce savaşçımız futboldan, arabalardan, kızlardan, devlet meselelerinden, güncel olaylardan bahsedemez. Çünkü o yaşadığımız dünya üzerinde değil Uzak Diyarlar adında fantastik bir dünyada yaşamaktadır. Bir karakteri hayatı geçirmenin en güzel yolu söyle kanalı vasıtasyyla yapılan konuşmalar ve duygusal komutu ile odadakilere gösterilebilen mimikler ve hareketlerdir. Konuşmalar karakterin tipik özelliklerini anlatmada kilit noktalardır. Mesela bizim cücemiz boyuyla ya da ırkıyla ilgili şakalara çabuk sinirlenip alınabilir. Ama diğer yandan bilgece konuşur. Duygu komutu ise cücenin yaptığı hareketleri anlatma da önemli bir komuttur. Mesela karakterin bağdaş kurup oturması, bir pipo yakıp içmesi, kafasını kaşması, gür sesiyle kahkaha atması, homurdanması duygusal komutuya çok güzel bir şekilde odadakilere yansıtılabilir. Tanım komutununda karakterinizi görünüşünü karşısakilere yansıtmadada önemli bir işlevi vardır. Bu komut sayesinde karakterinize bakıldığında insanların kafasında nasıl bir şey canlanacağı az çok anlaşılır. Şimdi görevci Hassan ile cüce Maru arasında geçen küçük bir rol örneği görelim:

Maru :Selam olsun efendi Hassan. Var mıdır yaşlı bir cüce savaşçı için verecek görevin?

Maru merakla Hassan'a bakıyor.

Hassan :Sana da selam olsun cüce Maru. Bilmez misin herkes için vardır bir görevim.

Hassan gülümüyor.

Maru :Bilirim tabi, vardır elbet her daim verecek bir görevin lakin geçen sefer verdığın görevde neredeyse canımdan oluyordum.

Maru :Biliyorsun artık genç bir cüce sayılmam. Bacaklarım taşımaz beni uzun mesafelere, baltamı sallayamam düşmanlarımın boynuna eskisi kadar kuvvetli.

Maru sıkıntıyla homurdanıyor.

Maru çantasından bir pipo ve tütün kesesi çıkarıyor.

Hassan gülümsüyor.

Hassan :Sence de biraz abartmıyor musun eski dostum? Niceleri istedi de geri dönmedi sana verdiğim görevlerden. Sen ise düşmanların kelleleriyle döndün hep yolundan.

Maru piposundan bir nefes çekip keyifle üfleyor.

Maru :Belki de haklısun. Yaşlandıkça daha aksi ve daha yorgun bir ihtiyara dönüşüyorum.

Maru tebessüm ediyor.

Hassan :O zaman bunu zorlu bir görev isteği olarak kabul ediyorum ak sakallı dostum.

Hassan elini Maru'nun omzuna atıyor.

Maru :O zaman tez çıkar ağızındaki baklayı da düşeyim yollara...

Maru piposunu söndürüp çantasına yerleştiriyor.

Maru savaş için hazırlanıyor...

Burada sadece söyle ve duygusal komutları kullanarak kısa bir rol yapılmıştır. Duygu komutundan sonra yazacaklarınız ekranda karakter adınızdan sonra görünür.

Yani **duygu tebessüm ediyor** yazarsanız ve adınız Maru ise ekranda:

Maru tebessüm ediyor.

Şeklinde görünür. Konuşmalar görüldüğü gibi gündelik yaşamdan uzak tamamen diyarla ilgili konulardır. Burada iki dostun konuşması geçiyor ama bu iki düşmanın atışması da olabilir. Aşağılayıcı sözler de içerebilir, tabii küfür hariç. Sonuçta karakterin ruh halini yansıtması lazım. Bunu karşı tarafa ne kadar iyi aktarabiliyorsanız o kadar iyi rol yapıyorsunuzdur. Konuşmalarda noktalama işaretleri ve imla kuralları söylenen sözlerin vurgulanması açısından önemlidir.

Karakterinizin özgeçmiş yapılabilecek rolün belirlenmesi açısından çok önemlidir. Bu özgeçmiş diğer karakterlere oyunda rol sırasında da aktarılabilir. Ya da sitenin forum sayfasında karakter özgeçmişleri bölümünde kısa bir hikaye şeklinde güzel betimlemelerle de yazılabilir. Sonuçta bunu gören herkes sizin nereden geldiğinizi, kim olduğunuzu, başınızdan geçenleri ve diyardaki

amacınızı öğrenecektir.

Son olarak bazı rol hatalarından bahsetmek istiyorum. En sık yapılan rol hatası daha önce tanışılmamış bir karaktere adıyla hitap edilmesidir. Oyun karakterlerin isimlerini görmemize izin verir. Ama bir karakterle ilk defa konuşuyorsanız unutmayın ki ne siz onun ismini, ne de o sizin isminizi bilir. Tanıştıktan sonra sohbetlere isimle hitap ederek başlayabilirsiniz. Ama ilk gördüğünüz karaktere ismiyle "**Naber Maru nasılsın?**" diye başlarsanız sohbete o da size "**Sen de kimsin, adımı nereden biliyorsun?**" diye çıkışabilir. İşte o zaman kıvırmak biraz zor olur :-)

Diğer bir hata konuşmalarda kötü yönelimli birinin çok iyi, iyi yönelimli birinin çok kötü davranışasıdır. Oyunun başında seçilen yönelime göre yapılacak rol belirlenmelidir.

Başka bir hata zaman kavramıdır. Mesela gerçek saatte göre bir saat önce gördüğünüz bir karaktere "**Bir saat önce bilmem nerede gördüm seni ne yapıyordun?**" diyemezsiniz. Çünkü diyar saatine göre 1 gerçek saatte yaklaşık 60 diyar saat yani neredeyse 2.5 gün geçmiştir. O nedenle "**İki üç gün önce seni bilmem nerede gördüm**" demek daha doğru olacaktır.

Hatalardan bir diğeri de yeni yaşam almış aynı isimli bir karakteri tanıymış gibi davranmaktadır. Unutmayın ki yeni yaşam alan(yani 91.seviye olup oyuna farklı bir ırk ve sınıfı, fakat aynı isimle, 1.seviyeden başlayan) biri artık farklı bir karakterdir. Bizim önceden tanıdığımız kişi değildir. Sadece isim benzerliği vardır. O nedenle yeniden tanışmamız hareketlerine ve konuşmalarına göre ona bir tavır belirlememiz gereklidir.

Karakterlerin zeka seviyeleriyle ilgili de hataya düşürebiliyor çoğu zaman. Örneğin bir trol savaşçının, bir elf büyüğü karşısında zekice, bilgece konuşması, onu bilgi gerektiren mevzularda ezmeli bir rol hatasıdır. Trolün çoğu zaman elfin dediklerinden anlam çıkaramaması hatta elf onunla ince ince dalga geçtiğinde bile farkına varamaması gereklidir.

Unutmayalım ki rol yapmak agresif bir şekilde tartışmak, laf dalaşı yapmak, oyuncu katline zemin hazırlamak için sudan sebepler bulmak değildir. Karakteriniz kötü yönelimli de olsa zekice sözlerle karşısındaki alt etmeye çalışmak, görüşlerini sağlam kanıtlarla kabul ettirmek, çoğu zaman bağıriп çağırarak, saldırarak ezmeye çalışmaktan daha zevkli olacaktır. Sizden

deneylimlilerle rol yaparak hem oyundan daha çok zevk alır, hem de rol konusunda daha iyi bir konuma gelirsiniz. Karakterinizin rolüne hakim oldukça rol yapmanın, seviye atlamaktan, adam kesmekten, güçlü ekipmanlar aramaktan çok daha keyif verici bir unsur olduğunun farkına varacaksınız.

2.8 Oyuncu Katli (OK)

Oyuncu katli, oyuna bağlanan karakterlerin birbirlerine saldırmasıdır. Oyunda ilk 10 seviyedeki karakterler koruma altındadır. Bu karakterlere başka bir oyuncunun saldırması mümkün değildir. Bu korumanın nedeni gayet aşikardır. İlk 10 seviyedeki karakterler oldukça kırılgandırlar (yalnız duygusal anlamda değil, kemik anlamında da). Hiç kimse ilk 10 seviyedeki birine ve oyunun başında oyuncu katlini kabul etmemiş birine saldırıramaz.

Oyuncu katli bir karakterin bir başka karaktere saldırması ile başlayan eylemin başarıya ulaşmasının sonucudur. Bir oyuncu karakter başka bir oyuncu karakteri katlettikten sonra öldürdüğü oyuncunun cesedinden hoşuna giden ekipmanları savaş ganimetleri olarak alabilir.

Oyuncu katlini bir role (role play) bağlamadan yapmak serbesttir. Çünkü oyuncu oyunun başında OK'yi (oyuncu katlini) kabul ettiyse kendisine saldırılmasını da kabul etmiştir.

Oyuncu katli strateji gerektiren bir konudur. Kimi tecrübeli oyuncular bu konuda uzmanlaşmıştır. Her sınıfın kendine göre OK taktikleri vardır. O nedenle OK stratejisinde sınıf büyük önem arz eder. Örneğin bir hırsız karakterin OK stratejisinde "ani ilk saldırısı" diğer sınıflara göre daha önemlidir. Kurbanına ardılan (backstab) veya bayiltma yeteneğini kullanarak saldırılan hırsız büyük avantaj elde eder.

2.9 Ölümsüzler - Oyun Yöneticileri

Ölümsüzler oyunu yöneten kişilerdir. Oyuncuların rahat ve kurallara uygun olarak oyun oynamalarını sağlar, acil durumlarda oyunculara yardım ederler. Oyun içindeki görevlerinin yanında oyunun geliştirilmesi için çalışırlar. Ölümsüzlere dua kanalıyla ulaşılabilir. Ama bu kanal gereksiz kullanımda ceza gerektirir. Sadece oyuncunun tek başına çözemeyeceği, oyundaki deneyimli oyunculardan yardım alamadığı acil durumlarda kullanılmalıdır. Sonuçta ölümsüzlerin oyunu geliştirmek için çalışıklarını ve her gereksiz mesajın

onları işinden alıkoyduğunu unutmamak gereklidir.

Uzak Diyarlar'da şu anda mevcut olan ölümsüzler Jai, Maru ve Siradril'dir.

2.10 Zaman

Uzak Diyarlar'ın gerçek zaman ile ölçülebilen bir oyun zamanı sistemi bulunmaktadır. Bu sistemin ayrıntıları aşağıdaki gibidir:

Uzak Diyarlar'da 1 saat 5 gerçek dakikadır.

Uzak Diyarlar'da 1 gün 24 saatten oluşur ve 120 gerçek dakikadır.

Uzak Diyarlar'da 1 ay 10 günden oluşur ve 20 gerçek saattir.

Uzak Diyarlar'da 1 yıl 12 aydan oluşur ve 240 gerçek saat yani 10 gerçek gündür.

Uzak Diyarlar'daki aylar şunlardır:

(1/ay) Albars

(2/ay) Kadimler

(3/ay) Büyük Açı

(4/ay) Zeytin

(5/ay) Yılan

(6/ay) Yelbüke

(7/ay) Pusu

(8/ay) Savaş

(9/ay) Albasti

(10/ay) Gölge

(11/ay) Kara Ölüm

(12/ay) Alacakaranlık

Karakterlerin hangi ay doğdukları (yani hangi ay yaratıldıkları) Astroloji sistemi oluşturulduğunda önem kazanacak, ay isimleri aynı zamanda burç isimleri olacaktır. Ayrıca karakterlerin aldıkları dövmelerin adı doğdukları ay ile aynıdır.

3 - Uzak Diyarlar'a Bağlantı

Bilgisayardan bağlantı

Oyunu Windows, Linux ve OSX işletim sistemlerinden oynayabilmek için öncelikle [buradan](#) Mudlet programını indirin. Programı bilgisayarınıza kurun ve çalıştırın.

Açılan ufak pencerede, sol alttaki “New” butonuna tıklayın. Sağ taraftaki bölümü

Profile name: Uzak Diyarlar

Server address: www.uzakdiyarlar.net

Port: 4000

olacak şekilde doldurun ve sağ altta bulunan “Connect” butonuna tıklayın. Türkçe karakterlerde sorun yaşamamak adına oyuna bağlandıktan sonra kısayol butonlarından “Settings” e basın. Açılan pencerede General sekmesinde “Server data encoding” var. Onu ISO 8859-9(Turkish) olarak ayarlaysanız, oyun içindeki Türkçe karakterleri görmekte sıkıntı çekmezsiniz.

Mobil bağlantı

Oyuna bağlanmak için kullanacağınız Blowtorch uygulamasını, Play Store'dan indirebilirsiniz. İndirdikten sonra uygulamayı açın. Sol altta, en baştaki "New" butonuna basın.

Display name: Uzak Diyarlar

Host Name: www.uzakdiyarlar.net

Port Number: 4000

Yukarıda belirtilen bilgileri girdikten sonra Accept butonuna basın. Daha sonra Uzak Diyarlar butonuna bastığınızda oyuna bağlanacaktır. Boyutla ve Türkçe karakterlerle ilgili sorun yaşamamak adına bazı ayarlar yapmak gerekecek.

- Öncelikle klavye açıksa kapatalım.
- Sağ üstte 3nokta şeklindeki simgeye basalım.
- Açılan menüde "Options"ı seçelim.
- İlk olarak System Encoding'i ISO-8859-9 olarak değiştirelim.
- Daha sonra Orientation'ı Portrait olarak değiştirelim.
- "Use Fullscreen Window? "tickini kaldırıralım.
- Input bölümünde sadece "Keep Last Entered?" işaretli kalsın. Diğerlerini kaldırıralım ve geri gelelim.
- Window bölümüne girelim. Orada "Font size" 20 olarak ayarlayalım. Bazı telefonlarda daha düşük girmek gerekebilir. Line Spacing 5, Text Buffer Size da 3000000 olursa iyi olur ama çok da önemli değil.
- Geri gelerek oyun ekranına çıkışın. Oyuna başlayabilirsiniz.

Oyunu IOS işletim sisteminde oynayabilmek için Mudrammer adında bir uygulama mevcuttur fakat uygulamada Blowtorchta olduğu gibi Türkçe karakter uyumluluğunu sağlayacak ayarlar bulunmadığı için oyunu bu uygulama üzerinden oynamak neredeyse imkansızdır.

4 - Oyun Kuralları

GENEL KURALLAR

- 1- Oyun içinde ortaya çıkan hatalar (herhangi birine) fayda sağlayıcı şekilde kullanılamaz.
- 2- Tespit edilen hatalar ölümsüzlere bildirilmek zorundadır.
- 3- Oyun içinde cinsel, sınıfısal, dinsel taciz kabul edilemez.
- 4- Oyun içinde yer alan bazı sosyal komutlarının kullanımı tarafların hoş Görüşünü gerektirir. Bu komutlar rahatsızlık yaratacak şekilde kullanılamaz.
- 5- Ölümsüzler kurallar üzerinde diledikleri değişikliği yapma hakkına sahiptirler. Bu değişiklikler oyunculara haber verilmeksızın yapılabilir.
- 6- Kural ihlallerine ilişkin yaptırımlar konusunda yorum ve karar hakkı yalnızca ölümsüzlere aittir.
- 7- Kural ihlallerine ilişkin hiçbir karar gelecekte alınacak kararlara emsal teşkil etmez.
- 8- Uzak Diyarlar Mud'da karakter sahibi her oyuncu yukarıda belirtilen kuralların hepsini kabul etmiş sayılır.

KANAL KULLANIM KURALLARI

- 1- DUA kanalı "hal hatırl sormak" ve "sohbet etmek" için kullanılamaz.

Örnekler:

XXXX yakarıyor: 'Hatta misiniz?'

XXXX yakarıyor: 'Armageddon'da çok güzel bi ekipman varmış, nasıl bulurum?'

XXXX yakarıyor: 'Ya bu şanssızlıklar da hep beni bulur...'

XXXX yakarıyor: 'Kırk saatir niye cevap vermiyorsunuz?'

- 2- DUA kanalından cevabı bilinen, yahut kaynaklar (site, oyuncular vb.) kullanılarak öğrenilebilecek sorular sorulamaz.

- 3- Ölümsüzler DUA ile gelen mesajları yanıtlamak zorunluluğu taşımazlar.
- 4- SÖYLE kanalı RK kanalıdır. Bu kanal üzerinden RK dışı dialog kurulamaz.
- 5- BAĞIR kanalı RK kanalıdır. Bu kanal üzerinden RK dışı dialog kurulamaz.
- 6- DUYGU (EMOTE) kanalı RK kanalıdır. Bu kanal üzerinden RK dışı anlatım yapılamaz.
- 7- GANLAT (Grup Anlat) kanalı RK içi ve RK dışı konuşmaların yapılabileceği bir kanaldır.
- 8- KK (Kabal Konuş) kanalı RK içi ve RK dışı konuşmaların yapılabileceği bir kanaldır.
- 9- KD (Karakter Dışı) kanalı RK harici konuşmalar içindir. Oyuncular KD kanalı kullanılarak yapılan RK dialoglarını ciddiye almak zorunda değildirler.
- 10- Adı geçen kanalların hiçbir argo, küfür vb. unsurlar barındıramaz.

KABAL KURALLARI

- 1- Kabalların mülkiyeti ölümsüzlere aittir.
- 2- Kabal liderlerini ölümsüzler seçer.
- 3- Kabal liderleri RK yapan kişilerden seçilir ve bu tutumlarını devam ettirmeleri beklenir.
- 4- Kabal liderleri 'kabal felsefesi' ve 'kabal sorumluluğu' konularında gerçek birer lider gibi davranışmak zorundadırlar.
- 5- Kabal liderleri üyelerin davranışlarından birinci derecede sorumludurlar.
- 6- Kabal liderleri üyelerinin üzerinde tüm yaptırımlara sahiptirler.
- 7- Kabal üyelerini kabal liderleri seçer. Bu konuda ölümsüzlere herhangi bir istek yöneltilemez.
- 8- Kabal üyeleri RK yapan kişilerden seçilir ve bu tutumlarını devam ettirmeleri beklenir.
- 9- Kabal lider ve üyelerinin tavırları ölümsüzler nezdinde "kabal tavrı" olarak değerlendirilir. Kabal tavırlarından kaynaklanan yaptırımlar tüm kabalı bağlayabilir.
- 10- Kaballarından atılan ya da ayrılan karakterler, Yeniyaşam hakkı kazanmış olsalar bile hiçbir surette herhangi bir kabala giremezler.

11- Yeniyaşam hakkını kullanmış kabal üyeleri, yeni yaşamlarında herhangi başka bir kabalın üyesi olamazlar.

12- Bir oyuncunun yalnızca bir karakteri, herhangi bir kabalın üyesi veya lideri olabilir.

ROL YAPMA KURALLARI

1- Uzak Diyarlar'da yapılan roller, başka oyun sistemleri, edebi metinleri ve kurgu dünyaları baz alamazlar.

2- Uzak Diyarlar'da oyuncu karakterleri kişiliklerine (etik ve yönelim) aykırı tavırlar sergileyemezler.

3- Aksi belirtilmediği müddetçe ölümsüzlerle girilen diyalogların tümünde rol yapmak zorunluluğu vardır.

4- Uzak Diyarlar'da yapılan roller argo, küfür vb. unsurlar barındıramazlar.

OYUNCU KATLI KURALLARI

1- Oyuncu katli ölümlüler arası bir konudur. Bu hususta ölümsüzlerin getirdiği bir kısıtlama mevcut değildir.

2- Bir oyuncuyu ard arda öldürmek ölümsüzlerce hoş karşılanmayabilir.

3- Kabal baskınları yapabilmek için, basılacak kabala mensup mutlaka en az bir kişi oyunda bulunmalı ve bu kişi, baskını yapan karakterin OK aralığında olmalıdır.

KARAKTER İSİM KURALLARI

1- Karakterler için şu tarz isimler kabul edilir:

a) Modern ya da antik tarzda özgün isimler. örnek:(Takasi, Mirtuan)

b) Uygun olabilecek bileşik isimler. örnek:(Uzunbacak, Susamuru)

2- Karakterler için şu tarz isimler kabul edilemez:

a) Hakaret ve seksüel anlam içerenler.

b) Mitolojiden, edebiyattan alınmış isimler. örnek:(Zeus, Shakespeare)

c) Hayvan tür veya çeşitlerine ait isimler. örnek:(At, Ayı, Köpek)

d) Rasgele türetilmiş saçma isimler. örnek:(Asdfg, Qwdldkf)

e) Ünvan ve rütbe anlamına gelen isimler. örnek:(Lord, Sör, General)

f) Bilimsel terminoloji. örnek:(İspat,Mantık,Watt)

g) Nesne isimleri. örnek:(Fular,Değnek,Kılıç)

BAĞLANTI KURALLARI

1- Bir oyuncu birden fazla karakterin sahibi olabilir. Fakat birden fazla karakteri aynı anda oyun içinde bulunamaz.

2- Bir oyuncu karakter(ler)inin şifrelerini bir başkasıyla paylaşamaz.

3- Bir oyuncu karakterleri arasında (her ne yöntemle olursa olsun) ekipman, para vb. şeyleri paylaştıramaz, diğer karakterine görev, tecrübe puanı, yaşam puanı vb. konularında yardımında bulunamaz.

4- Bir oyuncu bir başka oyuncunun 3.maddede belirtilen fiilleri gerçekleştirmesine (herhangi bir şekilde) yardımcı olamaz.

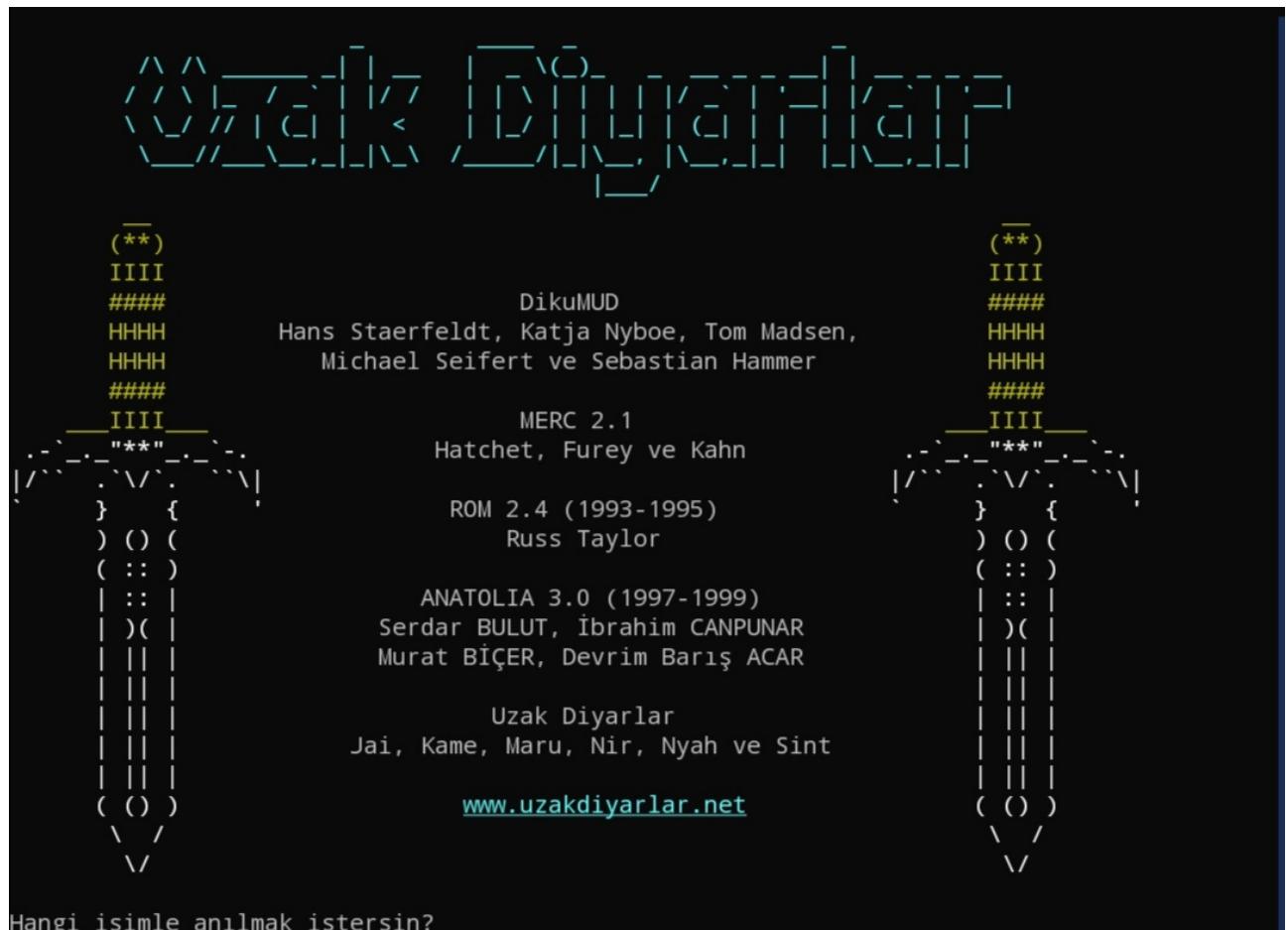
5 - Karakter Yaratmak

Uzak Diyarlar'a hoşgeldiniz. Bu bölümde karakter yaratımı anlatılmaktadır. Anlatım, ekran görüntüleriyle birlikte götürülecektir.

5.1 Hoş Geldin Ekranı

Aşağıda oyuna ilk bağlandığınızda sizi karşılayan ekranı görmektesiniz. Buna "hoşgeldin ekranı" diyebiliriz.

Ekranın alt kısmında "Karakter ismini girin:" kısmında sizden bir karakter ismi beklenmektedir. Örnek olarak yaratacağımız karakter için denemecüce ismini girip entera basıyoruz.



5.2 İsim Onay Ekranı

Bu bölümde yeni yaratacağımız deneme isimli karakterin isminin kurallara uygun olup olmadığı sorulmaktadır. Dikkat ederseniz 7 madde sıralanmıştır. Aslında denemecüce ismi oyun kurallarına uygun değildir.

Karakterimizin isminin uygun olduğunu belirtmek için E yazıp entera basıyoruz.

- Hangi isimle anılmak istersin? denemecuce
- 1- Karakterler için şu tarz isimler kabul edilir:
- a) Modern ya da antik tarzda özgün isimler. örnek:(Takasi, Mirtuan)
 - b) Uygun olabilecek bileşik isimler. örnek:(Uzunbacak, Susamuru)
- 2- Karakterler için şu tarz isimler kabul edilemez:
- a) Hakaret ve seksüel anlam içerenler.
 - b) Mitolojiden, edebiyattan alınmış isimler. örnek:(Zeus, Shakespeare)
 - c) Hayvan tür veya çeşitlerine ait isimler. örnek:(At, Ayı, Köpek)
 - d) Rasgele türetilmiş saçma isimler. örnek:(Asdfg, Qwdldkf)
 - e) Ünvan ve rütbe anlamına gelen isimler. örnek:(Lord,Sör,General)
 - f) Bilimsel terminoloji. örnek:(İspat,Mantık,Watt)
 - g) Nesne isimleri. örnek:(Fular,Değnek,Kılıç)

Seçtiğiniz ismin yukarıda belirtilen kıstasların dışında kalmalıdır.

Doğru anladım mı, Denemecuce (E/H)? e

5.3 Parola Ekranı

Bu bölümde yeni yarattığımız karakter için parola istenmektedir. Parolayı yazıp entera bastıktan sonra parolayı tekrar girmemizi isteyerek doğrulama gerçekleştirir.

Teşekkürler.
Denemecuce karakteri için bir şifre girin: 123456

Lütfen şifreyi tekrar girin: 123456

5.4 İrk Ekranı

Aşağıda yaratılan karakter için ırk seçiminin yapılacağı ekran görülmektedir. Irkların isimlerinin yanında hangi niteliklerde iyi, hangilerinde kötü oldukları ve bu ırklara ait bireylerin seviye atlamak için fazladan kaç tecrübe puanı (exp) toplamak zorunda oldukları listelenmektedir. Deneme isimli karakterimiz için cüce ırkını seçiyoruz. Bunun için cüce yazıp entera basıyoruz.

Uzak Diyarlar Mud 6 farklı ırka ev sahipliği yapar. Irkların özeti:					
IRK	KISALTMA	İYİ	KÖTÜ	TP	BİLGİ
İnsan	İnsan	Zek,Çev	Güç,Bil	0	"tanımla", "arakla"
Çora	Çora	Zek,Çev	Güç,Bün	500	"irfan", "kamuflaj"
Cüce	Cüce	Bil,Bün	Çev	250	"vahşileşme"
Gamayun	Gamay	Zek,Çev	Güç,Bün	250	uçabilen canlılar
Pardus	Pard	Çev	Güç	250	"vahşileşme" , "pusu", "arakla"
Asura	Asur	Güç,Bün	Zek,Çev	400	"trans", "hızlı iyileşme"

Irkınız ne olsun? Bilgi için "yardım" komutunu kullanabilirsiniz.
Örneğin: yardım cüce

5.5 Cinsiyet Ekranı

Deneme isimli karakter için bir cinsiyet belirlememiz gerekiyor.Karakterimiz erkek veya dişiolabilir. Biz erkek seçimini yapmak için e yazıp entera basıyoruz.

Peki karakterin cinsiyeti ne olsun (E - K)? e

5.6 Sınıf Ekrani

Şimdi karakterimiz için bir sınıf seçmemiz gerekiyor. Aşağıdaki ekranada önce bir açıklama yapılıyor ardından da Uzak Diyarlar'daki sınıflar listeleniyor. Sınıfların hangi niteliğe ihtiyaç duyduğunu ve seviye atlamak için fazladan kaç tecrübe puanı toplaması gerektiğini görüyoruz. Tüm bunların altında az önce seçtiğimiz ırk (cüce seçmişistik) hangi sınıfların uygun olduğu söylenmektedir. Kimi sınıflar belirli ırklara özeldir. Örneğin ancak bir insan vampir olabilir. Biz karakterimiz için savaşçı yazıp entera basıyoruz.

Aşağıda sınıf listesi verilmiştir. Daha fazla bilgi için uzakdiyarlar.net adresini ziyaret ediniz.

SINIF	KISALTMA	GEREKEN	TP
Ermiş	Erm	BİL	0
Hırsız	Hır	ÇEV	0
Savaşçı	Sav	GÜÇ	0
Korucu	Krc	GÜÇ	200
Ninja	Nin	ÇEV	300
Kembolar	KmB	GÜÇ	300
Adbolar	AdB	GÜÇ	400
Samuray	Sam	GÜÇ	500
Vampir	Vam	ZEK	300
Gan	Gan	ZEK	0
Biçimci	Biç	ZEK	0
Ögeci	Öge	ZEK	0
Karakam	Kam	ZEK	200

Bilgi için "yardım" komutunu kullanabilirsiniz.

Örneğin: yardım ermiş

Bir sınıf seçin:

[gan ermiş hırsız savaşçı adbolar kembolar ninja korucu biçimci samuray vampir karakam ögeci]

Sınıfin ne olsun (bilgi: www.uzakdiyarlar.net)? savaşçı

5.7 Yönelim Ekranı

Her karakterin bir yönelimi vardır. Üç çeşit yönelim bulunur, iyi (good), yansız (neutral) ve kem (evil). Nasıl bir oyun oynamak istiyorsunuz? Kalbi temiz bir karakter mi olacaksınız, yoksa sizdeki şeytana teslim olup "kem" mi olacaksınız? Belki de taraf tutmak istemiyorsunuzdur.

Biz karakterimiz için **yansız** yazıp entera basıyoruz.

Sıra geldi karakterin için yönelim seçmeye. Yönelim, basit bir ifadeyle karakterin topluma ve doğaya karşı davranış biçimini belirler. Ayrıntılı bilgiye siteden ulaşabilirsin.

Üç çeşit yönelim vardır:
iyi, yansız ve kem

Karakterinin yöneliminin ne olmasını istiyorsun (i - y - k)? y
Karakterinin yönelimi 'yansız'.

5.8 Etik Ekranı

Karakterimizin kanunlara karşı davranış biçimini etik ekranında seçiyoruz. Üç çeşit etiğimiz var. Tüze, yansız, kaos. Şimdilik yansız seçenek devam edelim.

Sıra geldi karakterin için etik seçmeye. Etik, basit bir ifadeyle karakterin kanunlara karşı davranış biçimini belirler. Ayrıntılı bilgiye siteden ulaşabilirsin.

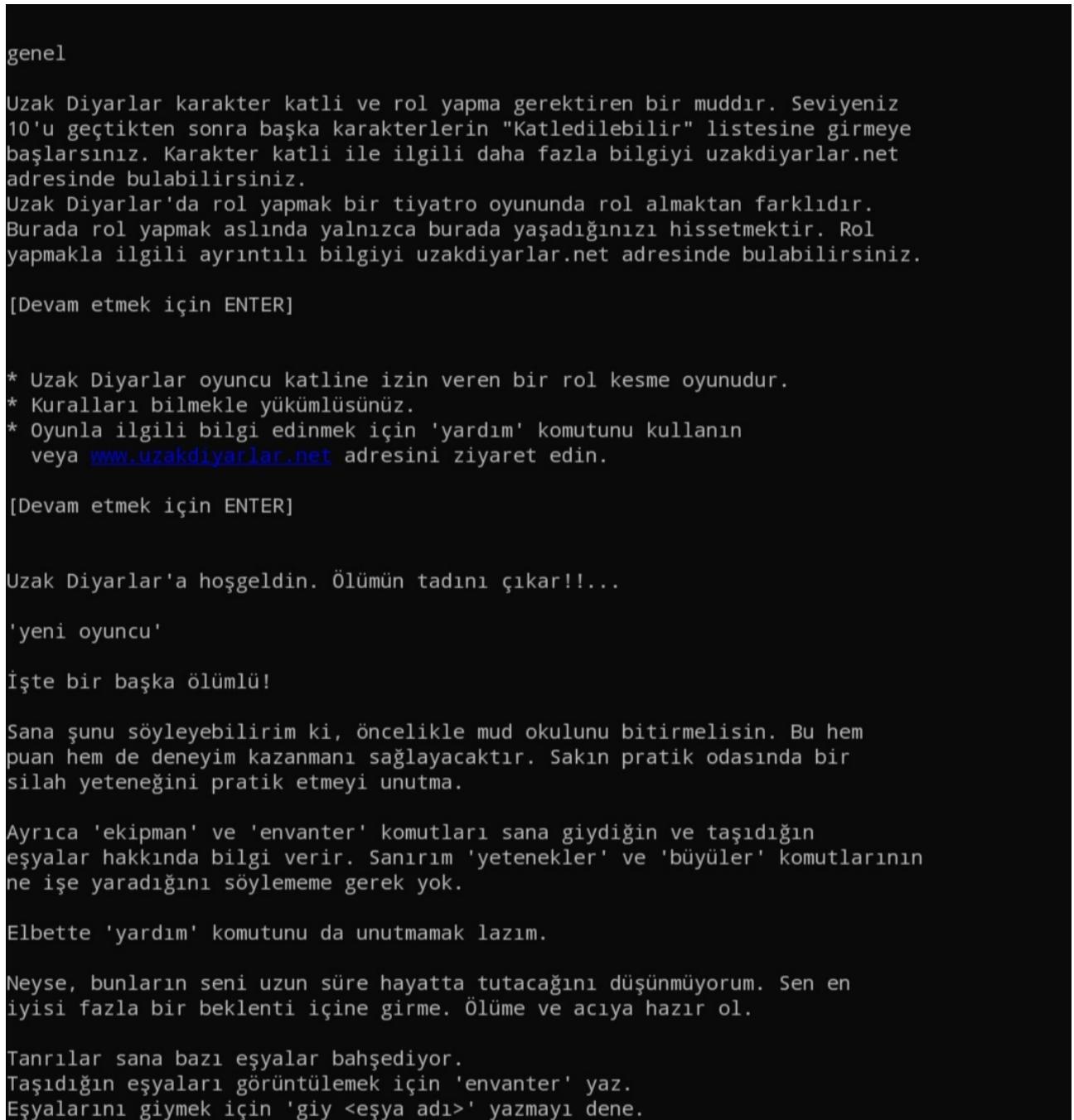
Üç çeşit etik vardır:
Tüze: kanunların toplum yaşamı için vazgeçilmez olduğuna inanır.
Yansız: kanunların varlığı veya yokluğuya ilgilenmez.
Kaos: kanunların özgürlüğün ve iradenin önünde engel olduğuna inanır.

Karakterinin etiğinin ne olmasını istiyorsun (t - y - k)? y

Artık felsefen yansız-yansız.

5.9 Giriş Ekrani

Karakterimizi yarattık. Aşağıda gördüğünüz ekran oyuna gerçek giriş yapmadan önceki son ekrandır.



5.10 Mud Okulu Ekranı

Mud Okulu Giriş [İçeri] [Mud Okulu]

Uzak Diyarlar'a hoşgeldin. Eğer MUD'a yabancısın bu yazıları dikkatle okumalısın. Burada sana oyunu nasıl oynayabileceğin öğretilecek. Bu oda MUD Okulu Giriş'i dir. Burası gerçekten bir okuldur. Burada öğrendiklerini pratik eder ve en sonunda diplomani alarak mezun olursun. Hazır olduğunda 'kuzey' yaz. Unutma sadece tırnak içini yazmalısın.

[Çıkışlar: kuzey doğu güney* aşağı]

(2) Güzel bir altın cüce yüzüğü burada.

[parlayan] Uzun etekleri uçusan bir pelerin parıldayarak burada uzanıyor.

Artık oyunun içindeyiz. Aşağıda tüm yeni karakterlerin giriş yaptığı Mud Okulu Giriş'i ni görüyoruz.

5.11 Tebrikler Ekranı

Tebrikler. Karakteri yarattık. Şimdi bir skor ekranını görüp bu yazıyı sonlandırıralım. Bunun için skor yazıp entera basalım.

```
<Denemecuce: 20hp 100m 100mv Opp:<Hiç!>> skor

Denemecuce Acemi

Irk      : cüce          ZIRH      : PARA
Yaş      : 17            Delici   : 85    Altın     : 0
Cinsiyet: erkek        Ezici    : 85    Akçe      : 0
Sınıf    : savaşçı      Kesici   : 85    Altın(Banka): 0
Yönelim  : 0            Egzotik: 85    Akçe (Banka): 0
Doğum   : 7/4/11

Yp      : 20    /20       Güç: 18(18)  Pratik : 5
Mana   : 100   /100      Zek: 20(20)  Eğitim : 3
Hp      : 100   /100      Bil: 11(11)  GüvenS : 1
Seviye: 1           Çev: 16(16)  Eşya   : 8   / 25
Kalan  : 1250          Bün: 10(10)  Ağırlık: 170   / 2025
TP     : 1250          Kar: 24(24)  GörevP : 0
Korkak: 0           ZZ : 3       GörevZ : 0
Ölüm   : 0            VZ : 2       RolP   : 0
                           |         DinP   : 0

Dayanıklılıklar
teshir: çağrı : büyü : silah : ezici: delici: kesici :
emici : ateş  : ayaz : şimşek : asit : zehir :+ negatif:
kutsal: enerji: zihin: hastalık:+ ışık : ses   : tahta :
gümüş : demir :
```

<Denemecuce: 20hp 100m 100mv Opp:<Hiç!>>

6 - İletişim

Başka oyuncu karakterleriyle, kimi zaman moblarla ve ölümsüzlerle iletişim kurmak için iletişim kanallarından birini kullanabilirsiniz.

6.1 Söyle Kanalı

Bu kanal rol yapma kanalıdır ve sadece sizinle aynı odada bulunanlar söylediğerinizi duyabilir. Siz de ancak bulunduğu odada söylenenleri duyabilirsiniz. Karakter dışı (yani oyun dışı) konuşmaları bu kanaldan yapmamalısınız. Bu kanalı örnek olarak şöyle kullanabilirsiniz:

söyle Merhaba cüce efendi. Ben yeniyim bu diyarda.

bu komut girildiğinde odadakiler yazdıklarınızı şu şekilde görür:

Maru 'Merhaba cüce efendi. Ben yeniyim bu diyarda.' dedi.

6.2 Haykır Kanalı

Ayrıca rol amaçlı olarak haykır komutu da kullanılabilir. Bu komutla söylenenler o bölgedeki herkes tarafından görülür. Kullanımı şöyledir:

haykır İmdat! Maru bana saldırıyor! Yardım edin!

Yazlıklarını o bölgedeki oyuncuların ekranında şu şekilde görünür:

Maru 'İmdat! Maru bana saldırıyor! Yardım edin!' diye haykırdı.

6.3 Kd (Karakter Dışı) Kanalı

Karakter dışı konuşmalar yapmak için kullanılır. Bu kanalda rol yapılmaz. Bir oyuncuya özel mesaj göndermeyi sağlar. Şöyle kullanabilirsiniz:

kd jai selam

Böylece Jai adlı oyuncuya "selam" mesajını gönderirsiniz. Eğer Jai de size cevap verirse artık konuşmak için her seferinde "kd jai" yazmanız gereklidir. Cevap komutunu kullanırsanız size en son kd mesajı gönderene mesaj atabilirsiniz:

cevap napiyosun iyi misin?

6.4 Dua Kanalı

Dua kanalı ölümsüzlerle yani oyun yöneticileriyle çok acil durumlarda iletişim kurmak için kullanılan bir kanaldır. Gereksiz yere kullananlar ceza alabilir. Kullanımı şöyledir:

dua Çıkışı olmayan bir odaya düştüm, lütfen yardım edin...

Bu komut girildikten sonra ekranda şöyle bir yazı çıkar:

***Yüzünü gökyüzüne dönüp kadimlerin yardımını için dua ediyorsun!
Bu bir duygusal değil, ölümsüzlerin diyarına uzanan bir kivilcim.***

Eğer oyunda bir ölümsüz varsa en kısa zamanda size cevap verecek, sorununuza çözüm bulmaya çalışacaktır. Ölümsüzler **kim** komutuyla erişilen oyuncu listesinde görünmeyeabilirler.

6.5 Ganlat Kanalı

Oyuncu karakterlerinin iki ya da daha fazlası bir araya gelerek grup oluşturabilirler. Ganlat kanalı grup içi konuşma kanalıdır. Grup oluşturan karakterler bu yolla iletişim kurabilirler. Bu kanaldan söylenenleri sadece grup içindeki karakterler görür. Karakter dışı bir kanaldır. Kullanımı şöyledir:

ganlat Bu bölgede öldürecek canavar kalmadı, biraz da başka bölgelere bakalım...

Bu komutu girdiğinizde grup arkadaşlarınız mesajınızı şu şekilde görür:

Maru gruba 'Bu bölgede öldürecek canavar kalmadı, biraz da başka bölgelere bakalım...' dedi.

7 - Seviye Atlamak

Uzak Diyarlar'a hoş geldiniz. Bu kılavuz size 5.seviyeye kadar rehberlik edecektir. Eğer kılavuzda söylenenleri harfiyen uygular, biraz sabırlı olursanız kısa zamanda 5.seviyeye ulaşır, oyunun temel mantığını kavrar ve mud okulundan mezun olursunuz. Oyunu zorlanmadan ve hızlı bir şekilde oynayabilmek için ilk karakterinizin cüce savaşçı olmasını şiddetle tavsiye ederiz. Oyunu biraz kavradıktan sonra istediğiniz ırk ve sınıfta yeni bir karakter açabilirsiniz. Ama temel kavramları anlayabilmek, çabuk ölmemek ve kılavuzu takip edebilmek için cüce savaşçı karakter en idealidir.(Kılavuz cüce savaşçı karaktere göre hazırlanmıştır.) Web sitesinin Yardım bölümünden Mud Okulu haritasını açarsanız, bölgenin kuşbakışı görünüşünü görürsünüz ve odalarda kaybolmadan bu haritayı takip ederek ilerleyebilirsiniz. **Unutmayın karakteriniz 2.seviye olmadan kaydedilmez.** O yüzden 2.seviye olmadan oyunu terk etmeyin. Çıkarsanız karakteriniz silinecek ve bütün karakter yaratma sürecini baştan yapmanız gerekecektir. Dua komutu ölümsüzlerden yardım istemek için kullanılan komuttur. Eğer oyunda yardım edebilecek ölümsüz varsa çağrıya hemen cevap verir. Ayrıca oyunda bulunan diğer iletişim kanalları hakkında bilgi almak için İletişim bölümünü okuyunuz.

7.1 Mud okulu girişi ve Suflör

Oyun birbirine bağlı odalardan oluşuyor. Her odanın kendine ait bir adı ve tanımı var. Aşağıda oyunda karakterimizin ayak bastığı ilk oda yani mud okulu girişini görüyoruz.

Mud Okulu Girişi [İçeri] [Mud Okulu]

Uzak Diyarlar'a hoşgeldin. Eğer MUD'a yabancısın bu yazıları dikkatle okumalısın. Burada sana oyunu nasıl oynayabileceğin öğretilecek. Bu oda MUD Okulu Girişi'dir. Burası gerçekten bir okuldur. Burada öğrendiklerini pratik eder ve en sonunda diplomani alarak mezun olursun. Hazır olduğunda 'kuzey' yaz. Unutma sadece tırnak içini yazmalısın.

[Çıkışlar: kuzey doğu güney* aşağı]

(2) Güzel bir altın cüce yüzüğü burada.

[parlayan] Uzun etekleri uçusyan bir pelerin parıldayarak burada uzanıyor.

Her odanın belli çıkışları vardır. Çıkışlar her oda tanımının altında belirtiliyor. BAK komutuyla bulunduğuuz odayı ve içinde bulunan kişileri görebiliriz.

Suflör, mud oynarken her komut girdiğimizde ekranınızda çıkan ve size yaşam puanı(Yp), mana puanı(Mp), hareket puanı(Hp) ve saldırdığınız düşmanın yaşam puanı hakkında bilgi veren önemli bir satırıdır. Aşağıda örnek bir suflör çıktısı görülmektedir:

```
<Denemecuce: 20hp 100m 100mv Opp:<Hiç!>>
```

Oyuncular kimi zaman suflör komutunu kullanarak istemeden suflörün gizlenmesini neden olurlar. Bu durum sıkıntı yaratır. Çünkü mud gibi aksiyon dolu bir oyunda oyuncunun karakterine ait yaşam puanı ve mana gibi bilgileri görememesi tehlikelidir. Böyle bir durumda yapılması gereken şey suflör yazıp entera basmaktadır. Eğer suflör komutu yanlış parametrelerle kullanılıp bozulduysa, suflör tümü yazarak eski haline getirilebilir.

7.2 Yürümek ve Mud Okulu Haritası

Oyun birbirine bağlı odalardan oluşuyor. Bu odalar bal peteğindeki odacıklara benzer. Birbirlerine bağlanırlar ve bölgeleri oluştururlar.

Odalar birbirlerine şu yönlerle bağlanabilir: kuzey, güney, doğu, batı, yukarı ve aşağı.

Odalar arasında ilerlemenin en temel yolu yürümektir. Bir odadan diğerine geçmek için yön isimlerini komut olarak kullanmak gereklidir. Mud'ın güzel taraflarından biri, komut olarak uzun uzun kuzey yazmak yerine yalnızca k yazabilmenizdir.

Örneğin "Mud Okulu Giriş'i"'ndeyseniz kuzey ya da kısaca k yazıp enter tuşuna basarsanız "Mud okulunda bir oda" isimli odaya varırsınız.

MUD okulunda bir oda [Şehir] [Mud Okulu]

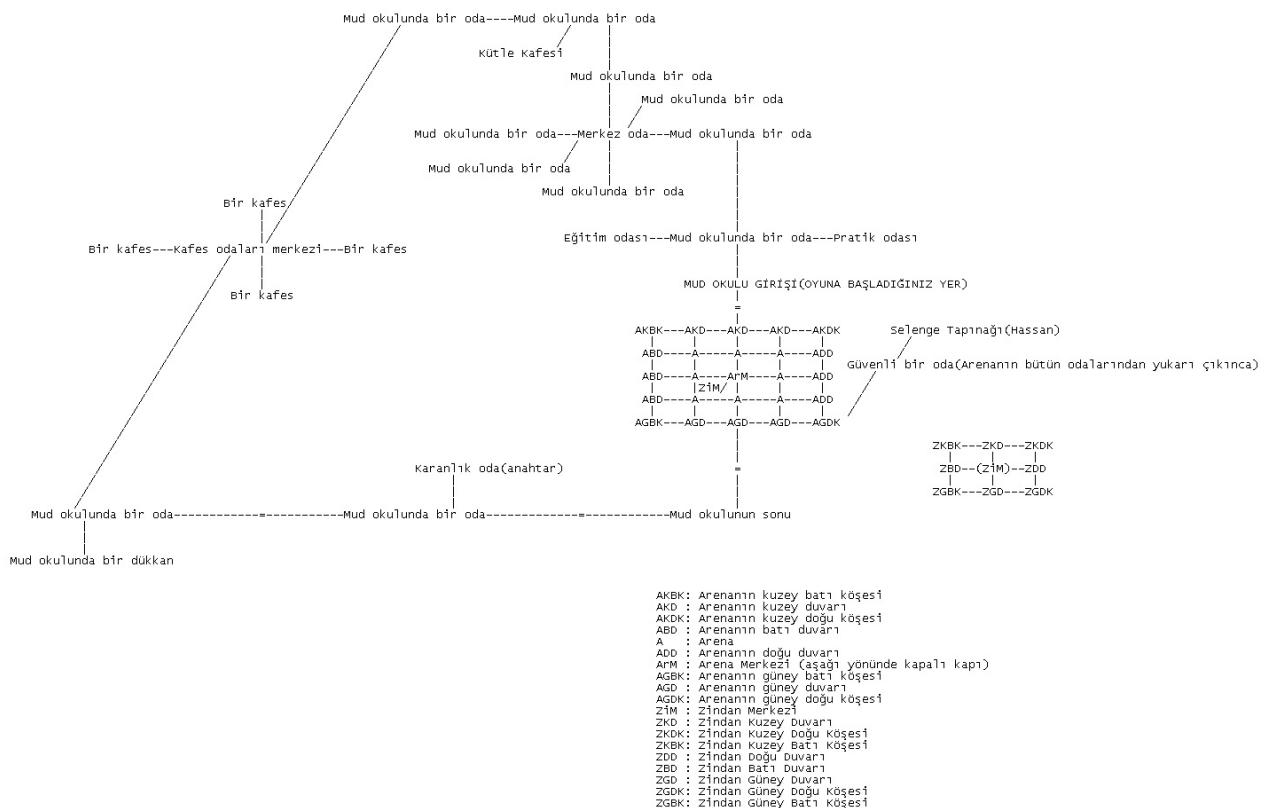
MUD Okulu'nda bir odadasın. Duvarda daha önceden buradan mezun olan kahramanların tabloları var. Batıda Eğitim Odası, doğuda ise Pratik Odası var. Kuzeyinde MUD Okulu'ndaki diğer istasyonu görüyorsun. Duvarda bir işaret var.
Okumak için 'BAK İŞARET' yaz.

[Çıkışlar: kuzey doğu güney batı]

Mud okulunda hemen hemen her odada temel komutları öğreten bir takım işaretler vardır. Bu işaretlerde yazanları görebilmek için bak işaret komutu verilir. İkinci odamızda bulunan işaret bize karakterimiz hakkındaki bilgileri öğrenmek için skor komutunu girmemizi ve niteliklerimizi artırmak için eğitim, pratığımız artırmak için pratik odalarını kullanmamızı söylüyor. Şimdi anlatılanları uygulayalım ve skor komutunu girelim.

```
<Denemecuce: 20hp 100m 100mv Opp:<Hiç!>> skor
| Denemecuce Acemi
+-----+
| Irk      : cüce          | ZIRH      : PARA
| Yaş     : 17             | Delici   : 85    | Altın     : 0
| Cinsiyet: erkek         | Ezici    : 85    | Akçe      : 0
| Sınıf   : savaşçı        | Kesici   : 85    | Altın(Banka): 0
| Yönetim : 0              | Egzotik  : 85    | Akçe (Banka): 0
| Doğum   : 7/4/11
+-----+
| Yp      : 20      /20      | Güç: 18(18)  | Pratik : 5
| Mana   : 100     /100     | Zek: 20(20)  | Eğitim : 3
| Hp     : 100      /100     | Bil: 11(11)  | GüvenS : 1
| Seviye: 1
| Kalan  : 1250
| TP     : 1250
| Korkak: 0
| Ölüm   : 0
|               | Çev: 16(16)  | Eşya   : 8   / 25
|               | Bün: 10(10)  | Ağırlık: 170   / 2025
|               | Kar: 24(24)  | GörevP : 0
|               | ZZ : 3       | GörevZ : 0
|               | VZ : 2       | RolP   : 0
|               |             | DinP   : 0
+-----+
| Dayanıklılıklar
| teshir: çağrı : büyü : silah : ezici: delici: kesici :
| emici : ateş  : ayaz : şimşek : asit : zehir :+ negatif:
| kutsal: enerji: zihin: hastalık:+ ışık : ses   : tahta :
| gümüş : demir :
+-----+
<Denemecuce: 20hp 100m 100mv Opp:<Hiç!>>
```

Aşağıda mud okulunun haritası ve bölümleri gösterilmektedir. Bu kuş bakışı görüntü sayesinde nerede olduğunuzu dair kafanızda bir fikir oluşacaktır. Kaybolduğunuzda buraya bakarak yönünüze bulabilirsiniz. Unutmayın, kaybolursanız veya bir düşmana yenilmek üzereyseniz anımsa yazıp entera basmanız yeterlidir. Böylece Mud okulu girişine gönderilirsiniz. Buradan hem yolunuzu daha rahat bulursunuz hem de ölmek üzereyseniz kurtulmuş olursunuz.



7.3 Eğitim ve Pratik Zamanı

Dövüşlere girmeden önce yeni yarattığımız karakterin nitelik eğitimleriyle uğraşmalıyız. Bildiğiniz gibi her karakterin 6 niteliği bulunuyor: Güç, zeka, bilgelik, çeviklik, bünye, karizma.

Yeni yaratılan her karaktere belli miktarda eğitim seansı verilir. Daha sonrasında eğitim seansları ancak seviye atladıkça kazanılabilir.(5 seviyede 1 eğitim seansı)

Nitelik eğitimini her odada yapamazsınız. Bu iş için bir eğitim odası bulmanız gereklidir. Bulduğumuz odanın tanımında batı yönünde bir eğitim odası olduğu belirtiliyor. Batı ya da kısaca b komutunu girerek batı yönündeki eğitim odasına ilerleyelim.

```

<Denemecuce: 20hp 100m 100mv Opp:<Hiç!>> b
Eğitim Odası [Şehir] [Mud Okulu]
  Eğitim Odası'ndasın. Etrafta bedensel ve zihinsel eğitim araçları
duruyor. Bu hoş oda büyükle ve kutsallıkla dolmuş. Duvarda bir
içaret var.

[Çıkışlar: doğu]
[beyaz aura] Eğitim ustası burada, genç öğrencileri EĞİTİYOR.
  
```

Eğitim yapmak için kullanmamız gereken komut eğitim. Şimdi eğitim yazıp entera basalım. Bu şekilde kaç eğitim seansımız olduğunu ve hangi niteliklerimizi eğitebileceğimizi öğreneceğiz.

Size tavsiyemiz öncelikle bünye daha sonra zeka ve üçüncü olarak da bilgelik niteliklerini sonuna kadar eğitmenizdir. Güç, çeviklik ve karizmayı ilerleyen seviyelerde kazandığınız eğitim seanslarıyla eğitebilirsiniz. Eğitimde en önemli olan bünyedir. Çünkü bünye karakterimizin seviye başına aldığı yaşam puanını doğrudan etkiler. Bünye ne kadar yüksekse her seviyede yaşam puanımız o kadar çok artar. Düşük bünyeyle seviye atlarsınız geri dönüşümsüz olarak daha az yaşam puanı almış olursunuz. Dolayısıyla bünyenizi sürekli maksimumda tutun. Şimdi bünyeyi eğitmeye başlayalım. Bunun için eğitim bün komutunu kullanacağız:

Bu işlemi bünyenin eğitimi bitene kadar tekrar edelim. Aynı komutu birkaç kez üst üste girmek için yukarı tuşuna basıp entera basabilirsiniz.

Göründüğü gibi nitelikler belirli bir noktaya kadar eğitilebilirler. Bu yüzden eğitimi tamamlanmış nitelikler "eğitim" yazıp entera basıldığında listede görülmemeeye başlar.

Eğitimde ikinci derecede önemli olan ise zekadır. Çünkü zeka ne kadar yüksek olursa yeteneklerimiz için harcayacağımız pratik seansı o kadar az olur. Bunu ileride açıklayacağız. Üçüncü derece önemli olan ise bilgeliktir. Çünkü bilgelik her seviyede kazandığımız pratik seansı sayısını etkiler. Dolayısıyla düşük bilgelik ile atladığınız her seviye toplamda kazandığınız pratik seansını azaltır.

Eğitim seanslarımızın tamamını harcadıktan sonra pratik yapmak için pratik odasına gidebiliriz. Bunun için öncelikle doğu komutuyla geldiğimiz odaya geri dönelim. Daha sonra bir kez daha doğu komutu girerek, oda tanımında belirtildiği gibi doğudaki pratik odasına gidelim.

Pratik Odası [Şehir] [Mud Okulu]

Silahlarla, kitaplarla ve savaş malzemeleriyle dolu bir odadasın. Bu hoş oda büyülerle korunuyor. Duvarda bir işaret var.

[Çıkışlar: batı]

[beyaz aura] Pratik ustası sana PRATİK yapmada yardım etmek için bekliyor.

Şimdi pratik komutunu kullanarak pratik yapabileceğimiz yetenekler hakkında bilgi alalım. Bunun için pratik yazıp entera basın.

```
<Denemecuce: 20hp 100m 96mv Opp:<Hiç!>> pra
balta          1% hançer          1% döven          1%
topuz          1% teber           1% kalkan bloğu 1%
mızrak         1% kılıç            1% kirbaç          1%
omuz           1% kapıkırma       1% karşılama      1%
kurtar         1% anımsa          75%
5 pratik seansı var.
```

Gördüğünüz gibi anımsa hariç kalan her şey %1. Bu o yeteneğin veya büyünün bilinmediği anlamına geliyor. Bir yeteneğin veya büyünün, pratik ile gelebileceği en üst nokta %75'tir. %75 ile %100 arası gelişim ancak yeteneği büyütü kullanırken sağlanır. %75 yapabilmek için kaç pratik seansı harcamanız gerektiği ise tamamen karakterinizin zeka niteliğiyle ilgilidir.

Pratik konusu eğitimden farklıdır. Oyuncular her yeni seviyede pratik seansı kazanır. Pratik konusunda standart bir öncelik sırası yoktur. Neyi pratik edeceğimize nasıl karar vereceğiz? Bunun kesin bir yolu yok. Sınıfa-ırka göre değişiyor. Fakat bir gerçek var ki, ilk önce silah yeteneklerinden birini pratik etmek gerekiyor. Yukarıdaki listede farklı tipte silah yetenekleri var. Kılıç, hançer, teber, döven, balta, topuz, mızrak ve kirbaç. Bunlardan hangisini pratik edeceğiz? Elbette ki, oyuna ilk girdiğimizde bize verilen silah hangi türdense onu pratik edeceğiz. Bir savaşçı açtıysanız elinizde bir kılıç olmalı. Taşıdığınız şeyleri görmek için envanter komutunu kullanabilirsiniz. Şimdi envanter komutunu kullanarak elinizde hangi silah türünden olduğuna bakın.

```
Taşıdıkları:
bir kalitesiz kalkan [kusursuz]
bir kalitesiz kılıç [kusursuz]
bir kalitesiz yelek [kusursuz]
[parlayan] bir savaş bayrağı [kusursuz]
Güney Selenge'nin bir haritası [kusursuz]
Acemiler için Batı Uzak Diyarlar haritası [kusursuz]
Acemiler için Doğu Uzak Diyarlar haritası [kusursuz]
Selenge şehrinin bir haritası [kusursuz]
```

Bir yeteneği pratik etmek demek onu kullanmayı öğrenmek demektir. Kılıçın nasıl kullanılacağını bilmeyen biri dövüş sırasında elindeki kılıcı kullanamaz. Şimdi örnek bir anlatım olarak kılıcı pratik edeceğiz. Bu işlemi diğer yetenek ve büylülere uygulayabilirsiniz. Pratik kılıç komutunu girelim. Bu işlemi kılıcı öğrenene kadar tekrarlıyoruz. Öğrendiğimizde "Kılıç konusunu öğrendin." şeklinde bir bildirim çıkar. Kılıçın pratiğinin yüzde kaç yükseldiğini pratik yazarak görebilirsiniz.

Kalan pratik seanslarınızla (eğer savaşçıysanız) "omuz" ve "karşılama"

yeteneklerini pratik edebilirsiniz. Pratik listesinde çıkan yetenek ve büyüler hakkında bilgiyi menüdeki Yetenekler başlığında bulabilirsiniz. Pratiği bitirdikten sonra bir kez batıya ilerleyerek bir önceki odaya geri dönüyoruz.

7.4 Kafes Odalarına Doğru Giderken

Eğitim ve pratiği tamamladıktan sonra bu iki odanın ortasındaki odaya döndüğümüzde kuzeye doğru bir çıkış olduğunu görüyoruz. Kuzey ya da kısaca k diyerek devam edelim.

```
MUD okulunda bir oda [İçeri] [Mud Okulu]
Kare şeklinde beyaz bir odadasın. Duvarlar boş ve pencere yok. Tavandaki ışık kaynağından yumuşak beyaz tonlarda ışık正在发光。Elbette ki duvarda bir işaret var. Çıkışlar batıya ve güneye.

[Çıkışlar: güney batı]
[beyaz aura] Bir ustاد sana "MUD okuluna hoşgeldin" diyor.

<Denemecuce: 20hp 100m 100mv Opp:<Hiç!>> bak işa
Ekipmanları kontrol etme zamanı! Şu anki ekipmanlarınızı görmek için 'EKİPMAN' yazın. Şu an bir yeleğiniz, bir kalkanınız ve bir silahınız var. MUD okulunda ilerledikçe tam takım bir ekipmana sahip olacaksınız. Gördüğünüz cisimleri yerden almak için 'AL cisim' yazın. Herhangi bir şeyi giymek için 'GİY cisim' yazın. Herşeyi giymek için 'GİY TÜMÜ' yazın. Bir ekipmanı kullanmayı bırakmak için 'ÇIKAR cisim' yazın. Ve son olarak, envanterinizdekileri görmek için 'ENVANTER' komutunu kullanın.
Devam etmeye hazır olduğunuzda batıya gidin.
```

Bu odanın bir önceki odadan çok bir farkı yok. Sadece çıkışları farklı ve yine duvarda bir işaret var. Bak işaret diyerek duvardaki işaretin incelediğimizde bizim için önemli olan birkaç temel komutu görüyoruz. Envanter komutu taşıdığımız eşyaları gösterir. Ekipman ise üstümüze giydiğimiz ekipmanları gösterir. Envanterimizde bulunan giyilebilir tüm ekipmanları giymek için giy tümü komutunu veriyoruz. Bu komutu tek başına bir ekipmanı giymek için de kullanabilirsiniz. Mesela giy yelek diyerek sadece yeleği giyebiliriz. Aynı şekilde çıkar yelek diyerek de sadece yeleği çıkarabiliriz. Birşeyi yerden veya bir taşıycinin içinden almak için al komutunu kullanırız. Örneğin yerde bir kalkan varsa, al kalkan diyerek yerden alırız. Kalkan artık envanterimize girmiş olur. Envanterdeki kalkanı giymek için yine giy kalkan komutunu kullanırız. Kalkan eğer bir taşıycinin (bu bir ceset de olabilir, bir çanta da) içindeyse bu sefer komutun sonuna taşıycinin ismini ekleriz. Mesela kalkan bir cesedin içindeyse al kalkan ceset ya da kısaca al kal ces yazarak, cesedin içindeki kalkanı alabiliriz. İşarette anlatılan komutları kavradıysak batıya

doğru devam edelim ve “Merkez Oda” isimli odaya gidelim.

Merkez Oda [İçeri] [Mud Okulu]

Kare şeklinde beyaz bir odadasın. Duvarlar boş ve pencere yok. Tavandaki ışık kaynağından yumuşak beyaz tonlarda ışık正在发光。Elbette ki duvarda bir işaret var. Her yöne çıkış var.

[Çııklar: kuzey doğu güney batı yukarı aşağı]

<Denemecuce: 20hp 100m 92mv Opp:<Hiç!>> bak işa
Her yöne çıkış mevcut. Elbette her odada her yöne çıkış olmaz. Bir odada mevcut çıkışları görmek için 'ÇIKIŞ' yazın. Kimi zaman kapilar kapalıdır, kilitlidir ya da gizlidir. O zaman oda tanımlarındaki ipuçlarını değerlendirmeniz gereklidir. Ya da o yöne giderek bir yere çarپip çarpmadığınızı görebilirsiniz. Buradan her yöne gitmeyi deneyin. Bitirince KUZEYE ilerleyin.

Bu odanın da yine incelenmesi gereken ve bir komut öğreten işaret var. Bak işaret dediğimizde çıkış komutu hakkında bilgi alabiliriz. Daha önceden de belirttiğimiz gibi Uzak Diyarlar'da 6 yön var. Kuzey, güney, batı, doğu, aşağı, yukarı. Bir odanın çıkışları her zaman oda tanımının altında yazar. Aynı zamanda çıkış komutuyla da bu çıkışları öğrenebiliriz. Bazen çıkış yönleri bir kapı ile kapatılmış hatta bu kapı da kilitlenmiş olabilir. Böyle bir durumda aç komutunu yön ismiyle beraber kullanarak kapalı kapı açılabilir. Mesela doğuda kapalı bir kapı varsa, aç doğu komutuyla doğudaki kapalı kapı açılabilir. Fakat bu kapalı kapı aynı zamanda kilitliyse o zaman kapıyı açabilmek için o kapıya ait anahtarı envanterimizde bulundurarak kilitaç doğu komutunu girmemiz gereklidir. Kilit açıldıktan sonra aç doğu diyerek kapı açılır. Mud okulunun ileri safhalarında bunu uygulamalı olarak göreceğiz. Merkez odanın 6 yönde de çıkışları var. (Geldiğimiz oda ve devam edeceğimiz oda dahil) Yönleri denemek isterseniz farklı yönlere giderek merkez odaya geri dönebilirsiniz. Hazır olduğunuzda 2 kez kuzeye doğru devam edelim.

MUD okulunda bir oda [İçeri] [Mud Okulu]

Kare şeklinde beyaz bir odadasın. Duvarlar boş ve pencere yok. Tavandaki ışık kaynağından yumuşak beyaz tonlarda ışık正在发光。Elbette ki duvarda bir işaret var. Çııklar batıya ve aşağıya.

[Çııklar: batı aşağı]

<Denemecuce: 20hp 100m 99mv Opp:<Hiç!>> bak işa
Savaş eğitimine hoşgeldin. İlk kiminle dövüseceğinizi öğrenin.
'TART' canavarı öldürüp öldürmeyeceğinize bakmak için kullanın.
İkinci ders kaçmak. Aşağıdaki odada bir canavar var. O sizin öldürmeyeceğiniz kadar güçlü, fakat o da sizi öldürmeyecek. Aşağı inip 'TART' komutunu kullanın. Sonra da 'SALDIR'ın. Bir süre sonra 'KAÇ' yazın. Bu sizin kaçmanızı sağlayacaktır. Bu işi otomatik de yaptırabilirsiniz. Bunun için 'KORKAKLIK' komutunu kullanın. Hazır olduğunuzda 'BATI'ya ilerleyin.

Bu odadaki işarette yine çok işimize yarayacak bir komut öğreniyoruz. Tart komutu. Tart diyardaki yaratıkların gücünü sizin karakterinizle kıyaslamak için kullanılan bir komuttur. Böylece karakterinizden çok daha güçlü olan yaratıklara saldırarak kendinizi boş yere öldürmekten korunabilirsiniz. Bir şeye saldırmak için saldır komutunu kullanabilir aynı şekilde saldırı esnasında kaçmak için kaç komutunu kullanabilirsiniz. Karakterinizin belli bir yaşam puanının altına düştüğünde otomatik olarak kaçmasını istiyorsanız korkaklık komutu ile bunu ayarlayabilirsiniz. Örneğin korkaklık 10. Bu komutla karakteriniz dövüş esnasında, 10 yaşam puanının altına düştüğünde otomatik olarak kaçar. Fakat unutmayın diyardaki yaratıkların çoğu düşündüğünüzden daha zeki. Çok yaratık siz kaçsanız da izinizi sürerek sizi takip edecektir. İşarette belirttiği gibi öğrendiğimiz komutları aşağı yönünde bulunan canavarda uygulayabilirsiniz. Komutları denedikten sonra batı yönünde ilerleyip aşağı inerek Kafes Odaları Merkezi'ne gidelim.

7.5 Kafes Odaları Merkezi

<Denemecuce: 20hp 100m 52mv Opp:<Hiç!>> b
MUD okulunda bir oda [İçeri] [Mud Okulu]

Kare şeklinde beyaz bir odadasın. Duvarlar boş ve pencere yok. Tavandaki ışık kaynağından yumuşak beyaz tonlarda ışık geliyor. Elbette ki duvarda bir işaret var.

[Çıkışlar: doğu aşağı]

<Denemecuce: 20hp 100m 51mv Opp:<Hiç!>> bak işa

Bir sonraki istasyona hoş geldiniz. Burada hiç kaçmadan gerçek canavarlarla dövüseceksiniz. Öldürün onları, çünkü onlar ihtiyacınız olan ekipmanları taşıyorlar. Başlamak için aşağı inin.

<Denemecuce: 20hp 100m 51mv Opp:<Hiç!>>

Yeryüzü kaybolan yaşamların anısına titriyor.

<Denemecuce: 20hp 100m 66mv Opp:<Hiç!>>

***** 4 DAKİKA SONRA UD YENİDEN BAŞLATILACAK *****

<Denemecuce: 20hp 100m 100mv Opp:<Hiç!>> a

Kafes Odaları Merkezi [İçeri] [Mud Okulu]

Kafes odasındasın. Etrafta 4 kafes var. Tavandaki ışık kaynağından yumuşak beyaz tonlarda ışık geliyor. Elbette ki duvarda büyük bir işaret var. Ana çıkışların yanında aşağıya da bir çıkış var.

[Çıkışlar: kuzey doğu güney batı yukarı aşağı]

[beyaz aura] Bir ustad burada, gelişimin üzerine düşündür.

<Denemecuce: 20hp 100m 99mv Opp:<Hiç!>> bak işa

Kafes odasına hoş geldiniz. Okulun efendileri öldürmeniz için buraya bir grup canavarı hapsetmişler. Hepsini öldürün ve öldürdükten sonra üzerlerindeki ekipmanı 'AL TÜMÜ CESET' komutuyla alın.

Aldıklarınızı giymek için 'GIY TÜMÜ' komutunu kullanın.

Cesetle işiniz bitince, 'KURBAN CESET' komutuyla cesedi tanrıınıza adayın. Tanrı sizi ödüllendirecektir. Dövüşlerin arasında yaşam puanınızı yenilemek için dinlenmeniz gerekebilir. Bunun için

'DİNLEN' komutunu kullanabilirsiniz, ya da 'UYU'

komutunu kullanarak yaşam puanınızı daha hızlı yenileyebilirsiniz. Unutmayın ki uyurken etrafınızda olanlardan haberdar olmazsınız! ! !

Şimdi biraz hareket zamanı. Bu iş için en uygun yer ise Kafes Odaları. Kafes odaları Mud Okulu yöneticileri tarafından zayıflatılmış ve savaş eğitimi amacıyla kullanılan kafesler içindeki canavarlardan oluşan bir komplekstir. Kafes odalarına gitmeden önce karakterimizin sahip olduğu ekipmanları(zırh, silah vs.) giysek iyi olacak. Envanterimizde bulunan ekipmanları giymek için giy tümü yazıyoruz. Böylece giyilebilecek bütün ekipmanları giyiyoruz. (Tek tek giymek için giy kılıç, giy yelek de diyebiliriz.) Üstümüze giydiğimiz ekipmanları görmek için ekipman yazalım.

Kafes odaları merkezinin dört bir yanında (kuzey, güney, doğu, batı) kafesler ve bu kafeslerin içinde seviyemize uygun canavarlar var. Güneydeki kafese giderek ilk canavarımızı öldürebiliriz.

Bir Kafes [İçeri] [Mud Okulu]

Bir kafestesin. Heryerde kan var. Buranın bakıcıları oldukça tembel olmalı. Duvarda bir işaret var. Tek çıkış kuzeye.

[Çıkışlar: kuzey]

Korkak bir canavar buraya zincirlenmiş.

Rakiplerimizin bizden zayıf mı güçlü mü olduğunu anlamak için tart komutunu kullanıyoruz. tart canavar yazınca bu canavarın bizim için mükemmel eşleşme olduğunu anlıyoruz. saldır canavar diyerek canavara saldırıyoruz. Savaşçı karakterimizle dövüş sırasında omuz atarak canavarın sersemleyip yere düşmesini sağlayabiliriz.

Her mob (mobile kelimesinden gelir. oyunun yönlendirdiği yaratıklara verilen genel isimdir. Bazı mudlarda NPC olarak da geçer) öldürdüğümüzde belli miktarda tecrübe puanı kazanırız. Kazandığımız tecrübe puanları bizi bir sonraki seviyeye yaklaştırır.

Her canavar öldürdüğümüzde geriye cesedi kalır. Kafes odalarındaki her canavarda bizim işimize yarayacak ekipmanlar mevcuttur. Cesedin içinde ne olduğunu görmek için incele ceset (ya da kısaca inc ces) komutunu kullanabiliriz. Güneydeki kafes odasında bulunan canavarımızın cesedinde, bir adet kalitesiz miğfer ve bir adet kalitesiz pelerin var. Bunların tamamını cesedin içinden almak için al tümü ceset komutunu, tek tek almak içinse al miğfer ceset, al pelerin ceset komutlarını kullanabiliriz. Bu komut sadece cesetler değil bütün taşıyıcılar için geçerlidir. Yani ceset değilde taşıdığımız bir çantadan bir miğfer almak isteseydik, aynı şekilde al miğfer çanta diyecektik. Taşıyıcı ismi her zaman sonda olur.

Ekipmanları aldıktan sonra yine üstümüze giymek için giy tümü komutunu veya tek tek giymek için giy miğfer, giy pelerin komutlarını kullanabiliriz. Çıkarmak istediğimizde ise çıkar miğfer diyebiliriz. Fazla olan bir miğferi bırakmak istersek de bırak miğfer diyebiliriz. Mantık hepsinde aynı, önce fiil sonra nesne.

Eğer mud okulunda bütün canavarlardan tek tek ekipmanları almak sizi çok uğraştırıiyorsa işe yarar iki komutumuz var. otoyağma ve otokurban. Otoyağma bir canavarı öldürdüğünüzde cesetteki bütün ekipmanları otomatik olarak almanızı sağlar. Bu ilk aşamada çok pratik de görünse ileride size biraz sıkıntı çıkarabilir. Çünkü belli bir taşıma kapasiteniz var ve gerekli gereksiz bütün ekipmanları alırsınız bir süre sonra envanteriniz dolacak ve yeni ekipman alamayacaksınız. Ama dedığım gibi mud okulunda bunu kullanıp daha sonra kapatabilirsınız. Açıp kapatmak için sadece otoyağma yazmanız yeterli.

Otokurban ise öldürülen cesetlerin otomatik olarak kurban edilmesini sağlar. Bunun iki faydası var. Birincisi her kurban edilen ceset için belli bir miktar akçe kazanırsınız (ileride bakkaldan bir takım şeyler almanız için lazım olacak) ikincisi cesedin içerdeği bütün ekipmanlar odaya saçılır ve bak komutuyla odada olan ekipmanları görüp istedığınızı alabilirsiniz. Aynı şekilde bu komutu da otokurban yazarak açıp kapatabilirsınız. Oto komutlar ileriki bölümlerde daha ayrıntılı olarak açıklanmıştır.

Kuzeye ilerleyelim ve kafes odaları merkezine gidelim. Güneydeki kafeste uyguladıklarımızı batı, doğu ve kuzey yönlerindeki kafeslerde de uygulayalım. Her canavarda işimize yarayacak farklı ekipmanlar var. Canavarları öldürdükten sonra bunları alıp giymeyi unutmayalım.

Kuzeydeki canavar diğer kafestekilere göre biraz daha farklıdır. Diğer kafeslerde siz saldırmadığınız sürece canavarlar size saldırmaz ama kuzeydeki agresif diye tabir edilen özel bir mobdur. (mobile) Bu tip canavarlar siz odaya girer girmez otomatik olarak size saldırır. Diyarda böyle bir çok mob mevcuttur. Normal şartlarda sürpriz bir saldırısı olduğu için tehlikeli olabilir ama mud okulunda güvendesiniz.

Birkaç canavar öldürdükten sonra 2.seviye olacağız ve artık karakterimiz oyundan her çıktığımızda otomatik olarak kaydedilecek. (Oyundan çıkmak için her zaman ayrıl komutunu kullanınız.)

Seviye her yükseldiğinde belli miktarda yaşam puanı, mana puanı, hareket puanı ve pratik seansı kazanızır. Her 5 seviyede 1 tane de eğitim seansı kazanılır. Karakterimiz hakkında ayrıntılı bilgi almak için skor tablosunu kullanabiliriz. skor yazarak bu tabloyu görmek mümkün.

Diğer bir işe yarar komut ise etki komutudur. Karakterin etkisi altında olduğu büyüleri gösterir. Özellikle büyücü sınıfların sıkılıkla kullandığı önemli bir komuttur. Kafes odaları merkezindeki ustad bize bir takım koruma büyüleri yaptığı için etki yazdığımızda büyük ihtimalle üstümüzde bir iki büyü olduğunu görebiliriz. Kafes odalarını gezerken dinlenmek için ustadın yanı en ideal yerdır. Burada uyu komutuyla uyuyabilir(uyurken oda içinde olan şeylerin farkına varamazsınız), dinlen komutuyla dinlenebilirsiniz. Kalk komutuyla da ayağa kalkıp maceranıza kaldığınız yerden devam edebilirsiniz. Üstadın yanında dinlenirseniz hem yaşam puanınız daha hızlı dolacaktır hem de ustad size bir takım koruma büyüleri yapacaktır. Seviye iki olduktan sonra kafes odaları merkezinden aşağı inerek mud okulundan mezuniyetimize doğru ilerleyebiliriz.

7.6 Bakkal

```
<Denemecuce: 36hp 103m 103mv Opp:<Hiç!>> a  
MUD okulunda bir oda [İçeri] [Mud Okulu]
```

Kare şeklinde beyaz bir odadasın. Duvarlar boş ve pencere yok. Tavandaki ışık kaynağından yumuşak beyaz tonlarda ışık geliyor. Elbette ki duvarda bir işaret var. Kendi çıkışını kendin bul.

[Çıkışlar: doğu* güney yukarı]

```
<Denemecuce: 36hp 103m 102mv Opp:<Hiç!>> bak işaret  
Artık açıkçası ve susamış olmalısın. Artık alış-veriş yapma zamanı.  
Güneyde bir dükkan var. Dükkanın içi komutları kullanabilirsin: Satın almak  
için ALIŞ , nelerin satıldığını görmek için  
LİSTE , yemek için 'YE', içmek için 'İÇ' komutlarını  
kullanabilirsin. İşinizi bitirdikten sonra çıkışını bulun.
```

Kafes odalarından aşağı inince yine diğer mud okulu odalarına benzer bir odaya geliyoruz. Bu odanın güneyinde bir bakkal var. Bakkaldan maceralarımızda gerekli olabilecek bir takım şeyler satın alabiliriz. Bulduğumuz odanın tanımında, çıkışlarda farklı bir şey gözümüze çarpıyor. Doğu çıkışının yanında ufak bir yıldız işaret var. Bu işaret o yöndeki çıkışın bir kapı ile kapalı olduğu anlamına geliyor. Bakkaldan döndüğümüzde bunu açıklayacağız. Şimdi güney yönünde ilerleyerek bakkala gidelim.

```
<Denemecuce: 42hp 118m 106mv Opp:<Hiç!>> g  
MUD okulundaki DÜKKAN [İçeri] [Mud Okulu]  
Dar bir odadasın. Raflara düzenli bir şekilde yerleştirilen şeylerle dolu oda. Tavandaki ışık yumuşak beyaz tonlarla odayı aydınlatıyor. Tabii duvarda bir işaret var. Tek çıkış kuzeye.  
  
[Çıkarışlar: kuzey]  
[beyaz aura] Selene'nin ustası burada, sıritiyor ve sana birşeyler satmaya çalışıyor.  
  
<Denemecuce: 42hp 118m 105mv Opp:<Hiç!>> liste  
[Sv Fiyat Adt] Eşya  
[ 0      9 -- ] ekmek  
[ 0     75 -- ] pirinç bir fener  
[ 0     24 -- ] bufalo derisinden bir matara
```

Maceraya atılmadan önce karakterimize biraz erzak almalıyız. liste yazarak bakkalın sattıklarını görebiliriz. Paramız büyük ihtimalle az olduğundan şimdilik bir ekmek ve bir matara satın alsak yeterli olacaktır. (ne kadar paramız olduğunu skor komutuyla çıkan tablodan görebiliriz. satınal komutu ile listede çıkan şeylerden birini satın alabiliriz. Satınal ekmek, satınal matara komutları ile ihtiyacımız olanı alıp kuzeye ilerleyelim. (listedeki bir şeyden bir adetten fazla satın almak istiyorsak komutu satınal 5*ekmek şeklinde kullanarak istediğimiz sayıda satın alabiliriz. Tabi paramız yettiği ve dükkan'da yeterli ürün olduğu sürece.

Kuzeye ilerlediğimizde daha önce bahsettiğimiz kapalı kapının olduğu odaya geri dönüyoruz. (Bu kısımlarda kafa karışıklığı olmaması adına mud okulu haritasından takip etmenizi öneririz) kapalı bir kapıyı açmak için aç komutunu yön adıyla beraber kullanıyoruz. (yon adını kısaltarak kullanmayın) Bulunduğumuz odada aç doğu diyerek doğuda bulunan kapıyı açıyoruz ve doğu yönünde ilerliyoruz.

7.7 Mezuniyet ve Arena

<Denemecuce: 42hp 118m 105mv Opp:<Hiç!>> bak
MUD okulunda bir oda [İçeri] [Mud Okulu]

Kare şeklinde beyaz bir odadasın. Duvarlar boş ve pencere yok. Tavandaki ışık kaynağından yumuşak beyaz tonlarda ışık正在发光。Elbette ki duvarda bir işaret var. Kendi çıkışını kendin bul.

[Çııklar: doğu* güney yukarı]

<Denemecuce: 42hp 118m 105mv Opp:<Hiç!>> aç doğu
Tamam.

<Denemecuce: 42hp 118m 105mv Opp:<Hiç!>> d
MUD okulunda bir oda [İçeri] [Mud Okulu]

Kare şeklinde beyaz bir odadasın. Duvarlar boş ve pencere yok. Tavandaki ışık kaynağından yumuşak beyaz tonlarda ışık 正在发光。Elbette ki duvarda bir işaret var. Çııklar kuzeye ve batıya. Doğu ise bir kapı var.

[Çııklar: kuzey doğu* batı]

<Denemecuce: 42hp 118m 104mv Opp:<Hiç!>> bak işaret
Kuzeyin karanlık bir odadır. Umarım bir fenerin vardır yanında! Eğer yoksa gidip bir tane almalısın. Odada ihtiyacın olan anahtarı taşıyan bir canavar duruyor. Canavarı öldürüp anahtarı aldıktan sonra buraya geri dön ve KİLİTAÇ DOĞU, AÇ DOĞU, yaz ve doğuya devam et.

Kapalı kapıyı açıp doğudaki odaya geldiğimizde yine doğu yönünde kapalı kapısı olan bir odaya geliyoruz. İşarete baktığımızda bu kapının diğerinden biraz daha farklı olduğunu anlıyoruz. İşarette anlatıldığı gibi doğudaki kapı hem kapalı hem de kilitli. Kiliti açabilecek anahtar ise kuzeydeki karanlık odada bulunan canavarın elinde. Karanlık bir odaya girdiğinizde eğer odayı aydınlatacak bir şeyiniz yoksa oda tanımını göremez sadece "zifiri karanlık" diye bir tanım görürsünüz. Her ne kadar bakkaldan bir fener almamış olsak da elimizde odayı aydınlatacak bir şey var. Envanterimizi kontrol ettiğimizde [parlayan] bir savaş bayrağı görüyoruz. Eğer bunu giyersek (giy bayrak) karakterimiz kalkanı çıkarıp sol eline bayrağı alacaktır ve karanlık oda aydınlanacaktır. Şimdi kuzeye ilerleyebiliriz.

<Denemecuce: 42hp 118m 104mv Opp:<Hiç!>> k

Karanlık Oda [İçeri] [Mud Okulu]

Bu karanlık odada etrafını görebilmek için bir ışık kaynağı tutmalısın.
Duvarlar elbetteki boş ve beyaz. Tek çıkış güneyde.

[Çıkışlar: güney]

Yaratık seni ağır ağır sözüyor.

<Denemecuce: 42hp 118m 103mv Opp:<Hiç!>> sal yaratık

Kesici saldırın iri yaratığı **tırmaladı**. [12]

Iri yaratık acı içinde bağırıyor.

<Denemecuce: 42hp 118m 103mv Opp:<25%>>

Kesici saldırın iri yaratığı **ıskaladı**. [0]

Sen iri yaratığın saldırısını karşılıyorsun.

Iri yaratık acı içinde bağırıyor.

<Denemecuce: 42hp 118m 103mv Opp:<25%>> om

Güçlü bir omuzla iri yaratığın ayaklarını yerden kesiyorsun!

Omuz saldırın iri yaratığı **hırpaldı**. [19]

Iri yaratık ÖLDÜ!!

İki kat TP kazanma etkinliği nedeniyle kazandığın TP artıyor.

370 tecrübe puanı kazandın.

Iri yaratığın acı çığlığını duyuyorsun.

Ceset içinde böyle birşey yok.

Ceset içinde böyle birşey yok.

<Denemecuce: 42hp 118m 103mv Opp:<Hiç!>> inc ces

iri yaratık'in cesedi burada yatıyor.

Iri yaratık'in cesedi şunları içeriyor:

bir çift kalitesiz eldiven [**kusursuz**]

bir çift kalitesiz kolluk [**kusursuz**]

bir anahtar [**kusursuz**]

bir kalitesiz bileklik [**kusursuz**]

<Denemecuce: 42hp 118m 103mv Opp:<Hiç!>> al tümü ces

Iri yaratık'in cesedi içinden bir çift kalitesiz eldiven alıyorsun.

Iri yaratık'in cesedi içinden bir çift kalitesiz kolluk alıyorsun.

Iri yaratık'in cesedi içinden bir anahtar alıyorsun.

Iri yaratık'in cesedi içinden bir kalitesiz bileklik alıyorsun.

<Denemecuce: 42hp 118m 103mv Opp:<Hiç!>>

Susadın.

<Denemecuce: 42hp 118m 106mv Opp:<Hiç!>> giy tümü

Bileğine bir kalitesiz bileklik takıyorsun.

Kollarına bir çift kalitesiz kolluk takıyorsun.

Ellerine bir çift kalitesiz eldiven giyiyorsun.

Şu an bir kalkan tutamazsın.

Kuzeydeki odada bulunan yaratığı öldürüyoruz. Cesedinde bulunan ekipmanlar ve anahtarı alıyoruz. Yeni aldığımız ekipmanları giyiyoruz ve güneydeki kilitli kapının olduğu odaya geri dönüyoruz.

<Denemecuce: 42hp 118m 106mv Opp:<Hiç!>> g
MUD okulunda bir oda [İçeri] [**Mud Okulu**]

Kare şeklinde beyaz bir odadasın. Duvarlar boş ve pencere yok. Tavandaki ışık kaynağından yumuşak beyaz tonlarda ışık geliyor. Elbette ki duvarda bir işaret var. Çıkışlar kuzeye ve batıya. Doğuda ise bir kapı var.

[Çıkışlar: kuzey doğu* batı*]

<Denemecuce: 42hp 118m 105mv Opp:<Hiç!>> kilitaç doğu
Klik

<Denemecuce: 42hp 118m 105mv Opp:<Hiç!>> aç doğu
Tamam.

<Denemecuce: 42hp 118m 105mv Opp:<Hiç!>> d
MUD Okulunun Sonu [İçeri] [**Mud Okulu**]

Burası çok aydınlık bir oda. Ortasında da mermer bir kaide duruyor. Kaidenin önünde gümüşlerle kuşanmış bir adam duruyor. Duvarlar halilalarla bezenmiş. Burada olduğun için çok mutlusun. Büyük bir işaret görüyorsun. Tek çıkış kuzeyindeki kapı.

[Çıkışlar: kuzey*]

Çırın diplomalı canavar burada, elinde de senin mezuniyet diploman.
[beyaz aura] Bir ustad burada, sana gülümssüyor.

İşurette anlatıldığı gibi doğudaki kapının kilidini elimizdeki anahtarla açmak için kilitaç doğu komutunu kullanıyoruz. Kilidi açılan kapıyı aç doğu komutuyla açıp, doğu yönünde ilerleyerek, mud okulu diplomamızı elinde tutan diplomalı canavarın bulunduğu son odamıza varıyoruz.

<Denemecuce: 42hp 118m 106mv Opp:<Hiç!>> bak

MUD Okulunun Sonu [İçeri] [Mud Okulu]

Burası çok aydınlık bir oda. Ortasında da mermer bir kaide duruyor. Kaidenin önünde gümüşlerle kuşanmış bir adam duruyor. Duvarlar halılarla bezenmiş. Burada olduğun için çok mutlusun. Büyük bir işaret görüyorsun. Tek çıkış kuzeyindeki kapı.

[Çıkışlar: kuzey*]

Bir su pinarı sihirli bir şekilde fışkıriyor.

Çırkin diplomalı canavar burada, elinde de senin mezuniyet diploman.

[beyaz aura] Bir ustاد burada, sana gülümsüyor.

<Denemecuce: 42hp 118m 106mv Opp:<Hiç!>>

Yeryüzü kaybolan yaşamların anısına titriyor.

<Denemecuce: 42hp 118m 106mv Opp:<Hiç!>> sal can

Kesici saldırın diplomalı canavarı **tırmaladı**. [11]

Diplomalı canavar birkaç kesiği var.

<Denemecuce: 42hp 118m 106mv Opp:<80%>>

Kesici saldırın diplomalı canavarı **tırmaladı**. [12]

Diplomalı canavarın çarpması saldırısı seni **ıskaladı**. [0]

Diplomalı canavar kanayan yaralarla kaplı.

<Denemecuce: 42hp 118m 106mv Opp:<58%>> om

Güçlü bir omuzla diplomalı canavarın ayaklarını yerden kesiyorsun!

Omuz saldırın diplomalı canavarı **hirpaladı**. [18]

Diplomalı canavar acı içinde bağıriyor.

<Denemecuce: 42hp 118m 106mv Opp:<25%>>

Kesici saldırın diplomalı canavarı **siyırıldı**. [8]

Diplomalı canavarın çarpması saldırısı seni **ıskaladı**. [0]

Diplomalı canavar acıyla sürüneniyor.

<Denemecuce: 42hp 118m 106mv Opp:<10%>>

Kesici saldırın diplomalı canavarı **siyırıldı**. [7]

Diplomalı canavar ÖLDÜ!!

İki kat TP kazanma etkinliği nedeniyle kazandığın TP artıyor.

402 tecrübe puanı kazandın.

Seviyen yükseldi!! Kazancın: 24/66 yp, 21/139 mana, 6/112 hp 3/6 pratik.

Diplomalı canavarın kafası kırılıyor ve beyin parçaları üstüne sıçrıyor.

Ceset içinde böyle birşey yok.

Ceset içinde böyle birşey yok.

<Denemecuce: 42hp 118m 106mv Opp:<Hiç!>>

ustad sihirli sözcükler söylüyor 'abrazak'.

<Denemecuce: 42hp 118m 106mv Opp:<Hiç!>> al tümü ces

Diplomalı canavar'ın cesedi içinden Mud okulu diploması alıyorsun.

<Denemecuce: 42hp 118m 106mv Opp:<Hiç!>>

ustad sihirli sözcükler söylüyor 'judicandus dies'.

Kendini iyi hissediyorsun!

<Denemecuce: 55hp 118m 106mv Opp:<Hiç!>> aç kuzey

Tamam.

ustad sihirli sözcükler söylüyor 'fido'.

<Denemecuce: 66hp 122m 112mv Opp:<Hiç!>> k

Arenanın Güney Duvarı [İçeri] [Mud Okulu]

Arenadasın. Şunu hatırlatayım ki eğer buradan ayrılmak istiyorsan YUKARI çıkışın yeterli. Tavan yeterince net görülebiliyor. Gizlenmiş birşeyler tarafından izlendiğin hissine kapılıyorsun.

[Çıkışlar: kuzey doğu batı yukarı]

Bir yaban domuzu üzerine doğru koşuyor! ! !

Diplomalı canavarımızı öldürdükten sonra cesedin içinden diplomamızı alıyoruz. Oda tanımına dikkat ederseniz bu odada da kuzey yönünde kapalı bir kapı var. Açıp kuzey komutuyla kuzeydeki kapıyı açıp, seviye 5'e kadar zaman geçireceğimiz Arenaya varıyoruz. Mud okulu haritasından takip ederseniz Arena dikdörtgen şeklinde bir bölge. Burada serbestçe gezip, karşınıza çıkan hayvanları öldürerek tecrübe puanı kazanabilirsiniz. Arenanın tek çıkıştı yukarı yönündedir. Yukarı yönünde ilerlediğinizde önce güvenli bir odaya, bir kez daha yukarı çıktıığınızda ise Uzak Diyarlar'ın görevcisi Hassan'ın bulunduğu Selenge tapınağına varırsınız. Mud okuluna geri dönmek için bir kez daha yukarı yönünde ilerlerseniz oyuna ilk başladığınız odaya yani Mud okulu girişine ulaşabilirsiniz. Arena bu odanın güneyindeki kapalı kapının ardından kalıyor. Arenanın merkezinde, aşağı yönünde, daha güçlü yaratıkların bulunduğu bir zindan mevcut. Buradaki hayvanları da avlamayı unutmayın. Ama dikkatli olun burada bir agresif mob size surpriz yapabilir.

Mud okulundan mezun olduktan sonra maceralara atılmadan önce, birkaç önemli komutu öğrenmeye fayda var. Bunlardan biri kim komutu. Kim komutu o anda oyunda bulunan oyuncuları gösteren komuttur. Oyunda kimlerin olduğunu öğrenerek, kd komutu ile (ayrınlı bilgi için iletişim bölümune bakınız) akınıza takılan soruları tecrübeli oyunculara sorabilirsiniz.

Nerede komutuyla aynı bölgede bulunan oyuncuların hangi odada bulunduğuunu görebilirsiniz. Günde komutuyla son 14 içinde kaç saat oyun oynadığınızı görebilirsiniz. (Bu süre daha sonra oyun içinde elde edeceğiniz limit ekipmanları elinizde tutabilmek için gerekli olacak. Son iki haftada 10 saatin altında oyuna girmişseniz, limit ekipmanları kaybedersiniz.)

Anımsa komutuyla ilk seviyelerde mud okulu girişine, mud okulundan mezun olduktan sonra da tapınağa gidebilirsiniz. Bu komutu kaybolduğunuzda ya da sizden güçlü bir canavar tarafından öldürülmek üzereyken kullanabilirsiniz. Seviye 16 olana kadar bu komutun kullanımı sınırsızdır. Fakat 16. seviyeden sonra anımsama ancak büyü, iksir veya parşömen ile yapılabilmekte.

Oyundan her zaman ayrıl komutuyla çıkışın. Yoksa karakteriniz oyunda asılı kalır ve bir kazaya kurban gidebilir. Komutlar hakkında daha ayrınlı bilgi almak için komutlar bölümünü inceleyiniz. Oyuncunun El Kitabını ne kadar ayrınlı incelerseniz, oyun hakkında o kadar kısa sürede bilgi sahibi olursunuz. Başlangıç seviyesindeki bir çok soruya cevap bu kitapta bulunabilir.

Discord sunucumuza, web sitesindeki bağlantı ile mutlaka katılın. Böylece kafanıza takılan soruları tecrübeli oyuncularımıza ve oyun yöneticilerimize sorabilir, oyundaki hataları bildirebilir ve önerilerde bulunabilirsiniz.

8 - Silahlar

Kılıç

İki yüzü keskin olan uzun bir bıçağa sap geçirilmesiyle elde edilir. Özellikle savaşçıların vazgeçilmez parçasıdır.

Topuz

Baş kısmı yuvarlak veya dilimli (parçalı) yapıya sahip, demirden, bakırdan veya ağaçtan olup, içi boş veya dolu olabildiği gibi, baş kısmı yuvarlak olanlarının dış yüzeyi düz veya sivri-çıkıntılı olabilen, dilimli yapıdakilerde ise her bir dilimin üzeri küt olabildiği gibi, sivri uçlu da olabilen, baş kısmına yekpare durumda yine demirden, bakırdan ve ağaçtan sap bölümü bulunan bir tür alettir.

Hançer

Sivri uçlu, çift ağızlı, oluklu veya oluksuz, düz ve enli yapıda namluya sahip kılıçtan kısa ve bıçaktan uzun silahtır. Hırsızların vazgeçilmez parçasıdır.

Balta

Balta, uzun zamandır odun kesmek, şekillendirmek ve parçalamak için, savaşlarda silah olarak veya seramonilerde gösterişli bir sembol olarak kullanılan bir alettir. Baltaların birçok formu vardır, ancak hemen hepsi temel olarak bir baş ve bir saptan oluşurlar. Baltaların ilk örnekleri tahtadan bir sapa tutturulmuş taşlarla yapılmıştır. Daha sonraları işleme teknikleri gelişikçe bakır, tunç, demir ve çelik baltalar da yapılmıştır.

Asa

Asalar büyülü güçleri olanlar ve olmayanlar olarak ayrılabilecek sağlam ağaçlardan veya metalden yapılmış değneklerdir.

Döven

Bir silah türü. Tutulmak için kullanılan tahta ya da metal bir bölümün ucuna bağlanmış (bir ya da birkaç) zincir veya deri parçası vardır. Kimi zaman zincir veya derinin ucuna da civiler bağlanır.

Kırbaç

Tek parça deri veya uzun esnek bir değneğin ucuna sırim bağlanarak yapılmış silahtır.

Teber

Bir tür silah. Uzun bir sıriğin ucuna yerleştirilmiş keskin bir bıçaktan oluşur.

Yay

Ok atmaya yarayan, iki ucu arasına kiriş gerilmiş, eğri ağaç veya metal çubuk.

Ok

Yayla atılan, ucunda sivri bir demir bulunan ince ve kısa tahta çubuk.

Kargı

Silah olarak kullanılan, metalden sivri keskin uclu uzun mızrak.

9 - İrklar

Uzak Diyarlar'da birçok ırk bulunmaktadır. Her bir ırkın kendine göre nitelik puanları ve yetenekleri kısacası artıları ve eksileri vardır. Aşağıda ırkların nitelik puanları listelenmektedir. Fakat şunu unutmayın, aşağıdaki puanlar seçilen sınıfa göre değişir. Hangi niteliğin ne miktarda değişeceğini Sınıflar başlığında bulabilirsiniz.

IRK/STAT	Güç	Zek	Bil	Çev	Bün
İnsan	20	21	20	21	21
Cüce	21	20	21	18	23
Gamayun	18	23	20	24	18
Asura	22	19	19	21	23
Pardus	21	19	20	23	21
Çora	20	23	20	22	18

9.1 İnsan



Uzak Diyarların en kalabalık ırkıdır. İnsan ırkını diğer ırklardan ayıran en önemli özellik her türlü ortama kolaylıkla uyum sağlayabilmeleridir. Bu nedenle bütün sınıflar için uygun olan tek ırktır. Ayrıca yönelim olarak da tahmin edilebilir bir ırk değildir. İçlerinde ezileni koruyan, merhameti bol olanı da vardır, şeytanı bile imrendirecek kadar zalim olanı da... Güç, zeka, bilgelik, çeviklik, bünye, karizma bakımından ortalama değerlere sahip bir ırktır.

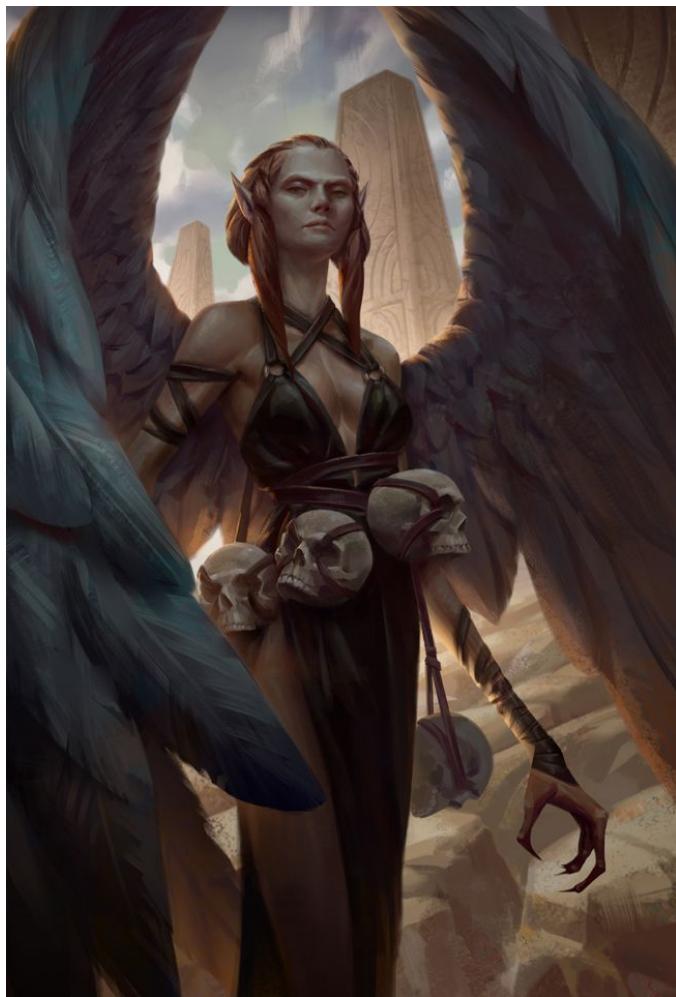
9.2 Cüce



Cüceler Uzak Diyarların kısa boylu ama güçlü, uzun sakallarıyla meşhur ırklarındandır. Pek zeki bir ırk olmasa da uzun yaşam süreleri, onların diyardaki bir çok ırka göre daha bilge bir ırk olmasını sağlamıştır. Çeviklik bakımından zayıf ve sessiz hareket etme konusunda başarılı oldukları için bazı sınıflar için pek uygun değildirler. Fakat hemen hemen hepsi güçlü ve alt edilmesi zor savaşçılardır. Genel olarak mağaralarda ve dağlarda yaşamayı tercih ederler. Ama içlerinde şehirde yaşamayı ya da yaban hayatı sürmeyi tercih edenleri de vardır.

Taş ve maden işçiliğinde oldukça maharetlidirler. Fakat yüzme konusunda da bir o kadar beceriksizdirler. Büyüye, zehire ve hastalıklara karşı dirençleri oldukça yüksektir. Yer altında yaşamaları ve değerli madenlere olan düşkünlükleri onları asura ırkına karşı doğal bir düşman haline getirmiştir. Asuralardan daha çok nefret ettikleri hiçbir varlık yoktur diyarda ve bazı söyletilere göre kadim lisanlarında asuralarla ilgili yüze yakın hakaret ve küfür mevcuttur.

9.3 Gamayun



Uzak diyarların yarı hayvan yarı insan ırklarındandır. Sahip oldukları devasa tüylü kanatlar onlara doğuştan gelen bir uçma yetisi verir. Pençeye benzer el ve ayakları ise normalin üstünde, güçlü bir kavrayış sağlar. Kanat ve pençeler haricinde genel görünümleri insana benzer. Doğal meskenleri dağlardır. Yüksek ve yürüyerek ulaşılması mümkün olmayan yerlerde yaşamayı severler. Şehirlerden ve kalabalık ortamlardan mümkün olduğu kadar uzak dururlar. Gamayunlar sahip oldukları uçma yetisi nedeniyle kendilerini diyarın diğer ırklarından üstün görürler. Onlara göre yürüyen ve sürünen varlıklar acizdir. Kanatların yalnızca Tanrıya yakın olanlara verilen bir lütuf olduğu, gamayunlar arasında genel bir kabuldür. Sürünenlerin ise en aşağılık varlıklar olduğunu düşünürler. Bu nedenle yılanlardan nefret ederler.

9.4 Asura



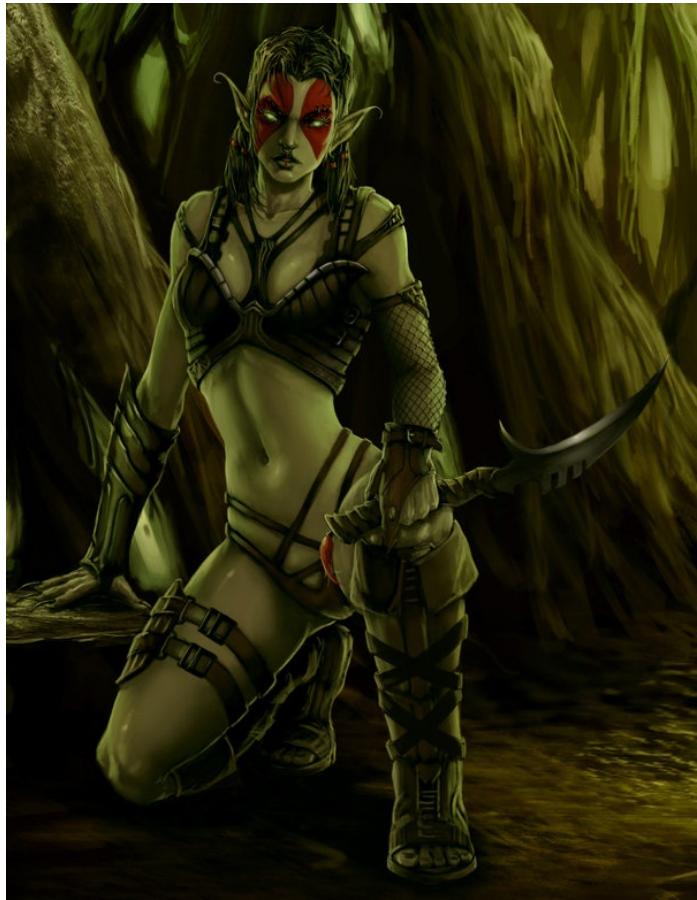
Uzak Diyarların iri yapılı, güçlü, iblis benzeri ırklarındandır. İri boynuzları, uzun kuyrukları ve alt çenelerinde bulunan iri köpek dişleri onları diğer ırklardan ayırt eden özelliklerindendir. Kem yönelimli, düzen karşıtı yaratıklardır. Kaos ortamından ve kendi ırkları dahil bütün varlıklara acı çekitmekten haz alırlar. Yeraltının en karanlık, güneş görmemiş dehlizlerinde yaşarlar. Değerli madenlere fazlasıyla ilgi duyarlar. Bu madenlere kendileri gibi ilgi duyan cüce ırkının, akgözlü bir şekilde yeraltının derinliklerine yaptıkları keşif kazıları sonucu gün yüzüne çıkmışlardır. Cücelerin korku duyduğu nadir ırklardandır. Bir asuranın saygısı ancak onunla savaşarak kazanılabilir çünkü savaşmayan kişi kölesi olmayı kabul etmiş sayılır. Asuraların dostluğu riskli, düşmanlığı ise mutlaka ölümcüldür.

9.5 Pardus



Uzak Diyarların yarı insan yarı hayvan ırklarındandır. Baş kısımları kedigil ailesinin farklı mensuplarına benzer. Kedi, aslan, kaplan, jaguar, panter, vaşak, çita görünümünde olanları vardır. Vücutları bir insanı andırsa da kürkle kaplıdır. Kürklerinin rengi hangi kedi türüne benzediklerine göre değişir. Sahip oldukları pençeler, onları, çıplak elle dövüşte diğer ırklara göre üstün kilar. Ayrıca çok çevik ve sessiz hareket ederler. Doğuştan gece görüş yeteneğine ve çok keskin kulaklara sahiptirler. Bu özellikler onların bazı sınıflara olan yatkınlığını arttırmıştır. Şehir ortamında, doğuştan gelen özellikleri onları, hırsızlık için aranılan kişiler haline getirmiştir. Tabi bu durum halkın geneli tarafından ön yargıyla karşılaşmalarına sebep olmuştur. Hatta diyarda bazı hanlar pardusları kabul etmez, bazı dükkanlar mal satmaz olmuşlardır. Bu da onları doğal ortamları olan ormanlara itmiştir. Kendilerine ait köylerde, insanlara ait şehirlerden bağımsız yaşamaya çalışırlar. Pardusların diğer ırklarda olmayan ve bütün mensupları tarafından çok ciddiye alınan bir kardeşlik anlayışları vardır. Bazı söylentilere göre tüm pardusların dahil olduğu ve kardeşliğin herseyden önce geldiği gizli bir topluluk mevcuttur. Ama bu topluluğun toplanma yerleri ve hiyerarşik düzenine ait hiçbir bilgi mevcut değildir.

9.6 Çora



Uzak Diyarların karanlık varlıklarındanandır. Niyetleri önceden kestirilemez. İçlerinde merhamet dolu olanları da vardır, diyara korku salanları da... Ateşe karşı hiçbir ırkın olmadığı kadar dayanıklıdır. Sessiz hareket kabiliyetleri ve çeviklikleri sayesinde çoğu zaman fark edilmezler. Karanlık kuytu yerler, ormanlar, su kenarları gibi şehrin kalabalığından uzak doğanın sınırlarında yererde yaşamayı severler. Ama içlerinde nüfusun

çoğunlukta olduğu şehirlerde yaşamayı tercih edenleri de vardır.

10 - Sınıflar

Aşağıda Uzak Diyarlar'da bulunan sınıfların listesi verilmiştir. Listedede ayrıca sınıfın ırkın nitelik özelliklerine nasıl katkı yaptığı da gösterilmiştir. Örneğin Savaşçı sınıfı seçilen ırkın niteliklerinden güce 3, bünyeye 1 ve karizmaya 5 ekler.

SINIF/STAT	Güç	Zek	Bil	Cev	Bün	Kar
Gan	-	3	-	-	-	5
Karakam	-	2	1	-	-	5
Ögeci	-	3	-	-	-	5
Ermiş	1	2	2	-	-	5
Hırsız	-	-	-	3	-	5
Savaşçı	3	-	-	-	1	5
Adbolar	2	-	1	-	2	5
Kembolar	2	1	-	1	1	5
Ninja	1	-	-	2	1	5
Korucu	1	-	-	1	1	5
Biçimci	-	3	-	-	-	5
Samuray	2	1	1	1	1	5
Vampir	1	2	-	-	-	5

10.1 Gan



Büyücü sınıfları içinde kendini saldırır büyüler konusunda geliştirmiş bir sınıfırtır. Bütün büyücü sınıflarda olduğu gibi bu sınıfıta da büyülerin etkinliği için zeka, saldırılardan kolay kaçabilmek için ise çeviklik çok önemlidir. Irk seçimi buna göre yapılmalıdır.

Gan Yetenekler

Seviye 1

Hançer: Hançer kullanabilme yeteneğidir.(otomatik)

Kırbaç: Kırbaç kullanabilme yeteneğidir. (otomatik)

Zayı: Dövüş sırasında anlık kaybolup yeniden belirmedir.(otomatik)

Anımsa: Ait olduğunun dinin tapınağına dönüş komutudur. Seviye 10a kadar geçerlidir. (anımsa)

Parşömen: Parşömen okuma yeteneğidir.(oku yazdıktan sonra okunacak parşömenin adı yazılır.)

Tılsımlar: Büyü kullanabilme ile ilgili bir yetenektir.(otomatik)

Değnekler: Değnek kullanabilme yeteneğidir.(otomatik)

Seviye 6

Meditasyon: Hızlı iyileşmeye benzer. Yöntem olarak uyunken veya dinlenirken zihin yoğunlaşması kullanılır ve büyü gücünün (mana) yenilenmesi sağlanır. (otomatik)

Seviye 7

Pazarlık: Alışverişlerde alırken ucuz alma, satarken pahalıya satma yeteneğidir. Bu yetenek kullanılarak dükkan sahibi fiyat konusunda ikna edilmeye çalışılır. Hırsızlar pazarlık konusunda doğuştan yeteneklidirler. (otomatik)

Seviye 10

Büyü tanıma: Odada yapılan büyülerin isimlerini görebilmeyi sağlayan yetenek.(otomatik)

Seviye 14

Trans: İyileşmenin hızını arttıran yetenek.(otomatik)

Seviye 15

Hızlı iyileşme: Yaşam puanının daha hızlı yenilenmesini sağlayan yetenek. Bu yetenek yürüken de, dinlenirken de, uyunken de çalışır.(otomatik)

Seviye 33

Sıyrılma: Saldırının vuracağı noktadan ayrılma prensibine dayanan tekniktir.Hem saldırın hem de sıyrılmayı deneyen için çeviklik değeri çok önemlidir.Savaşçılar sıyrılma yeteneğinin ustalarıdır.(otomatik)

Seviye 34

İkili hamle: Dövüşlerde bir turda iki hamle yapabilmek için gerekli yetenek. (otomatik)

Seviye 45

Çıplak el: Silahsızken de etkili dövüşebilmeyi sağlayan yetenek. (otomatik)

Seviye 48

Kırbaçla: Silah olarak bir kırbaç kullanırken, kırbacı savurarak düşmanın kaçmasını engelleyecek şekilde zarar verme yeteneği.

Gan Büyüler

Seviye 1

Fışek: Düşmana zarar veren bir büyüdür. Büyünün seviyesi yükseldikçe vereceği zarar artar.(büyü fişek düşman_adı)

Vantrolog: Başka birinin ağızından konuşma büyüsüdür. (büyü vantrolog kurban_adı söylenecekler)

Seviye 4

Asılı disk: Ağırlık taşımak için kullanılan bir disk yaratma büyüsü. (büyü asılı)

Seviye 5

Ayaz: Zarar vermenin yanısıra kurbanın gücünü de azaltan büyü. (büyü ayaz düşman_adı)

Görünmezi saptama: Büyüğün görünmezleri saptamak için kendi gözlerine yaptığı büyüdür.(büyü 'görünmezi saptama')

Seviye 8

Su yaratma: İçecek taşıyıcılarının (örn. matara) içini su ile dolduran büyü (büyü 'su yaratma' su_taşıyıcısının_adı)

Büyü saptama: Büyülü eşyaları saptamayı sağlayan yetenek.(büyü büyü)

Şok kavrayışı: Kurban üzerine zarar uygular. Büyünün seviyesi yükseldikçe vereceği zarar da artar.(büyü şok)

Seviye 10

Görünmezlik: Hedefin görünmez olmasını sağlayan büyü.(büyü görünmezlik)

Seviye 11

Daimi ışık: Bir eşyanın ışık yaymaya başlamasını sağlayan veya bir ışık kaynağı yaratan büyü.(büyü daimi, büyü daimi eşya_adı)

Cin atesi: Kurbanı kolay yaralanmasını sağlayan bir aura ile çevreler.(büyü cin düşman_adı)

Seviye 12

Kem saptama: Kötü ruhları saptayabilmek için büyüğün kendi gözlerine yaptığı büyüdür.(büyü kem)

İyi saptama: Büyüğünün iyi ruhları saptamak için kendi gözlerine yaptığı büyü.(büyü iyi)

Seviye 13

Zırh: Hedef kişiyi korumayı, aldığı darbelerin etkisini azaltmayı amaçlar.(büyü zırh hedef_adı)

Seviye 14

Yanan eller: Hedefe zarar veren bir çeşit büyü.(büyü yanın düşman_adı)

Seviye 15

Mantar: Yenilebilir bir mantar yaratan büyü.(büyü mantar)

Seviye 17

İşı görüşü: Karanlıkta ısı yayan canlıları sezmeye yarar.(büyü ısı)

Seviye 18

Tanımlama: Eşyanın özelliklerini ayrıntılı bir şekilde görmeyi sağlayan büyü (büyü tanımlama eşya_adı)

Seviye 19

Uçma: Uçmayı sağlayan büyü.(büyü uçma hedef_adı)

Seviye 20

Dev gücü: Hedefin gücünü arttıran büyü.(büyü dev hedef_adı)

Kalkan: Kişiyi koruyan bir kalkan oluşturan büyü.(büyü kalkan hedef_adı)

Seviye 22

Renk spreyi: Düşmana zarar veren bir büyü.(büyü renk düşman_adı)

Uzak görüş: Normalden daha uzağı görmeyi sağlayan büyü.(büyü uzak)

Yönelim saptama: Hedefin yönelimini saptamaya yarar.(büyü yönelik hedef_adı)

Nakil: Büyüyü yapanı diyarın rastgele bir odasına nakil eder.(büyü nakil)

Seviye 23

Yıldırım: Kurban üzerine zarar uygular. Büyüünün seviyesi yükseldikçe vereceği zarar da artar.(büyü yıldırım düşman_adı)

Çağrı: Uzaktaki bir oyuncuyu ya da mobu büyüyü yapanın yanına transfer etmeyi sağlar.(büyü çağrı çağrılanın_adı)

Seviye 24

Iptal: Kurban üzerinde etkili olan büyülerini kaldırmak için kullanılan bir büyür.(büyü iptal kurban_adı)

Pınar: Suyu içilebilir bir pınar yaratan büyü.(büyü pınar)

Cin sisi: Odada saklananları ortaya çıkaran mor bir duman oluşturur.(büyü 'cin sisi')

Hız: Büyünün hedefi hızlandırmak, çevikliğini artırmak için kullandığı büyü.(büyü hız hedef_adı)

Saydamlık: Kişiyi kapılardan geçecek şekilde saydamlıyor.(büyü saydamlık)

Seviye 25

Ateş geçirmez: Eşayı ateşe karşı dayanıklı hale getiren büyü.(büyü 'ateş geçirmez' eşya_adı)

Taş deri: Kişinin derisini bir taş kadar sertleştirerek onu korur.(büyü taş)

Seviye 26

Gül: Bir adet gül yaratmayı sağlayan büyü.(büyü gül)

Zırh yükselt: Zırhların özelliklerini yükseltmek için kullanılan büyü. (büyü 'zırh yükselt' zırh_adı)

Koruma kalkanı: Kişiyi koruyucu bir kalkanla çevreler.(büyü koruma)

Seviye 27

Zırh alçalt: Zırhların üzerindeki büyülerini kaldırın büyü.(büyü 'zırh alçalt' zırh_adı)

Seviye 28

Enerji kırbacı: Kurban üzerine zarar uygular. Büyünün seviyesi yükseldikçe vereceği zarar da artar.(büyü 'enerji kırbacı' düşman_adı)

Yavaşlatma: Kurbanın çevikliğini azaltmak için kullanılır.(büyü yavaş düşman_adı)

Seviye 29

Güç kafesi: Kişinin çevresinde koruyucu bir güç kafesi oluşturan büyü.(büyü güç)

Sarj: Değnekleri şarj etmek için kullanılan büyü.(büyü şarj degeek_adı)

Seviye 30

Nesne bulma: Bir eşyanın diyarın neresinde bulunduğu bulmaya yarar.(büyü nesne nesne_adı)

Seviye 31

Yıldız yürüyüşü: Kurbanın bulunduğu yere doğru bir yıldız yürüyüşü yapmayı sağlar. Bir anlamda geçit açar.(büyü yıldız kurban_adı)

Kurut: Eşyaları üzerindeki enerjiyi emerek yok etmeyi sağlayan büyü.

Bağ: Tüm mananızı hedef karaktere geçirmenizi sağlar.(büyü bağ hedef_adı)

Seviye 32

Anımsama sözcüğü: Kendi dininin tapınağına dönmemi sağlayan büyü.(büyü anımsama)

Seviye 33

Şimşek zinciri: Bir şimşek topunun elden ele dolaşması ve dokunduğu herkese zarar vermesi üzerine kuruludur. Enerji zarar verdikçe söner ve en sonunda yitip gider.(büyü şimşek)

Silah yükselt: Silahların özelliklerini yükseltmek için kullanılan büyü.(büyü silah silah_adı)

Seviye 34

Aketum primus: Kurban üzerine zarar uygular. Büyünün seviyesi yükseldikçe vereceği zarar da artar.(büyü aketum düşman_adı)

Silah alçalt: Silahların üzerindeki büyülerini kaldırın büyü.(büyü 'silah alçalt' silah_adı)

Seviye 35

Zehir saptama: Zehirli eşyaları saptamayı sağlayan büyü.(büyü 'zehir saptama' eşya_adı)

Seviye 36

Büyü defet: Büyüleri iptal etmeyi sağlayan büyü.(büyü 'büyü defet')

Seviye 37

Sokçu tuzak: Odayı şok dalgalarıyla doldurur. Bu dalgalar odada bulunan kurbana zarar verir.(büyü 'şokçu tuzak')

Seviye 38

Yaşam kurut: Kurbanın yaşam puanını emerek zarar vermeyi sağlayan büyü.(büyü 'yaşam kurut' kurban_adı)

Seviye 40

Gelişmiş saptama: Gelişmiş görünmezliğe sahip olanları görmeye yarar.(büyü 'gelişmiş saptama')

Seviye 41

Şimşek kalkanı: Odayı büyüyü kullanan kişiyi koruyacak şimşeklerle doldurur.(büyü 'şimşek kalkanı')

Enerji diken: Kurban üzerine zarar uygular. Büyüünün seviyesi yükseldikçe vereceği zarar da artar.(büyü 'enerji diken' kurban_adı)

Seviye 43

Gelişmiş görünmezlik: İleri seviyede bir görünmezlik büyüsüdür.(büyü 'gelişmiş görünmezlik')

Toplu görünmezlik: Gruptakilerin tümünün görünmez olmasını sağlar.(büyü 'toplu görünmezlik')

Seviye 48

Asit oku: Kurban üzerine zarar uygular. Büyüünün seviyesi yükseldikçe vereceği zarar da artar.(büyü 'asit oku' kurban_adı)

Gelişmiş zırh: Kişiyi gelişmiş bir zırhla kaplamayı sağlayan büyü.(büyü gelişmiş)

Seviye 50

Onar: Eşyayı onarmayı sağlar.(büyü onar eşya_adı)

Seviye 52

Uyuşukluk sisi: Odayı uyuşukluk yaratıp kişileri yavaşlatan bir sis ile doldurur.(büyü uyuşukluk)

Çığlık: Odada bulunanlara zarar veren düşük frekansta bir çığlık oluşturmayı sağlar.(büyü çığlık)

Seviye 54

Köprü: Bir moba veya oyuncuya geçit açmak için kullanılır. (büyü köprü isim)

Seviye 55

Alev topu: Hedefe alevden bir top göndererek ona zarar vermeyi amaçlayan büyü.(büyü 'alev topu' düşman_adı)

Seviye 56

Taktak: Kilitli kapıları açmaya yarar.(büyü taktak)

Seviye 61

Ejderha nefesi: Kurbana zarar vermeyi sağlayan büyü.(büyü ejderha düşman_adı)

Seviye 62

Nesne nakli: Bir nesneyi diyarın bir yerinden bir yerine nakleden büyü.

Seviye 63

Asıt: Kurban üzerine zarar uygular. Büyünün seviyesi yükseldikçe vereceği zarar da artar.(büyü asit kurban_adı)

Seviye 67

Soğurma: Büyü saldırısının soğurulmasını sağlar. (büyü soğurma)

Seviye 68

Büyü direnci: Kişiyi büyüye karşı dirençli kılar.(büyü 'büyü direnci')

Seviye 70

Nesne canlandırma: Zırhları ve silahları canlandırmayı sağlayan büyü.(büyü 'nesne canlandırma' nesne_ismi)

Seviye 75

Ufala: Kurbanı parçalayarak öldürmeyi sağlayan büyü.Ufalanan kurbandan geriye hiçbir şey kalmaz.(büyü ufala kurban_adı)

10.2 Karakam



Büyülü sınıflar içinde karanlık sanatlara ve ölüm büyülerine en yakın olan sınıfır. Bütün büyülü sınıflarda olduğu gibi bu sınıfta da büyülerin etkinliği için zeka, saldırılardan kolay kaçabilmek için ise çeviklik çok önemlidir. İrk seçimi buna dikkat edilerek yapılmalıdır.

Karakam Yetenekler

Seviye 1

Hançer: Hançer kullanabilme yeteneğidir.

Kırbaç: Kırbaç kullanabilme yeteneğidir.

Zayı: Dövüş sırasında anlık kaybolup yeniden belirmedir.

Anımsa: Ait olduğunun dinin tapınağına dönüş komutudur. Seviye 10a kadar geçerlidir. (anımsa)

Parşömen: Parşömen okuma yeteneğidir.(oku yazdıktan sonra okunacak parşömenin adı yazılır.)

Tılsımlar: Büyü kullanabilme ile ilgili bir yetenektir.(otomatik)

Değnekler: Değnek kullanabilme yeteneğidir.(otomatik)

Seviye 5

Pazarlık: Alışverişlerde alırken ucuza alma, satarken pahalıya satma yeteneğidir. Bu yetenek kullanılarak dükkan sahibi fiyat konusunda ikna edilmeye çalışılır. Hırsızlar pazarlık konusunda doğuştan yeteneklidirler. (otomatik)

Seviye 6

Meditasyon: Hızlı iyileşmeye benzer. Yöntem olarak uyunken veya dinlenirken zihin yoğunlaşması kullanılır ve büyü gücünün (mana) yenilenmesi sağlanır. (otomatik)

Seviye 9

Hızlı iyileşme: Yaşam puanının daha hızlı yenilenmesini sağlayan yetenek. Bu yetenek yürürken de, dinlenirken de, uyunken de çalışır.(otomatik)

Seviye 10

Büyü tanıma: Odada yapılan büyülerin isimlerini görebilmeyi sağlayan yetenek.(otomatik)

Seviye 21

Trans: İyileşmenin hızını arttıran yetenek.(otomatik)

Seviye 34

İkili hamle: Dövüşlerde bir turda iki hamle yapabilmek için gerekli yetenek. (otomatik)

Seviye 45

Çıplak el: Silahsızken de etkili dövüşebilmeyi sağlayan yetenek. (otomatik)

Seviye 48

Kırbaçla: Silah olarak bir kırbaç kullanırken, kırbacı savurarak düşmanın kaçmasını engelleyecek şekilde zarar verme yeteneği.

Karakam Büyüler

Seviye 2

Fışek: Düşamana zarar veren bir büyüdür. Büyünün seviyesi yükseldikçe vereceği zarar artar.(büyü fişek <düşman adı>)

Seviye 7

Ayaz: Zarar vermenin yanısıra kurbanın gücünü de azaltan büyü. (büyü ayaz düşmanadı)

Seviye 10

Anımsama sözcüğü: Kendi dininin tapınağına dönmemeyi sağlayan büyü.(büyü anımsama)

Seviye 11

Su yaratma: İçeceklere taşıyıcılarının (örn. matara) içini su ile dolduran büyü. (büyü 'su yaratma' su_taşıyıcısının_adı)

Seviye 12

Mantar: Yenilebilir bir mantar yaratan büyü.(büyü mantar)

Seviye 13

Zırh: Hedef kişiyi korumayı, aldığı darbelerin etkisini azaltmayı amaçlar.(büyü zırh hedef_adı)

İyi saptama: Büyüğün iyİ ruhları saptamak için kendi gözlerine yaptığı büyü.(büyü iyi)

Görünmezi saptama: Büyüğün görünmezleri saptamak için kendi gözlerine yaptığı büyüdür.(büyü 'görünmezi saptama')

Hortlak saptama: Hortlakları saptamayı sağlayan büyü.(büyü hortlak)

Seviye 14

Yanan eller: Hedefe zarar veren bir çeşit büyü.(büyü yanınan düşman_adı)

Seviye 15

Büyü saptama: Büyüülü eşyaları saptamayı sağlayan yetenek.(büyü büyü)

Negatiften korunma: Kişiyi negatif büyülere karşı güçlendirir.(büyü negatif)

Seviye 16

Nakil: Büyüyü yapanı diyarın rastgele bir odasına nakil eder.(büyü Nakil)

Seviye 17

İyiden korunma: Kişiyi iyi yönetimlilere karşı korur.(büyü İyiden)

Seviye 18

Koruma kalkanı: Kişiyi koruyucu bir kalkanla çevreler.(büyü Koruma)

Seviye 19

Körlük: Kurbanı kör etmek maksadıyla kullanılır.(büyü Körlük düşman_adı)

Seviye 20

Kalkan: Kişiyi koruyan bir kalkan oluşturan büüyü.(büyü Kalkan hedef_adı)

Seviye 21

Zehir saptama: Zehirli eşyaları saptamayı sağlayan büüyü.(büyü 'zehir saptama' eşya_adı)

İş görüşü: Karanlıkta ıslı yayan canlıları sezmeye yarar.(büyü İş)

Seviye 22

Yönelim saptama: Hedefin yönelimini saptamaya yarar.(büyü Yönelim hedef_adı)

Seviye 23

Zehir: Kurbanı zehirlemeyi sağlayan yetenek.(büyü Zehir düşman_adı)

Uçma: Uçmayı sağlayan büüyü.(büyü Uçma hedef_adı)

Yıldırım: Kurban üzerine zarar uygular. Büyüünün seviyesi yükseldikçe vereceği zarar da artar.(büyü Yıldırım düşman_adı)

Seviye 24

Hava kontrolü: Havanın durumunu iyileştiren veya kötülestiren büüyü.(büyü Hava İyi, büüyü Hava Kötü)

Büyü defet: Büyüleri iptal etmeyi sağlayan büüyü.(büyü Defet düşman_adı)

Seviye 25

Küçük golem: Sahibine itaat eden küçük bir golem yaratmayı sağlar.(büyük küçük)

Seviye 26

Gül: Bir adet gül yaratmayı sağlayan büyü.(büyük gül)

Seviye 27

Gizemli düş: Odayı uyutucu bir gizemle doldurur.(büyük gizem)

Saydamlık: Kişiyi kapılardan geçecek şekilde saydamlıyor.(büyük saydam)

Seviye 28

Iptal: Kurban üzerinde etkili olan büyülerini kaldırmak için kullanılan bir büyür.(büyük iptal kurban_adı)

Dev gücü: Hedefin gücünü artıran büyü.(büyük dev hedef_adı)

Ses direnci: Kurban üzerine zarar uygular. Büyünün seviyesi yükseldikçe vereceği zarar da artar.(büyük ses düşman_adı)

Seviye 29

Yavaşlatma: Kurbanın çevikliğini azaltmak için kullanılır.(büyük yavaş düşman_adı)

Zayıflatma: Kurbanın gücünü azaltır ve zayıflamasını sağlar.(büyük zayıf düşman_adı)

Seviye 30

Taş deri: Kişinin derisini bir taş kadar sertleştirerek onu korur.(büyük taş)

Seviye 31

Pınar: Suyu içilebilir bir pınar yaratayan büyü.(büyük pınar)

Seviye 32

İyilik defet: İyi varlıklara zarar veren büyü.(büyük iyilik düşman_adı)

Seviye 33

Şimşek zinciri: Bir şimşek topunun elden ele dolaşması ve dokunduğu herkese zarar vermesi üzerine kuruludur. Enerji zarar verdikçe söner ve en sonunda yitip gider.(büyük şimşek)

Bağ: Tüm mananızı hedef karaktere geçirmenizi sağlar.(büyübü bağı hedef_adı)

Seviye 34

Lanet: Bir eşyayı veya kurbanı lanetlemeyi sağlayan büüyü.(büyübü lanet düşman_adı, büüyü lanet nesne_adı)

Seviye 35

Hayali öfke: Kurban üzerine zarar uygular. Büyünün seviyesi yükseldikçe vereceği zarar da artar.(büüyü hayali düşman_adı)

Seviye 36

Veba: Kurbanın büyülü veba hastalığına yakalanmasına neden olur. Veba hastalığı kurbanın gücünü azaltır ve tedavi edilmezse kısa sürede ölümle sonuçlanır. Vebanın bir diğer özelliği ise bulaşıcı bir virüs yaymasıdır. Kalabalık bölgelerde dolaşan bir vebalı birçok kişinin bu hastalığı kapmasına neden olabilir.(büyübü veba düşman_adı)

Seviye 37

Şokçu tuzak: Odayı şok dalgalarıyla doldurur. Bu dalgalar odada bulunan kurbana zarar verir.(büyübü 'şokçu tuzak')

Seviye 38

Ölü canlandırma: Cesetleri canlandırarak hortlaklar yaratmayı sağlar.(büyübü 'ölü canlandırma' ceseti)

Seviye 39

Uyku: Kurbanı uyutmak için kullanılır.(büyübü uyku düşman_adı)

Taş golem: Efendisine itaat eden taştan bir golem yaratmayı sağlar.(büyübü 'taş golem')

Seviye 40

Nefes kesme: Kurbana zarar vermeyi sağlayan büüyü.(büyübü nefes düşman_adı)

Gelişmiş saptama: Gelişmiş görünmezliğe sahip olanları görmeye yarar.(büyübü 'gelişmiş saptama')

Seviye 41

Şimşek kalkanı: Odayı büyüyü kullanan kişiyi koruyacak şimşeklerle doldurur.(büyübü 'şimşek kalkanı')

Seviye 42

Ateş geçirmez: Eşyayı ateşe karşı dayanıklı hale getiren büyü.(büyü 'ateş geçirmez' eşya_adı)

Seviye 43

Destek: Yaşam puanında iyileştirme sağlar.(büyü destek)

Köprü: Bir moba veya oyuncuya geçit açmak için kullanılır. (büyü köprü isim)

Seviye 44

Hortlak eli: Büyüyü yapanın yaşam puanını arttırarak, kurbanı yoran, manasını azaltan ve ona zarar veren büyü.(büyü 'hortlak eli' düşman_adı)

Mumyala: Cesedi canlandırmayı sağlar.(büyü mumyala ceset)

Seviye 45

Yaşam kurut: Kurbanın yaşam puanını emerek zarar vermeyi sağlayan büyü. (büyü 'yaşam kurut' kurban_adı)

Seviye 47

Gizemli yürüyüş: Kendinden en fazla 5 seviye altında olan bir moba veya çağrısı açık bir oyuncuya lanetli olmayan bir odadan yapabileceğin geçit büyüsü. (büyü "gizemli yürüyüş" isim)

Seviye 48

Asit oku: Kurban üzerine zarar uygular. Büyüünün seviyesi yükseldikçe vereceği zarar da artar.(büyü 'asit oku' kurban_adı)

Sıcaktan korunma: Kişiyi sığağa ve sıcak büyülere karşı güçlendirir.(büyü sıcaktan)

Seviye 50

Soğuktan korunma: Kişiyi soğuğa ve soğuk büyülere karşı güçlendirir.(büyü soğuktan)

Gölge çağrısı: Kendisini çağrıran efendisine itaat eden bir gölge çağrımayı sağlar.(büyü gölge)

Seviye 52

Demir golem: Sahibine itaat eden demir bir golem yaratmayı sağlar.(büyükü 'demir golem')

Seviye 53

Kalkanlama: Gerçek kaynağa erişerek düşmanın çevresinde bir kalkan oluşturmayı sağlar.(büyükü kalkanlama düşman_adı)

Seviye 54

Ruh bağı: Kurbanın ruhunu kendisine bağlayarak onu kölesi haline getirir.(büyükü 'ruh bağı' kurban_adı)

Seviye 57

Hortlak kontrolü: Çevredeki hortlakları kontrol altına almayı sağlayan büyüğü.(büyükü 'hortlak kontrolü' kurban_adı)

Seviye 58

Ağ: Kurbanın herhangi bir yöne ilerlemesini engeller ve kurbanın çevikliği ile vuruşlarını düşürür.(büyükü ağ düşman_adı)

Seviye 59

Delilik: Kurbanda kana susama durumu yaratır ve onu saldırganlaştırır.(büyükü delilik kurban_adı)

Seviye 62

Taktak: Kilitli kapıları açmaya yarar.(büyükü taktak)

Seviye 63

Asit Patlaması: Kurban üzerine zarar uygular. Büyüünün seviyesi yükseldikçe vereceği zarar da artar.(büyükü "asit patlaması" kurban_adı)

Çürüme: Kurbanın etinin çürümeye başlamasını sağlayan büyüğü.(büyükü çürüme kurban_adı)

Seviye 64

Lanetli topraklar: Odayı lanetlemeyi sağlayan büyüğü.(büyükü 'lanetli topraklar')

Seviye 65

Kasırga: Odada bulunanların tümüne zarar veren bir kasırga yaratır.(büyükasırga)

Seviye 68

Büyüülü şişe: Kurbanın ruhunu yakalayıp büyülü bir şişenin içine koymaya yarar.(büyükü 'büyülü şişe' kurban_adı)

Seviye 69

Büyü direnci: Kişiyi büyüğe karşı dirençli kılar.(büyükü 'büyüğü direnci')

Seviye 71

Adament golem: Adament'ten bir golem yaratmayı sağlar. Bu golem yaratıcısını takip eder ve onun yanında dövüşür.(büyükü adament)

Seviye 73

Korku: Kurbanı korkunun pençelerine alan büyüğü.(büyükü korku düşman_adı)

Seviye 78

Ölüm sözcüğü: Çok güçlü büyütülerin kurbanlarını bir sözcükle öldürmesini sağlar.(büyükü 'ölüm sözcüğü' düşman_adı)

10.3 Ögeci



Ateş, su, hava ve toprak büyülerinde kendilerini geliştirmiş bir büyüğün sınıfıdır. Bütün büyüğün sınıflarda olduğu gibi bu sınıfta da büyülerin etkinliği için zeka, saldırılardan kolay kaçabilmek için ise çeviklik çok önemlidir. Irk seçimi buna göre yapılmalıdır.

Ögeci Yetenekler

Seviye 1

Hançer: Hançer kullanabilme yeteneğidir.

Döven: Döven kullanabilme yeteneğidir.

Kırbaç: Kırbaç kullanabilme yeteneğidir.

Zayı: Dövüş sırasında anlık kaybolup yeniden belirmedir.

Anımsa: Ait olduğunun dinin tapınağına dönüş komutudur. Seviye 10a kadar geçerlidir. (anımsa)

Parşomen: Parşomen okuma yeteneğidir.(oku yazdıktan sonra okunacak parşomenin adı yazılır.)

Tılsımlar: Büyü kullanabilme ile ilgili bir yetenektir.(otomatik)

Değnekler: Değnek kullanabilme yeteneğidir.(otomatik)

Seviye 5

Pazarlık: Alışverişlerde alırken ucuza alma, satarken pahalıya satma yeteneğidir. Bu yetenek kullanılarak dükkan sahibi fiyat konusunda ikna edilmeye çalışılır. Hırsızlar pazarlık konusunda doğuştan yeteneklidirler. (otomatik)

Seviye 6

Meditasyon: Hızlı iyileşmeye benzer. Yöntem olarak uyunken veya dinlenirken zihin yoğunlaşması kullanılır ve büyü gücünün (mana) yenilenmesi sağlanır. (otomatik)

Seviye 9

Hızlı iyileşme: Yaşam puanının daha hızlı yenilenmesini sağlayan yetenek. Bu yetenek yürürken de, dinlenirken de, uyunken de çalışır.(otomatik)

Seviye 10

Büyü tanıma: Odada yapılan büyülerin isimlerini görebilmeyi sağlayan yetenek.(otomatik)

Seviye 21

Trans: İyileşmenin hızını artıran yetenek.(otomatik)

Seviye 27

Sıyrılma: Saldırının vuracağı noktadan ayrılma prensibine dayanan tekniktir.Hem saldırın hem de sıyrılmayı deneyen için çeviklik değeri çok önemlidir.Savaşçılar sıyrılma yeteneğinin ustalarıdır.(otomatik)

Seviye 34

İkili hamle: Dövüşlerde bir turda iki hamle yapabilmek için gerekli yetenek. (otomatik)

Seviye 35

Çıplak el: Silahsızken de etkili dövüşebilmeyi sağlayan yetenek. (otomatik)

Seviye 48

Kırbaçla: Silah olarak bir kırbaç kullanırken, kırbacı savurarak düşmanın kaçmasını engelleyecek şekilde zarar verme yeteneği.

Ögeci Büyüler

Seviye 1

Fışek: Düşamana zarar veren bir büyüdür. Büyünün seviyesi yükseldikçe vereceği zarar artar.(büyü fişek düşman_adı)

Seviye 3

Vantrolog: Başka birinin ağızından konuşma büyüsüdür. (büyü vantrolog <kurban adı> <söylenecekler>)

Seviye 4

Asılı disk: Ağırlık taşımak için kullanılan bir disk yaratma büyüsü. (büyü asılı)

Seviye 7

Zehir saptama: Zehirli eşyaları saptamayı sağlayan büyü.(büyü 'zehir saptama' eşya_adı)

Seviye 8

Ayaz: Zarar vermenin yanısıra kurbanın gücünü de azaltan büyü. (büyü ayaz düşmanadı)

Su yaratma: İçecek taşıyıcılarının (örn. matara) içini su ile dolduran büyü. (büyü 'su yaratma' su_taşıyıcısının_adı)

Görünmezi saptama: Büyüğün görünmezleri saptamak için kendi gözlerine yaptığı büyüdür.(büyü 'görünmezi saptama')

Sok kavrayışı: Kurban üzerine zarar uygular. Büyünün seviyesi yükseldikçe vereceği zarar da artar.(büyü şok)

Seviye 10

Görünmezlik: Hedefin görünmez olmasını sağlayan büyü.(büyü görünmezlik)

Seviye 11

Cin atesi: Kurbanı kolay yaralanmasını sağlayan bir aura ile çevreler.(büyü cin düşman_adı)

Seviye 12

Büyü saptama: Büyülü eşyaları saptamayı sağlayan yetenek.(büyü büyü)

Seviye 13

Zırh: Hedef kişiyi korumayı, aldığı darbelerin etkisini azaltmayı amaçlar.(büyük zırh hedef_adı)

Mantar: Yenilebilir bir mantar yaratan büyü.(büyük mantar)

Kem saptama: Kötü ruhları saptayabilmek için büyüğünün kendi gözlerine yaptığı büyür.(büyük kem)

İyi saptama: Büyüüğün iyi ruhları saptamak için kendi gözlerine yaptığı büyü.(büyük iyi)

Seviye 14

Yanan eller: Hedefe zarar veren bir çeşit büyü.(büyük yanmış düşman_adı)

Seviye 16

Nakil: Büyüyü yapanı diyarın rastgele bir odasına nakil eder.(büyük nakil)

Seviye 17

İşı görüşü: Karanlıkta ısı yayan canlıları sezmeye yarar.(büyük ısı)

Seviye 18

Tanımlama: Eşyanın özelliklerini ayrıntılı bir şekilde görmeyi sağlayan büyü.(büyük tanımlama eşya_adı)

Seviye 19

Deprem: Kurbana zarar vermeyi sağlayan alan büyüsü.(büyük deprem)

Seviye 20

Hava kontrolü: Havanın durumunu iyileştiren veya kötüleştiren büyü.(büyük hava iyi, büyük hava kötü)

Kalkan: Kişiyi koruyan bir kalkan oluşturan büyü.(büyük kalkan hedef_adı)

Seviye 21

Uçma: Uçmayı sağlayan büyü.(büyük uçma hedef_adı)

Seviye 22

Renk spreyi: Düşmana zarar veren bir büyü.(büyük renk düşman_adı)

Seviye 23

Zehir tedavi: Hedefteki zehri yoketmeyi amaçlayan büyü. Zehir tedavi.(büyük

"zehir tedavi" hedef_adı)

Yıldırım: Kurban üzerine zarar uygular. Büyüünün seviyesi yükseldikçe vereceği zarar da artar.(büyük yıldırım düşman_adı)

Seviye 24

Cin sisi: Odada saklananları ortaya çıkarır mor bir duman oluşturur.(büyük 'cin sisi')

Saydamlık: Kişiyi kapılardan geçecek şekilde saydamlasın.(büyük saydam)

Seviye 25

Taş deri: Kişinin derisini bir taş kadar sertleştirerek onu korur.(büyük taş)

Seviye 26

Gül: Bir adet gül yaratmayı sağlayan büyü.(büyük gül)

Koruma kalkanı: Kişiyi koruyucu bir kalkanla çevreler.(büyük koruma)

Seviye 29

Uşak küresi: Koruyucu bir küre yaratmayı sağlayan büyü.(büyükuşak)

Seviye 31

Pınar: Suyu içilebilir bir pınar yaratan büyü.(büyük pınar)

Nesne bulma: Bir eşyanın diyarın neresinde bulunduğu bulmaya yarar.(büyük nesne nesne_adı)

Seviye 32

Anımsama sözcüğü: Kendi dininin tapınağına dönmeyi sağlayan büyü.(büyük anımsama)

Seviye 33

Şimşek çağrısı: Ancak açık havada ve kötü havada yapılabilen bu büyü, yakında bulunanlara vuran bir şimşek yaratır.(büyük 'şimşek çağrısı')

Şimşek zinciri: Bir şimşek topunun elden ele dolaşması ve dokunduğu herkese zarar vermesi üzerine kuruludur. Enerji zarar verdikçe söner ve en sonunda yitipgider.(büyük şimşek)

Bağ: Tüm mananızı hedef karaktere geçirmenizi sağlar.(büyük bağ hedef_adı)

Seviye 34

Manyetizma: Kurban üzerine zarar uygular. Büyünün seviyesi yükseldikçe vereceği zarar da artar.(büyü manyetizma düşman_adı)

Seviye 35

Alev akımı: Kavurucu alevlerle kurbana zarar veren büyü.(büyü 'alev akımı' düşman_adı)

Seviye 38

Toprak uşağı: Efendisine itaat eden bir toprak uşağı yaratır.(büyü 'toprak uşağı')

Seviye 39

Sıckaktan korunma: Kişiyi sıcağa ve sıcak büyülere karşı güçlendirir.(büyü sıckaktan)

Seviye 40

Gelişmiş saptama: Gelişmiş görünmezlige sahip olanları görmeye yarar.(büyü 'gelişmiş saptama')

Seviye 41

Enerji diken: Kurban üzerine zarar uygular. Büyünün seviyesi yükseldikçe vereceği zarar da artar.(büyü 'enerji diken' kurban_adı)

Arz kırimı: Arzı kurbanın ayaklarına doğru kırarak ona zarar vermeyi sağlar.(büyü 'arz kırimı' düşman_adı)

Seviye 42

Ayaz topu: Kurbana zarar vermeyi sağlayan büyü.(büyü "ayaz topu" düşman_adı)

Hava uşağı: Efendisine itaat eden bir hava uşağı yaratır.(büyü 'hava uşağı')

Seviye 43

Sarmal akım: Kurbana açılan sarmal bir akım oluşturmak ve bu sarmalın içinden giderek kurbana ulaşmak için kullanılır.(büyü sarmal kurban_adı)

Gelişmiş görünmezlik: İleri seviyede bir görünmezlik büyüsündür.(büyü 'gelişmiş görünmezlik')

Seviye 44

Soğuktan korunma: Kişiyi soğuğa ve soğuk büyülere karşı güçlendirir.(büyük soğuktan)

Seviye 46

Taktak: Kilitli kapıları açmaya yarar.(büyük taktak)

Toplu görünmezlik: Gruptakilerin tümünün görünmez olmasını sağlar.(büyük 'toplu görünmezlik')

Seviye 47

Rüzgar duvarı: Odada bulunan herkese saldıran bir rüzgar duvarı oluşturur.(büyük rüzgar)

Seviye 48

Asit oku: Kurban üzerine zarar uygular. Büyüünün seviyesi yükseldikçe vereceği zarar da artar.(büyük 'asit oku' kurban_adı)

Su uşağı: Efendisine itaat eden bir su uşağı yaratır.(büyük 'su uşağı')

Seviye 50

Onar: Eşyayı onarmayı sağlar.(büyük onar eşya_adı)

Seviye 51

Kum fırtınası: Odada bulunanlara zarar veren bir kum fırtınası oluşturur. Bu büyüğü suya yakın yerlerde uygulanamaz.(büyük 'kum fırtınası')

Seviye 53

Topraklama: Kişinin vücutuna topraklama özelliği verir. Bu elektriğin vücuttan kolayca atılmasını sağlar.(büyük topraklama)

Seviye 55

Çöl yumruğu: Kurbana zarar vermeyi sağlayan büyüğü. Çöl ortamında yapılır.(büyük çöl düşman_adı)

Alev topu: Hedefe alevden bir top göndererek ona zarar vermeyi amaçlayan büyüğü.(büyük 'alev topu' düşman_adı)

Seviye 58

Ateş uşağı: Efendisine itaat eden bir ateş uşağı yaratır.(büyük 'ateş uşağı')

Seviye 62

Tsunami: Suya yakın yerlerde kullanılabilen bu büyü sudan oluşturulmuş bir yumruk ile kurbana zarar vermeyi amaçlar.(büyü tsunami düşman_adı)

Seviye 63

Asit patlaması: Kurban üzerine zarar uygular. Büyünün seviyesi yükseldikçe vereceği zarar da artar.(büyü "asit patlaması" kurban_adı)

Seviye 65

Ateş ve buz: Odada bulunanlara ateş ve buz topu atmayı sağlayan büyü.(büyü 'ateş ve buz')

Seviye 67

Fay: Kurbana zarar vermeyi sağlayan büyü.(büyü fay düşman_adı)

Seviye 68

Alev kalkanı: Ateş veya buz kalkanı yaratmayı sağlayan büyü.(büyü 'alev kalkanı' ateş, büyü 'alev kalkanı' buz)

Enerji uşağı: Efendisine itaat eden bir enerji uşağı yaratır.(büyü 'enerji uşağı')

Seviye 71

Büyü direnci: Kişiyi büyüğe karşı dirençli kılar.(büyü 'büyü direnci')

Seviye 73

Arz solusu: İleri bir görünmezlik büyüsü.(büyü 'arz solusu' hedef_adı)

Seviye 75

Arz yutağı: Yerde kurbanı yutarak yok eden bir yarık oluşturmayı sağlayan büyü.(büyü 'arz yutağı' düşman_adı)

10.4 Ermış



Dini inançları sayesinde, olağanüstü manevi güçe ve ilahi bir desteğe sahip, koruyucu büyüler konusunda uzman bir sınıfırtır. Saldırı konusunda iyi olmasa da, bir macera grubunun üyelerini desteklemekte üstüne yoktur.

Ermış Yetenekler

Seviye 1

Hançer: Hançer kullanabilme yeteneğidir.

Döven: Döven kullanabilme yeteneğidir.

Topuz: Topuz kullanabilme yeteneğidir.

Kılıç: Kılıç kullanabilme yeteneğidir.

Kırbaç: Kırbaç kullanabilme yeteneğidir.

Anımsa: Ait olduğunun dinin tapınağına dönüş komutudur. Seviye 10a kadar geçerlidir. (anımsa)

Parşömen: Parşömen okuma yeteneğidir.(oku yazdıktan sonra okunacak parşömenin adı yazılır.)

Tılsımlar: Büyü kullanabilme ile ilgili bir yetenektir.(otomatik)

Degnekler: Değnek kullanabilme yeteneğidir.(otomatik)

Seviye 6

Meditasyon: Hızlı iyileşmeye benzer. Yöntem olarak uyrken veya dinlenirken zihin yoğunlaşması kullanılır ve büyü gücünün (mana) yenilenmesi sağlanır. (otomatik)

Seviye 9

Hızlı iyileşme: Yaşam puanının daha hızlı yenilenmesini sağlayan yetenek. Bu yetenek yürüken de, dinlenirken de, uyrken de çalışır.(otomatik)

Seviye 12

Tekme: Savaşçıların hedeflerine güçlü bir tekme atma yetenekleri. Düşmana geçikme verir.(tekme)

Seviye 15

Trans: İyileşmenin hızını artıran yetenek.(otomatik)

Seviye 17

Kalkan bloğu: Kurbanın saldırısını kalkanla karşılamak için geliştirilen yetenek. (otomatik)

Seviye 18

Pazarlık: Alışverişlerde alırken ucuza alma, satarken pahaliya satma yeteneğidir. Bu yetenek kullanılarak dükkan sahibi fiyat konusunda ikna edilmeye çalışılır. Hırsızlar pazarlık konusunda doğuştan yeteneklidirler. (otomatik)

Seviye 25

Karşılama: Kurbanın saldırısını silahla karşılamak için kullanılan yetenek. (otomatik)

Seviye 28

İkili hamle: Dövüşlerde bir turda iki hamle yapabilmek için gerekli yetenek. (otomatik)

Seviye 30

Çıplak el: Silahsızken de etkili dövüşebilmeyi sağlayan yetenek. (otomatik)

Büyü tanıma: Odada yapılan büyülerin isimlerini görebilmeyi sağlayan yetenek.(otomatik)

Seviye 33

Yüksek zarar: Kurbana verilen zararı artırmayı sağlayan yetenek. (otomatik)

Seviye 48

Kırbaçla: Silah olarak bir kırbaç kullanırken, kırbacı savurarak düşmanın kaçmasını engelleyecek şekilde zarar verme yeteneği.

Ermiş Büyüler

Seviye 1

Zırh: Hedef kişiyi korumayı, aldığı darbelerin etkisini azaltmayı amaçlar.(büyük zırh hedef_adı)

Seviye 2

Hafif zarar: Kurbana zarar verici bir darbe vurmak için kullanılır.(büyük 'hafif zarar' düşman_adı)

Seviye 3

Su yaratma: İçecek taşıyıcılarının (örn. matara) içini su ile dolduran büyü.(büyük 'su yaratma' su_taşıyıcısının_adı)

Seviye 4

Hafif tedavi: İyileştirme büyüsü.(büyük 'hafif tedavi' hedef_adı)

Seviye 5

Daimi ışık: Bir eşyanın ışık yaymaya başlamasını sağlayan veya bir ışık kaynağı yaratan büyü.(büyük daimi, büyük daimi eşya_adı)

Seviye 6

Cin ateşi: Kurbanı kolay yaralanmasını sağlayan bir aura ile çevreler.(büyük cin düşman_adı)

Seviye 7

Yenileme: Yorgunluğu azaltmak için kullanılır.(büyük yenileme)

Seviye 8

Ciddi zarar: Kurbana zarar verici bir darbe vurmak için kullanılır.(büyük 'ciddi zarar' düşman_adı)

Mantar: Yenilebilir bir mantar yaratan büyü.(büyük mantar)

Seviye 9

Kemden korunma: Kişiyi kem yönelimlilere karşı korur.(büyük kemden)

İyiden korunma: Kişiyi iyi yönelimlilere karşı korur.(büyük iyiden)

Seviye 10

Kutsama: büyüğe karşı korumayı ve vuruş zarını arttıran bir koruma büyüsü.(büyük kutsama hedef_adı)

Ciddi tedavi: İyileştirme büyüsü.(büyük 'ciddi tedavi')

Asılı disk: Ağırlık taşımak için kullanılan bir disk yaratma büyüsü. (büyük asılı)

Seviye 11

Körlük tedavi: Hedefin gözlerindeki körlüğü yoketmeyi amaçlayan büyü.(büyük 'körlük tedavi' hedef_adı)

Kem saptama: Kötü ruhları saptayabilmek için büyüğün kendi gözlerine yaptığı büyür.(büyük kem)

İyi saptama: Büyüüğün iyi ruhları saptamak için kendi gözlerine yaptığı büyü.(büyük iyi)

Seviye 12

Büyü saptama: Büyülü eşyaları saptamayı sağlayan yetenek.(büyük büyü)

Seviye 13

Yönelim saptama: Hedefin yönelimini saptamaya yarar.(büyük yönelik hedef_adı)

Seviye 14

Körlük: Kurbanı kör etmek maksadıyla kullanılır.(büyük körlük düşman_adı)

Seviye 15

Kritik zarar: Kurbana zarar verici bir darbe vurmak için kullanılır.(büyük 'kritik zarar' düşman_adı)

Seviye 16

Ateş geçirmez: Eşyayı ateşe karşı dayanıklı hale getiren büyü.(büyük 'ateş geçirmez' eşya_adı)

Seviye 17

Görünmezi saptama: Büyüüğün görünmezleri saptamak için kendi gözlerine yaptığı büyür.(büyük 'görünmezi saptama')

Seviye 18

Kritik tedavi: İyileştirme büyüsü.(büyü 'kritik tedavi')

Seviye 19

Hastalık tedavi: Hedefteki hastalıkları yoketmeyi amaçlayan büyü.(büyü 'hastalık tedavi' hedef_adı)

Deprem: Kurbana zarar vermeyi sağlayan alan büyüsü.(büyü deprem)

Seviye 21

Hava kontrolü: Havanın durumunu iyileştiren veya kötülestiren büyü.(büyü hava iyi, büyü hava kötü)

Seviye 22

Zehir: Kurbanı zehirlemeyi sağlayan yetenek.(büyü zehir düşman_adı)

Çağrı: Uzaktaki bir oyuncuyu ya da mobu büyüyü yapanın yanına transfer etmeyi sağlar.(büyü çağrı çağrılanın_adı)

Seviye 23

Zehir tedavi: Hedefteki zehri yoketmeyi amaçlayan büyü. Zehir tedavi.(büyü "zehir tedavi" hedef_adı)

Seviye 24

Zayıflatma: Kurbanın gücünü azaltır ve zayıflamasını sağlar.(büyü zayıf düşman_adı)

Seviye 25

Zırh yükselt: Zırhların özelliklerini yükseltmek için kullanılan büyü. (büyü 'zırh yükselt' zırh_adı)

Silah yükselt: Silahların özelliklerini yükseltmek için kullanılan büyü.(büyü silah silah_adı)

İşı görüşü: Karanlıkta ısı yayan canlıları sezmeye yarar.(büyü ısı)

Seviye 26

Yatıştırma: Sürmekte olan bir dövüşü bitirmek için kullanılır.(büyü yatıştırma)

İptal: Kurban üzerinde etkili olan büyülerini kaldırmak için kullanılan bir

büyür.(büyü iptal kurban_adı)

Zarar: Kurbana zarar vermeyi sağlayan saldırısı büyüsü.(büyü zarar düşman_adı)

Metali ısıtma: Kurbanın üzerindeki metal eşyalardan birinin aşırı derecede ısınmasına neden olur. Eşyası ısınan kurban bu eşayı çıkarır ve yere atar.

Seviye 27

Pınar: Suyu içilebilir bir pınar yaratan büyü.(büyü pınar)

Kem defet: Kem varlıklara zarar veren büyü.(büyü 'kem defet' düşman_adı)

İyilik defet: İyi varlıklara zarar veren büyü.(büyü iyilik düşman_adı)

Seviye 28

Şifa: Kişiyi iyileştirmeyi sağlar.(büyü şifa hedef_adı)

Anımsama sözcüğü: Kendi dininin tapınağına dönmemeyi sağlayan büyü.(büyü anımsama)

Seviye 29

Takdis: Hedefi gelecek darbelerden korumayı amaçlayan büyü. Diyarın bilinen en kuvvetli koruma büyülerindendir.(büyü takdis hedef_adı)

Seviye 30

Uçma: Uçmayı sağlayan büyü.(büyü uçma hedef_adı)

Nesne bulma: Bir eşyanın diyarın neresinde bulunduğu bulmaya yarar.(büyü nesne nesne_adı)

Seviye 31

Cin sisi: Odada saklananları ortaya çıkaran mor bir duman oluşturur.(büyü 'cin sisi')

Seviye 32

Saydamlık: Kişiyi kapılardan geçecek şekilde saydamlıyor.(büyü saydam)

Lanet kaldırı: Bir eşyanın ya da kişinin üzerindeki laneti kaldırmak için kullanılır.(büyü 'lanet kaldırı' hedef_adı)

Nakil: Büyüyü yapanı diyarın rastgele bir odasına nakil eder.(büyü nakil)

Seviye 33

Lanet: Bir eşyayı veya kurbanı lanetlemeyi sağlayan büyü.(büyü lanet düşman_adı, büyü lanet nesne_adı)

Gelişmiş zırh: Kişiyi gelişmiş bir zırhla kaplamayı sağlayan büyü.(büyü gelişmiş)

Seviye 34

Cinnet: Kişinin kutsal bir gazapla dolmasını sağlayarak onu dövüse hazırlayan büyü.(büyü cinnet)

Korku kaldırı: Kurban üzerindeki korkuyu kaldırmak için kullanılır.(büyü 'korku kaldırı' hedef_adı)

Seviye 35

Grup savunma: Gruptakilerin etrafına koruyucu bir kalkan ören büyü.(büyü 'grup savunma')

Kalkan: Kişiyi koruyan bir kalkan oluşturan büyü.(büyü kalkan hedef_adı)

Güneş uçuşu: Kurbana açılan bir geçit oluşturur.(büyü 'güneş uçuşu' hdef_adı)

Seviye 36

Tanımlama: Eşyanın özelliklerini ayrıntılı bir şekilde görmeyi sağlayan büyü.(büyü tanımlama eşya_adı)

Taş deri: Kişinin derisini bir taş kadar sertleştirerek onu korur.(büyü taş)

Seviye 37

Mavi alev: Zarar verici mavi bir alev yaratmak için kullanılır.(büyü 'mavi alev' düşman_adı)

Iblis ateşi: Kurbana zarar vermenin yanında aynı zamanda lanetleyen büyü.(büyü 'iblis ateşi' düşman_adı)

İlahi enerji: Yönelimi iyi olmayan kurbana zarar veren ve onu kör eden büyür.(büyü ilahi düşman_adı)

Seviye 38

Koruma kalkanı: Kişiyi koruyucu bir kalkanla çevreler.(büyü koruma)

Yavaşlatma: Kurbanın çevikliğini azaltmak için kullanılır.(büyü yavaş)

düşman_adı)

Yüksek şifa: İleri derecede iyileştirici bir büyür. Uygulanan kişinin vücutunda sıcak bir his oluşmasını sağlar.(büyüyük yüksek hedef_adı)

Seviye 39

Zehir saptama: Zehirli eşyaları saptamayı sağlayan büyü.(büyüük 'zehir saptama' eşya_adı)

Dev gücü: Hedefin gücünü arttıran büyü.(büyüük dev hedef_adı)

Sıcaktan korunma: Kişiyi sıcağa ve sıcak büyülere karşı güçlendirir.(büyüük sıcaktan)

Seviye 41

Lanetli topraklar: Odayı lanetlemeyi sağlayan büyü.(büyüük 'lanetli topraklar')

Şifa ışığı: Odaya atılan bu büyü odada bulunanları iyileştiren bir ışık yaratır.(büyüük 'şifa ışığı')

Kutsal topraklar: Odadaki laneti, zehiri, uyuşukluk sisini, uyku gazını ve vebayı kaldırmak için kullanılır.(büyüük 'kutsal topraklar')

Seviye 42

Yaşam kurut: Kurbanın yaşam puanını emerek zarar vermeyi sağlayan büyü.(büyüük 'yaşam kurut' kurban_adı)

Alev saldırısı: Alev saldırılarıyla kurbana zarar vermeyi sağlayan büyü.(büyüük alev düşman_adı)

Seviye 43

Büyü defet: Büyüleri iptal etmeyi sağlayan büyü.(büyüük defet düşman_adı)

Seviye 44

Şimşek çağrısı: Ancak açık havada ve kötü havada yapılabilen bu büyü, yakında bulunanlara vuran bir şimşek yaratır.(büyüük 'şimşek çağrısı')

Soğuktan korunma: Kişiyi soğuğa ve soğuk büyülere karşı güçlendirir.(büyüük soğuktan)

Seviye 45

Arz kırimı: Arzı kurbanın ayaklarına doğru kırarak ona zarar vermeyi sağlar.
(büyükü 'arz kırimı' düşman_adı)

Seviye 47

Toplu görünmezlik: Gruptakilerin tümünün görünmez olmasını sağlar.(büyükü
'toplu görünmezlik')

Seviye 48

Kutsal söz: Odada bulunanlardan büyüğü yapanla aynı yönelime sahip olanları olumlu, ters yönelime sahip olanlarda olumsuz etki yapan bir büyür.
(büyükü 'kutsal söz')

Seviye 49

İlhgam: Grup üyelerini kutsamayı sağlayan büyü.(büyükü ilham)

Seviye 50

Devir: Kurbana parlak bir ışık ışınıyla saldırmayı sağlayan büyü.(büyükü devir
düşman_adı)

Seviye 53

İlk yardım: Adından anlaşıldığı gibi üzerinde uygulandığı kişiyi iyileştirir.
(büyükü 'ilk yardım' hedef_adı)

Seviye 54

Toplu şifa: Odada bulunan herkesi iyileştirmeye yarar.(büyükü 'toplu şifa')

Seviye 55

Silah kutsama: Silahı kutsamayı sağlar. Bu durum silahın verimini artırır.
(büyükü 'silah kutsama' silah_adı)

Seviye 58

Çöl yumruğu: Kurbana zarar vermeyi sağlayan büyü.Çöl ortamında yapılır.
(büyükü çöl düşman_adı)

Yüksek tedavi: İleri derecede tedavi için kullanılır.(büyükü 'yüksek tedavi'
hedef_adı)

Seviye 60

Bıçak duvari: Kurbanın çevresinde bıçaklardan bir duvar oluşur. Bu bıçaklar kurbana her dokunduğunda zarar verir.(büyü 'bıçak duvari' düşman_adı)

Seviye 62

Toplu takdis: Gruptakilerin tümünü takdis büyüsüyle kutsar ve korur.(büyü 'toplu takdis')

Seviye 63

Geçit: Hedefe bir geçit açar. (büyü geçit hedef_adı)

Seviye 65

Grup şifa: Gruptakilere iyileştirici bir sıcaklık veren büyü.(büyü 'grup şifa')

Seviye 71

İyileştiren ışık: İleri derecede tedavi edici bir büyüdür. Kurban üzerindeki körlüğü, laneti ve vebayı kaldırmasının yanında aynı zamanda iyileştirir.(büyü 'iyileştiren ışık' hedef_adı)

Seviye 83

Zihin ışığı: Bir ışık odadakilerin manasını hızla yeniler.(büyü 'zihin ışığı')

10.5 Hırsız



Tüm sanatı çevikliğe dayanan bir sınıfır. Gizli ve hızlı hareket etme yetenekleri, hem keselerinin boş kalmamasını, hem de düşmanlarından kolayca kurtulabilmelerini sağlar. Sınıfı içi ittifakı çok güçlü olduğundan, diyarın en güçlü ve köklü londalarından birine sahiptirler.

Hırsız Yetenekler

Seviye 1

Hançer: Hançer kullanabilme yeteneğidir.

Topuz: Topuz kullanabilme yeteneğidir.

Mızrak: Mızrak kullanabilme yeteneğidir.

Kılıç: Kılıç kullanabilme yeteneğidir.

Sıyrılma: Saldırının vuracağı noktadan ayrılma prensibine dayanan tekniktir. Hem saldırın hem de sıyrılmayı deneyen için çeviklik değeri çok önemlidir. Savaşçılar sıyrılma yeteneğinin ustalarıdır.(otomatik)

Pazarlık: Alışverişlerde alırken ucuza alma, satarken pahaliya satma yeteneğidir. Bu yetenek kullanılarak dükkan sahibi fiyat konusunda ikna edilmeye çalışılır. Hırsızlar pazarlık konusunda doğuştan yeteneklidirler. (otomatik)

Saklan: Gölgerin arasına gizlenmek için kullanılır. (saklan)

Dikiz: Kurbana bakınca envanterini görebilme yeteneği.

Anımsa: Ait olduğunun dinin tapınağına dönüş komutudur. Seviye 10a kadar geçerlidir. (anımsa)

Parşömen: Parşömen okuma yeteneğidir.(oku yazdıktan sonra okunacak parşömenin adı yazılır.)

Seviye 3

Toz atma: Yerdeki tozu-kumu seri bir ayak darbesiyle havalandırarak rakibin gözlerine atmayı hedefleyen, rakibi kısa süreliğine körlestiren yetenek. (toz)

Celme: Rakibin bacaklarına hızlı bir vuruş yapılarak onu yere çalmayı amaçlayan yetenek. Başarılı bir celmenin ardından rakip yere düşer ve 2 tur boyunca kalkamaz. Yere düşen kişinin dövüş becerisi kısmen azalır ve kaçması önlenir. İri cüsseli canlıları yere çalmak kolay olmaz, çevik canlılar ise celme hamlesini kimi zaman kolayca savuşturabilirler. (celme)

Seviye 4

Süzül: Süzülmenin saklanmadan farkı gizlice hareket edebilmeyi gerektirmesidir. Bu nedenle süzülmek saklanmaktan çok daha zordur.

Seviye 7

Çevrel: Uğruların dövüşürken kullandığı yeteneklerden birisi. Bu yeteneği kullanan uğrunun hedefle göğüs göğüse dövüsen kişi olmamasıvgerekir. Grupça yapılan saldırılarda uğru grubun arkalarına ve kenarlarına giderek kamاسını bir yarımdaire şeklinde hızla savurarak hedefe vurur. (çevrel)

Seviye 10

Saklı saptama: Gölgerin içine saklananları görmeyi sağlayan yetenek.

Seviye 11

Ardilan: Bu yetenek hırsızların en sevdiği saldırısı yöntemidir. Bu tür saldırılar için kama veya bıçak türü deşici silahlar kullanmak gerekmektedir. Ardilan sayesinde verilen zarar, karakterin seviyesine, kama türü silahları kullanma bilgisine, ardilan bilgisine ve rakibinin gücüne bağlıdır. (ardilan)

Seviye 12

Arakla: Kurbanın ceplerinden birşeyler araklama yeteneğidir. (arakla akçe <kurban adı>, arakla <ekipman adı> <kurban adı>)

Seviye 13

İrfan: Bilgelik vasıtasıyla herhangi bir eşyanın niteliklerini öğrenme yeteneğidir. Tanımlama büyüsüne benzer. (irfan <esya adı>)

Seviye 14

Tekme: Savaşçıların hedeflerine güçlü bir tekme atma yetenekleri. Düşmana geçikme verir.(tekme)

Seviye 15

Sem: Eşayı zehirlemek için kullanılan yetenektir. (sem <esya adı>)

Meditasyon: Hızlı iyileşmeye benzer. Yöntem olarak uyurken veya dinlenirken zihin yoğunlaşması kullanılır ve büyü gücünün (mana) yenilenmesi sağlanır. (otomatik)

Seviye 16

Hızlı iyileşme: Yaşam puanının daha hızlı yenilenmesini sağlayan yetenek. Bu yetenek yürürken de, dinlenirken de, uyurken de çalışır.(otomatik)

Seviye 17

Maymuncuk: Kilitli kapıları anahtarsız açma yeteneğidir.

Seviye 18

Çıplak el: Silahsızken de etkili dövüşebilmeyi sağlayan yetenek. (otomatik)

İkili hamle: Dövüşlerde bir turda iki hamle yapabilmek için gerekli yetenek. (otomatik)

Seviye 19

Karşılama: Kurbanın saldırısını silahla karşılamak için kullanılan yetenek.
(otomatik)

Seviye 23

Algı: Odada gizli olan şeyleri algılama yeteneği.(otomatik)

Seviye 25

Yüksek zarar: Kurbana verilen zararı artırmayı sağlayan yetenek. (otomatik)

Seviye 28

Silahsızlandırır: Rakibin silahını saldırıcı esnasında yere düşürme yeteneğidir.
(silahsızlandırır)

Seviye 30

Copla: Kısa süren bir baygınlık yaratan bu yetenek, kullanan karaktere gerçek saldırıcı için hazırlık vs yapma şansı tanır. Genelde ardından ardılan veya suikast gelir.(copla)

Seviye 33

Kalkan yarma: Dövüş sırasında rakibin kalkanını yarmak için kullanılır.
(kalkan yarma)

Seviye 36

Üçlü hamle: Dövüşlerde bir turda üç hamle yapabilme yeteneği. (otomatik)

Seviye 37

Silah yarma: Dövüş sırasında rakibin silahını yarma yeteneği. (silah yarma)

Seviye 38

Çift ardılan: İlk saldırıcı anında hızla ikili ardılan yapmayı sağlayan yetenektir.
(çift ardılan)

Seviye 45

Sıvış: Dövüşlerde sıvışabilmeyi sağlayan yetenek. (sıvış)

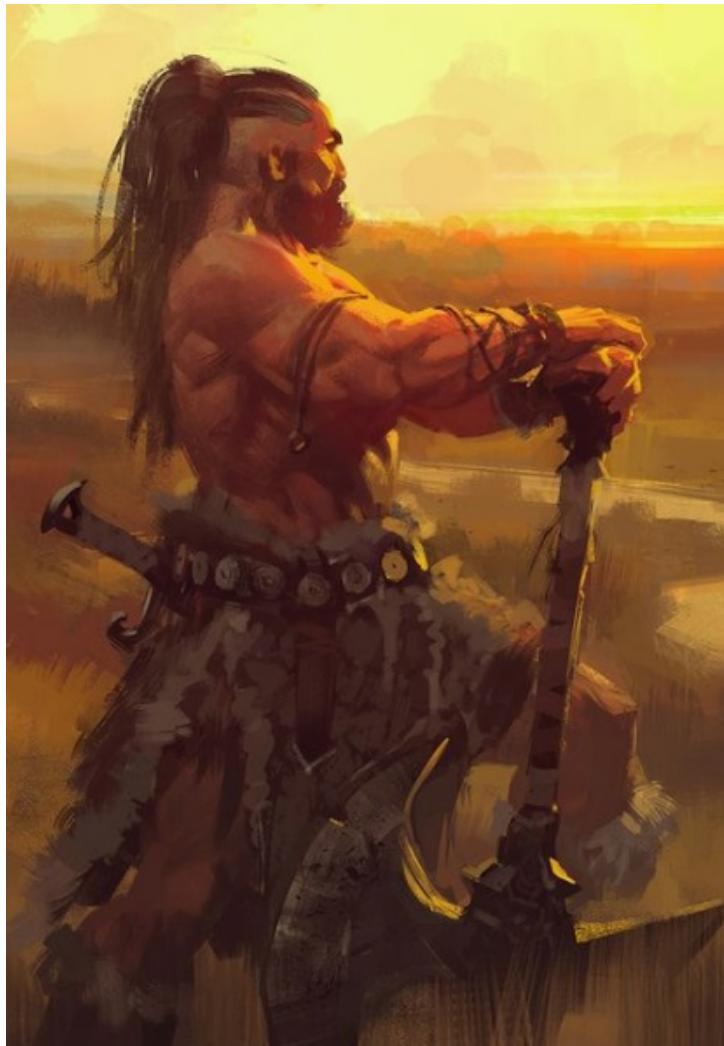
Seviye 53

İtme: Kurbanı bir yöne itme yeteneği. (it <yönadı>)

Seviye 59

Tuzak: Odaya tuzak kurmak için kullanılır.(tuzak)

10.6 Savaşçı



Savaşçılar büyü sanatından yoksun olmalarından gelen eksikliği bileklerinin gücüyle tamamlarlar. Güç, çeviklik ve bünye bu sınıf için çok önemlidir. O nedenle ırk seçiminde bu özelliklere dikkat edilmelidir.

Savaşçı Yetenekler

Seviye 1

Balta: Balta kullanabilme yeteneğidir.

Hançer: Hançer kullanabilme yeteneğidir.

Döven: Döven kullanabilme yeteneğidir.

Topuz: Topuz kullanabilme yeteneğidir.

Teber: Teber kullanabilme yeteneğidir.

Kalkan bloğu: Kurbanın saldırısını kalkanla karşılamak için geliştirilen yetenek. (otomatik)

Mızrak: Mızrak kullanabilme yeteneğidir.

Kılıç: Kılıç kullanabilme yeteneğidir.

Kırbaç: Kırbaç kullanabilme yeteneğidir.

Omuz: Hasar vermeyi ve düşürmeyi hedefleyen yetenek. Çok etkilidir. Muhakkak pratik edilmesi gereklidir. Omuz yiyan karakter 2 tur boyunca yerden kalkamaz ve büyü yapamaz. Omuz atan karakter 2 tur boyunca otomatik dövüşmekten başka birsey yapamaz. Omuz atmaya çalışan kişi yere düşebilir. Uçanlara, çeviklere omuz atmak zordur. Yapılı ve ağır birine omuz atmak bir binaya omuz atmaya benzeyebilir. (omuz <hedef adı>)

Kapıkırma: Belirtilen yöndeki kapıyı (veya belirtilen isimdeki kapıyı) omuz atarak kırmayı hedefleyen yetenek. (kapıkır <yönadı>, kapıkır <kapıadı>)

Karşılama: Kurbanın saldırısını silahla karşılamak için kullanılan yetenek. (otomatik)

Anımsa: Ait olduğunun dinin tapınağına dönüş komutudur. Seviye 10a kadar geçerlidir. (anımsa)

Kurtar: Dövüş sırasında eğer darbelere maruz kalıyorsanız başka bir karakter sizi kurtararak göğsünü siper edebilir. Bu noktada size vuran mobil ya da karakter sizi kurtarana vurmaya başlar. (kurtar <kurtarılmak istenenin adı>)

Seviye 3

Yüksek zarar: Kurbana verilen zararı artırmayı sağlayan yetenek. (otomatik)

Seviye 5

Tekme: Savaşçıların hedeflerine güçlü bir tekme atma yetenekleri. Düşmana geçikme verir. (tekme)

Seviye 6

Hızlı iyileşme: Yaşam puanının daha hızlı yenilenmesini sağlayan yetenek. Bu yetenek yürürken de, dinlenirken de, uyurken de çalışır. (otomatik)

Seviye 8

Toz atma: Yerdeki tozu-kumu seri bir ayak darbesiyle havalandırarak rakibin gözlerine atmayı hedefleyen, rakibi kısa süreliğine körlestiren yetenek. (toz)

Seviye 9

Çıplak el: Silahsızken de etkili dövüşebilmeyi sağlayan yetenek. (otomatik)

Seviye 10

İkili hamle: Dövüşlerde bir turda iki hamle yapabilmek için gerekli yetenek. (otomatik)

Seviye 13

Kör dövüşü: Karakterin gözleri görmüyorken de dövüşebilmesini sağlayan yetenek. (otomatik)

Sıyrılma: Saldırının vuracağı noktadan ayrılma prensibine dayanan tekniktir. Hem saldırın hem de sıyrılmayı deneyen için çeviklik değeri çok önemlidir. Savaşçılar sıyrılma yeteneğinin ustalarıdır. (otomatik)

Seviye 14

Pazarlık: Alışverişlerde alırken ucuza alma, satarken pahalıya satma yeteneğidir. Bu yetenek kullanılarak dükkan sahibi fiyat konusunda ikna edilmeye çalışılır. Hırsızlar pazarlık konusunda doğuştan yeteneklidirler. (otomatik)

Seviye 15

Meditasyon: Hızlı iyileşmeye benzer. Yöntem olarak uyurken veya dinlenirken zihin yoğunlaşması kullanılır ve büyü gücünün (mana) yenilenmesi sağlanır. (otomatik)

Seviye 18

Vahşileşme: Vuruş ve zarar zarlarını yükseltten, zırhı ise düşüren bir yetenek. (vahşileş)

Seviye 19

Üçlü hamle: Dövüşlerde bir turda üç hamle yapabilme yeteneği. (otomatik)

Seviye 20

Silahsızlandır: Rakibin silahını saldırıcı esnasında yere düşürme yeteneğidir. (silahsızlandır)

Seviye 21

İrfan: Bilgelik vasıtasıyla herhangi bir eşyanın niteliklerini öğrenme yeteneğidir. Tanımlama büyüsüne benzer. (irfan <esya adı>)

Seviye 23

İkinci silah: İki silahı aynı anda (verimli şekilde) kullanabilmek için geliştirilen yetenek.(otomatik)

Seviye 25

Çelme: Rakibin bacaklarına hızlı bir vuruş yapılarak onu yere çalmayı amaçlayan yetenek. Başarılı bir çelmenin ardından rakip yere düşer ve 2 tur boyunca kalkamaz. Yere düşen kişinin dövüş becerisi kısmen azalır ve kaçması önlenir. İri cüsseli canlıları yere çalmak kolay olmaz, çevik canlılar ise çelme hamlesini kimi zaman kolayca savuşturabilirler. (çelme)

Seviye 26

Kalkan yarma: Dövüş sırasında rakibin kalkanını yarmak için kullanılır. (kalkan yarma)

Seviye 28

Kontra: Yapılan saldırıyla kontra bir saldırıyla cevap vermek için geliştirilen yetenek. (otomatik)

Seviye 29

Silah yarma: Dövüş sırasında rakibin silahını yarma yeteneği. (silah yarma)

Seviye 30

Dörtlü hamle: Dövüşlerde bir turda 4 hamle yapabilmek için gerekli yetenek. (otomatik)

Seviye 31

Çapraz blok: Kurbanın saldırısını çapraz blokla karşılayabilmek için gerekli yetenek. (otomatik)

Nara: Karakterin nara atarak kendini kutsamasını sağlayan yetenek. Büyüye karşı korumayı ve vuruş zarını arttırmır.(nara)

Seviye 43

Kavrama: Silahın kabzasını sıkıcı kavrayarak, silahsızlandırmayı engelleyen yetenek.(otomatik)

Seviye 44

Yay: Yay kullanma yeteneğidir. (otomatik)

Seviye 50

Demirci: Hasar görmüş eşyayı onarmaya yarayan yetenek. (onar <eşya adı>)

Seviye 52

İkincil hamle: Bir silahla iki vuruş yapabilmeyi sağlayan yetenek. (otomatik)

Beşli hamle: Dövüşlerde bir turda beş hamle yapabilmeyi sağlayan yetenek. (otomatik)

Seviye 59

Konsantrasyon: Sıradaki dövüše konsantre olmayı sağlayan yetenek. Hasar ve zarar zarlarını arttırmır. (konsantrasyon)

Seviye 73

Alan saldırısı: Aynı anda birçok kişiyle dövüsebilmeyi sağlayan yetenek. (otomatik)

10.7 Adbolar



Dini inançları güclü, hem savaşçı hem büyüğü bir sınıfıtır. Güçlerini Tanrı'nın yolunda kullanan iyi yönelimli savaşçılardır. Kemboların azılı düşmanlarıdır. Hayatlarını iyileri savunmaya, kanunları korumaya, kötüleri yer yüzünden silmeye adamışlardır.

Adbolar Yetenekler

Seviye 1

Hançer: Hançer kullanabilme yeteneğidir.

Topuz: Topuz kullanabilme yeteneğidir.

Teber: Teber kullanabilme yeteneğidir.

Kalkan bloğu: Kurbanın saldırısını kalkanla karşılamak için geliştirilen yetenek. (otomatik)

Kılıç: Kılıç kullanabilme yeteneğidir.

Anımsa: Ait olduğunun dinin tapınağına dönüş komutudur. Seviye 10a kadar geçerlidir. (anımsa)

Kurtar: Dövüş sırasında eğer darbelere maruz kalıyorsanız başka bir karakter sizi kurtararak göğsünü siper edebilir. Bu noktada size vuran mobil ya da karakter sizi kurtarana vurmaya başlar.(kurtar <kurtarılmak istenenin adı>)

Seviye 3

Karşılama: Kurbanın saldırısını silahla karşılamak için kullanılan yetenek. (otomatik)

Seviye 6

Omuz: Hasar vermeyi ve düşürmeyi hedefleyen yetenek. Çok etkilidir. Muhakkak pratik edilmesi gereklidir. Omuz yiyan karakter 2 tur boyunca yerden kalkamaz ve büyü yapamaz. Omuz atan karakter 2 tur boyunca otomatik dövüşmekten başka birsey yapamaz. Omuz atmaya çalışan kişi yere düşebilir. Uçanlara, çeviklere omuz atmak zordur. Yapılı ve ağır birine omuz atmak bir binaya omuz atmaya benzeyebilir. (omuz <hedef adı>)

Kapıkırma: Belirtilen yöndeki kapıyı (veya belirtilen isimdeki kapıyı) omuz atarak kırmayı hedefleyen yetenek. (kapıkır <yönadı>, kapıkır <kapıadı>)

Yüksek zarar: Kurbana verilen zararı artırmayı sağlayan yetenek. (otomatik)

Seviye 7

Hızlı iyileşme: Yaşam puanının daha hızlı yenilenmesini sağlayan yetenek. Bu yetenek yürüken de, dinlenirken de, uyurken de çalışır. (otomatik)

Seviye 11

Çiplak el: Silahsızken de etkili dövüşebilmeyi sağlayan yetenek. (otomatik)

Seviye 12

Pazarlık: Alışverişlerde alırken ucuza alma, satarken pahaliya satma yeteneğidir. Bu yetenek kullanılarak dükkan sahibi fiyat konusunda ikna edilmeye çalışılır. Hırsızlar pazarlık konusunda doğuştan yeteneklidirler. (otomatik)

Seviye 13

İkili hamle: Dövüşlerde bir turda iki hamle yapabilmek için gerekli yetenek. (otomatik)

Seviye 14

Meditasyon: Hızlı iyileşmeye benzer. Yöntem olarak uyurken veya dinlenirken zihin yoğunlaşması kullanılır ve büyü gücünün (mana) yenilenmesi sağlanır. (otomatik)

Seviye 19

İrfan: Bilgelik vasıtasıyla herhangi bir eşyanın niteliklerini öğrenme yeteneğidir. Tanımlama büyüsüne benzer. (irfan <esya adı>)

Seviye 20

Silahsızlandırır: Rakibin silahını saldırısı esnasında yere düşürme yeteneğidir. (silahsızlandırır)

Seviye 21

Sıyrılma: Saldırının vuracağı noktadan ayrılma prensibine dayanan tekniktir. Hem saldırın hem de sıyrılmayı deneyen için çeviklik değeri çok önemlidir. Savaşçılar sıyrılma yeteneğinin ustalarıdır. (otomatik)

Seviye 27

Üçlü hamle: Dövüşlerde bir turda üç hamle yapabilme yeteneği. (otomatik)

Seviye 29

Kalkan yarma: Dövüş sırasında rakibin kalkanını yarmak için kullanılır. (kalkan yarma)

Seviye 32

Kör dövüşü: Karakterin gözleri görmüyorken de dövüşebilmesini sağlayan yetenek. (otomatik)

Seviye 34

Silah yarma: Dövüş sırasında rakibin silahını yarma yeteneği. (silah yarma)

Seviye 35

Kontra: Yapılan saldırıyla kontra bir saldırıyla cevap vermek için geliştirilen yetenek. (otomatik)

Seviye 48

İkinci silah: İki silahı aynı anda (verimli şekilde) kullanabilmek için geliştirilen yetenek. (otomatik)

Kırbaçla: Silah olarak bir kırbaç kullanırken, kırbacı savurarak düşmanın kaçmasını engelleyecek şekilde zarar verme yeteneği.

Seviye 56

Çapraz blok: Kurbanın saldırısını çapraz blokla karşılayabilmek için gerekli yetenek. (otomatik)

Seviye 61

İkincil hamle: Bir silahla iki vuruş yapabilmeyi sağlayan yetenek. (otomatik)

Seviye 63

Şifalieller: Birine dokunarak iyileştirmeyi sağlayan yetenek. (şifa)

Adbolar Büyüler

Seviye 1

Yönelim saptama: Hedefin yönelimini saptamaya yarar.(büyükü yönelik hedef_adı)

Seviye 3

Mantar: Yenilebilir bir mantar yaratan büyüğü.(büyükü mantar)

Kem saptama: Kötü ruhları saptayabilmek için büyüğünün kendi gözlerine yaptığı büyündür.(büyükü kem)

İyi saptama: Büyüğünün iyi ruhları saptamak için kendi gözlerine yaptığı büyüğü.(büyükü iyi)

Seviye 4

Su yaratma: İçecek taşıyıcılarının (örn. matara) içini su ile dolduran büyüğü.(büyükü 'su yaratma' su_taşıyıcısının_adı)

Seviye 5

Hafif tedavi: İyileştirme büyüsü.(büyükü 'hafif tedavi' hedef_adı)

Seviye 7

Körlük tedavi: Hedefin gözlerindeki körlüğünü yoketmeyi amaçlayan büyüğü.(büyükü 'körlük tedavi' hedef_adı)

Seviye 10

Ciddi tedavi: İyileştirme büyüsü.(büyükü 'ciddi tedavi')

Seviye 11

Kemden korunma: Kişiyi kem yöneliklilere karşı korur.(büyükü kemden)

Seviye 12

Zırh: Hedef kişiyi korumayı, aldığı darbelerin etkisini azaltmayı amaçlar.(büyükü zırh hedef_adı)

Seviye 13

Lanet kaldırır: Bir eşyanın ya da kişinin üzerindeki laneti kaldırmak için kullanılır.(büyükü 'lanet kaldırır' hedef_adı)

Seviye 14

Kutsama: büyüğe karşı korumayı ve vuruş zarını arttıran bir koruma büyüsü.
(büyük kutsama hedef_adı)

Seviye 18

Kritik tedavi: İyileştirme büyüsü.(büyük 'kritik tedavi')

Seviye 19

Nesne bulma: Bir eşyanın diyarın neresinde bulunduğu bulmaya yarar.
(büyük nesne nesne_adı)

Seviye 20

Gül: Bir adet gül yaratmayı sağlayan büyü.(büyük gül)

Ateş geçirmez: Eşyayı ateşe karşı dayanıklı hale getiren büyü.(büyük 'ateş geçirmez' eşya_adı)

Seviye 23

Görünmezi saptama: Büyücünün görünmezleri saptamak için kendi gözlerine yaptığı büyündür.(büyük 'görünmezi saptama')

Seviye 27

Takdis: Hedefi gelecek darbelerden korumayı amaçlayan büyü. Diyarın bilinen en kuvvetli koruma büyülerindendir.(büyük takdis hedef_adı)

Seviye 29

Şifa: Kişiyi iyileştirmeyi sağlar.(büyük şifa hedef_adı)

Seviye 32

Alev saldırısı: Alev saldırılarıyla kurbana zarar vermeyi sağlayan büyü.(büyük alev düşman_adı)

Anımsama sözcüğü: Kendi dininin tapınağına dönmemeyi sağlayan büyü.(büyük anımsama)

Seviye 33

Hastalık tedavi: Hedefteki hastalıkları yoketmeyi amaçlayan büyü.(büyük 'hastalık tedavi' hedef_adı)

Zehir tedavi: Hedefteki zehri yoketmeyi amaçlayan büyü. Zehir tedavi.(büyük

"zehir tedavi" hedef_adı)

Seviye 34

Gazap: Kurbanı ağır bir lanetin pençesine sürükler.(büyü gazap düşman_adı)

Seviye 35

Kem defet: Kem varlıklara zarar veren büyü.(büyü 'kem defet' düşman_adı)

Seviye 38

Kutsal söz: Odada bulunanlardan büyüyü yapanla aynı yönelime sahip olanları olumlu, ters yönelime sahip olanlarda olumsuz etki yapan bir büyüdür.(büyü 'kutsal söz')

Seviye 41

Şimşek çağrısı: Ancak açık havada ve kötü havada yapılabilen bu büyü, yakında bulunanlara vuran bir şimşek yaratır.(büyü 'şimşek çağrısı')

Korku kaldırır: Kurban üzerindeki korkuyu kaldırmak için kullanılır.(büyü 'korku kaldırır' hedef_adı)

Seviye 43

Yüksek şifa: İleri derecede iyileştirici bir büyüdür. Uygulanan kişinin vücutunda sıcak bir his oluşmasını sağlar.(büyü yüksek hedef_adı)

Seviye 45

İlahi enerji: Yönelimi iyi olmayan kurbana zarar veren ve onu kör eden büyüdür.(büyü ilahi düşman_adı)

Seviye 51

Çağrı: Uzaktaki bir oyuncuyu ya da mobu büyüyü yapanın yanına transfer etmeyi sağlar.(büyü çağrı çağrılanın_adı)

Seviye 53

Kutsal topraklar: Odadaki laneti, zehiri, uyuşukluk sisini, uyku gazını ve vebayı kaldırmak için kullanılır.(büyü 'kutsal topraklar')

Seviye 55

Silah kutsama: Silahı kutsamayı sağlar. Bu durum silahın verimini artırır.(büyü 'silah kutsama' silah_adı)

Seviye 56

Esneklik: Enerji emen saldırırlara karşı koruma sağlar.(büyü 'esneklik')

Seviye 59

Kutsal hiddet: Kişiyi kutsal bir öfkeyle doldurarak dövüse hazırlar. Bu öfke zarar zarını ve vuruş zarını artırır.(büyü 'kutsal hiddet')

Seviye 60

Devir: Kurbana parlak bir ışık ışınıyla saldırmayı sağlayan büyü.(büyü 'devir_düşman_adı')

Seviye 62

Kutsal ayla: Kişinin çevresinde kutsal bir aura oluşturur. Bu aura hem zarardan hem de negatiften korur.(büyü 'kutsal ayla')

Seviye 63

Yatıştırma: Sürmekte olan bir dövüşü bitirmek için kullanılır.(büyü 'yatıştırma')

Seviye 64

İşik oku: Kurbana zarar veren ışiktan bir ok yaratıp fırlatır.(büyü 'ışık_düşman_adı')

Seviye 70

Yüksek tedavi: İleri derecede tedavi için kullanılır.(büyü 'yüksek tedavi' 'hedef_adı')

Seviye 75

Grup şifa: Gruptakilere iyileştirici bir sıcaklık veren büyü.(büyü 'grup şifa')

10.8 Kembolar



Güçlü dini inançlarından gelen büyülerini, kas gücüyle birleştirmiş kem yürekli savaşçılardır. Kardeşlik anlayışı bu sınıfta çok gelişmiştir. Kendi sınıfından olanları canları pahasına korurlar. Adboların azılı düşmanlarıdır.

Kembolar Yetenekler

Seviye 1

Balta: Balta kullanabilme yeteneğidir.

Hançer: Hançer kullanabilme yeteneğidir.

Döven: Döven kullanabilme yeteneğidir.

Topuz: Topuz kullanabilme yeteneğidir.

Teber: Teber kullanabilme yeteneğidir.

Kalkan bloğu: Kurbanın saldırısını kalkanla karşılamak için geliştirilen yetenek. (otomatik)

Mızrak: Mızrak kullanabilme yeteneğidir.

Kılıç: Kılıç kullanabilme yeteneğidir.

Kırbaç: Kırbaç kullanabilme yeteneğidir.

Omuz: Hasar vermeyi ve düşürmeyi hedefleyen yetenek. Çok etkilidir. Muhakkak pratik edilmesi gereklidir. Omuz yiyan karakter 2 tur boyunca yerden kalkamaz ve büyü yapamaz. Omuz atan karakter 2 tur boyunca otomatik dövüşmekten başka birsey yapamaz. Omuz atmaya çalışan kişi yere düşebilir. Uçanlara, çeviklere omuz atmak zordur. Yapılı ve ağır birine omuz atmak bir binaya omuz atmaya benzeyebilir. (omuz <hedef adı>)

Kapıkırma: Belirtilen yöndeki kapıyı (veya belirtilen isimdeki kapıyı) omuz atarak kırmayı hedefleyen yetenek. (kapıkır <yönadı>, kapıkır <kapıadı>)

Anımsa: Ait olduğunun dinin tapınağına dönüş komutudur. Seviye 10a kadar geçerlidir. (anımsa)

Parşomen: Parşomen okuma yeteneğidir. (oku yazdıktan sonra okunacak parşomenin adı yazılır.)

Değnekler: Değnek kullanabilme yeteneğidir. (otomatik)

Seviye 3

Toz atma: Yerdeki tozu-kumu seri bir ayak darbesiyle havalandırarak rakibin gözlerine atmayı hedefleyen, rakibi kısa süreliğine körlestiren yetenek. (toz)

Yüksek zarar: Kurbana verilen zararı artırmayı sağlayan yetenek. (otomatik)

Seviye 5

Karşılama: Kurbanın saldırısını silahla karşılamak için kullanılan yetenek. (otomatik)

Seviye 7

Hızlı iyileşme: Yaşam puanının daha hızlı yenilenmesini sağlayan yetenek. Bu yetenek yürürken de, dinlenirken de, uyuşken de çalışır. (otomatik)

Seviye 8

Pazarlık: Alışverişlerde alırken ucuza alma, satarken pahalıya satma yeteneğidir. Bu yetenek kullanılarak dükkan sahibi fiyat konusunda ikna edilmeye çalışılır. Hırsızlar pazarlık konusunda doğuştan yeteneklidirler. (otomatik)

Seviye 9

Tekme: Savaşçıların hedeflerine güçlü bir tekme atma yetenekleri. Düşmana geçikme verir.(tekme)

Seviye 10

Celme: Rakibin bacaklarına hızlı bir vuruş yapılarak onu yere çalmayı amaçlayan yetenek. Başarılı bir celmenin ardından rakip yere düşer ve 2 tur boyunca kalkamaz. Yere düşen kişinin dövüş becerisi kısmen azalır ve kaçması önlenir. İri cüsseli canlıları yere çalmak kolay olmaz, çevik canlılar ise celme hamlesini kimi zaman kolayca savuşturabilirler. (celme)

Seviye 14

İkili hamle: Dövüşlerde bir turda iki hamle yapabilmek için gerekli yetenek. (otomatik)

Seviye 15

Meditasyon: Hızlı iyileşmeye benzer. Yöntem olarak uyurken veya dinlenirken zihin yoğunlaşması kullanılır ve büyü gücünün (mana) yenilenmesi sağlanır. (otomatik)

Seviye 18

Çıplak el: Silahsızken de etkili dövüşebilmeyi sağlayan yetenek. (otomatik)

Seviye 20

İrfan: Bilgelik vasıtasıyla herhangi bir eşyanın niteliklerini öğrenme yeteneğidir. Tanımlama büyüsüne benzer. (irfan <esya adı>)

Seviye 21

Silahsızlandır: Rakibin silahını saldırıcı esnasında yere düşürme yeteneğidir. (silahsızlandır)

Sıyrılma: Saldırının vuracağı noktadan ayrılma prensibine dayanan tekniktir.Hem saldıran hem de sıyrılmayı deneyen için çeviklik değeri çok önemlidir.Savaşçılar sıyrılma yeteneğinin ustalarıdır.(otomatik)

Seviye 26

Üçlü hamle: Dövüşlerde bir turda üç hamle yapabilme yeteneği. (otomatik)

Seviye 29

Kalkan yarma: Dövüş sırasında rakibin kalkanını yarmak için kullanılır. (kalkan yarma)

Seviye 34

Silah yarma: Dövüş sırasında rakibin silahını yarma yeteneği. (silah yarma)

Seviye 48

İkinci silah: İki silahı aynı anda (verimli şekilde) kullanabilmek için geliştirilen yetenek.(otomatik)

Seviye 55

Yarma: İlk vuruşta yüksek miktarda zarar vermeyi sağlayan yetenek. (yarma <düşman adı>

Seviye 56

Çapraz blok: Kurbanın saldırısını çapraz blokla karşılayabilmek için gerekli yetenek. (otomatik)

Seviye 61

İkincil hamle: Bir silahlı iki vuruş yapabilmeyi sağlayan yetenek. (otomatik)

Kembolar Büyüler

Seviye 1

Fışek: Düşamana zarar veren bir büyüdür. Büyünün seviyesi yükseldikçe vereceği zarar artar.(büyü fişek düşman_adı)

Seviye 5

Yönelim saptama: Hedefin yönelimini saptamaya yarar.(büyü yönelik hedef_adı)

Seviye 6

Ayaz: Zarar vermenin yanısıra kurbanın gücünü de azaltan büyü. (büyü ayaz düşmanadı)

Seviye 7

Nakil: Büyüyü yapanı diyarın rastgele bir odasına nakil eder.(büyü nakil)

Seviye 9

Görünmezlik: Hedefin görünmez olmasını sağlayan büyü.(büyü görünmezlik)

Seviye 11

Hafif tedavi: İyileştirme büyüsü.(büyü 'hafif tedavi' hedef_adı)

Seviye 13

Görünmezi saptama: Büyüğün görünmezleri saptamak için kendi gözlerine yaptığı büyüdür.(büyü 'görünmezi saptama')

Yıldırım: Kurban üzerine zarar uygular. Büyünün seviyesi yükseldikçe vereceği zarar da artar.(büyü yıldırım düşman_adı)

İyiden korunma: Kişiyi iyi yöneliklilere karşı korur.(büyü iyiden)

Seviye 14

Körlük: Kurbanı kör etmek maksadıyla kullanılır.(büyü körlük düşman_adı)

Seviye 15

Zehir: Kurbanı zehirlemeyi sağlayan yetenek.(büyü zehir düşman_adı)

Seviye 18

Lanet: Bir eşyayı veya kurbanı lanetlemeyi sağlayan büyü.(büyü lanet düşman_adı, büyü lanet nesne_adı)

Seviye 25

Uyku: Kurbanı uyutmak için kullanılır.(büyü uyku düşman_adı)

Seviye 26

Yaşam kurut: Kurbanın yaşam puanını emerek zarar vermeyi sağlayan büyü.(büyü 'yaşam kurut' kurban_adı)

Seviye 27

Zihin yosunu: Kurban üzerine zarar uygular. Büyünün seviyesi yükseldikçe vereceği zarar da artar.(büyü 'zihin yosunu' düşman_adı)

Seviye 28

Yavaşlatma: Kurbanın çevikliğini azaltmak için kullanılır.(büyü yavaş düşman_adı)

Seviye 29

Zarar: Kurbana zarar vermeyi sağlayan saldırısı büyüsü.(büyü zarar düşman_adı)

Seviye 30

İyilik defet: İyi varlıklara zarar veren büyü.(büyü iyilik düşman_adı)

Seviye 35

Gizemli düş: Odayı uyutucu bir gizemle doldurur.(büyü gizem)

Seviye 38

Teshir: Hedefi bir çeşit hipnozla kontrol altına almayı amaçlayan büyü. Büyü başarıya ulaştığında büyüğü kurbanına EMRET komutuyla hükmedebilir.(büyü teshir kurban_adı)

Seviye 39

Ruh bağı: Kurbanın ruhunu kendisine bağlayarak onu kölesi haline getirir.(büyü 'ruh bağı' kurban_adı):

Seviye 40

Zihin bükümü: Kurban üzerine zarar uygular. Büyünün seviyesi yükseldikçe vereceği zarar da artar.(büyü 'zihin bükümü' düşman_adı)

Seviye 42

Sağırlık: Kurbanı sağır etmeyi sağlayan büyü.(büyü sağır düşman_adı)

Seviye 46

Veba: Kurbanın büyülü veba hastalığına yakalanmasına neden olur. Veba hastalığı kurbanın gücünü azaltır ve tedavi edilmezse kısa sürede ölümle sonuçlanır. Vebanın bir diğer özelliği ise bulaşıcı bir virus yaymasıdır. Kalabalık bölgelerde dolaşan bir vebalı birçok kişinin bu hastalığı kapmasına neden olabilir.(büyü veba düşman_adı)

Seviye 50

Ruhani yumruk: Kurban üzerine zarar uygular. Büyünün seviyesi yükseldikçe vereceği zarar da artar.(büyü 'ruhani yumruk' düşman_adı)

Çağrı: Uzaktaki bir oyuncuyu ya da mobu büyüyü yapanın yanına transfer etmeyi sağlar.(büyü çağrı çağrılanın_adı)

Seviye 53

Kasırga: Odada bulunanların tümüne zarar veren bir kasırga yaratır.(büyü kasırga)

Seviye 56

Alev topu: Hedefe alevden bir top göndererek ona zarar vermemeyi amaçlayan büyü.(büyü 'alev topu' düşman_adı) :

Seviye 58

Ölüm zehri: Odayı zehirlemeyi sağlayan büyü.(büyü 'ölüm zehri')

Buztopu: Kurban üzerine zarar uygular. Büyünün seviyesi yükseldikçe vereceği zarar da artar.(büyü buztopu düşman_adı)

Seviye 62

Uyuşukluk sisi: Odayı uyuşukluk yaratıp kişileri yavaşlatan bir sis ile doldurur.(büyü uyuşukluk)

Bayiltma sözcüğü: Çok güçlü büyütülerin kurbanlarını bir sözcükle bayıltmasını sağlar.(büyü 'bayiltma sözcüğü')

Seviye 64

Kara ölüm: Odaya veba büyüsü atmayı sağlar. Veba odayı bir süre etkiler ve bu süre zarfında odada bulunanlar, odadan geçenler vebanın etkisine girebilir. (büyü 'kara ölüm')

10.9 Ninja



Sessiz ve hızlı hareket kabiliyetleri onları Uzak Diyarlar'ın en tehlikeli suikastçı sınıfı haline getirmiştir. Yakın dövüş tekniklerini büyüyle birleştiren ninjalar, diğer sınıflara göre daha çok taktik oyun yeteneği gerektiren bir sınıftır.

Ninja Yetenekler

Seviye 1

Hançer: Hançer kullanabilme yeteneğidir.

Mızrak: Mızrak kullanabilme yeteneğidir.

Kılıç: Kılıç kullanabilme yeteneğidir.

Omuz: Hasar vermemi ve düşürmemi hedefleyen yetenek. Çok etkilidir. Muhakkak pratik edilmesi gereklidir. Omuz yiyan karakter 2 tur boyunca yerden kalkamaz ve büyü yapamaz. Omuz atan karakter 2 tur boyunca otomatik dövüşmekten başka birsey yapamaz. Omuz atmaya çalışan kişi yere düşebilir. Uçanlara, çeviklere omuz atmak zordur. Yapılı ve ağır birine omuz atmak bir binaya omuz atmaya benzeyebilir. (omuz <hedef adı>)

Kapıkırma: Belirtilen yöndeki kapıyı (veya belirtilen isimdeki kapıyı) omuz atarak kırmayı hedefleyen yetenek. (kapıkır <yönadı>, kapıkır <kapıadı>)

Sıyrılma: Saldırının vuracağı noktadan ayrılma prensibine dayanan tekniktir. Hem saldırın hem de sıyrılmayı deneyen için çeviklik değeri çok önemlidir. Savaşçılar sıyrılma yeteneğinin ustalarıdır. (otomatik)

Tekme: Savaşçıların hedeflerine güçlü bir tekme atma yetenekleri. Düşmana geçikme verir. (tekme)

Anımsa: Ait olduğunun dinin tapınağına dönüş komutudur. Seviye 10a kadar geçerlidir. (anımsa)

Tılsımlar: Büyü kullanabilme ile ilgili bir yetenektir. (otomatik)

Seviye 3

Toz atma: Yerdeki tozu-kumu seri bir ayak darbesiyle havalandırarak rakibin gözlerine atmayı hedefleyen, rakibi kısa süreliğine körlestiren yetenek. (toz)

Çıplak el: Silahsızken de etkili dövüşebilmeyi sağlayan yetenek. (otomatik)

Seviye 8

Çelme: Rakibin bacaklarına hızlı bir vuruş yapılarak onu yere çalmayı amaçlayan yetenek. Başarılı bir çelmenin ardından rakip yere düşer ve 2 tur boyunca kalkamaz. Yere düşen kişinin dövüş becerisi kısmen azalır ve kaçması önlenir. İri cüsseli canlıları yere çalmak kolay olmaz, çevik canlılar ise çelme hamlesini kimi zaman kolayca savuşturabilirler. (çelme)

Seviye 9

Hızlı iyileşme: Yaşam puanının daha hızlı yenilenmesini sağlayan yetenek. Bu yetenek yürürken de, dinlenirken de, uyunken de çalışır. (otomatik)

Seviye 10

Saklı saptama: Gölgelerin içine saklananları görmeyi sağlayan yetenek.

Saklan: Gölgelerin arasına gizlenmek için kullanılır. (saklan)

Seviye 11

Kör dövüşü: Karakterin gözleri görmüyorken de dövüşebilmesini sağlayan yetenek. (otomatik)

Seviye 12

Kalkan bloğu: Kurbanın saldırısını kalkanla karşılamak için geliştirilen yetenek. (otomatik)

Seviye 14

Meditasyon: Hızlı iyileşmeye benzer. Yöntem olarak uyunken veya dinlenirken zihin yoğunlaşması kullanılır ve büyü gücünün (mana) yenilenmesi sağlanır. (otomatik)

Seviye 15

İkili hamle: Dövüşlerde bir turda iki hamle yapabilmek için gerekli yetenek. (otomatik)

Seviye 16

Yüksek zarar: Kurbana verilen zararı artırmayı sağlayan yetenek. (otomatik)

Seviye 17

Pazarlık: Alışverişlerde alırken ucuza alma, satarken pahalıya satma yeteneğidir. Bu yetenek kullanılarak dükkan sahibi fiyat konusunda ikna edilmeye çalışılır. Hırsızlar pazarlık konusunda doğuştan yeteneklidirler. (otomatik)

Seviye 18

Çivi: Düşmanın ayaklarına çivi atarak çevikliğini azaltma yeteneğidir. (çivi <düşman adı>)

Yokol: Ninjaların kadim yeteneği. Bu yetenek sayesinde ninja aniden kaybolarak bölgenin bir başka yerinde belirebilir. Kaçmak için idealdır.

Süzül: Süzülmenin saklanmadan farkı gizlice hareket edebilmeyi gerektirmesidir. Bu nedenle süzülmek saklanmaktan çok daha zordur.

Seviye 19

İrfan: Bilgelik vasıtasıyla herhangi bir eşyanın niteliklerini öğrenme yeteneğidir. Tanımlama büyüsüne benzer. (irfan <esya adı>)

Seviye 20

Dayanım: Büyüye karşı korumayı artıran yetenek. (dayanım)

Seviye 22

El bloğu: Düşmanın saldırısını çıplak elle karşılayabilmeyi sağlayan yetenek.

Seviye 23

Silahsızlandırır: Rakibin silahını saldırısı sırasında yere düşürme yeteneğidir. (silahsızlandırır)

Seviye 25

Fıratma: Düşmana mızrak fırlatmayı ya da dövüşürken rakibi fırlatmayı sağlayan yetenek.(fırat)

Seviye 26

Bayıltma: Hedefi bayıltmak için kullanılan yetenek. (bayılt <düşman adı>)

Üçlü hamle: Dövüşlerde bir turda üç hamle yapabilme yeteneği. (otomatik)

Üçlü hamle: Dövüşlerde bir turda üç hamle yapabilme yeteneği. (otomatik)

Seviye 28

Körlük tozu: Odada bulunanların gözlerini kör eden bir toz bulutu oluşturmayı sağlayan yetenek. (körlük)

Seviye 29

Sınır: Düşmanın vücutundaki belli bölgelere sınır baskuları yaparak zayıflatmayı sağlayan yetenek. (sinir)

Seviye 30

Zehir bulutu: Odayı bir zehir bulutuyla kaplamayı sağlayan yetenek. (zehir)

Seviye 31

Kalkan yarma: Dövüş sırasında rakibin kalkanını yarmak için kullanılır. (kalkan yarma)

Seviye 34

Maymuncuk: Kilitli kapıları anahtarsız açma yeteneğidir.

Seviye 35

Silah yarma: Dövüş sırasında rakibin silahını yarma yeteneği. (silah yarma)

Seviye 48

Kırbaçla: Silah olarak bir kırbaç kullanırken, kırbacı savurarak düşmanın kaçmasını engelleyecek şekilde zarar verme yeteneği.

Dörtlü hamle: Dövüşlerde bir turda 4 hamle yapabilmek için gerekli yetenek.
(otomatik)

Seviye 55

Sıvış: Dövüşlerde sıvışabilmeyi sağlayan yetenek. (sıvış)

Seviye 58

Kritik vuruş: Kritik vuruşlar yapabilmeyi sağlayan yetenek. (otomatik)

Seviye 61

Vuruş ustalığı: Rakibe sersemletici bir güçle vurabilmeyi sağlayan yetenek.
(otomatik)

Seviye 65

Suikast: Rakibe ani ölüm getirebilen yetenek. Ninjalar yüzyıllardır bu tekniği sırra saklarlar. Sessizce yaklaştıkları hedefin boynuna yaptıkları hamle hedefi öldürmezse bile ağır bir darbe almasına neden olur. Bu yeteneği kullanacak ninjanın elli boş olmalıdır. (suikast <düşman adı>)

Ninja Büyüler

Seviye 5

Isı görüşü: Karanlıkta ısı yayan canlıları sezmeye yarar.(büyük ısı)

Seviye 8

Cin ateşi: Kurbanı kolay yaralanmasını sağlayan bir aura ile çevreler.(büyük cin düşman_adı)

Seviye 9

Körlük tedavi: Hedefin gözlerindeki körlüğü yoketmeyi amaçlayan büyү.(büyük 'körlük tedavi' hedef_adı)

Hafif tedavi: İyileştirme büyüsü.(büyük 'hafif tedavi' hedef_adı)

Seviye 11

Hava kontrolü: Havanın durumunu iyileştiren veya kötülestiren büyү.(büyük hava iyi, büyük hava kötü)

Seviye 13

Zırh: Hedef kişiyi korumayı, aldığı darbelerin etkisini azaltmayı amaçlar.(büyük zırh hedef_adı)

Seviye 14

Nesne bulma: Bir eşyanın diyarın neresinde bulunduğu bulmaya yarar.(büyük nesne nesne_adı)

Seviye 16

Körlük: Kurbanı kör etmek maksadıyla kullanılır.(büyük körlük düşman_adı)

Seviye 18

Ciddi tedavi: İyileştirme büyüsü.(büyük 'ciddi tedavi')

Seviye 19

Kalkan: Kişiyi koruyan bir kalkan oluşturan büyү.(büyük kalkan hedef_adı)

Seviye 25

Kritik tedavi: İyileştirme büyüsü.(büyük 'kritik tedavi')

Seviye 29

Anımsama sözcüğü: Kendi dininin tapınağına dönmemeyi sağlayan büyü.(büyü anımsama)

Seviye 35

Taş deri: Kişinin derisini bir taş kadar sertleştirerek onu korur.(büyü taş)

Seviye 45

Cehennem ateşi: Kurbana zarar veren bir ateş oluşturur.(büyü 'cehennem ateşi' düşman_adı)

Seviye 50

Şimşek çağrısı: Ancak açık havada ve kötü havada yapılabilen bu büyü, yakında bulunanlara vuran bir şimşek yaratır.(büyü 'şimşek çağrısı')

10.10 Korucu



Büyü sanatları hakkında yeterli düzeyde bilgi sahibi olan kendilerini ormanın ruhunu ve içinde barındırdığı hayvanları korumaya adamış savaşçılardır. Ormanlık alanlarda etkili saldırırlara sahip düşmanlarına korku salan bir sınıfır.

Korucu Yetenekler

Seviye 1

Balta: Balta kullanabilme yeteneğidir.

Hançer: Hançer kullanabilme yeteneğidir.

Mızrak: Mızrak kullanabilme yeteneğidir.

Kılıç: Kılıç kullanabilme yeteneğidir.

Kırbaç: Kırbaç kullanabilme yeteneğidir.

Anımsa: Ait olduğunun dinin tapınağına dönüş komutudur. Seviye 10a kadar geçerlidir. (anımsa)

Parşömen: Parşömen okuma yeteneğidir.(oku yazdıktan sonra okunacak parşömenin adı yazılır.)

Tılsımlar: Büyü kullanabilme ile ilgili bir yetenektir.(otomatik)

Seviye 3

Karşılama: Kurbanın saldırısını silahla karşılamak için kullanılan yetenek. (otomatik)

Seviye 4

Kamuflaj: Ormanlık alanda gizlenme yeteneği.

Seviye 5

Toz atma: Yerdeki tozu-kumu seri bir ayak darbesiyle havalandırarak rakibin gözlerine atmayı hedefleyen, rakibi kısa süreliğine körlestiren yetenek. (toz)

Seviye 6

Hızlı iyileşme: Yaşam puanının daha hızlı yenilenmesini sağlayan yetenek. Bu yetenek yürürken de, dinlenirken de, uyurken de çalışır.(otomatik)

Seviye 8

Tekme: Savaşçıların hedeflerine güçlü bir tekme atma yetenekleri. Düşmana geçikme verir.(tekme)

Seviye 9

Sıyrılma: Saldırının vuracağı noktadan ayrılma prensibine dayanan tekniktir.Hem saldıran hem de sıyrılmayı deneyen için çeviklik değeri çok önemlidir.Savaşçılar sıyrılma yeteneğinin ustalarıdır.(otomatik)

Seviye 10

Kalkan bloğu: Kurbanın saldırısını kalkanla karşılaşmak için geliştirilen yetenek. (otomatik)

Omuz: Hasar vermeyi ve düşürmeyi hedefleyen yetenek. Çok etkilidir.Muhakkak pratik edilmesi gereklidir. Omuz yiyan karakter 2 tur boyunca yerden kalkamaz ve büyü yapamaz. Omuz atan karakter 2 tur boyunca otomatik dövüşmekten başka birsey yapamaz. Omuz atmaya çalışan kişi yere düşebilir. Uçanlara, çeviklere omuz atmak zordur. Yapılı ve ağır birine omuz atmak bir binaya omuz atmaya benzeyebilir. (omuz <hedef adı>)

Seviye 13

Kasap: Cesetleri doğrayarak, yiyecek yapma yeteneği. (doğa ceset)

İkili hamle: Dövüşlerde bir turda iki hamle yapabilmek için gerekli yetenek. (otomatik)

Seviye 15

Yüksek zarar: Kurbana verilen zararı artırmayı sağlayan yetenek.(otomatik)

Pazarlık: Alışverişlerde alırken ucuza alma, satarken pahalıya satma yeteneğidir. Bu yetenek kullanılarak dükkan sahibi fiyat konusunda ikna edilmeye çalışılır. Hırsızlar pazarlık konusunda doğuştan yeteneklidirler. (otomatik)

Sessiz yürüyüş: Sessiz hareket etmeyi sağlayan yetenek.

Seviye 16

Meditasyon: Hızlı iyileşmeye benzer. Yöntem olarak uyurken veya dinlenirken zihin yoğunlaşması kullanılır ve büyü gücünün (mana) yenilenmesi sağlanır. (otomatik)

Seviye 17

Pusu: Korucuların ormanlık alanlarda kamufle olarak hedeflerine anı saldırısı yapmalarını sağlayan yetenek. (pusu <düşman adı>)

Seviye 18

Bitki: Şifalı otlar toplamaya yarar.

İrfan: Bilgelik vasıtıyla herhangi bir eşyanın niteliklerini öğrenme yeteneğidir. Tanımlama büyüsüne benzer. (irfan <esya adı>)

Seviye 21

Silahsızlandır: Rakibin silahını saldırısı sırasında yere düşürme yeteneğidir. (silahsızlandır)

Seviye 23

İkinci silah: İki silahı aynı anda (verimli şekilde) kullanabilmek için geliştirilen yetenek.(otomatik)

Kamufle hareket: Kamufle olmuş bir şekilde hareket edebilmeyi sağlar.

Seviye 24

Çıplak el: Silahsızken de etkili dövüşebilmeyi sağlayan yetenek. (otomatik)

Seviye 31

Ayı çağırma: Ormanlık alanda, yardımcı olarak iki ayı çağırmayı sağlayan yetenek. (ayı)

Çapraz blok: Kurbanın saldırısını çapraz blokla karşılayabilmek için gerekli yetenek. (otomatik)

Seviye 35

Yay: Yay kullanma yeteneğidir. (otomatik)

Kalkan yarma: Dövüş sırasında rakibin kalkanını yarmak için kullanılır. (kalkan yarma)

Nara: Karakterin nara atarak kendini kutsamasını sağlayan yetenek. Büyüye karşı korumayı ve vuruş zarını arttırmır.(nara)

Seviye 36

Yay yapma: Yay yapmak için kullanılan yetenek. Yeterince odun bulunabilmesi gereklidir. (yap yay)

Seviye 37

Ok yapma: Ok yapma yeteneği. Yeterince odun bulunması gereklidir. (yap ok)

Seviye 38

Hayvan kontrolü: Hayvanları kontrol altına almak için kullanılan yetenek. (kontrol <hayvan adı>)

Silah yarma: Dövüş sırasında rakibin silahını yarma yeteneği. (silah yarma)

Seviye 39

Iz: Yerdeki izleri incelemeyi sağlayan yetenek.

Uysallaştır: Hayvanları uysallaştırmak için kullanılır. (uysallaştır)

Seviye 40

Yeşil ok: Ormanlık alanda zehir etkisi olan yeşil bir ok yapmayı sağlayan yetenek.(yap ok yeşil)

Seviye 43

Kör dövüşü: Karakterin gözleri görmüyorken de dövüşebilmesini sağlayan yetenek. (otomatik)

Seviye 44

Kızıl ok: Ormanlık alanda yanma etkisi olan kızıl bir ok yapmayı sağlayan yetenek. (yap ok kızıl)

Seviye 45

Üçlü hamle: Dövüşlerde bir turda üç hamle yapabilme yeteneği. (otomatik)

Seviye 48

Kamp: Kamp kurmayı sağlar. Kamp kurulan odaların iyileştirme yüzdesi daha fazladır.

Seviye 49

Beyaz ok: Ormanlık alanda dondurucu etkisi olan beyaz bir ok yapmayı sağlayan yetenek. (yap ok beyaz)

Seviye 51

Mavi ok: Ormanlık alanda şok etkisi olan mavi bir ok yapmayı sağlayan yetenek. (yap ok mavi)

Seviye 52

Zemin vuruşu: Zemini kontrol altına alarak güçlü bir vuruş yapmayı sağlayan yetenek.

Seviye 55

Aslan çağrıma: Yardım için iki aslan çağrıma yeteneği. (aslan)

Seviye 58

İkincil hamle: Bir silahla iki vuruş yapabilmeyi sağlayan yetenek. (otomatik)

Seviye 61

Kaplan gücü: Zarar ve vuruş zarını artıran bir yetenek.

Korucu Büyüler

Seviye 7

Güçlü görüş: Görüşü keskinleştirmeyi sağlar.(büyük güçlü)

Seviye 13

Körlük tedavi: Hedefin gözlerindeki körlüğün yoketmeyi amaçlayan büyү.(büyük 'körlük tedavi' hedef_adı)

Seviye 22

Ağaç deri: Koruyucu bir büyüdür. Kullananın vücutunu ağaç kabukları sarar.(büyük ağaç)

Seviye 25

Soğuktan korunma: Kişiyi soğuğa ve soğuk büyülere karşı güçlendirir.(büyük soğuktan)

Seviye 26

Sarmaşık: Yerden fırlayan sarmaşıkların kurbanın ayaklarına dolanarak çevikliğini azaltması için kullanılır. Ormanlık alanda yapılabilen bir büyüdür.(büyük sarmaşık)

Seviye 32

Korucu asası: Korucu asası yaratmak için kullanılır.(büyük korucu)

Seviye 33

Hava kontrolü: Havanın durumunu iyileştiren veya kötüleştiiren büyü.(büyük hava iyi, büyük hava kötü)

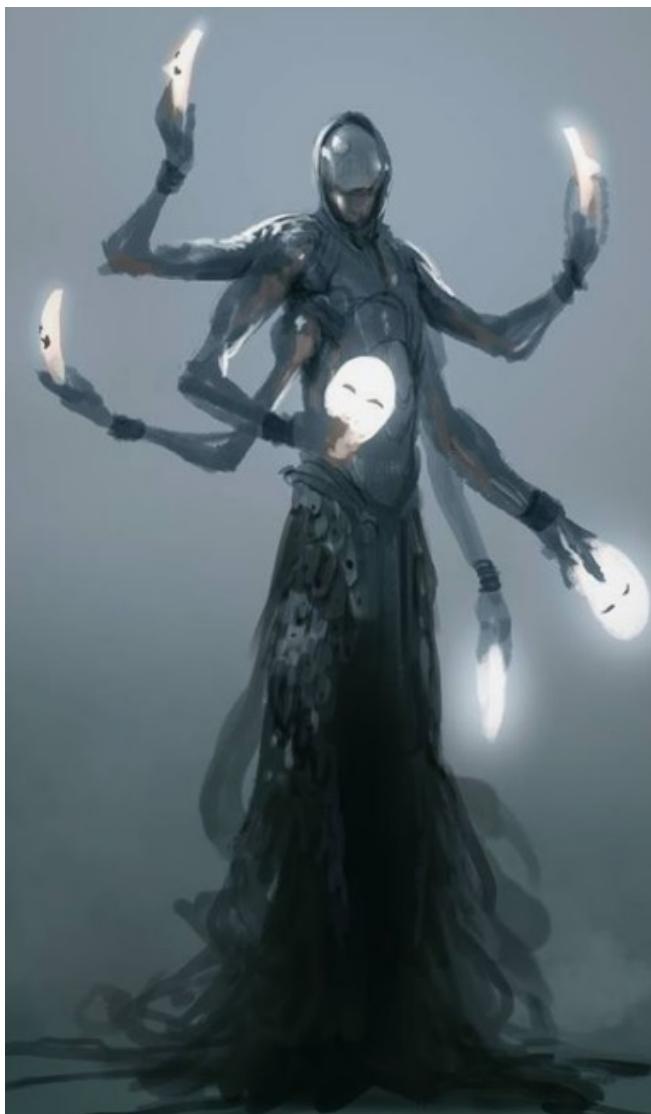
Seviye 46

Su patlaması: Suya yakın yerlerde yapılması gereken bu büyü kurbana zarar vermeye yarar.(büyük 'su patlaması' düşman_adı)

Seviye 63

Aslan yardımı: Avcı aslanları yardıma çağrımak için kullanılır.(büyük aslan düşman_adı)

10.11 Biçimci



Şekil değiştirme konusunda uzman büyüğün sınıfıdır. Bütün büyüğün sınıflarda olduğu gibi bu sınıfda da büyülerin etkinliği için zeka, saldırılardan kolay kaçabilmek için ise çeviklik çok önemlidir. Irk seçimi buna göre yapılmalıdır.

Biçimci Yetenekler

Seviye 1

Hançer: Hançer kullanabilme yeteneğidir.

Kırbaç: Kırbaç kullanabilme yeteneğidir.

Zayı: Dövüş sırasında anlık kaybolup yeniden belirmektedir.

Anımsa: Ait olduğunun dinin tapınağına dönüş komutudur. Seviye 10a kadar geçerlidir. (anımsa)

Parşömen: Parşömen okuma yeteneğidir.(oku yazdıktan sonra okunacak parşömenin adı yazılır.)

Tılsımlar: Büyü kullanabilme ile ilgili bir yetenektir.(otomatik)

Değnekler: Değnek kullanabilme yeteneğidir.(otomatik)

Seviye 6

Meditasyon: Hızlı iyileşmeye benzer. Yöntem olarak uyunken veya dinlenirken zihin yoğunlaşması kullanılır ve büyü gücünün (mana) yenilenmesi sağlanır. (otomatik)

Seviye 7

Pazarlık: Alışverişlerde alırken ucuz alma, satarken pahalıya satma yeteneğidir. Bu yetenek kullanılarak dükkan sahibi fiyat konusunda ikna edilmeye çalışılır. Hırsızlar pazarlık konusunda doğuştan yeteneklidirler. (otomatik)

Seviye 10

Büyü tanıma: Odada yapılan büyülerin isimlerini görebilmeyi sağlayan yetenek.(otomatik)

Seviye 14

Trans: İyileşmenin hızını arttıran yetenek.(otomatik)

Seviye 15

Hızlı iyileşme: Yaşam puanının daha hızlı yenilenmesini sağlayan yetenek. Bu yetenek yürürken de, dinlenirken de, uyunken de çalışır.(otomatik)

Seviye 23

Karşılama: Kurbanın saldırısını silahla karşılamak için kullanılan yetenek. (otomatik)

Seviye 25

İkili hamle: Dövüşlerde bir turda iki hamle yapabilmek için gerekli yetenek. (otomatik)

Seviye 45

Çıplak el: Silahsızken de etkili dövüşebilmeyi sağlayan yetenek. (otomatik)

Seviye 48

Kırbaçla: Silah olarak bir kırbaç kullanırken, kırbacı savurarak düşmanın kaçmasını engelleyecek şekilde zarar verme yeteneği.

Biçimci Büyüler

Seviye 1

Fışek: Düşamana zarar veren bir büyüdür. Büyünün seviyesi yükseldikçe vereceği zarar artar.(büyü fişek <düşman adı>)

Vantrolog: Başka birinin ağızından konuşma büyüsüdür. (büyü vantrolog <kurban adı> <söylenecekler>)

Seviye 4

Asılı disk: Ağırlık taşımak için kullanılan bir disk yaratma büyüsü. (büyü asılı)

Seviye 5

Ayaz: Zarar vermenin yanısıra kurbanın gücünü de azaltan büyü. (büyü ayaz düşmanadı)

Seviye 6

Büyü saptama: Büyülü eşyaları saptamayı sağlayan yetenek.(büyü büyü)

Seviye 9

Sok kavrayışı: Kurban üzerine zarar uygular. Büyünün seviyesi yükseldikçe vereceği zarar da artar.(büyü şok)

Seviye 10

Görünmezi saptama: Büyünün görünmezleri saptamak için kendi gözlerine yaptığı büyüdür.(büyü 'görünmezi saptama')

Seviye 11

Daimi ışık: Bir eşyanın ışık yaymaya başlamasını sağlayan veya bir ışık kaynağı yaratan büyü.(büyü daimi, büyü daimi eşya_adı)

Seviye 12

Kem saptama: Kötü ruhları saptayabilmek için büyünün kendi gözlerine yaptığı büyüdür.(büyü kem)

İyi saptama: Büyünün iyi ruhları saptamak için kendi gözlerine yaptığı büyü.(büyü iyi)

Seviye 13

Görünmezlik: Hedefin görünmez olmasını sağlayan büyü.(büyü görünmezlik)

Seviye 14

Yanan eller: Hedefe zarar veren bir çeşit büyü.(büyü yanan düşman_adı)

Seviye 15

Cin atesi: Kurbanı kolay yaralanmasını sağlayan bir aura ile çevreler.(büyü cin düşman_adı)

Seviye 17

Silah yükselt: Silahların özelliklerini yükseltmek için kullanılan büyü.(büyü silah silah_adı)

Seviye 18

Isı görüşü: Karanlıkta ısı yayan canlıları sezmeye yarar.(büyü ısı)

Seviye 19

Uçma: Uçmayı sağlayan büyü.(büyü uçma hedef_adı)

Zayıflatma: Kurbanın gücünü azaltır ve zayıflamasını sağlar.(büyü zayıf düşman_adı)

Seviye 20

Körlük: Kurbanı kör etmek maksadıyla kullanılır.(büyü körlük düşman_adı)

Seviye 21

Ateş geçirmez: Eşayı ateşe karşı dayanıklı hale getiren büyü.(büyü 'ateş geçirmez' eşya_adı)

Seviye 22

Renk spreyi: Düşmana zarar veren bir büyü.(büyü renk düşman_adı)

Uzak görüş: Normalden daha uzağı görmeyi sağlayan büyü.(büyü uzak)

Seviye 23

Yıldırım: Kurban üzerine zarar uygular. Büyüünün seviyesi yükseldikçe vereceği zarar da artar.(büyü yıldırım düşman_adı)

Yavaşlatma: Kurbanın çevikliğini azaltmak için kullanılır.(büyü yavaş düşman_adı)

Nakil: Büyüyü yapanı diyarın rastgele bir odasına nakil eder.(büyü nakil)

Seviye 24

Hız: Büyücünün hedefi hızlandırmak, çevikliğini artırmak için kullandığı büyü.(büyü hız hedef_adı)

Saydamlık: Kişiyi kapılardan geçecek şekilde saydamlaştırır.(büyü saydam)

Çağrı: Uzaktaki bir oyuncuyu ya da mobu büyüyü yapanın yanına transfer etmeyi sağlar.(büyü çağrı çağrılanın_adı)

Seviye 25

Tanımlama: Eşyanın özelliklerini ayrıntılı bir şekilde görmeyi sağlayan büyü.(büyü tanımlama eşya_adı)

Seviye 26

Koruma kalkanı: Kişiyi koruyucu bir kalkanla çevreler.(büyü koruma)

Seviye 27

Zehir: Kurbanı zehirlemeyi sağlayan yetenek.(büyü zehir düşman_adı)

Cin sisi: Odada saklananları ortaya çıkarılan mor bir duman oluşturur.(büyü 'cin sisi')

Geçit: Hedefe bir geçit açar. (büyü geçit hedef_adı)

Seviye 28

Iptal: Kurban üzerinde etkili olan büyülerini kaldırmak için kullanılan bir büyür.(büyü iptal kurban_adı)

Sülfür yağmuru: Kurban üzerine zarar uygular. Büyünün seviyesi yükseldikçe vereceği zarar da artar.(büyü sülfür düşman_adı)

Seviye 29

Demir gövde: Büyüden etkilenen kişinin derisini bir demir gibi sertleştirmeyi sağlar.(büyü demir hedef_adı)

Yönelim saptama: Hedefin yönelimini saptamaya yarar.(büyü yönelik hedef_adı)

Nesne bulma: Bir eşyanın diyarın neresinde bulunduğu bulmaya yarar.(büyü nesne nesne_adı)

Şarj: Değnekleri şarj etmek için kullanılan büyü.(büyü şarj değnek_adı)

Seviye 30

Hava kontrolü: Havanın durumunu iyileştiren veya kötülestiren büyü.(büyü hava iyi, büyü hava kötü)

Dev gücü: Hedefin gücünü artıran büyü.(büyü dev hedef_adı)

Seviye 31

Lanet: Bir eşyayı veya kurbanı lanetlemeyi sağlayan büyü.(büyü lanet düşman_adı, büyü lanet nesne_adı)

Seviye 32

Anımsama sözcüğü: Kendi dininin tapınağına dönmemi sağlayan büyü.(büyü anımsama)

Seviye 33

Şimşek zinciri: Bir şimşek topunun elden ele dolaşması ve dokunduğu herkese zarar vermesi üzerine kuruludur. Enerji zarar verdikçe söner ve en sonunda yitip gider.(büyü şimşek)

Bağ: Tüm mananızı hedef karaktere geçirmenizi sağlar.(büyü bağ hedef_adı)

Veba: Kurbanın büyülü veba hastalığına yakalanmasına neden olur. Veba hastalığı kurbanın gücünü azaltır ve tedavi edilmezse kısa sürede ölümle sonuçlanır. Vebanın bir diğer özelliği ise bulaşıcı bir virüs yaymasıdır. Kalabalık bölgelerde dolaşan bir vebalı birçok kişinin bu hastalığı kapmasına neden olabilir.(büyü veba düşman_adı)

Seviye 34

Manyetizma: Kurban üzerine zarar uygular. Büyünün seviyesi yükseldikçe vereceği zarar da artar.(büyü manyetizma düşman_adı)

Seviye 35

Zehir saptama: Zehirli eşyaları saptamayı sağlayan büyü.(büyü 'zehir saptama' eşya_adı)

Seviye 36

Beceriksizlik: Kurbanın gücünü ve çevikliğini olumsuz yönde etkileyen büyü.(büyü beceriksiz düşman_adı)

Seviye 38

Genişleme: Kişinin vücut ebatlarını artıran büyü.(büyü genişleme hedef_adı)

Seviye 39

Uyku: Kurbanı uyutmak için kullanılır.(büyü uyku düşman_adı)

Seviye 40

Gelişmiş saptama: Gelişmiş görünmezlige sahip olanları görmeye yarar.(büyü 'gelişmiş saptama')

Köprü: Bir moba veya oyuncuya geçit açmak için kullanılır. (büyü köprü isim)

Şokçu tuzak: Odayı şok dalgalarıyla doldurur. Bu dalgalar odada bulunan kurbana zarar verir.(büyü 'şokçu tuzak')

Seviye 41

Yakıcı su: Kurban üzerine zarar uygular. Büyünün seviyesi yükseldikçe vereceği zarar da artar.(büyü yakıcı düşman_adı)

Büyü defet: Büyüleri iptal etmeyi sağlayan büyü.(büyü defet düşman_adı)

Seviye 42

Toplu görünmezlik: Gruptakilerin tümünün görünmez olmasını sağlar.(büyü 'toplu görünmezlik')

Seviye 43

Gelişmiş görünmezlik: İleri seviyede bir görünmezlik büyüsündür.(büyü 'gelişmiş görünmezlik')

Seviye 48

Asit oku: Kurban üzerine zarar uygular. Büyünün seviyesi yükseldikçe vereceği zarar da artar.(büyü 'asit oku' kurban_adı)

Çığlık: Odada bulunanlara zarar veren düşük frekansta bir çığlık oluşturmayı sağlar.(büyü çığlık)

Boğma: Kurbanın nefes almasını engeller.(büyü boğma düşman_adı)

Seviye 49

Gizemli düş: Odayı uyutucu bir gizemle doldurur.(büyü gizem)

Seviye 50

Onar: Eşyayı onarmayı sağlar.(büyük onar eşya_adı)

Seviye 53

Kalkanlama: Gerçek kaynağı erişerek düşmanın çevresinde bir kalkan oluşturmayı sağlar.(büyük kalkanlama düşman_adı)

Seviye 55

Kem defet: Kem varlıklara zarar veren büyüğü.(büyük 'kem defet' düşman_adı)

Seviye 56

Alev topu: Hedefe alevden bir top göndererek ona zarar vermeyi amaçlayan büyüğü.(büyük 'alev topu' düşman_adı)

Uyuşukluk sisi: Odayı uyuşukluk yaratıp kişileri yavaşlatan bir sis ile doldurur.(büyük uyuşukluk)

Seviye 57

İyilik defet: İyi varlıklara zarar veren büyüğü.(büyük iyilik düşman_adı)

Seviye 58

Yumuşatma: Kurbanın çevikliğini azaltmak için kullanılır.(büyük yumuşat düşman_adı)

Seviye 60

Neksus: Hedefe iki yönlü bir geçit açar. Geçitin açılabilmesi için ek bir güç kaynağına ihtiyaç duyar. (büyük neksus hedef_adı)

Seviye 61

Ejderha nefesi: Kurbana zarar veren büyüğü.(büyük ejderha düşman_adı)

Seviye 63

Asit patlaması: Kurban üzerine zarar uygular. Büyüünün seviyesi yükseldikçe vereceği zarar da artar.(büyük "asit patlaması" kurban_adı)

Krom küre: Kurbana zarar verirken kimi zaman kör eden ve yavaşlatan büyüğü.(büyük 'krom küre' düşman_adı)

Seviye 64

Taktak: Kilitli kapıları açmaya yarar.(büyük taktak)

Seviye 69

Ağ: Kurbanın herhangi bir yöne ilerlemesini engeller ve kurbanın çevikliği ile vuruşzarını düşürür.(büyü ağ düşman_adı)

Seviye 72

Büyü direnci: Kişiyi büyüye karşı dirençli kılar.(büyü 'büyü direnci')

Seviye 73

Binbir şekil: Büyüyü kullananı belirttiği ırka dönüştürür. Böylece kişi takip ediliyorsa izini kaybettirebilir.(büyü binbir ırk_adı)

10.12 Samuray



Doğu kökenli bir tür savaşçı. Onuru her şeyidir. Samurayların vuruşları çok iyidir. Ama dövüşlerden kaçamazlar. Kaçmalarının tek yolu dövüş sırasında kendilerini REZİL(komut) etmeleridir. Bunu da ancak rakibin seviyesi çok yüksekse veya grup arkadaşlarının toplam seviyeleri samurayın seviyesinin 3katından fazlaysa yapabilirler.

Samuray Yetenekler

Seviye 1

Hançer: Hançer kullanabilme yeteneğidir.

Topuz: Topuz kullanabilme yeteneğidir.

Mızrak: Mızrak kullanabilme yeteneğidir.

Kılıç: Kılıç kullanabilme yeteneğidir.

Karşılama: Kurbanın saldırısını silahla karşılamak için kullanılan yetenek. (otomatik)

Anımsa: Ait olduğunun dinin tapınağına dönüş komutudur. Seviye 10a kadar geçerlidir. (anımsa)

Tılsımlar: Büyü kullanabilme ile ilgili bir yetenektir.(otomatik)

Seviye 2

Tekme: Savaşçıların hedeflerine güçlü bir tekme atma yetenekleri. Düşmana geçikme verir.(tekme)

Seviye 3

Hızlı iyileşme: Yaşam puanının daha hızlı yenilenmesini sağlayan yetenek. Bu yetenek yürürken de, dinlenirken de, uyurken de çalışır.(otomatik)

Seviye 5

Değnekler: Değnek kullanabilme yeteneğidir.(otomatik)

Seviye 6

Parşömen: Parşömen okuma yeteneğidir.(oku yazdıktan sonra okunacak parşömenin adı yazılır.)

Seviye 8

Yüksek zarar: Kurbana verilen zararı artırmayı sağlayan yetenek. (otomatik)

Seviye 10

Kalkan bloğu: Kurbanın saldırısını kalkanla karşılamak için geliştirilen yetenek. (otomatik)

İkili hamle: Dövüşlerde bir turda iki hamle yapabilmek için gerekli yetenek. (otomatik)

Seviye 12

Çıplak el: Silahsızken de etkili dövüşebilmeyi sağlayan yetenek. (otomatik)

Seviye 15

Sıyrılma: Saldırının vuracağı noktadan ayrılma prensibine dayanan tekniktir.Hem saldıran hem de sıyrılmayı deneyen için çeviklik değeri çok önemlidir.Savaşçılar sıyrılma yeteneğinin ustalarıdır.(otomatik)

Seviye 16

Meditasyon: Hızlı iyileşmeye benzer. Yöntem olarak uyurken veya dinlenirken zihin yoğunlaşması kullanılır ve büyü gücünün (mana) yenilenmesi sağlanır. (otomatik)

Seviye 19

Pazarlık: Alışverişlerde alırken ucuza alma, satarken pahalıya satma yeteneğidir. Bu yetenek kullanılarak dükkan sahibi fiyat konusunda ikna edilmeye çalışılır. Hırsızlar pazarlık konusunda doğuştan yeteneklidirler. (otomatik)

Seviye 20

Vahşileşme: Vuruş ve zarar zarlarını yükselten, zırhı ise düşüren bir yetenek. (vahşileş)

Çelme: Rakibin bacaklarına hızlı bir vuruş yapılarak onu yere çalmayı amaçlayan yetenek. Başarılı bir çelmenin ardından rakip yere düşer ve 2 tur boyunca kalkamaz. Yere düşen kişinin dövüş becerisi kısmen azalır ve kaçması önlenir. İri cüsseli canlıları yere çalmak kolay olmaz, çevik canlılar ise çelme hamlesini kimi zaman kolayca savuşturabilirler. (çelme)

Üçlü hamle: Dövüşlerde bir turda üç hamle yapabilme yeteneği. (otomatik)

Seviye 21

Silahsızlandırır: Rakibin silahını saldırısı esnasında yere düşürme yeteneğidir. (silahsızlandırır)

Seviye 22

İrfan: Bilgelik vasıtasıyla herhangi bir eşyanın niteliklerini öğrenme yeteneğidir. Tanımlama büyüsüne benzer. (irfan <esya adı>)

Seviye 23

Kör dövüşü: Karakterin gözleri görmüyorken de dövüşebilmesini sağlayan yetenek. (otomatik)

Kurtar: Dövüş sırasında eğer darbelere maruz kalıyorsanız başka bir karakter sizi kurtararak göğsünü siper edebilir. Bu noktada size vuran mobil ya da karakter sizi kurtarana vurmaya başlar.(kurtar <kurtarılmak istenenin adı>)

Seviye 24

İkinci silah: İki silahı aynı anda (verimli şekilde) kullanabilmek için geliştirilen yetenek.(otomatik)

Seviye 25

Harakiri: Samurayların daha hızlı iyileşebilmek için kendi kanlarını akıtma yeteneğidir. (harakiri)

Seviye 26

Kalkan yarma: Dövüş sırasında rakibin kalkanını yarmak için kullanılır. (kalkan yarma)

Seviye 28

Kontra: Yapılan saldırıyla kontra bir saldırıyla cevap vermek için geliştirilen yetenek. (otomatik)

Seviye 29

Silah yarma: Dövüş sırasında rakibin silahını yarma yeteneği. (silah yarma)

Seviye 30

Nara: Karakterin nara atarak kendini kutsamasını sağlayan yetenek. Büyüye karşı korumayı ve vuruş zarını arttırmır.(nara)

Seviye 32

Çapraz blok: Kurbanın saldırısını çapraz blokla karşılayabilmek için gerekli yetenek. (otomatik)

Seviye 36

Çivi: Düşmanın ayaklarına çivi atarak çevikliğini azaltma yeteneğidir. (çivi <düşman adı>)

Seviye 37

Fırlatma: Düşmana mızrak fırlatmayı ya da dövüşürken rakibi fırlatmayı sağlayan yetenek.(fırlat)

Seviye 40

Hedef: Dövüş sırasında hedef değiştirme yeteneği. (hedef <düşman adı>)

Seviye 42

Kılıç yükselt: Kılıçın özelliklerini yükseltmek için kullanılan yetenek.

Seviye 43

Kavrama: Silahın kabzasını sıkıcı kavrayarak, silahsızlandırmayı engelleyen yetenek.(otomatik)

Seviye 46

Patlat: Odaya patlayıcı bir madde bırakarak bütün odadakilere zarar veren bir alan saldırısı yapmayı sağlayan yetenek. (patlat)

Seviye 55

İkincil hamle: Bir silahla iki vuruş yapabilmeyi sağlayan yetenek. (otomatik)

Seviye 61

Kılıç ustalığı: Samurayların yaptıkları katananın dövüşükçe gelişmesini sağlamak için öğrendikleri yetenek.(otomatik)

Seviye 62

Kritik vuruş: Kritik vuruşlar yapabilmeyi sağlayan yetenek. (otomatik)

Seviye 69

Alan saldırısı: Aynı anda birçok kişiyle dövüşebilmeyi sağlayan yetenek. (otomatik)

Seviye 72

Katana: Usta Samuraylar, kendi özel silahlarını yapma yeteneğine sahiptirler. Bunun için demir gereklidir. Katananızı yaptıktan sonra, Görevci ile görüşerek katana görevini satın almalısınız. Böylece katananız kullanıldıkça gelişecektir. (katana)

Vakızaşı: Vakızaşı yapma yeteneği. (vakızaşı)

Samuray Büyüler

Seviye 10

Zırh: Hedef kişiyi korumayı, aldığı darbelerin etkisini azaltmayı amaçlar.(büyük zırh hedef_adı)

Hafif tedavi: İyileştirme büyüsü.(büyük 'hafif tedavi' hedef_adı)

Seviye 12

Kutsama: büyüğe karşı korumayı ve vuruş zarını arttıran bir koruma büyüsü.(büyük kutsama hedef_adı)

Seviye 18

Ciddi tedavi: İyileştirme büyüsü.(büyük 'ciddi tedavi')

Seviye 20

Körlük tedavi: Hedefin gözlerindeki körlüğü yoketmeyi amaçlayan büyü.(büyük 'körlük tedavi' hedef_adı)

Seviye 24

Saydamlık: Kişiyi kapılardan geçecek şekilde saydamlıyor.(büyük saydam)

Seviye 25

Kritik tedavi: İyileştirme büyüsü.(büyük 'kritik tedavi')

Seviye 30

Büyü saptama: Büyülü eşyaları saptamayı sağlayan yetenek.(büyük büyü)

Seviye 35

Zehir tedavi: Hedefteki zehri yoketmeyi amaçlayan büyü. Zehir tedavi.(büyük "zehir tedavi" hedef_adı)

Seviye 39

Zehir saptama: Zehirli eşyaları saptamayı sağlayan büyü.(büyük 'zehir saptama' eşya_adı)

Seviye 60

Yatıştırma: Sürmekte olan bir dövüşü bitirmek için kullanılır.(büyük yatıştırma)

10.13 Vampir



Özellikle geceleri güçlerinde gözlemlenebilir bir artış olan kan emicilerdir. Büyü konusunda yeterli seviyede bilgi sahibidirler. Kana susadıklarında en yakın arkadaşlarını bile beslenmek için kullanabilecek kadar habis varlıklardır.

Vampir Yetenekler

Seviye 1

Hançer: Hançer kullanabilme yeteneğidir.

Kılıç: Kılıç kullanabilme yeteneğidir.

Kırbaç: Kırbaç kullanabilme yeteneğidir.

Anımsa: Ait olduğunun dinin tapınağına dönüş komutudur. Seviye 10a kadar geçerlidir. (anımsa)

Parşömen: Parşömen okuma yeteneğidir.(oku yazdıktan sonra okunacak parşömenin adı yazılır.)

Tılsımlar: Büyü kullanabilme ile ilgili bir yetenektir.(otomatik)

Değnekler: Değnek kullanabilme yeteneğidir.(otomatik)

Seviye 4

Tekme: Savaşçıların hedeflerine güçlü bir tekme atma yetenekleri. Düşmana geçikme verir.(tekme)

Seviye 5

Pazarlık: Alışverişlerde alırken ucuza alma, satarken pahalıya satma yeteneğidir. Bu yetenek kullanılarak dükkan sahibi fiyat konusunda ikna edilmeye çalışılır. Hırsızlar pazarlık konusunda doğuştan yeteneklidirler. (otomatik)

Seviye 6

Meditasyon: Hızlı iyileşmeye benzer. Yöntem olarak uyurken veya dinlenirken zihin yoğunlaşması kullanılır ve büyü gücünün (mana) yenilenmesi sağlanır. (otomatik)

Seviye 8

Mızrak: Mızrak kullanabilme yeteneğidir.

Sıyrılma: Saldırının vuracağı noktadan ayrılma prensibine dayanan tekniktir.Hem saldırın hem de sıyrılmayı deneyen için çeviklik değeri çok önemlidir.Savaşçılar sıyrılma yeteneğinin ustalarıdır.(otomatik)

Seviye 9

Hızlı iyileşme: Yaşam puanının daha hızlı yenilenmesini sağlayan yetenek. Bu yetenek yürürken de, dinlenirken de, uyurken de çalışır.(otomatik)

Seviye 10

Vampir: İnsandan vampire dönüşme yeteneğidir. Bu yeteneği görevci vasıtasiyla öğrenebilirsiniz. (Vampir)

Vampir ısırığı: Düşmanı ısırarak yüksek bir hasar verme yeteneğidir. (ısır)

Sessiz yürüyüş: Sessiz hareket etmeyi sağlayan yetenek.

Seviye 11

Omuz: Hasar vermeyi ve düşürmeyi hedefleyen yetenek. Çok etkilidir. Muhakkak pratik edilmesi gereklidir. Omuz yiyan karakter 2 tur boyunca yerden kalkamaz ve büyü yapamaz. Omuz atan karakter 2 tur boyunca otomatik dövüşmekten başka birsey yapamaz. Omuz atmaya çalışan kişi yere düşebilir. Uçanlara, çeviklere omuz atmak zordur. Yapılı ve ağır birine omuz atmak bir binaya omuz atmaya benzeyebilir. (omuz <hedef adı>)

Kapıkırma: Belirtilen yöndeki kapıyı (veya belirtilen isimdeki kapıyı) omuz atarak kırmayı hedefleyen yetenek. (kapıkır <yönadı>, kapıkır <kapıadı>)

Seviye 12

İkili hamle: Dövüşlerde bir turda iki hamle yapabilmek için gerekli yetenek. (otomatik)

Seviye 13

Yaşam sezme: Odadaki yaşam formlarını sezme yeteneği. (sez)

Seviye 14

Yüksek zarar: Kurbana verilen zararı artırmayı sağlayan yetenek. (otomatik)

Seviye 15

Vampir teması: Vampirlerin hedeflerini dokunma yöntemiyle etkileri altına alarak bilincsizce uyumalarını sağlayan yetenek. Isırma öncesi hazırlık! (dokun <düşman adı>)

Seviye 19

Çıplak el: Silahsızken de etkili dövüşebilmeyi sağlayan yetenek. (otomatik)

Seviye 20

Irfan: Bilgelik vasıtıyla herhangi bir eşyanın niteliklerini öğrenme yeteneğidir. Tanımlama büyüsüne benzer. (irfan <esya adı>)

Seviye 21

Trans: İyileşmenin hızını artıran yetenek. (otomatik)

Seviye 22

Karşılık: Kurbanın saldırısını silahla karşılamak için kullanılan yetenek.
(otomatik)

Seviye 22

Üçlü hamle: Dövüşlerde bir turda üç hamle yapabilme yeteneği. (otomatik)

Seviye 39

Kalkan yarma: Dövüş sırasında rakibin kalkanını yarmak için kullanılır.
(kalkan yarma)

Seviye 43

Hayvan kontrolü: Hayvanları kontrol altına almak için kullanılan bir yetenek.
(kontrol <hayvan adı>)

Seviye 44

Silah yarma: Dövüş sırasında rakibin silahını yarma yeteneği. (silah yarma)

Seviye 48

Kırbaçla: Silah olarak bir kırbaç kullanırken, kırbacı savurarak düşmanın kaçmasını engelleyecek şekilde zarar verme yeteneği.

Seviye 50

İşik direnci: Işığın zarar verici etkisini azaltabilme yeteneği.

Vampir Büyüler

Seviye 10

Anımsama sözcüğü: Kendi dininin tapınağına dönmeyi sağlayan büyü.(büyü anımsama)

Seviye 13

Zırh: Hedef kişiyi korumayı, aldığı darbelerin etkisini azaltmayı amaçlar.(büyü zırh hedef_adı)

İyi saptama: Büyüğün iyİ ruhları saptamak için kendi gözlerine yaptığı büyü.(büyü iyi)

Seviye 14

Yanan eller: Hedefe zarar veren bir çeşit büyü.(büyü yanın düşman_adı)

Seviye 16

Zayıflatma: Kurbanın gücünü azaltır ve zayıflamasını sağlar.(büyü zayıf düşman_adı)

Seviye 20

Körlük: Kurbanı kör etmek maksadıyla kullanılır.(büyü körlük düşman_adı)

Kalkan: Kişiyi koruyan bir kalkan oluşturan büyü.(büyü kalkan hedef_adı)

Seviye 23

Görünmezi saptama: Büyüğün görünmezleri saptamak için kendi gözlerine yaptığı büyündür.(büyü 'görünmezi saptama')

Seviye 24

Hava kontrolü: Havanın durumunu iyileştiren veya kötüleştiren büyü.(büyü hava iyi, büyü hava kötü)

Büyü defet: Büyüleri iptal etmeyi sağlayan büyü.(büyü defet düşman_adı)

Seviye 25

Renk spreyi: Düşmana zarar veren bir büyü.(büyü renk düşman_adı)

Seviye 26

Gül: Bir adet gül yaratmayı sağlayan büyü.(büyü gül)

Seviye 27

İyiden korunma: Kişiyi iyi yönelimlilere karşı korur.(büyü iyiden)

Seviye 28

Yavaşlatma: Kurbanın çevikliğini azaltmak için kullanılır.(büyü yavaş düşman_adı)

Seviye 30

Kişi etkileme: Kurbanı hypnotize ederek etki altına almayı sağlar. Etki altına alınan kurban, efendisinin emirlerini harfiyen uygular.(büyü 'kişi etkileme' kurban_adı)

Seviye 31

Zehir saptama: Zehirli eşyaları saptamayı sağlayan büyü.(büyü 'zehir saptama' eşya_adı)

Seviye 32

İyilik defet: İyi varlıklara zarar veren büyü.(büyü iyilik düşman_adı)

Seviye 33

Şimşek zinciri: Bir şimşek topunun elden ele dolaşması ve dokunduğu herkese zarar vermesi üzerine kuruludur. Enerji zarar verdikçe söner ve en sonunda yitip gider.(büyü şimşek)

Seviye 38

Yarasa öfkesi: Kurban üzerine zarar uygular. Büyünün seviyesi yükseldikçe vereceği zarar da artar.(büyü yarasa düşman_adı)

Seviye 42

Ölü canlandırma: Cesetleri canlandırarak hortlaklar yaratmayı sağlar.(büyü 'ölü canlandırma' ceset)

Seviye 43

Uçma: Uçmayı sağlayan büyü.(büyü uçma hedef_adı)

Seviye 44

Lanet: Bir eşyayı veya kurbanı lanetlemeyi sağlayan büyü.(büyü lanet düşman_adı, büyü lanet nesne_adı)

Seviye 47

Gizemli yürüyüş: Vampirlerin kurbanlarının yanına gitmek için kullandıkları büyü.(büyü 'gizemli yürüyüş' kurban_adı)

Seviye 60

Taş deri: Kişinin derisini bir taş kadar sertleştirerek onu korur.(büyü taş)

11 - Kaballar

Belirli bir amaç için bir araya gelmiş karakterlerin oluşturduğu yasal/yasadışı örgütlere KABAL denir. Kabalların kendi özel güçleri ve bu güçleri onlara sağlayan kabal objeleri vardır. Kabal objesi başka bir kabalın tapınağına götürüldüğünde taşı alınan kabal güçlerini yitirir. Bir kabala üye olanlar ömür boyu sürecek bir anlaşma yapmış olurlar. Kabaldan ayrılan veya atılan karakterler cezalandırılır. Bir başka kabala girmeleri mümkün olmaz. Kabal yetenekleri ile ilgili ayrıntılı bilgiyi komutlar bölümünde bulabilirsiniz.

Uzak Diyarlar'ın bilinen kabalları ise şunlardır:

11.1 Tüze Kabalı

Tüze kabalı Uzak Diyarlarda adaletin simgesidir. Bu kabal, kabal lideri yani başyargıcın belirlediği yazılı kanunlar çerçevesinde Selenge şehrinde düzeni sağlamaya yeminli kanun adamlarından oluşur. Yazdıkları kanunlara karşı gelen suçluları yakalamak ve yargılamakla yükümlüdürler. Yetki alanındaki masum halkı hayatı pahasına korur. Şehirdeki bütün güvenlik birimleri (Yasavullar, Muhafizler vs.) Tüze kabalına bağlıdır. Bu güvenlik güçlerinin yanında suç işlemek yargılanmak için yeterli bir sebeptir. Tüze kabalı adaletli bir yargılama için mahkeme kurabilir, ceza kararı için kanun adamlarından oluşan bir kurul oluşturabilir. Kanun kaçakları için arama emri çıkartabilir, bu suçluların başına ödül koyabilir. Bu kabalın başlıca düşmanı Kaos kabalıdır. Tüze kabalı, şehirde kanun tanımaz bir şekilde gezen ve halka özgürlük propagandası yapan Kaos kabalına karşı ölümüne mücadele verir.

11.2 Kaos Kabalı

Kaos kabalı Uzak Diyarlarda özgürlüğün temsilcisidir . Bu kabal bağımsızlığını kaybetmektense hayatını vermeyi tercih eden, kanunlardan ölesiye nefret eden özgürlük savaşçılarından oluşur. Kanunları, halkın bağımsızlığını kısıtlayan, her bireyin doğuştan sahip olduğu hakları elinden alan, şehrin ileri gelenlerinin halkın dizginlemek için sonradan uydurduğu yazılı metinler olarak görürler. Kanun tanımadalar, kanunları masum ve gücsüz halka diretenlere karşı hayatları pahasına mücadele verirler. Kabalın baş düşmanı Tüze kabalına mensup yargıçlardır. Çünkü Kaos kabalı üyelerine göre yargıçlar, halkın elini kolunu bağlayan, özgürlüklerini elinden alanların önde gidenleridir. Şehirde gizli ya da doğrudan propaganda yapar, halkın uyandırmaya çalışırlar. Arananlar listesinde hep en başadırlar ve bu durumla gurur duyarlar.

11.3 Şövalye Kabalı

Şövalye Kabalı, Tanrı'nın, diyardaki kötülere yumruğudur. Şövalyeler, iyiliğin yolunda yürüyenlerin, Tanrı'nın öğretilerini benimseyenlerin savunucusudur. Kötü yönelimlilerin ise korkulu rüyası, en büyük düşmanıdır. Bir Şövalyeye göre diyardaki yaşam sadece bir sınavdır. Kalbi temiz olanlar ve kendilerini iyilik yapmaya adayanlar, zihinlerini kem düşüncelerden arındırıp Tanrı'nın yasak ettilerinden uzak duranlar, hesap gününde gerçek mükafata kavuşacak, sonsuz ve mutlu bir yaşamı hakedeceklerdir. O nedenledir ki kalbi taşlaşmış, günaha ve pisliğe batmış olanlarla hayatı pahasına mücadele ederler. Bu uğurda verilen her yaşam, ödüle yaklaştıran bir adımdır onlar için. Davalarındaki en azılı düşmanları İstila Kabalına mensup olanlardır. Onlar ki hakkında bir şey bilinmeyenler, onlar ki günah içinde yüzenlerdir. Yasak edilen ne varsa onlar için hayatı tadılması gereken bir zevktir. Bu nedenle Şövalyelere göre bu pislikler defalarca ölümü hakeder. Sonunda da Tanrı'nın gazabını tadacak ve sonsuz acıya mahkum edilerek, cehennemin dipsiz kuyularına sürüleceklerdir. O gün gelene dek ise ceza verme şerefi Şövalyelere aittir.

11.4 İstila Kabalı

Uzun yıllar önce Gerighelm Şehri'nden gelen şövalyelerin saldırısıyla karanlığın güçleri, diyardaki en derin ve en şeytani bölgelerden biri olan Underdark'a çekilmek zorunda kaldı. Söylenenlere göre kısa zaman sonra bu bölgedeki karanlık büyümeye ve güçlenmeye başladı. Underdark'ın derinliklerinde kimse neler olduğunu bilmiyordu. Sonra şeytani bir ordu peydah oldu ve şövalyelerin hükmündeki topraklarda katliama başladı. Kara ordu hiçbir canı bağışlamadan önünde duranlara ölümden başka hiçbir şey vermeden ilerledi. Selenge'nin batısında kalan geniş arazide şövalyeler kara ordunun önüne çıktı. Şövalyelerin sayısı kendine "istilacı" diyen kara ordudan fazlaydı. Bu durum karanlığın ordusu için yolun sonu demekti. O an karanlık bir bulut iki ordunun çevresini sardı. Bulutun içinde neler olup bittiği kesin olarak bilinmese de, bir söylemeye göre bulutun çekilmesiyle ortaya çıkan yalnız şövalyelerin cesetleriyydi.

11.5 Tılsım Kabalı

Aşağıdaki metin Randalin Gamwood tarafından hazırlanmıştır. Tılsım kabalı Uzak Diyarlar üzerindeki büyü kavramının yöneticileridirler. Büyüyü sanatları olarak benimsemiş, ve daha yüksek güçe ulaşmak için bir "araç" olarak görmektedirler. Kabalın prensipleri dahilinde büyü sanatına olan herhangi bir hakareti kabalın kişisel onur meselesi olarak algılarlar. Neye inanıyor olurlarsa olsunlar, diğer efsun örüküler ortak hasımlara karşı Tılsım kabalından korunma talep edebilirler. Kabalın mensubuna sunduğu gücü kabalın prensiplerine uymayan amaçlar için kullanmak ağır bir suçtur. Tılsım kabalı kişisel tercihlerle ilgilenmez. Kişi kendi kaderini büyü sanatıyla kesiştirmiş olduğu sürece bu oluşum içinde bulunabilir. Diğer savaş sanatçısı büyü kullanıcılarının (paladin, anti-paladin, korucu vs.)efsunları, Tılsım kabalının irfanı dahilinde "mucize" olarak tanımlanır ve efsun sanatının dışında tutulur. Bu sebepten bu disiplinlerde kendini eğitmiş olanların Tılsım kabalında yeri yoktur. Tılsım kabalının dini açıdan belirleyici sınırları yoktur. Kabalın büyü düşmanları dışında diğer hiçbir kaballa veya öğretiyle örgütsel bir husumeti olamaz. Kabal üyelerinin kişisel meseleleri de ancak toplu bir karar alınırsa örgütsel bir mesele olarak kabul edilir.

11.6 Öfke Kabalı

Öfke Kabalı Uzak Diyarlarda bilek gücünün timsalidir. Büyüden nefret eder, büyü kullanıcılarına ölesiye kin duyarlar. Bu kabala mensup olanlara göre büyü, zayıf karakterlerin arkasına sığındığı bir şarlatanlık gösterisidir sadece. Bir göz yanılıgısı, kandırmamacıdır. Gerçek güç ancak ve ancak bilek gücüyle elde edilir. Yıllar süren silah eğitimi, hız, teknik ve tecrübeyle kazanılır güç dediğin, üç beş tane anlamsız sözcük söyleyip el kol hareketi yaparak değil... Yıllarca verilen emeği en iyi bilen ve silahlar konusunda en uzman kişiler olduklarından büyüle kolay yoldan güç elde etmeye çalışanlara öfke duyarlar. Derinden gelen, uğruna yaşamlarından vazgeçebilecekleri bir öfke... Bu kabala mensup olanların büyüye karşı dirençleri çok yüksektir. Savaş yaraları çok daha hızlı iyileşir. Görünmez olan büyütüleri bile farkedebilen keskin bir görüşe sahiptirler. Kabalda bulunanlar iksir kullanmaz, büyülü nesnelerden kaçınırlar. Kabala girmek isteyen adayların da izleyecekleri yol budur tabiki. Safkan büyütülerin(gan, ermiş, ögeci, karakam, biçimci vs.) doğal olarak bu kabala girmesi mümkün değildir. Genel olarak savaşçı sınıflar tercih edilir. Savaşçı olup da az miktarda büyü yeteneğine sahip ama bu yeteneğini kullanmamaya yeminli sınıflar da(Ninja, samuray gibi) bu kabala girebilir. Yeterki büyüyü ve büyü kullanıcılarını diyar üzerinden silmeye ant içmiş olsunlar...

11.7 Avcı Kabalı

Avcı Kabalı Uzak Diyarlardaki en büyük tüccar birliğidir. Ticaret ve para yaşamlarının ayrılmaz bir parçasıdır. Para, onlara göre elde edilmesi zor ve hayatı idame ettirmek için her bireyin sahip olması gereken, hayatta en büyük öneme sahip şeydir. Güce giden yolda en büyük araçtır para... Avcıların dünya görüşüne göre satın alınamayacak mal veya şahıs yoktur. Herkesin ve herseyin bir değeri vardır. Sahip olduğun en büyük güç, satın alma gücündür. Yeteri kadar parası olanın sahip olamayacağı hiçbir şey yoktur. Şehirler Avcıların ticaret merkezidir. Bu nedenle şehirlerin kurulumunu ve gelişimini teşvik ederler. Daha büyük şehir daha büyük kazançtır onlar için. Ormanlar ise kazanç getirmekten uzak, boş harcanan ve bir an önce şehre dönüştürülmesi gereken arazilerdir. Bu nedenledir ki Aslan Kabalının en büyük düşmanlarıdır. Kendilerini doğal yaşama adamış bu hayvanlar, onlara göre

hayatın zevklerinden mahrum, çulsuz bez parasız ve anlamsız şeyler uğruna hayatlarını feda eden ahmaklardır. Sırf bu nedenle bile katledilmeyi hakederler. Hele bir de ticaretlerini baltalıyor ve zarar etmelerine neden oluyorlarsa işte o zaman başlarına konan iyi bir para ödülüyle öldürülmeye müstahaktır.

11.8 Aslan Kabalı

Aslan Kabalı "Ormanın Ruhu"nun koruyucusudur. Bu topluluk, Kendilerini ticaret, para, kalabalık şehir yaşamı gibi anlamsız şeylerden soyutlamış ve tamamiyle doğal yaşama adamış orman neferlerinden oluşur. Aslan adamlar paraya değer vermez, taş binalardan hazırlamazlar. Doğal yaşamı, ormanı ve içinde barındırdığı canlıları hayatları pahasına korurlar. Doğada hassas bir denge olduğuna ve bu dengenin müdahele edilmeden korunması gerektigine yürekten inanırlar. Orman yakıp, küllerinden şehirler inşa eden para düşkünlere onlar için bu hassas dengede en büyük tehdittir. Aslan adamlar gücünü doğadan alır. Kendi mekanındaki bir aslan adam kimsenin bulaşmak istemeyeceği bir düşmandır. Orman yaratıkları, onların savaştaki en büyük müttefikidir. Sadık oldukları tek kanun orman kanunlarıdır. Baş koydukları yolda en büyük düşmanları Avcı Kabalı mensuplarıdır. Avcıların benimsediği ilkeler midelerini bulandırır. Bu paragöz orman düşmanlarını diyardan silmek, aslan adamların hayatındaki en büyük emeldir. Düşmanlıklarını çok uzun bir geçmişe dayanır. Birbirlerine olan nefretleri ise bir o kadar tazelidir...

Yakında kaballar hakkında daha ayrıntılı bilgilendirme belgeleri yazılacaktır...

12 - Komutlar

Bu bölümde oyundaki temel komutlar hakkında bilgi bulabilirsiniz.

12.1 Temel Komutlar

kuzey: Kuzey yönünde ilerlemeyi sağlayan komut. Kısaca k harfi de yazılabilir.

güney: Güney yönünde ilerlemeyi sağlayan komut. Kısaca g harfi de yazılabilir.

doğu: Doğu yönünde ilerlemeyi sağlayan komut. Kısaca d harfi de yazılabilir.

batı: Batı yönünde ilerlemeyi sağlayan komut. Kısaca b harfi de yazılabilir.

aşağı: Aşağı yönünde ilerlemeyi sağlayan komut. Kısaca a harfi de yazılabilir.

yukarı: Yukarı yönünde ilerlemeyi sağlayan komut. Kısaca y harfi de yazılabilir.

bak: Bulundığınız odanın neresi olduğunu öğrenmek için kullanılan komut. Ayrıca odada işaret tabela gibi şeyler varsa(oda tanımlarında belirtilir bu tip şeyler.) bunlara bakmak için de kullanılır. Örnek: bak işaret

skor: Karaktere ait genel bilgilerin yer aldığı bir tablonun görülmemesini sağlayan komut.

eğitim: Bir eğitim ustadının yanında sadece eğitim yazarak eğitlebilecekler görülebilir. Güç, zeka, bilgelik, çeviklik, bünye, karizma, yaşam puanı ve mana puanı değerlerini artırmak için eğitimci mobun(eğitim ustası, şaman bengi gibi) yanında girilen komuttur. Kullanımı eğitim yazdıktan sonra artırılmak istenen değerin girilmesidir. Örnek: eğitim bün. Bu komutla istenen değerleri artırabilmek için eğitim seansına ihtiyaç vardır. Eğitim seansları her beş seviyede bir kazanılır. Ya da pratik seansları eğitime dönüştürülebilir.(bknz. kazan eğitim)

pratik: Bir pratik ustadının yanında sadece pratik yazarak pratik edilebilecekler görülebilir. Kullanımı pratik yazdıktan sonra pratik edilmek istenen büyü yada yetenek isminin girilmesidir. Bunun için pratik seansına sahip olmak gereklidir. Pratik seansları her seviyede gelir. Pratik seansı kazanmak için kazan pratik komutu kullanılabilir.(bknz: kazan pratik)

kazan eğitim: 10 pratik seansını 1 eğitim seansına dönüştürür. Sadece eğitimci veya pratikçinin yanında kullanılabilir.

kazan pratik: 1 eğitim seansını 10 pratik seansına dönüştürür. Sadece eğitimci veya pratikçinin yanında kullanılabilir.

envanter: Karakterin taşıdığı eşyaları gösteren komuttur. Kısaca e harfi de yazılabilir.

ekipman: Karakterin giydiği ekipmanları gösteren komuttur. Kısaca ek yazılabilir.

giy: Envanterde bulunan bir ekipmanı giymek için kullanılan komuttur. Giy komutundan sonra giyilecek ekipman adı yazılır. Örnek: giy kılıç . Eğer giy tümü derseniz, envanterdeki bütün ekipmanları giyersiniz.

çıkar: Giyilmiş bir ekipmanı çıkarmak için kullanılan komuttur. Çıkar komutundan sonra çıkarılacak ekipman adı yazılır. Örnek: çıkar kılıç . Eğer çıkar tümü derseniz, giydiğiniz herşeyi çıkarırsınız.

al: Karakterin bulunduğu odada yerde bulunan bir nesneyi almak için veya bir taşıyıcıda bulunan bir nesneyi almak için kullanılan komuttur. Bu taşıyıcı bir ceset de olabilir bir çanta da. Yerde bulunan bir şeyi almak için al komutundan sonra alınacak eşyanın adı yazılır. Örnek: al miğfer. Eğer bir taşıyıcıdan bir eşya almak istiyorsak komutun sonunda taşıyıcının da ismini belirtmeliyiz. Örneğin bir canavar öldürdüük ve bu canavarın cesedinde bir bot var. Girilecek komut: al bot ceset. Ya da envanterde taşıdığımız bir çantanın içinde bir matara var. Girilecek komut al matara çanta. Eğer al tümü çanta veya al tümü ceset derseniz, taşıyıcındaki herşeyi alırsınız.

koy: Bir eşayı taşıyıcıya koymak için kullanılan komuttur. Koy komutundan sonra koyulacak eşyanın adı, son olarak da taşıyıcının adı yazılır. Örneğin çantamızın içine bir matara koymak istiyoruz. Girilecek komut: koy matara çanta. Eğer koy tümü çanta derseniz envanterdeki herşeyi çantaya koyarsınız.

incele: Bir eşayı ayrıntılı olarak incelemek için kullanılan komuttur. Taşıyıcıların içeriğini görmek için de kullanılır. Örnek: incele çanta

bırak: envanterde bulunan bir eşayı yere bırakmak için kullanılan komuttur. Örnek: bırak kemer . Eğer bırak tümü derseniz, envanterinizdeki herşeyi yere bırakırsınız.

çıkış: Bulundığınız odanın çıkışlarını gösteren komuttur. Hangi yönlerde hangi odalar var bu komutla görebilirsiniz.

tart: Bu komutla düşmanınızı sizin seviyenize göre güçlü mü zayıf mı olduğunu öğrenebilirsiniz. Örnek: tart canavar. Tarttığınızda "Mükemmel eşleşme" diyorsa düşmanınız sizinle aynı seviyededir.

kurban: yerde bulunan şeyleri Tanrı'ya kurban etme komutudur. Örnek: kurban ceset . Kurban ederek akçe kazanabilirsiniz.

saldırı: Bir düşmana saldırma komutudur. Saldırmak için hedef belirtmek gereklidir. Örnek saldırı canavar

kaç: Dövüşten kaçmayı sağlayan komuttur.

anımsa: Seçilen dinin tapınağına geri dönüşü sağlayan komuttur. Dinsizler Şaman Benginin yanına döner.

korkaklık: Belli bir yaşam puanının altına düştüğünde karakterin otomatik olarak kaçmasını sağlayan komuttur. Korkak yazdıktan sonra kaçılması istenen yaşam puanı değeri yazılır. Örnek: korkak 50

uyu: Uyumayı sağlayan komuttur. Karakter daha hızlı iyileşir.(özellikle kendi dininin tapınağında)

kalk: Uyuyan veya oturan karakterin ayağa kalkmasını sağlayan komuttur.

uyan: Uyurken kalkmayı ya da uyuyan birini kaldırmayı sağlayan komuttur. Örnek: uyan maru

otur: Oturmayı sağlayan komuttur.

dinlen: Uyumadan dinlenmeyi sağlayan komuttur.

ye: Envanterde bulunan bir yiyeceği yemek için kullanılan komuttur. Örnek: ye turta

iç: Envanterde bulunan bir su taşıyıcısından veya odada bulunan bir su kaynağından(çeşme, pınar vs.) içme komutudur. Örnek: iç matara veya iç çeşme

doldur: Bir kaynaktan su taşıyıcısına su doldurma komutudur. Bu komutun kullanılabilmesi için odada bir su kaynağı envanterde ise bir su taşıyıcısı olmalıdır. Örnek: doldur matara

yudumla: İksirleri yudulamak için kullanılan komuttur. Mesela anımsama

iksirini yudumlamak istiyorsak: yudumla anımsama

etki: Karakterinizin o anda etkisi altında olduğu büyüleri görmeyi sağlayan komuttur.

kim: Oyunda o anda çevrimiçi olan oyuncuları gösteren komuttur.

günce: Sahip olduğunuz akçe miktarını, toplam tecrübe puanınızı, sonraki seviye için gerekli olan tecrübe puanını, öldürdüğünüz mobların(oyun tarafından yönlendirilen yaratıkların) sayısını ve son 14 gün içinde kaç saat kaç dakika oyuna bağlı kaldığınızı gösteren komuttur.

kaydet: Karakteri kaydetmek için kullanılır. Otomatik kayıt vardır.

nerede: Bulundığınız bölgedeki oyuncuların hangi odada olduğunu gösteren komuttur. Ayrıca hedef belirterek de kullanılabilir. Hedef belirtilirse moblar da bulunabilir. Örnek: nerede canavar

katlet: Oyunculara saldırmak için kullanılan komuttur. Hedef belirtilmesi gereklidir. Örnek: katlet maru

liste: Satıcıların bulunduğu yerlerde satılan şeylerin listesini görmek için kullanılan komuttur.

alış: Satıcıların bulunduğu yerlerde bir şey satın almak için kullanılan komut. Alış komutunu yazdıktan sonra satın alınacak eşyanın adı yazılır. Örnek: alış matara

satış: Satıcıların bulunduğu yerlerde bir şey satmak için kullanılan komut. Satış komutundan sonra satılacak eşyanın adı yazılır. Örnek: satış zırh

değer: Bir eşyayı satmadan önce satıcının ona ne kadar değer biçeceğini öğrenmek için kullanılan komuttur. Değer yazdıktan sonra değerini öğrenmek istediğiniz eşyanın adını yazın. Örnek: değer kılıç

aç: Kapalı kapıları açmak için kullanılan komuttur. Açılmak üzere olan kapıının hangi yönde olduğu veya açılacak şeyin adı yazılır. Örnek: aç doğu veya aç kapı

kilitaç: Kilitli kapıları açmak için kullanılan komuttur. Bu komutla kilidi açabilmek için envanterde veya yerde o kapının anahtarı bulunmalıdır. Kilitaç komutundan sonra kilitli kapının bulunduğu yön veya açılacak şeyin adı yazılır. Örnek: kilitaç doğu veya kilitaç kapı

kapat: Kapıları kapatmak için kullanılan komuttur.

tara: Karakterin bulunduğu noktanın çevresinde hangi yönde hangi mob veya oyuncunun olduğunu gösteren komuttur. Tara komutundan sonra bir yön girilirse o yöndeki odaları tarar. Örnek: tara kuzey

takip: Bir oyuncuyu takip etmek için kullanılan komuttur. Örnek: takip maru . Takip komutu girildikten sonra takip edilen kişi nereye giderse takip eden onu izler. Takip etmeyi bırakmak için takip kapat komutu girilir.

grup: Seviyesi yakın başka oyuncularla grup yapmak için kullanılan komuttur. Grup yaparak bir düşmana karşı birkaç kişi saldırılabilir. Gruptaki herkes tecrübe puanı alır. Grup yapabilmek için ilk önce 1.oyuncunun 2.yi yani lideri takip etmesi gereklidir. Daha sonra 2. oyuncu yani lider takip yazdıktan sonra grubuna almak istediği 1.oyuncunun adını yazar. Örnek: Jai lider olmak istiyor. Maru ise onu takip edecek. Maru takip jai yazar ve jaiyi takip eder, jai ise grup maru yazar ve maruyu grubuna alır.

acıbana: İlk seviyelerde kaybedilen basit kalitesiz ekipmanları Tanrı'dan dileyerek sahip olma komutudur.

ipucu: İpucu kanalını açıp kapatmak için kullanılan komuttur. ipucu aç diyerek açabilir, ipucu kapat diyerek kapatabilirsiniz.

bölge: Diyarda bulunan bölgeler ve gidiş yollarını gösteren komuttur.

büyüler: Karakterin sahip olduğu ve olacağı büyüleri gösteren komuttur.

yetenekler: Karakterin sahip olduğu ve olacağı yetenekleri gösteren komuttur.

zaman: O anki zamanı görmeyi sağlayan komuttur.

! : Bir önceki komutun aynısını girmeyi sağlayan komuttur.

, : Söyle komutu yerine kullanılabilen bir komuttur.

ayril: Oyundan ayrılmayı sağlayan komuttur.

intihar: Karakteri silmek için kullanılan komuttur. İki kez üst üste girilmelidir.

12.2 Oto Komutları

Bu komutlar karakterin otomatik olarak yaptığı eylemleri açıp kapatmak içindir. Oto yazılarak otomatik komutların listesi ve açık-kapalı durumları görülebilir. Açıp kapama işlemi için sadece komut adının yazılması yeterlidir.

otodestek: Grup arkadaşlarına savaş esnasında otomatik olarak destek vermeyi sağlayan komuttur.

otoçıkış: Oda tanımlarında çıkışların otomatik olarak gözükmesini sağlayan komuttur.

otoakçe: Öldürülen kurbanın cesedinden otomatik olarak akçeleri almayı sağlayan komuttur.

otoyağma: Öldürülen kurbanın cesedinden bütün ekipmanları otomatik olarak almayı sağlayan komuttur.

otokurban: Öldürülen kurbanın cesedini otomatik olarak kurban etme komutudur.

otodağıt: Herhangi bir şekilde bir yerden akçe alındığında akçeleri otomatik olarak grup arkadaşlarına paylaştırmayı sağlayan komuttur.

takip: Herhangi biri tarafından takip edilmek istenmiyorsanız, takip kapat yazarak takibi kapatabilirsiniz. Takip aç yazarak da takibe izin verebilirsiniz.

suflör: yaşam puanı, mana puanı, hareket puanı, kalan tp gibi değerlerin yazılı olduğu ve her entera basıldığından çıkan suflör satırının açılıp kapatılmasını sağlayan komuttur.

bileşik: envanterdeki birden fazla sayıdaki aynı isimli ekipmanın ayrık veya bileşik görünmesini sağlayan komuttur. Bileşik açık olursa envanterde şöyle görünür: (3) elma. Ama bileşik kapalı olursa envanter listesinde alt alta 3 tane elma yazar.

çağrı: Bu komutla durumunuzu "herkesin çağrı büyüsüne açık" veya "sadece ok aralığındakilerin çağrı büyüsüne açık" olarak değiştirebilirsiniz.

iptal: Bu komutla başkalarının iptal büyülerini kabul edebilir veya reddedebilirsiniz.

12.3 Görevci, Dilekçi ve Tefeci Komutları

12.3.1. Görevci Komutları

Bu komutlar sadece görevci Hassan'ın yanında kullanılabilir. Ayrıntılı bilgi için Nasıl Görev Yaparım? başlığını inceleyebilirsiniz.

görev iste: Görevciden görev isteme komutudur.

görev bitti: Görevciye görevin bittiğini haber verme komutudur.

görev puan: Sahip olduğunuz görev puanını öğrenme komutudur. Skor tablosundan da bakılabilir.

görev bilgi: Alınan görevin ne olduğunu tekrar öğrenmek için kullanılan komuttur.

görev zaman: Görevi bitimine ne kadar süre kaldığını öğrenmek için kullanılan komuttur.

görev liste: Görev ekipmanlarının listesini görmek için kullanılan komuttur.

görev alış: İstenilen görev puanı ve akçeyi biriktirdikten sonra görev ekipmanı almak için kullanılan komuttur. görev alış yazdıktan sonra istenilen görev eşyasının adı yazılır. Örnek: görev alış kızılçanta

görev iade: Daha önceden alınmış bir görev eşyasını Hassan'a iade ederek görev puanlarının bir kısmını geri almak için kullanılan komuttur. Örnek: görev iade mavicanta

görev özellik: Görev eşyalarının hangi özelliklere sahip olduğunu öğrenmek için kullanılan komuttur. görev özellik yazdıktan sonra özelliği öğrenilmek istenen eşyanın adı yazılır. Örnek: görev özellik mavisilah

görev sigorta: Bir görev eşyasına sahip olduktan sonra kaybedildiyse, görev eşyası gp ve akçe harcamadan bu komutla görevciden tekrar istenebilir. Örnek: görev sigorta mavikolan

eniyi: Vücutun belli bölgeleri için en iyi ekipmanları öğrenmek için kullanılan komuttur. Örnek: eniyi gövde

12.3.2. Dilekçi Komutları

Bu komutlar sadece dilekçi Hüssam'ın yanında kullanılabilir. Ayrıntılı bilgi için Dilek Kuyusunu Nasıl Kullanırı? başlığını inceleyebilirsiniz.

dilek liste: Dilek taşlarının listesini görmek için kullanılan komuttur.

dilek özellik: Dilek taşlarının özelliklerini gösteren komuttur. dilek özellik dedikten sonra özellikleri öğrenilmek istenen dilek taşının adı yazılır. Örnek: dilek özellik görev

dilek alış: Dilekçi Hüssamdan istenilen dilek taşını yontarak kuyuya atmasını istemek için kullanılan komuttur. dilek alış yazdıktan sonra istenilen dilek taşının adı yazılır. Örnek: dilek alış tecrübe

12.3.3. Tefeci Komutları

Bu komutlar sadece tefecinin yanında kullanılabilir. Ayrıntılı bilgi için Banka Nasıl Kullanılır? ve Emanet Kasaları Nasıl Kullanılır? başlıklarını inceleyebilirsiniz.

bakiye: Bankada bulunan para miktarını öğrenmek için kullanılan komuttur.

parayatır: Bankaya para yatırmak için kullanılan komuttur. parayatır yazdıktan sonra yatırılacak miktar yazılır. Örnek: parayatır 1000

paraçek: Bankadan para çekmek için kullanılan komuttur. paraçek yazdıktan sonra çekilecek miktar yazılır. Örnek: paraçek 1000

tanımla: Bir eşyayı belli bir ücret karşılığında tanımlatma komutudur. Örnek: tanımla kılıç

12.4 Kabal Komutları

12.4.1. Tüze Kabalı Komutları

Tüze Aylası: Tüze kabalı üyelerinin koruyucu bir aura oluşturmak için kullandıkları büyü.(büyü tüze)

Hüküm Kılıcı: Tüze kabalı üyelerinin kullandıkları kılıcı yaratmak için kullandıkları büyü.(büyü hukum hedef_adı)

Aranıyor: Tüze kabalı üyelerinin kullanımına sunulan bir komuttur. Muhafizların suçlulara saldırmasını sağlarlar. (aranıyor karakter_adı e, iptal etmek için: aranıyor karakter_adı h)

Yargılama: Tüze kabalı üyesinin kurbanı yargilayarak yönelimini ve etiğini öğrenmesini sağlayan sorgulama yeteneğidir. (yargila karakter_adı)

Kelepçe: Tüze kabalı üyesinin kurbanının çevikliğini, zarar zarını ve vuruş zarını azaltmasını ve teshir altına almasını sağlar. (büyü kelepçe karakter_adı)

Tüze Kalkanı: Tüze kabalı üyesinin koruyucu bir kalkan oluşturmak için kullandığı büyüdür. (büyü 'tüze kalkanı')

Muhafiz Çağrısı: Tüze kabalı üyesinin muhafizleri yardımına çağırmak için kullandığı büyüdür. (büyü muhafiz)

Tüze Nişanı: Tüze kabalı üyesinin önemli güçler veren bir nişan oluşturmak için kullandıkları büyüdür.(büyü 'tüze nişanı')

Nişan Kaldır: Tüze kabalı üyesinin yaratılmış nişanları yoketmek için kullandığı büyüdür. (büyü nişan)

12.4.2. Kaos Kabalı Komutları

Gözden Düşür: Kurbanın karizmasını düşürmek için kullanılır. (büyü 'gözden düşür' hedef_adı)

Kaos Aurası: Kaos kabalı üyelerinin kendilerini koruyacak bir aura oluşturmak için kullandıkları büyüdür. (büyü kaos)

İkna: Kurbanı hipnotize ederek etki altına almayı sağlayan büyüdür. (büyü ikna hedef_adı)

Afoni: Kaos kabalı üyelerinin kurbanın konuşmalarında dil sürçmesi yaşaması için kullandıkları büyüdür. Özellikle büyütülerin büyü yapmasını engellemek için kullanılabilir. (büyü afoni hedef_adı)

Ayna: Kaos kabalı üyelerinin kendilerine benzeyen yansımalarını oluşturmak için kullandıkları büyü. (büyü ayna hedef_adı)

Şaşırtma: Kurbanı şaşırtmak ve şaşırın kurbanın oraya buraya saldırmasını sağlamak için Kaos kabalı üyelerinin kullandığı büyü. (büyü şaşırtma hedef_adı)

Yatağan: Kaos kabalı üyelerinin kullandığı 'Yatağan' isimli hançeri yaratmak için kullandıkları büyüdür. (büyü yatağan)

Rasgele: Kaos kabalı üyelerinin bulundukları odanın çıkışlarını karıştırmak için kullandıkları büyüdür. (büyü rasgele)

Dağıtma: Odada bulunanları diyarın değişik yerlerine dağıtmak için kullanılır. (büyü dağıtma)

Dönüşüm: Kaos kabalı üyesinin başka birine benzemek için kulandığı büyü. (büyü dönüşüm hedef_adı)

12.4.3. Şövalye Kabalı Komutları

Savun: Şövalye kabalı üyeleri yakınlarındaki birini savunmak için bu komutu kullanılır. (savun hedef_adı)

Cesaret: Şövalye kabalı üyesinin gücünü ve zarar zarını artırmak için kullandığı büyüdür. (büyü cesaret)

Altın ayla: Şövalye kabalı üyesinin koruyucu bir altın aura oluşturmak için kullandığı büyüdür. (büyü altın)

Ejderha zırhı: Ejderha derisinden bir zırh yaratır. (büyü ejderha)
Bey: İki güçlü bey'i yardıma çağırılmak için kullanılır. (büyü bey)

Ejderha kılıcı: Ejderha dışinden bir silah yapmak için kullanılır. (büyü 'ejderha kılıcı' kılıç/topuz/kama/kargı)

Kutsal zırh: Zarardan korunmak için vücudu saran büyülü kutsal bir zırh yaratır. (büyü 'kutsal zırh')

Binicilik: Binicilik yapabilmek için kullanılan yetenek. (otomatik)

12.4.4. İstila Kabalı Komutları

Kem ruh: Odayı kem ruhların gazabıyla doldurmak için kullanılır. (büyük 'kem ruh')

Solucan: Saldırgan bir solucan çağrımak için kullanılan büyüdür. (büyük solucan)

Entrika: İstila kabalı üyesinin bir an için kurbanın bulunduğu odayı görmesini sağlayan büyüdür. (büyük entrika hedef_adı)

Solus: İstila kabalı üyelerinin ortalardan kaybolmak için kullandıkları yöntemdir. (soluş)

Gölge Pelerini: İstila kabalı üyesinin bir gölge pelerinine sarınmasını sağlayan büyüdür. (büyük 'gölge pelerini')

Alacakaranlık: İstila kabalı üyelerinin bulunduğu odayı karanlığa gömmek için kullandıkları büyüdür. (büyük alacakaranlık)

Gölgeyaşam: İstila kabalı üyesinin gölgeye yaşam vererek kurbana saldırtmak için kullandığı büyüdür. (büyük gölgeyaşam hedef_adı)

12.4.5. Tılsım Kabalı Komutları

Dönüşüm: Tılsım kabalı üyelerinin yaşam puanlarını 2 katına çıkarmak için kullandıkları büyü. (büyük dönüşüm)

Zihin bıçağı: Tılsım kabalı üyesinin kurbanın zekasını geçici olarak düşürmek için kullandıkları büyüdür. (büyük 'zihin bıçağı' hedef_adı)

Iblis çağrısı: Tılsım kabalı üyesinin iblisleri yardımına çağırmak için kullandığı büyüdür. (büyük 'iblis çağrısı')

Ceza kırbacı: Tılsım kabalı üyesi bu büyü ile odada bulunanlara zarar verir, onları kör eder, zehirler ve zayıflatır. (büyük 'ceza kırbacı' hedef_adı)

Öte boyut: Tılsım kabalı üyelerinin kendilerini ve grubundakileri belirtilen hedefin bulunduğu odaya transfer etmek için kullandıkları büyüdür. (büyük 'öte

boyut' hedef_adı)

Mayacı: Tılsım kabalı üyelerinin iksir oluşturmak için kullandıkları büyüdür.

Genelikle gül ile iksir oluşturulur. (büyü mayacı eşya_adı)

Büyü ustalığı: Kullanılan büyülerin daha az mana götürmesini sağlayan yetenek. (otomatik)

12.4.6. Öfke Kabalı Komutları

Ölümcul Atak: Ölümcul vuruşlar yapabilmeyi sağlayan yetenek.(otomatik)

Sargı: Öfke kabalı üyelerinin tedavi maksadıyla yaralarına bandaj sarmalarını sağlar. (sargı)

Kabal Anımsa: Öfke kabalı üyesinin bulunduğu yerden kabal binasına transfer olabilmek için kullandığı yetenektir.

Kana Susama: Öfke kabal üyelerinin dövüse konsantre olmak için kullandıkları yetenektir. Saldırıganzağı artırır. (kanasusama)

Büyü Yıkımı: Öfke kabal üyelerinin kullanımına açiktır. Kişiye büyülere karşı koruma sağlar. (büyüyükimi)

Direnç: Öfke kabal üyelerinin kullanımına açiktır. Kasların gerilmesini sağlayarak darbelere karşı dayanımı artırır. (direnç)

Ölüm Rüzgarı: Öfke kabal üyesinin rakibine doğru öldürücü bir rüzgar estirebilmek için kullandığı yetenek. (otomatik)

Andaç: Ölmüş vücutun bir parçasından hatırlalık eşya yapması sağlayan komuttur. (andaç vücut_parçasının_adı)

Keskin Görüş: Öfke kabal üyeleri gözlerini keskinleştirmek için kullanır. Bu sayede kullanan kişi gizlenen, görünmeyen, büyülü vs. kişileri/nesneleri görebilir. (keskingörüş)

12.4.7. Avcı Kabalı Komutları

Avlama: Avcı kabal üyelerinin kullanımına sunulmuş bir komuttur. Kurbanın izini takip etmeyi ve ona giden bir yol bulmayı sağlar.

Nesne Ara: Bir eşyanın diyarın neresinde bulunduğu bulmaya yarar.

Yol bulma:

Kurt: Yardım için bir kurt çağırır.

Kurt ruhu: Kişiyi bir kurt kadar çevik, güçlü yaparken gözlerini ısiya karşı hassaslaştırarak karanlıkta da görmesini sağlar.

Zırh kullanımı: Dövüş sırasında giyilen zırhtan daha fazla verim almayı sağlayan yetenek.

Diyar bulma: Avcı kabalının kurbanının izini bulmak için kullandığı yeteneklerdir.

İntikam: Yenice ölmüş kişinin ruhunu cesedinin yanına gönderir.

12.4.8. Aslan Kabalı Komutları

Muhafiz köpekler: Aslan kabalı üyelerinin yardıma muhafiz köpekleri çağırırmak için kullandıkları büyür.

Aslan gözleri: Aslan kabalı üyelerinin avcı kabalı üyelerini tanıyabilmelerini sağlayan büyür.

Aslan kalkanı: Aslan kabalı üyelerinin kendilerini koruyan bir kalkan yaratmalarını sağlar.

Aslana dönüşme: Aslan kabalı üyelerinin aslana dönüşmek için kullandıkları büyür.

Pençe: Aslan kabalının güçlü bir saldırı özelliği.

İntikam bağı: Aslan kabalı üyesinin Avcı kabalı üyelerinin intikam almasını engellemek adına kullandıkları büyür.

12.5 Sosyal Komutlar

Oyuncuların diğer oyuncularla kuracakları iletişime renk katması için kullanabilecekleri komutlardır. Bu komutlar ya tek başlarına, ya da bir hedef belirtilerek kullanılır. Örneğin,

gülümse

yazıldığında odada bulunanlar komutu kullanan kişinin gülümsediğiyle ilgili bir mesaj alırlar. Komut hedef belirtilerek de kullanılabilir:

gülümse jai

bu durumda odadakiler komutu kullanan kişinin Jai'ye gülümsediğiyle ilgili mesaj alırlar. Jai ise birinin kendisine gülümsendiğiyle ilgili bilgilendirilir.

Uzak Diyarlar'daki sosyal komutlar ve komut girildiğinde odadakilerin gördüğü mesajlar aşağıda listelenmiştir. Deneme karakteri olarak Maru ismi kullanılmıştır.

ağla: Maru gözyaşlarına boğuluyor.

alay: Maru alaycı bir kahkaha atıyor.

ampul: Maru'nun kafasının üzerinde yanıp sönen bir ampul görünüyor.

aptal: Maru etrafı aptal aptal geziniyor... Gerçekten aptalca.

ask: Maru dünyadaki herkesi nasıl sevdiğini anlatıyor.

bekle: Maru sabırla bekliyor.

dans: Maru önünde vahşice dans ediyor!

dikkat: Maru dikkatle etrafına bakınıyor.

dilen: Tanrılar Maru'nun af dilenişine gülüyorkar.

eğil: Maru saygıyla eğiliyor.

elsalla: Maru neşeli bir şekilde el sallıyor.

esne: Maru esniyor.

gül: Maru sana güzel bir gül veriyor...

gülümse: Maru neşeyle gülümsüyor.

homurdan: Maru homurdanıp hırıldıyor. Neyin yanlış gittiğini merak

ediyorsun...

kahkaha: Maru yerlere yatarak kahkaha atıyor.

katıl: Maru tamamen katılıyor.

kıkırda: Maru kafasını arkaya atıp çılgınca bir neşeye kıkırdıyor!

lag: Maru çok yavaş hareket ediyor...

masaj: Maru omuzlarına yumuşak bir masaj yapıyor- Ahhhhhhhh...

merak: Maru'nun gözlerinde meraklı bir ifade beliriyor.

miyav: Maru miyavlıyor.

onay: Maru onaylayarak başını sallıyor.

ovuştur: Maru açgözlü bir bekleyişle ellerini ovuşturuyor.

öp: Maru seni öpüyor.

özür: Maru yüzsüzce özür diliyor.

reverans: Maru göze hoş görünen bir reverans yapıyor.

sarıl: Maru sımsıkı doladığı kollarıyla seni sevgiyle kucaklıyor.

selam: Maru etraftakileri selamlıyor.

sessizlik: Maru herkesi sessizliğe davet ediyor. Şşşhhhhhhhh...

sırıt: Maru pis pis sıritiyor.

sinirlen: Maru çok sinirleniyor.

somurt: Maru köşeye geçmiş somurtuyor.

şarkı: HEY RAHİPLER! BİR İYİLEŞTİRME BÜYÜSÜ BANA İYİ GELİRDİ!
Maru, şarkı söylemeye başladı bile.

teşekkür: Maru sana teşekkür ediyor.

tırmala: Maru sivri tırnaklarıyla seni tırmalıyor.

titre: Maru titriyor.

tokatla: Maru seni sızlatarak tokatlıyor.

utan: Maru utancından tam bir domatese dönüşüyor.

zıpla: Maru küçük bir çocuk gibi zıplıyor.

12.6 Diğer Komutlar

mezat:

Envanterde bulunan eşayı açık artırmaya çıkarma komutudur. Açık artırmaya çıkarmak için: mezat eşya_ismi açılış_fiyatı (örnek: mezat kılıç 18) Eşya ismi için ayırt edici bir isim kullanılmaya çalışılmalıdır. Açılış fiyatı ise açık artırmanın başlangıç fiyatıdır. Artırmaya katılanlar bu fiyatın altında teklif veremezler. Bir açılış fiyatı belirtilmezse açılış 0 altınla yapılır. Mezatta alıcı bulamayan eşya mezatçıda kalır. Açık artırmadaki eşya hakkında bilgi almak için mezat komutu girilir. Açık artırmadaki eşyaya teklif vermek için: mezat teklif fiyat (örnek: mezat teklif 23) Verilen teklif açılış fiyatından ve son verilen tekliften az olmamalıdır. Şu tip eşyalar mezata sürülemez: harita, iksir... Mezatlar mud yöneticileri tarafından durdurulabilir.

odaetki:

Bulundığınız odada etkili büyüleri görmeyi sağlar.

parola:

Parola değiştirme komutudur. parola yazdıktan sonra önce eski şifre sonra yeni şifre girilir. Örnek: parola 12345 54321

rapor:

Karakterin kendi istatistiklerini odaya duyurma komutudur.

rica:

Bir mobdan bir ekipmanı rica ederek isteme komutudur. Örnek: rica piyon eldiven

sürükle:

Cesedi belli bir yönde sürüklemeyi sağlayan komuttur. Örnek: sürükle ceset doğu

tamir:

Zırhçı veya silahçılarda bir ekipmanı tamir ettirme komutudur. Örnek: tamir zırh

kısayol:

Belli komutlara kısayol atamak için kullanılır. Ayrıntılı bilgi için burayı inceleyin.

kısayolkaldır:

kısayolu kaldırın komuttur. Örnek: kısayolkaldır 3

vur:

Ok atmak için kullanılan komuttur. Örnek: vur batı canavar

çarp:

Ele giyilen büyülü deşneklerdeki büyüyü ortaya çıkarmak için kullanılan komuttur. çarp yazdıktan sonra hedef adı yazılır. Örnek: çarp canavar

savur:

Ele giyilen büyülü nesnelerin savurularak büyülerinin ortaya çıkarılmasını sağlayan komuttur. Örnek: savur asa

dök:

kaynak su taşıyıcısından hedef su taşıyıcısına sıvı aktarımı yapmayı sağlayan komuttur. Örnek: dök matara testi

kıyasla:

İki ekipmanı kıyaslamak için kullanılan komuttur. kıyasla dedikten sonra envanterdeki ekipman adı yazılırsa, giyilen ekipmanla kıyaslar. kıyasla dedikten sonra iki ekipmanın adı yan yana yazılırsa, yazılan iki ekipmanı kıyaslar.

hava:

Havanın durumunu görmeyi sağlayan komuttur.

duygu:

Karakterin mimiklerini odadakilere daha ayrıntılı bir şekilde aktarabilmeyi sağlayan komuttur. Örnek: duygu kafasını kaşıyıp, merakla bakıyor. Bu komut girildikten sonra mesela bunu yazan karakter Maru ise odadaki herkes bunu "Maru kafasını kaşıyıp, merakla bakıyor." olarak görür.

tanım:

Biri karakterinize baktığında göreceği tanımı bu komutla yazabilirsiniz. Örnek:

tanım Sakalları kalın örgülerle örülülmüş uzun kızıl saçlı bir cüce görünsün. Bu komut girildikten sonra karakterinize bakan herkes bu yazdığınız tanımı görür. Tanım + veya tanım - komutlarıyla tanımınıza yeni cümleler ekleyip çıkarabilirsiniz.

lakap:

Karakterin kim listesinde görülen lakabını belirlemek için kullanılan komuttur.

lisan:

Karakterin söyle komutuyla kullandığı lisani belirleyen komuttur.

emret:

etkilenmiş takipçilerinize (evcil hayvanlar gibi) emirleriniziaptırmak için kullanılan komuttur. emret yazdıktan sonra hedef adı daha sonra da yaptırılacak eylem yazılır. Örnek: emret kurt otur

familiya:

Karakterin ırkları tanıma yüzdelerini verir.

istatistik:

Oyun hakkında bazı istatiksel değerleri görmeyi sağlayan komuttur.

görün:

Görünmezliği bozarak görünür hale gelmeyi sağlayan komuttur.

13 - Dinler Tarihi

13.1 Yaratılış

Gözleri kör eden bir ışık patlamasıyla ortaya çıktı Baş melek cehennem çukurlarının üzerinde. Bedenleri sonsuz bir kısır döngüyle yanıp kavrulan, iyileşip tekrar kavrulan cehennem halkı, Baş meleğin devasa büyülükteki altı beyaz kanadıyla üzerlerinde süzüldüğünün farkındaydılar. Her ne kadar gözleri bu güzelliği göremeyecek şekilde lanetlendiye de cehennemin karanlık çukurlarında baş melekten başka hiçbir şeyin bu kadar güzel ve huzur veren bir ışık saçamayacağını biliyorlardı.

Hep bir ağızdan başladılar çığlıklar atarak yakarmaya: "Meleklerin en gözdesi, Tanrı'nın önünde konuşma yetkisine sahip olan, ne olur merhamet et bize..." Baş meleğin kulakları sağır eden sesi yankılandı bütün cehennemde: "Susun günahkârlar! Ben kimim ki Tanrı'nın gazap ettiğine merhamet edeyim. Ben kimim ki Tanrı izin vermediği sürece önünde konuşayım. Cehaletiniz değil mi zaten bu pis çukurlara sürükleyen sizi. Gelmedi mi gönderdiğimiz nice elçiler? İletilmeli mi Tanrı'nın sözleri size? Ama hayır! Sizin gözleriniz mucizeleri göremeyecek kadar körleşmiş, kulaklarınız Tanrı'nın mesajını duyamayacak kadar sağırlaşmış, kalpleriniz O'nun huzurunu hissedemeyecek kadar taşlaşmıştı. Şimdi görün bakalım yüce Tanrı'nın gazabını, tadın bakalım sonsuz acıyı..."

Kavrulan bedenler hep bir ağızdan ağlayıp inlemeye başladı. "Ne olur bir şans daha... Tanrı'nın sonsuz merhametinden bir zerrelik daha... Affedin bizi, isteğimiz cennete girmek değildir sadece onu hak edebilmek için bir imtihan daha günahkâr ruhlarımıza..."

Baş melek derin düşüncelere daldı. Her ne kadar bu günahkâr ruhların arınmasını istese de, sonsuz bilgi sahibi Tanrı'ya böyle bir teklifle gitmeye korkuyordu. Sislerin arasında kayboldu birden. Sadece bir an sonra bir ışık patlamasıyla ortaya çıktı yeniden ve konuşmaya başladı tüm cehennemde duyulan kudretli ve yankılı sesiyle:

"Bugün sizin kurtuluş gününüzdür günahkârlar! Bugün sonsuz

merhamet sahibi yüce Tanrı'nın sizlere bir şans daha verdiği gündür. Her ne kadar sizden çoğu döneceği yer yine burası olsa da, bazılarınızın kurtuluş yolunu bulma ihtimali var. Tanrı tek sözüyle yarattığı sonsuz evrende, bize yakın sizlere ise uzak olan bir UZAK DİYAR seçti yaşamınız için. Tek bir emriyle orayı yaşanabilecek bir yer haline getirdi. Ancak şartları var sizler için. Günahkâr ruhlarınız Uzak Diyarlara tek tek gönderilecek. Gönderilen her ruh burayı tamamıyla unutacak. Hepinize özgür irade verilecek. Lakin o diyarda yasaktır kendi isteğinizle çoğalmanız. Sayınız ancak bizim gönderdiğimiz ruhlarla artacak belirlenen bir süreye yani ikinci kiyamete kadar. Hesap günü geldiğinde görülecek hesabınız, işte o zaman anlaşılacak kim haketmiş cehennemi kim bulmuş doğru yolu. O vakte kadar ölseniz bile tekrar tekrar dirileceksiniz. Bu Tanrı'nın bir lanetidir günahkâr ruhlarına. Asla ölümün huzurunu tadamayacaksınız. Sonsuz merhamete sahip Yaratıcı'nın siz habis ruhlara verdiği bu şansı iyi değerlendirin. Ayrılmayın doğru yoldan, yüz çevirin sizi saptırandan. Göndereceğimiz elçilerin sözlerini dinleyin. Onlardır sizi kurtuluşa erdirecek. Bilin ki onların sözleri Tanrı'nın size ilettiği sözlerdir. Uyanık olun sahte elçilere karşı. Unutmayın ki bizim tarafımızdan yollananlar Tanrı'nın mührünü taşır ve O'nun izniyle mucizeler gerçekleştirir.”

“Sura üfleyince uyarıcı melek, açılacak önünüze tertemiz bir sayfa. Şükredin Tanrı'niza ey lanetliler, her daim onun adını anın...”

Cehennemi ağızına kadar doldurmuş acı çeken ruhlar kapandılar yerlere kadar Tanrı'ya şükrederek... Büyük bir deprem başladı. Zemin ayaklarının altından kaydı. Korkuya kaçıştılar birbirlerini parçalayarak ama nafise. Teker teker düşmeye başladılar cehennemin ortasında açılan dev yarıktan UZAK DİYARLAR'a doğru...

13.2 Kame, İlk Peygamber

Kame, Tanrı'nın Uzak Diyarlara yolladığı ilk düşünen varlık ve aynı zamanda ilk peygamberdir. Tüm ırkların ilk yol göstericisi ve ilk öğretmenidir. İkinci bir şans elde eden günahkar kulların ıslah edilmesi için Tanrı tarafından bizzat görevlendirilmiştir. Unutulanı hatırlatmak için var edilmişdir. Cehennemden gelen ilk günahkar kullar tarafından benimsenmese de, daha sonra gösterdiği mucizeler ve her peygamberde olması gereği rivayet edilen mührü taşımasıyla, çevresinde toplananların sayısı gün geçtikçe artmıştır. Diyarda en çok bilinen mucizesi bir eliyle bir canlıdan aldığı yaşamı (Bu her türlü canlı olabilir, bitki, hayvan veya akıl sahibi ırklar), diğer eliyle ölü olana aktarıp onu diriltmesidir. Tanrı tarafından Kame'ye vahiy edilen sözler, çevresindeki inananlar tarafından bir kitapta toplanmıştır. Bu kitap bütün kameniler arasında, Tanrı'nın öğretilerini içeren ve kıyamete kadar Tanrı tarafından korunan, kutsal bir kitap olarak kabul edilmiştir. Kitaba, Kame tarafından KULABUZ (yol gösteren rehber) adı verilmiştir. Yaratılışın ilk gündünden bugüne, birçok yoldan sapmışa yol göstermiş, Uzak Diyarlar'ın karanlık yollarını aydınlatan bir rehber olmuştur.

13.3 Nir, Kaos Yılları

Kame'nin ölümünden bir kaç yüzyıl sonra kameni yüksek rahipleri inanç sistemini kendi çıkarlarına kullanmaya başladı. Eski dilde yazılan kitabı sadece yüksek rahipler tarafından okunup yorumlanabileceğini iddia ettiler. Kendi buyruklarının, kitapta yer alan ilahi buyruklar olduğuna alt sınıflardaki kamenileri inandırdılar. Kitabı barındırdığı bilgelik sadece yüksek rahipler arasında paylaşıldı. Yüksek rahiplerin kontrolünde bir köle düzeni böylece başlamış oldu.

İşte Tanrı tam da böyle bir zamanda gönderdi ikinci peygamberi olan Nir'i. Fakir bir ailenin çocuğu olan Nir, küçük yaşta diğerleri tarafından farkedilmeye başlandı. Hitabeti çok güçlü ve etkileyiciydi. Tanrı'dan gelen ilk vahiy ile yeni dini tebliğ etmeye başladı. Gösterdiği mucizeler ve etkileyici

vaazları ile kısa zamanda onu izleyenlerin sayısı arttı. En büyük mucizelerinden biri ateşi kontrol edebilmesiydi. Her hangi bir kaynak veya yakıt olmadan ateşi yoktan var edebiliyor, canlı cansız herşeyi bir anda kül edebiliyordu. Başlarda küçük bir topluluk oldukları için kamenilerin dikkatini çekmedi. Fakat sayıları arttıkça yüksek rahipler tehditin farkına vardı. Sahip oldukları hersey ellerinden gitmek üzereydi. Nir her vaazında kitabın bir tekel olmadığını, içindeki bilgeliğin herkesin hakkı olduğunu savundu. Köle düzenine karşı çıkmaları için bütün ırklara ait bölgelere, kendine yakın olan vaizlerini yolladı. Kendilerine Niryaniler diyen topluluk, kameniler tarafından Asiler olarak anıldı. Topluluğa girenler ya da yardım edenler kameniler tarafından ağır bir şekilde cezalandırıldı. Şehirlerden sürüldüler. Akıl almaz eziyetler gördüler. Bütün bunlara sessiz kalamayan Nir, Tanrı'ya yalvardı ve cevap olarak büyük orman içinde gizli bir sığınak ve tapınak kurması emredildi. Bütün Niryanileri arasına kabul eden sığınağın yeri yıllarca gizli kaldı. Yaklaşık 10 yıl sonra, topluluğun güvenini kazanan, yüksek rahiplerin kontrolündeki, Niryanı rahibi suikastçiler, Nir'i vaaz verirken katlettiler. Niryaniler arasında Ağıt günü olarak anılan peygamberlerinin ölüm gününden sonra topluluk kamenilere karşı büyük bir öfke ve nefretle doldu. Yıllar süren gizlilik günleri sona erdi ve Nir'in ölümü Yüzyıl Savaşlarının başlangıcı oldu.

Nir'in ölümünden sonra Niryaniler arasında saldırılara öncülük eden iki grup ortaya çıktı. Şehirdeki köle düzenini yık Maya çalışan Kaos kabalı ve büyçülere karşı derin bir nefret duyan Öfke kabalı. Kameniler ise karşı saldırıyla geçmekte gecikmedi ve kurdukları dönemin korunmasını sağlamak için Tüzek kabalını ve gerçek bilginin, bilgeliğin peşinde olan büyçülerden oluşan Tılsım kabalını kurdular.

13.4 Sint, Tanrı'nın Düşmanı

Kameniler ve Niryaniler arasındaki savaş yüz yıldan fazla sürdü. İki taraftan da binlerce kayıp olmasına ve Uzak Diyarlar tarihinin en karanlık yılları yaşanmasına rağmen bu işten fazlasıyla kar elde eden ve servetlerine servet katanlar da oldu. Bu kişilerin başında kuşkusuz zengin silah tüccarı Sint gelmekteydi. Ömrünün ilk yıllarda basit bir tüccar olan Sint, savaşı bir kazanç yoluna çevirmeyi akıl eden ilk kişiydi. Sahip olduğu aileden gelen servet, madenler ve fazla sayıda işçisiyle silah üretimine başlayıp bir anda savaşın vazgeçilmezi haline geldi. Fakat anlaşmalarını daima gizli kapılar arasında yapardı. Hiçbir zaman tam olarak kanıtlanamasa da, hem Kamenilere hem de Niryanilere silah sattığı kulaktan kulağa fisıldanırdı. Paragöz, servet meraklısı bir tüccar olarak görünen Sint'in esas amacı çok sonraları ortaya çıkacaktı. Sint dini bir zehir olarak görürdü. İnsanın beynini uyuştururan, düşünmekten uzaklaştıran, sadece inanç ve kabullenişten ibaret içi boş bir kabuktu onun için. Önceden gelen iki peygamberin zekasına saygı duyardı. Kitleleri nasıl yönlendirdiklerine ve insanların gözlerini nasıl bağladıklarına hayran olmamak elde değildi. Ama sonuç olarak ikisi de çoğunluğa göre biraz daha fazla zekaya sahip basit birer insandı. Tanrı, peygamberler, dinler hepsi toplulukları kontrol altında tutmak ve yönetmek amacıyla uydurulmuş şeylerdi. Bu diyarda esas olan tek şey güç ve servet sahibi olmaktı ona göre. Zayıflık ve fakirlik bir hastalıktan farksızdı ve bu hastalık tamamıyla tedavi edilmeden, kökü kurutulmadan gerçek refaha ermek mümkün değildi. Ancak bunu yapabilmek için yine dine ihtiyacı vardı. Bunlar ulu orta zikredilmemesi gereken tehlikeli düşüncelerdi. Sint ise bunun farkında olan zeki biriydi. Dolayısıyla gerçek amacını gizli tutarak uzun yıllar farkedilmeden her iki dinin de kuyusunu kazdı. Kendisine sadık ajanları ve suikastçileri sayesinde hem Kamenilerin hem de Niryanilerin yüksek mertebelerine kadar gizli bir ağ ördü. Her iki taraf da savaşmaktan yorgun düşüğü ve Sint taraftarları(ki çoğunluğunu tüccarlar, kelle avcılarları ve iki dinin de düşmanları oluşturuyordu) yeterli sayıya ulaştığı sırada esas darbeyi indirdi. Kameni ve Niryanı yüksek rahiplerinin hiç beklemediği bu içten gelen darbenin sonuçları çok ağır oldu. Sint kısa sürede bütün kontrolü ele geçirdi. Gizli planları ve sessiz hareket tarzı sayesinde Sint, iki koca orduya meydan okumadan ve tek bir kayıp

vermeden savaşın gizli ve tek galibi oldu. Üstelik kendi peygamberliğini de ilan ederek, dini, kendi düşüncelerini empoze etmek için bir araç olarak kullandı. Günümüzde bile, Kameni ve Niryani yüksek mertebelerinde olanların, halen Sintiyanlar tarafından kontrol edildiğine dair söylentiler vardır.

Sint ölümeden önce gizli emellerine hizmet etmesi için iki kabalın oluşumuna öncülük etti. Gerçek gücün peşinde olan, tüm dinlerin düşmanı İstila Kabalı ve genelini altın için herşeyi yapabilecek kelle avcıları ve suikastçilerin oluşturduğu Avcı kabalı.

13.5 Nyah, Son Peygamber

Sint'in ölümünden iki yüz yıl sonra bile diğer dinlere ait yüksek kademedeki rahipler arasında kurduğu ağ mükemmel bir şekilde işliyordu. Her dine ait avam kesim kendi dinine hizmet ettiğini zannederken aslında hepsinin hizmet ettiği tek bir topluluk vardı, Sintiyanlar... Kontrolü elde tutanların çıkarlarına göre kimi zaman savaş, kimi zaman barış dönemleri oluyordu. Ama en üst kademedekilerin ihtiyatlı yaklaşımı sayesinde hiç bir zaman Sintiyanlar düşman olarak görülmüyordu. Genel inanışa göre onlar sadece parayı seven basit tüccarlardı.

Bu gidişatı değiştiren dönüm noktası ise son peygamber Nyah'ın doğumuydu. Kehanetlere göre son peygamber, Nir'in katlinden dört yüz yıl sonra, insanların Tanrı'dan çok paraya taptığı, şehirlerin ve taştan binaların arttığı, kimin hangi taraftan olduğunun belli olmadığı bir dönemde Tanrı'nın gerçek dinini tamamlamak üzere Uzak Diyarlar'da doğacaktı. Nyah, geçimini odun toplayarak kazanan, fakir bir ailenin tek çocuğu olarak dünyaya geldi. Doğduğu gün, Kameni, Niryani ve Sintiyanlara ait üç tapınağın bulunduğu Selenge şehrinde çok büyük bir deprem oldu ve bu üç tapınak haricinde şehirde tek bir bina bile yıkılmadı. Avam kesim bunu büyük bir tesadüf olarak görse de, yüksek rahipler bunun üç dinin de sonunu getirecek olan peygamberin doğumuna dair bir işaret olduğunun farkına vardılar. Bütün şehirlerde ve köylerde o gün doğan çocukların için bir kelle avı başladı. Sintiyan ödül avıcıları, yüksek rahiplerin koyduğu büyük ödül kapabilmek adına tüm

diyari alt üst ettiler. Ama hiçbir çocuk son peygambere ait işaretlere sahip değildi. Nyah ise büyük ormanın ortasında, basit bir kulübede doğduğu için güvendeydi. Annesi ve babası uzun süre çocuğun doğumunu gizli tuttular. Nyah büyündükçe bazı mucizeler göstermeye başladı. İstediği takdirde, dokunduğu ve yürüdüğü yerlerden bitkiler fişkirircasına büyülüyordu. Karşısındaki düşüncelerini okuyabiliyor, onunla düşünceleri vasıtıyla konuşabiliyordu. Rüyalar aleminde istediği kişinin rüyasına girebiliyor onun rüyalarını kontrol edebiliyordu. Bu mucizeler anne ve babasını korkutsa da, bunları öğrenince yüksek rahiplerin oğullarına yapabilecekleri şeyler daha çok korkutuyordu. Dolayısıyla yıllarca bunu bir sırlar olarak sakladılar ve oğullarını ormanın dışındaki dünyadan yalıttılar.

Bu durum Nyah genç bir delikanlı olana kadar devam etti. Nyah bir gece rüyansında Tanrı'yı gördü. Tanrı ona saklandığı günlerin sona erdiğini ve artık bütün diyara emirlerini tebliğ etmesi gerektiğini söyledi. Nyah babasına rüyasını anlattığında babasının içine bir korku düşse de Tanrı'nın emrine boyun eğdi ve onu çıkacağı uzun yolculuğa uğurladı.

Nyah, Uzak Diyarlar'ı baştan başa gezdi. Her ırka ait köyleri, şehirleri, ormanları ve dağları, yeraltındaki karanlık dehlizleri bile ziyaret etti. Her gittiği yerde Tanrı'nın emirlerini tebliğ etti. Hitabeti çok güçlüydü. Bir topluluğun karşısına çıktığında onu dinleyen her varlığın zihnine tek tek dokunur, sanki sadece ona hitap ediyormuş gibi konuşurdu. Gösterdiği mucizeler ve etkileyici vaazları sayesinde onu takip edenler sel gibi büydü. Diyarın dört bir yanından, her ırktan, her yaştan, her topluluktan binlerce müridi oldu. Onun yolundan gidenler bütün servetlerini ihtiyacı olanlara hibe edip fakirliği ve doğayı tercih ettiler. Çünkü hepsi Nyah'ın bir çok vaazında da dile getirdiği gibi, küçük kuşlara bile günlük rızkını veren Tanrı'nın onları unutmayacağına gönülden iman ettiler. "Servet düşkünlüğü, şehvet, oburluk, gelecek kaygısı, kibir, açgözlülük, öfke gibi tüm dünyevi arzular, duygular, kişiyi Tanrı'nın dosdoğru olan yolundan uzaklaştırın, onun gerçek huzura ulaşmasına, Tanrı'yla bir bütün olmasına engel olan şeylerdir." demişti Nyah ve tüm kalbiyle inandı dinleyen herkes. Şehirler günah yuvasına dönmüşü. Özüne dönmek ve doğanın bir parçası olarak yaşamak ise tek kurtuluştu.

Nyah, yıllar geçtikçe Kameniler ve Niryaniler içindeki Sint ağını ifşa etti. Onun düşüncelerinden, gerçek görüşünden kaçmak imkansızdı. Herkesin gerçek niyetini ve kim olduğunu tek tek ortaya çıkardı. Sintiyanlar onlarca suikast ve sızma girişiminde bulundu. Ama Nyah, diğer dinlere mensup yüksek rahipler gibi değildi. Tehlikenin kokusunu alıyordu ve bütün girişimler başarısızlıkla sonuçlandı. Sonunda Sintiyanlar başarısızlıklarını kabul edip kendi kabuğuna çekildi. İşleri eskiden olduğu gibi gizli ve sessizce halletmeleri gerektiğinin farkına vardılar ve sabırla Nyah'ın Uzak Diyarlar'dan göç edeceği günü beklediler. Fakat Nyah'ın ölmeden önce ona yakın olanlara bahsedeceği lütfuftan habersizdiler.

Nyah ölmenden önce sinsi bir şekilde hareket eden Sintiyanların planlarını bozmak adına iki kabalın kurulmasını emretti. Tüm din ve Tanrı düşmanlarını yeryüzünden silmek için and içmiş, zayıf olanın koruyucusu Şövalye Kabalı ve ormanların, doğanın neferi Aslan kabalı.

14- Diyar Haritası ve Bölgelere Yol Tarifleri

Aşağıda Uzak Diyarlar haritası ve diyarda bulunan bölgelere yol tarifleri verilmiştir. Başlangıç noktası Pazar Yeri'dir. Mesela Mud Okulu'nun açıklamasında buraya Pazar Yeri'nden 2k 1y yaparak ulaşabileceğiniz yazmaktadır. Bu, Pazar Yeri'nden 2 kez kuzey 1 kez de yukarı yapmanız anlamına gelmektedir. Başta bulunan köşeli parantez içindeki sayılar seviye aralığını belirtmektedir. Yeni oyuncular Mud Okulu isimli bölgeden giriş yaparlar ve en azından 5.seviye olana kadar Mud Okulu'nun dışına çıkmamaları önerilir. Diyar haritası ve yol tarifleriyle ilgili katkılarından dolayı **Sıradril**'e teşekkür ederiz.

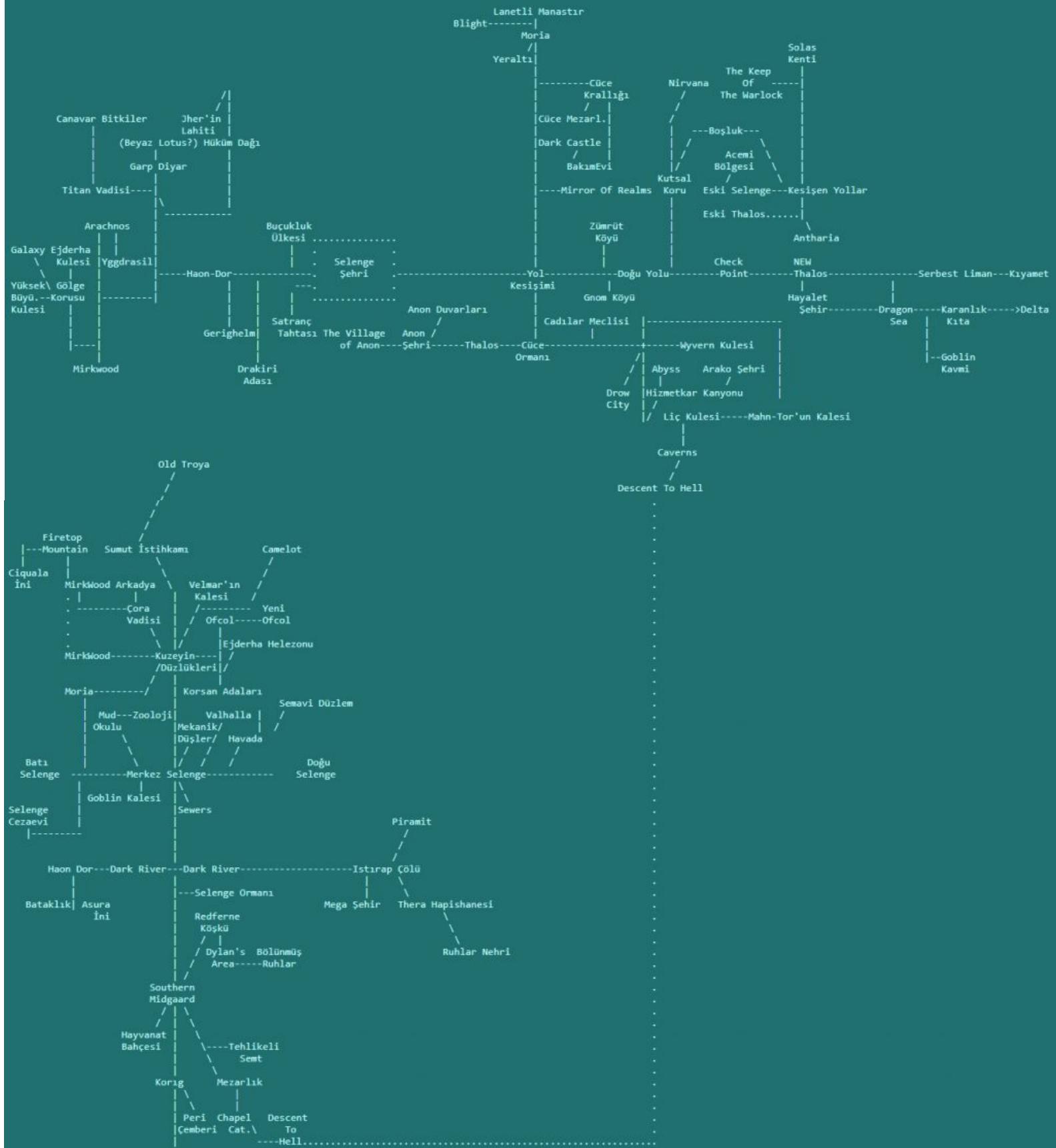
[99 100]	Limbo -
[1 5]	Mekanik Düşler - 3d 2g b g y
[1 10]	Zoooji - 2k y d
[5 10]	Havada - k 2y
[1 15]	Hayvanat Bahçesi - 8g d g y
[1 20]	Kuzeyin Düzlükleri - 4d 3k 2b k
[10 20]	Goblin Kalesi - 3g 2b y
[10 20]	Firetop Mountain - 4d 3k 2b 5k b k b 2y d 4k d k d k d g d g b 3k
[1 30]	Büyük Gerighelm - 7b y
[5 35]	Yeni Ofcol - 4d 3k 2b 3k d 2k 2d k d 3k 2d
[91 100]	Valhalla - 3k 4y k
[1 100]	Selenge -
[5 10]	Haon Dor - 5b
[5 20]	Arachnos - 13b g 2b k b y b k

[5 30]	Hizmetkar Kanyonu - 6d 4g 2d g 2d a g
[15 25]	Dylan's Area - 6g d 3g b g 4y g
[1 20]	Cüce Mezarlığı - 6d 3k 2d 3k 3b 2a
[15 25]	Chapel Catacombs - 3d 7g b 6g
[5 35]	Buçukluk Ülkesi - 5b k
[5 35]	Karanlık Kıta - 34d k 2d
[5 30]	Ejderha Kulesi - 3g 2d 2g 6b k b k 3b k b 5k
[10 35]	Satranç Tahtası - 3g 4b
[10 35]	Semavi Düzlem - k 2y k 2y
[10 25]	Cüce Krallığı - 6d 3k d
[15 25]	Drow City - 6d 4g 2d g 2d a b g 2a
[10 25]	Thalos - 6d g
[10 20]	Istırap Çölü - 3g 2d 2g 3d
[15 30]	Arako Şehri - 6d 4g 2d g 2d a g 4y k a 4k d 3k d y
[20 30]	Galaxy - 3g 2d 2g 6b k b k 3b k b k (Gölge Korusundan Giriş) Edgar'dan b k
[20 30]	The Keep ofThe Warlock - Eski Selenge PY'den 6d 2k b
[30 45]	Yggdrasil - 13b g 2b k b y b 4k d y g 2d g b g a k d y k a g 5b k
[30 45]	Old Troya - 4d 3k 2b 6k 2y 8k a
[20 50]	Mirror of Realm - 6d 2k d
[25 45]	Caverns - 6d 4g 2d g 2d a 3k d 4g 4b g b 2g a 2g a
[25 50]	Titan Vadisi - 13b 2k d k
[30 50]	Velmar'ın Kalesi - 4d 3k 2b 5k d k
[35 50]	Blight - 6d 10k 2d 7k b
[30 65]	Ejderha Helezonu - 4d 3k 2b 3k d 2k 4d g y

[40 60]	Canavar Bitkiler -	13b 2k d 2k 4b k 2b 2k 2b 5g 2b k
[40 62]	Ciquala'nın İni -	13b 2k 2d k
[1 65]	The Village of Anon -	6d 4g 4b 3g 4b k b g 8b
[1 65]	Anon Şehri -	6d 4g 4b 3g 4b k b
[45 65]	Hüküm Dağı -	13b 2k 2d a k
[45 65]	Hayalet Şehir -	21d 5g a d k
[50 65]	Anon Duvarları -	6d 4g 4b 3g 4b k b g 6b k
[60 65]	Lanetli Manastır -	6d 10k 2d 8k
[45 75]	Liç Kulesi -	6d 4g 2d g 2d a 3k d 4g 2b
[30 90]	Arkadya -	4d 3k 2b 5k b 3k a 7k
[45 90]	Bölünmüş Ruhlar -	6g d 3g b g 4y g d
[65 90]	Drakiri Adası -	7b 2g d g d 3g
[70 95]	Kıyamet -	34d k 4d 2g 3d k d k 5d g 2d
[1 10]	Mud Okulu -	2k y
[1 5]	Bakımevi -	6d 3k 2d g
[1 10]	Acemi Bölgesi -	Eski Selenge PY'den 2k y
[1 10]	Zümrüt Köyü -	7d k
[5 10]	Mezarlık -	3d 7g b g
[5 15]	Gnom Köyü -	8d g
[5 15]	Selenge Ormanı -	3g 3b g d
[5 15]	Moria -	4b k
[5 15]	Korığ -	6g 1d 3g 1b 2g 1b 2g 1d 2g
[5 15]	Mirkwood -	4d 3k 2b 2k 3d a
[5 15]	Tehlikeli Semt -	6g d 3g d
[5 20]	Kutsal Koru -	8d 1k
[5 20]	Çora Vadisi -	4d 3k 2b 5k b k
[5 35]	Mega Şehir -	3g 2d 2g 13d g

[1 30]	Eski Thalos - 8d 2k d k 2d k
[5 30]	Sewers - 4g a
[10 25]	Goblin Kavmi - 35d g d
[10 15]	Peri Çemberi - 3d 8g 2b 2g 2d 2g d
[10 15]	Asura İni - 3g 2d 2g 6b k d g
[15 25]	Bataklık - 13b g 2b 2g b 3g
[10 35]	New Thalos - 15d
[1 100]	Ofcol - 4d 3k 2b 5k 6d 4k
[31 35]	Kufal Köşkü -
[20 30]	Redferne Köşkü - 6g d 3g b g y
[90 100]	Aslan Kalesi - 7b 2g b k
[90 100]	Tüze Konağı - 4d 3k 2b 3k d 2k 2d k d 3k 8d 2y d 2y k
[90 100]	Şövalye Kalesi - 7b y 3g 2d 7g b 2k
[90 100]	Öfke - 6d 4g 2d g 2d a 5k 4b g b
[90 100]	Tılsım - Yüksek Kule'nin Girişinden k 3d 2k y 3b 4g 4d 4k y 4b 4g 4d 4k y 4b 4g 4d 4k y 2b 5g 2y 6k
[90 100]	İstila - 6d 10k a 6k 2b g
[90 100]	Kaos Çemberi - 35d g b g d
[90 100]	Avcı Konağı - 21d 11k
[5 30]	Wyvern Kulesi - 6d 4g 2d g 2d a d
[10 30]	Yüksek Büyücülük Kulesi - 3g 2d 2g 6b k b k 3b k b k
[5 35]	Mahn-Tor'un Kalesi - 6d 4g 2d g 2d a 3k d g
[5 35]	Solas Kenti - Eski Selenge PY'den 6d 3k
[25 35]	Cadılar Meclisi - 6d 4g 2d k
[30 35]	Nirvana - 8d 2k 2d y

[9 42]	Antharia - Eski Selenge PY'den	6d 4g a
[5 50]	Piramit -	3g 2d 2g 11d 2k 2d
[8 53]	Serbest Liman -	34d k 3d
[13 50]	Yeraltı -	6d 10k a
[20 52]	Camelot -	4d 3k 2b 3k d 2k 5d
[30 50]	The Abyss -	6d 4g 2d g 2d a g y k
[32 56]	Descent to Hell -	6d 4g 2d g 2d a 3k d 4g 4b g b 2g a 2g a d 2g a d 2g b g b g b a 2d a g d 3g
[35 55]	Jher'in Lahiti -	13b 2k 2d a 5k y 2b k 2b a 2g a
[5 60]	Sumut İstihkamı -	4d 3k 2b 6k y
[5 90]	Selenge Cezaevi -	6g 3b
[40 90]	Korsan Adaları -	4d 3k 2b 3k d 2k 4d 4g b
[40 90]	Garp Diyar -	13b 2k d 3k
[80 130]	Thera Hapishanesi -	
[50 110]	Ruhlar Nehri -	
[1 50]	Beyaz Lotus Tapınağı -	13b 2k d 3k y



15 - Sıkça Sorulan Sorular

Bu bölümde "NASIL YAPILIR?" belgelerine ulaşabilirsiniz. Kıdemli oyuncular da mud hakkında makale yazarak bize ulaştırlarsa büyük bir memnuniyetle "NASIL YAPILIR?" altına eklenecektir.

15.1 Pazar Yeri'ne Nasıl Gidebilirim?

Pazar Yeri denilen oda Selenge'nin hatta tüm mudın kalbi gibidir. Pazar Yeri'ne ulaşmak için öncelikle anımsa komutunu kullanın. Bu komutla Selenge merkezinde bir yere ışınlanacak ve Pazar Yeri'ne oldukça yaklaşacaksınız. Sonrasında aşağıdaki listeye bakın. Belirtilen odalardan Pazar Yeri'ne ulaşma yolları listelenmiştir:

Selenge Tapınağı'ndan 2 güney

Mud Okulu Giriş'i'nden 1 aşağı 2 güney

Şamanın Odası'ndan 3 güney

Arenadaki herhangi bir odadan 2 yukarı 2 güney

Halk Meydanı'ndan 3 kuzey

15.2 Nasıl Yiyecek Bulabilirim?

Tabii ki en kolayı fırından satın almak. Öyleyse fırına gitmenin yolunu bulalım. Öncelikle Pazar Yeri'ne gitmesiniz. Pazar Yeri'ne nasıl gidileceğin bilmiyorsanız Pazar Yeri'ne Nasıl Gidebilirim? başlıklı yazıyı okuyabilirsiniz.

Pazar Yeri'ne ulaştıktan sonra 1 batı 1 kuzey gidilerek fırına ulaşılır.

Fırına ulaştıktan sonra liste komutuyla satılan şeyleri görebilir, alış komutuyla satın alabilirsiniz. Örneğin:

alış turta

Bu arada, turta oldukça doyurucudur.

15.3 Nasıl İçecek Bulabilirim?

Tabii ki en kolay içşeden içmek. Öyleyse çeşmeye gitmenin yolunu bulalım. Öncelikle Pazar Yeri'ne gitmesiniz. Pazar Yeri'ne nasıl gidileceğin bilmiyorsanız Pazar Yeri'ne Nasıl Gidebilirim? başlıklı yazıyı okuyabilirsiniz.

Pazar Yeri'ne ulaştıktan sonra 1 kuzey gidilerek çeşmenin bulunduğu odaya ulaşılır.

Çeşmeye ulaştıktan sonra iç komutuyla su içilebilir. Örneğin şöyle yazabilirsiniz:

iç çeşme

15.4 Nasıl Alışveriş Yapabilirim?

Alışveriş yapmak için öncelikle bir dükkan bulmalısınız. Bu bir bakkal, demirci, fırın veya kasap olabilir. Dükkanada iken liste komutunu kullanarak nelerin satıldığını öğrenebilir, alış komutuyla listelenen şylerden birini satın alabilirsiniz. Tabii bunun için yeterince paranız da olmalı. Mesela bir ekmek satın almak için şunu yazmalısınız:

alış ekmek

Peki elinizdeki bi'şeyi satmak için ne yapmak lazım? Diyelim ki elinizde bir kılıç var ve onu demirciye satmak istiyorsunuz:

satış kılıç

İşte bu kadar...

15.5 Nasıl Para Kazanabilirim?

Mud'da para kazanmanın şöyle yolları vardır:

- 1 - Birinden borç istemek
- 2 - Hassan'dan görev almak ve bitirmek
- 3 - Mob öldürmek
- 4 - Eşya satmak

Biraz para kazandıktan sonra yapılacak en iyi şey onu bankaya yatırmaktır. Böylece hırsızlar ellerini cüzdanınıza attığında ya da bir savaşçının kılıcı boğazınızı kestiğinde servetinizi kaybetmemiş olursunuz.

Bankanın kullanımı hakkında bilgiyi buradan alabilirsiniz.

15.6 Banka Nasıl Kullanılır?

Öncelikle bankanın yerini bulalım. Selenge'de banka işlerine Tefeci Otho bakmaktadır. Buraya Pazar Yeri'nden 1 kuzey 1 doğu 1 yukarı giderek ulaşabilirsiniz. Pazar Yeri'ni nasıl bulacağınızı bilmiyorsanız buraya bakabilirsiniz.

Bankada kullanabileceğiniz 3 komut vardır: parayatır, paraçek ve bakiye

Bankaya para yatırmak için örnek:

parayatır 100

Böylece bankaya 100 akçe yatırırsınız. Bankadan para çekmek için:

paraçek 30

Böylece hesabınızdan 30 akçe çekersiniz.

bakiye

Bu şekilde ise bankada ne kadar paranız olduğunu öğrenirsınız.

15.7 Nasıl Öldürülür?

Mud'ın en önemli iki olayı "rol yapmak" ve "öldürmek"tir. Nasıl rol yapılacağına ilişkin yardım belgesine şuradan ulaşabilirsiniz. Peki nasıl öldürülür?

1- Öncelikle öldüribileceğiniz birini bulun. Bu bir oyuncu ya da bir mob olabilir. Mob'lar kod tarafından yönetilen yaratıklardır. Küçük seviye karakterler Harita başlığından seviyelerine uygun bir bölge bulabilir, buraya seyahat edebilir ve bulduğunuz moblara saldırabilirsiniz. Fakat bir moba saldırmadan önce tart komutunu kullanarak mobu öldürüp öldürmeyeceğinizi son kez kontrol edin. Örneğin "canavar" isimli bir moba saldıracaksınız

tart canavar

yazarak canavarın seviyesinin sizin seviyenize uygun olup olmadığına bakmanız iyi olabilir. Çıktıların kolaydan zora doğru sıralaması şu şekildedir:

Onu silahsız ve çiplakken bile öldürürsün.

O sana rakip olamaz.

O kolay lokmaya benziyor.

Mükemmel eşleşme.

O 'Kendini şanslı hissediyor musun serseri?' dedi.

O sana acımasızca gülüyor.

Ölüm kendini armağan ettiğin için minnettar olacaktır.

2- Öldürmek istediğiniz biri ile aynı odada olun.

3- Saldırın.

4- Dövüş hünerlerinizi kullanın.

5- Öldürmeyeceğinizi anlarsanız kaçın.

15.8 Ölünce Cesedimi Nasıl Bulurum?

Karakteriniz öldükten sonra eğer din seçmemişseniz Şaman Benginin yanında, din seçmişseniz dininizin tapınağında doğarsınız. Doğduğunuzda çıplak ve hayalet formunda olursunuz ve siz saldırmadığınız sürece kimse size saldıramaz. Hayalet olmanın verdiği özellikler yarışaydamlık ve uçmadır. Böylece bir engelle (kilitli bir kapı, sal gerektiren bir su yüzeyi, uçma gerektiren bir geçit) karşılaşmadan gideceğiniz yere gidebilirsiniz. Ayrıca doğduğunuzda elinizde bir meşale olur ve böylece karanlıkta da yolunuzu görebilirsiniz.

Yapacağınız ilk iş, oyunda page up tuşu ile yukarıdaki satırlara göz atarak öldüğünüz bölgeyi ve odayı tespit etmenizdir. Bölgeyi ve odayı tespit ettikten sonra o bölgenin haritasını açıp yolunuzu takip ederek cesedinizin bulunduğu odaya varmalısınız.

Cesettekilerin hepsini almak için al tümü ceset komutunu kullanın. Aldıklarınızı giymek içinse giy tümü yazın. Eğer cesetteki ekipmanların içinde görünmez bir ekipman varsa onları al tümü ceset dediğinizde alamazsınız. Böyle ekipmanları cesedinizden alabilmek için o ekipmanları görebilmeli, görebilmek içinse ya iksirciden aldığınız sarı iksiri yudumlamlı ya da büyülü iseniz görünmezi saptama büyüsü yapmalısınız.

Görünmezi saptadığınızda bu ekipmanları da alıp giyin. Sonra olarak incele ceset komutu ile cesette bir şey kalıp kalmadığını kontrol edin ve ekipman yazarak üstünüze giydiklerinizi kontrol edin. Ellerinize giy tümü komutunu kullandığınızda yanlışlıkla meşale ya da iksir şişesi gibi bir şey almışsanız, bunları çıkarın ve silahlarınızı giyin. Yaşam puanınızın hala düşük olduğunu unutmayın. Yaşam puanınızı yükseltmeden sizi öldüren moba(oyunun kontrol ettiği yaratık) saldırmayın.

15.9 Nasıl Büyü Yaparım?

Büyü yapabilmek için öncelikle büüyü yapma yeteneği olan bir sınıf seçmelisiniz. Savaşçı sınıflar büüyü yapamaz. Büyücü bir karakter açtığınızda büyüler yazarsanız, karakterinizin yapabileceği büyüler listelenir. Henüz yapamayacağınız, seviyenizin üstündeki büyülerin yanında n/a yazar. Yapabileceğiniz büyülerin yanında ise kaç mana harcadığı yazar.

Büyülerin bazıları hedef gerektirir bazıları ise gerektirmez. Genelde koruma büyüleri eğer kendinize yapacaksanız hedef gerektirmez. Saldırı büyüleri ise dövüse başlayabilmek için hedef gerektirir, dövüş başladıkten sonra ise gerektirmez çünkü artık kime saldırdığınız bellidir. Büyü kullanımı şöyledir:

büyü (büyü adı) (hedef)

Mesela fişek büyümüzle bir canavara saldıracağız:

büyü fişek canavar

Mesela zırh isimli koruma büyümüzü kendimize yapacağız:

büyü zırh

Mesela zırh isimli büyümüzü Ahmet isimli arkadaşımıza yapacağız:

büyü zırh ahmet

Büyüler belli bir seviyeden sonra basetmesi zor iştir. Çünkü çok fazla sayıda büyü vardır ve hepsini akılda tutmak dövüş sırasında tek tek yazmak zordur. Bu nedenle kısayollar çok işimize yarar. Numaraları kısayol olarak kullanabilir böylece hızlı bir şekilde büüyü yapabiliriz. Mesela zırh büyümüzü 1 numaralı kısayola koyacağız:

kısayol 1 büyü zırh

Bundan sonra 1 tuşuna basıp entera bastığımızda hemen zırh büyüsünü yapabiliriz. Mesela fişek saldırısını 2 numaralı tuşa atayacağız:

kısayol 2 büyü fişek

Burada durum biraz daha farklı çünkü saldırı büyülerini dövüse başlarken hedef gerektirir. O nedenle önce büüyü fişek dedikten sonra canavarın adını yazarak canavara saldırımıza başlarız. Dövüş başladıkten sonra hedefimiz belli olduğu için bu vakitten sonra 2 tuşuna basıp entera basmamız yeterlidir. Otomatik

olarak düşmana fişek büyüsü yaparız.

Son olarak küçük bir tavsiye: Büyüleri, saldırısı komutlarını, kısayolları dövüş sırasında hızlı bir şekilde defalarca arka arkaya yazmak tehlikeli bir durumdur. Çünkü eğer gücümüz yetmez de kaçmaya çalışırsak kaçamayız. Sebebi ise sunucunun ilk önce yaptığınız bütün saldırınızı tamamlamak istemesidir. Arka arkaya hızlı bir şekilde girdiğiniz bütün o komutlar bittikten sonra sizin kaçmanızı izin verir. Bunu önlemek için mutlaka dövüş sırasında sakin bir şekilde ekranı izlemeli bir büyü yapıldıktan sonra ikinci saldırımızı yapmalıyız. Böylece eğer öldüremeyeceğimizi düşünüp kaç komutunu verirsek sırada bekleyen başka komut olmadığından karakterimiz anında kaçar.

15.10 Nasıl Tanım Yazarılm

Tanım, bir oyuncu karakterinin ya da NPC dediğimiz oyuncu olmayan bir karakterin görünümü (sadece görünümü)larındaki bilgidir. Uzak Diyarlardaki her oyuncu TANIM (tanım, tanım +, tanım -) komutunu kullanarak kendi karakterinin görünüşü hakkında bilgi veren bir tanım yazabilir ve diğer oyuncuların (veya NPC'lerin) tanımlarını BAK komutuyla görebilir. (Örnek: bak hassan) Tanım yazmanın belli kuralları vardır. Diyarda bulunan NPC'lerin tanımları, tanım kurallarına pek uymamaktadır. Bu sebeple bu tanımları örnek almamakta fayda var. Tanım yazarken dikkat edilmesi gereken en önemli şey, sadece sana bakan birinin görebileceklerini yazmaktır. Sana bakan karakterin düşüncelerini yazmak en sık yapılan hatalardandır. "Ona bakınca içini inanılmaz bir korku sariyor" "Onu gördüğünde korkudan elin ayağına dolaşıyor" gibi cümleler karşısındaki kim olduğunu bilmeden onun yerine düşüncelerine karar vermektedir. Bu da role ters düşen bir durumdur. Çünkü siz karakteri yeni açmış zayıf bir cüce savaşçı olabilirsiniz, karşınızdaki ise seviye 100 bir ölümsüz olabilir. Size baktığı zaman böyle bir şey görmesi ve hissetmesi tahmin edebileceğiniz gibi oldukça anlamsız. Bu sebeple tanım yazarken hiçbir zaman karşısındaki karakterin düşüncelerine yer verilmelidir. Ayrıca tanımda kıyafetlerle ilgili bilgi de girilmemelidir. Çünkü bildığınız gibi giyilen ekipmanlar sürekli değişir ve tanıımıza ters düşebilir. Diğer bir hata ise karakterinizin o andaki pozisyonu, durumu, bakışlarılarındaki bilgileri tanıma yazmaktadır. Çünkü siz uyurken biri size baktığında sizin tanımınızda "Güçlü kollarıyla devasa baltasına yaslanmış ayakta duran

cüce keskin gözleriyle sana bakıyor” gibi bir şey yazıyorsa, bu durumu oldukça anlamsız hale getirir. Tanımda esas belirtilmesi gereken şeyler yüzün ve vücutun genel durumudur. Saç rengi, sakal rengi, yüz hatları, varsa yara izleri, dövmeleri, saç sakal şekli, ekipman sınıfına girmeyen ufak takılar, beden yapısıyla ilgili bilgiler (Kaslı mı? Zayıf mı? Şişman mı? Uzun mu? Kısa mı?) tanım olarak yazılması gereken esas bilgilerdir. Yanlış ve doğru yazılmış iki tanım örneğiyle yazımızı bitirelim.

Yanlış Tanım:

“İnanılmaz güçlü, devasa bir cüce görüyorsun. Onu gördüğünde içine çok büyük bir korku salınıyor. Ona bulaşmaman gerektiğini hissediyorsun. Üstünde siyah bir cüppe, elinde ise çok keskin devasa bir balta var. Güçlü kaslarını gererek dim dik ayakta duruyor. Keskin gözleriyle gelebilecek tehlikelere karşı etrafi süzüyor. Ona baktığını farkettiğin anda sana dönerek ‘Uzaklaş yabancı!’ diyor.”

Bu tanım, karakteri her ne kadar çok ihtişamlı gösterse de, daha önce açıkladığımız sebeplerden dolayı baştan aşağı yanlış bir tanım.

Doğru Tanım:

“Ortalama bir cüceye göre çok daha kısa ve çelimsiz olan cücenin uzun saçları, sakallarına karışmış. Beyaz sakallarında yer yer özensiz örgüler ve bu örgülerin ucunda gümüş halkalar görüyorsun. Yaşlı cücenin yüzü kırışıklıklar ve yara izleriyle dolu. Alnının ortasında göze benzeyen silik bir dövme mevcut.”

Bu tanımda cücemiz her ne kadar ihtişamlı, korkutucu bir karakter gibi görünmese de, tanım tamamen kurallara uygun. Tanım yazarken amaç süper kahraman yaratmak değildir. Önemli olan her şeyin role uygun olmasıdır.

15.11 Nasıl Görev Yaparım?

Uzak Diyarlarda görev çeşitli amaçlar için yapılır. Yapılan her görev için belirli mikarda görev puanı(gp) kazanılır. Görevci Hassan'dan güçlü görev ekipmanları alabilmek için, dilek kuyusundan dilekte bulunabilmek için, emanet kasası alabilmek için, samurayların katana kutsayabilmesi, ölüm azaltabilmesi için, vampirlerin vampir olabilme yeteneğini kazanabilmesi için ve ileride eklenecek daha bir çok şey için görev puanı biriktirilmesi gerekmektedir. Görevcinin yanındayken "görev iste" komutu girilerek, görev alınabilir. Simdilik görevler 2 tiptir: görev mobu(mob oyunun yönlendirdiği bütün yaratıklardır) öldürme, görev ekipmanı bulma. Görev istenildiğinde görevci size diyarin herhangi bir yerinde seviyenize uygun bir mobu belli bir sürede öldürmenizi ister. Bu mobun adını ve nerede olduğunu size bildirir. Ya da diyarin herhangi bir yerinde olan bir ekipmanı belli bir sürede getirmenizi ister. Bu ekipmanın bulunduğu bölgeyi ve odayı da ayrıntılı olarak size bildirir. Görevi bitirip(mob öldürme ise mobu öldürüp, ekipman bulma ise ekipmanı aldıktan sonra) görevcinin yanına gelindiğinde "görev bitti" komutu girilir. Görevin bitirilmesi karşılığında belli bir görev puanı(gp) ve bir miktar da akçe kazanılır. Görev puanınızı skor tablosundan ya da "görev puan" yazarak öğrenebilirsınız. Görevinizin ne olduğunu unuttuysanız "görev bilgi" yazarak hatırlayabilirsınız. Görevi bitirmek için ne kadar zamanınız kaldığını öğrenmek için "görev zaman" komutunu girebilirsınız. "görev liste" komutuyla görevcinin sattığı ekipmanları görebilir, "görev alış" yazdıktan sonra istediğiniz görev ekipmanının adını yazarak görev ekipmanları alabilirsiniz. Örnek: görev alış kızılçanta. Görev ekipmanlarının özelliklerini öğrenmek için "görev özellik" yazdıktan sonra görev ekipmanının adını yazabilirsiniz. Örnek görev özellik kızılçanta. Eğer bir görev ekipmanına sahipseniz fakat onu kaybettiyorsunuz, "görev sigorta" yazdıktan sonra görev ekipmanının adını yazarak onu görevciden geri alabilirsiniz. Örnek: görev sigorta kızılçanta. Unutmayın görev komutlarının hepsi ancak görevci Hassan'ın yanındaysanız çalışır.

15.12 Nasıl Grup Yaparım?

Grup, hızlı seviye alabilmek için, oyundaki karakterlerin moblara birlikte saldırmasıdır. Mob ölünce grubun her üyesi tecrübe puanı kazanır. Grup oluşturmak için önce bir lider seçilir. Lider bütün grubu diyarda gezdireن kişidir. Bunu bir örnek vererek açıklayalım. Diyelim ki iki karakterimiz var: Jai ve Maru. Jai lider olmak istiyor. Bu durumda Maru şu komutu girerek Jai'yi takip eder: takip jai Daha sonra Jai şu komutu girerek Maru'yu gruba dahil eder: grup maru Böylece artık Jai nereye giderse Maru onu takip eder, kime saldırırsa Maru'da beraber saldırır(bu özellikler için otodestek ve takip'in açık olması gerekmektedir. Bunları açmak için otodestek ve takip aç komutlarını giriniz.) grup komutunu girdiğinizde grubunuzdaki karakterleri ve onlar hakkındaki bir takım bilgileri görürsünüz. Ganlat kanalı vasıtıyla grubunuzdaki kişilerle karakter dışı bir yoldan iletişim kurabilirsiniz. Unutmayın sadece belli bir seviye aralığında (+8seviye) karakterlerle ve yöneliminize yakın olanlarla grup yapabilirsiniz. Yani kötü bir karakter iyi bir karakterle grup yapamaz. Yansız bir karakter herkesle grup yapabilir.

15.13 Dilek Kuyusu Nasıl Kullanılır?

Dilek kuyusu pazar yerinden 3batı 1güney 1doğudadır. Dilek kuyusunun yanında taş ustası Hüssam bekler. Hüssam sizin için özel dilek taşları yontar ve dileklerinizin kabul edilmesi için bunları dilek kuyusuna atar. Şu anda Hüssam iki tip dilek taşı yapabilmektedir. Tecrübe taşı(her mob öldürdüğünüzde alacağınız tecrübe puanını ikiye katlar) ve görev taşı(her görev yaptığınızda kazandığınız görev puanını ikiye katlar.) Yakında taşların sayısı artacaktır. Bu taşlar belli komutlarla dilekçi Hüssam tarafından yontularak kuyuya atılmakta ve dileğiniz yerine gelmektedir. Hüssam'ın yanındayken "dilek liste" yazarsanız, dilek taşlarının listesini görürsünüz. "dilek özellik" yazdıktan sonra taşın ismini yazarsanız o taşın ne işe yaradığını öğrenirsiniz. Örnek: dilek özellik tecrübe. Eğer dilek liste yazdığınızda çıkan listede taşlar için istenen görev puanı ve parayı biriktirdiyseniz "dilek alış" yazdıktan sonra taş ismini yazarak o dilek taşını Hüssam'dan yontup kuyuya atmasını isteyebilirsiniz. Örnek: dilek alış tecrübe.

15.14 Komutlara Nasıl Kısayol Atarım?

Kısayol tuşları, uzun komutların kullanımında çok büyük kolaylık sağlar. Genelde rakamlar kısayol olarak atanır. Ama böyle bir zorunluluk yoktur. Bir kelime de kısayol olarak atanabilir. Fakat bu durum komutlarda karışıklıklara neden olabileceğinden rakam kısayollarını kullanmanızı tavsiye ederiz. Kısayol atama işlemi ise gayet basittir. Bunu bir örnek vererek açıklayalım. Örneğin bir savaşçı yeteneği olan ve savaşçıların en çok kullandığı komut olan 'omuz' yeteneğini 1 rakamına kısayol olarak atamak istiyoruz. Komut şudur:

kısayol 1 omuz

Bu komutu girdikten sonra şöyle bir yazı çıkar:

1 artık 'omuz' demek.

Bu kadar basit. Artık dövüş sırasında her 1 rakamı girip entera bastığınızda karakteriniz omuz atar. En büyük hatalardan biri rakamı ve kısayol atanacak komut ismini ters girmektir. Mesela şu yanlış bir kısayol atama işlemidir: kısayol omuz 1 Eğer böyle bir komut girerseniz omuz yazdığınızda 1 diye bir komut girer ki bu da anlamsızdır. Unutulmamalıdır ki kısayol komutundan sonra önce kısayol rakamı girilmeli son olarak da kısayol atanmak istenen komut girilmelidir.

Kısayollar özellikler büyütülerin en büyük yardımcılarıdır. Seviye ilerledikçe bir çok büyümeye öğrenen büyütüler için, dövüş esnasında uzun komutlar girmek zaman kaybettirir. Bu işin en pratik çözümü etkili saldırı büyütelerini sıralı olarak kısayollara atamaktır. Mesela 1'e asit büyüsü, 2'ye şok büyüsü 3'e aketum primus büyüsü gibi. Ayrıca koruma büyütelerini de sıralı olarak kısayola atmak her seferinde aynı komutları girmekten kurtaracaktır büyütüyü. Mesela 11'e takdis büyüsü, 12'ye kutsama büyüsü, 13'e dev gücü büyüsü gibi. Unutulmamalıdır ki saldırı her zaman hedef gösterilerek başlamalıdır. Kısayollar saldırıda ancak o zaman kullanılabilir. Yani 'kısayol 1 büyüm fişek' yazarak 1 rakamına fişek büyüsünü atadıktan sonra direk 1 rakamına basıp entera basarak dövüşe başlayamazsınız. Önce saldır canavar der, canavara saldırıyı başlatırsınız. Dövüş başladıktan sonra hedefiniz belli olduğundan hedef belirtmenize gerek kalmaz ve kısayolu işte o zaman rahatlıkla kullanabilirsiniz.

Bulunan bütün kısayolları görmek için kısayol yazmak yeterlidir. Kısayolları iptal etmek de çok basittir. Mesela 1 rakamının olduğu kısayolu iptal etmek istiyorsunuz. Kısayolkaldır 1 yazarsınız ve o kısayol iptal edilmiş olur. Daha sonra isterseniz bu rakama yeniden bir kısayol atayabilirsiniz. Kısayolların en önemli kullanım şekli dövüş sırasındaki kaçma işlemi için kullanılmasıdır. Eğer dövüşlerden ölmeden kaçabilmek istiyorsanız mutlaka kaçma yönteminiz için kısayol atamalısınız. Bunun birkaç yolu vardır. Seviyeniz 20den düşükse ya da anımsama sözcüğü büyüsüne sahipseniz, anımsa kelimesini size uygun bir rakama atarsınız.(örn:kısayol 9 anımsa) Böylece o rakama basıp entera bastığınız anda tapınağa dönersiniz. Bazen dövüşler o kadar çabuk ilerler ki anımsa kelimesini yazana kadar ölmüş olusunuz. Bu yüzden kısayol mutlaka atanmalıdır. Aynı şeyi anımsama iksirini yudumlamak için 'yudumla anımsa' komutu için de yapabilirsiniz. (örn:kısayol 9 yudumla anımsa)

Bunun haricinde mush client kullananlar için programın özelliği olan keypad kısayolları vardır. Klavyenin sağ tarafında bulunan numaraları yön tuşları (k,g,d,b,a,y) ve bazı temel komutlar için kısayol olarak atayabilirsiniz. (Bu özellik için Num Lock açık olmalıdır) Bunun için Mush Client'in 'Game' sekmesinden 'Configure'e tıklanır. Çıkan alt menüde 'All Configuration' seçilir. Bu işlem sonucunda ufak bir pencere açılır. Bu pencerede sol taraftaki listeden 'Keypad' seçilir. Burada rakamlar ve onlara atanın ingilizce kısayollar görülür. Tavsiyem bunları türkçeye çevirerek kullanmanızdır. Mesela inventory yerine envanter, score yerine skor, north yerine kuzey gibi. Böylece sağ elinizin altında hem kolay bir hareket kabiliyetine sahip olursunuz hem de temel komutlar(envanter, ekipman, skor, bak vs..) tek tuşla elinizin altında olur.

15.15 Diğer Sorular

Suflörümü nasıl eski haline getireceğim?

suflör tümü

Bankayı bulamıyorum, nerededir?

Tefeci otho: selengedeki pazar yerinden kuzey sonra batı en son da yukarı yaparsanız tefeci ye gelirsiniz. tefeci dedığimize bakmayın burası bir nevi bankadır ama para çekerken paranızın 100 de 2 sini alır. Tefeciye yatırдыğınız para tamamen güvende olur. Tefeciye parayatır xxx altın komutuyla para yatırabilir paraçek xxx altın komutuyla paraçekebilirsiniz hesabınızı othonun yanında bakiye yazarak veya skor sayfasından kontrol edebilirsiniz.

İksir nedir? Bir çeşit gazlı içecek mi?

İksirler büyülü sivilardır. Hazırlamak ustalık ister. Bu nedenle, diyarda iyi iksirler yapabilen az sayıda ustad vardır. Öyle bir şeydir ki iksir, iki firincının kurabiyesi gibi, iki iksircinin güç iksiri de birbirinden çok farklıdır. İyi ustaların iksirleri pahalıdır. Orjinallerini bulmak zordur. İyi bir iksiri anlamanın yolu yoktur. Ve ne yazık ki diyar sakinleri ve özellikle maceracılar, kötü yapım ve bozuk iksirlerden az çekmemiştir. Çekmeye de devam etmektedir. Kötü iksirler amaçlarına hizmet etmez. Ya da az hizmet eder. Uçma iksiri yudumlayıp uçan bir ölü haline gelen adamların hikayelerini duymuşsunuzdur. Ya da dev gücü beklerken körlük bulanları... İksir "güç"tür ve "kumar"dır...

Görevci neden görevi bitirmediğini söylüyor?

Çünkü görevi gerçekten bitirmemişsinizdir. Göreviniz bir mobu öldürmekse ve mobu siz değil de hayvanınız ya da grup arkadaşınız öldürmüştse, görevi bitirmemiş sayılırsınız.

Satin aldığım hayvandan nasıl kurtulurum?

Diyelim ki bir enik aldın: "takipyok" diyerek eniğin seni takip etmesini engellersin ancak takibi açtığında enik seni yine takip etmez. "emret enik anımsa" diyerek eniği anımsatabilirsin, böylece her seferinde enik almak zorunda kalmazsun. enik tapınağa anımsar, geri döndüğünde tapınaktan

alabilirsin.

Otomatik yağmıyorum. Nasıl değiştirebilirim?

otoağma komutu ile kapatıp açabilirsin.

Yönelim nedir?

Yönelim, Uzak Diyarlar'daki karakterlerin bir dünya görüşü olarak nasıl bir yol izleyeceklerini/izlediklerini anlatır. Üç çeşit yönelim vardır: İyi, yansız, kem.

İyi karakterler iyilik yapmayı, dünyayı iyi bir yere çevirmek için çalışmayı pek severler.

Yansız karakterler için iyi ile kötüünün savaşının pek de önemi yoktur. Onlar için başka şeyler önemlidir, ya da önemli olan bi'sey yoktur.

Kem karakterler kötüülükle doludur. "Kimi soysam, kimi kessem, bugün ne yapsam da şeytani bi'seyler olsa" diye düşünürler...

16 - Limit Ekipmanlar

Yıldırım Topuzu	Limit:	1	Current:	1
Fildişi asa	Limit:	10	Current:	2
Bir çift ateş eldiveni	Limit:	2	Current:	2
Güneş Kılıcı	Limit:	1	Current:	1
Nektar	Limit:	10	Current:	9
Tek yüzük	Limit:	3	Current:	1
ışıldayan gümüş bir bileklik	Limit:	3	Current:	1
Kılıç Excalibur	Limit:	1	Current:	1
Bir kutsal su matarası	Limit:	10	Current:	1
Bir holipant dişi	Limit:	10	Current:	2
Bir takdis iksiri	Limit:	10	Current:	1
Bir ilahi iksir	Limit:	10	Current:	1
Takdis iksiri	Limit:	10	Current:	0
İlahi koruma iksiri	Limit:	10	Current:	0
Mor bir iksir	Limit:	10	Current:	2
Bir beyaz vezir tacı	Limit:	10	Current:	4
Two Snake Headed whip	Limit:	1	Current:	1
Sağlam bir demir kalkan	Limit:	1	Current:	1
Siyah bir iksir	Limit:	10	Current:	1
Bir turuncu iksir	Limit:	10	Current:	1
Bir çift uzun pençe	Limit:	3	Current:	1
Bir çift uzun pençe	Limit:	3	Current:	1
A book	Limit:	10	Current:	1
The shield of the rose	Limit:	1	Current:	0
The Red DragonOrb	Limit:	10	Current:	1
Bir demet kırmızı bitki	Limit:	10	Current:	2
Bir bitki kümesi	Limit:	10	Current:	2

Ölüm'ün Tırpanı	Limit:	2	Current:	1
Orcus'un Asası	Limit:	1	Current:	1
Bir elmas asa	Limit:	10	Current:	1
Kara Zırh	Limit:	1	Current:	1
Hayalet Miğferi	Limit:	2	Current:	2
Bir aslanın pençesi	Limit:	1	Current:	1
Ufak bir iksir şişesi	Limit:	10	Current:	2
The lost ring of ra	Limit:	1	Current:	1
Bir çift rüzgar çizmesi	Limit:	2	Current:	1
The Titanic Arm plates of Hercules	Limit:	3	Current:	1
An off white potion	Limit:	10	Current:	1
Ateşin Tacı	Limit:	1	Current:	1
Karanlığın zırhı	Limit:	2	Current:	1
Bir tavşan yemeği artığı	Limit:	10	Current:	2
Enerji bileklikleri	Limit:	2	Current:	1
Müzikal bileklikler	Limit:	2	Current:	1
Kan kırmızısı kolbantları	Limit:	2	Current:	2
İntikam Yemini	Limit:	2	Current:	2
Deshanti kaması	Limit:	2	Current:	2
Duman rengi rütbeli koyu bir pelerin	Limit:	2	Current:	1
Koruma asası	Limit:	10	Current:	2
Eski kitap	Limit:	2	Current:	1
Derin indigo hapi	Limit:	10	Current:	6
Bir çift pençeli eldiven	Limit:	2	Current:	1
Kara ->*<- fular	Limit:	4	Current:	1
Güç bilekliği	Limit:	2	Current:	1
Layerkayı'nın acısı	Limit:	2	Current:	2
Layerkayı'nın gücü	Limit:	2	Current:	2
Denge alevi	Limit:	2	Current:	1
Enerji hapi	Limit:	10	Current:	6

Gecenin kanı	Limit:	10	Current:	1
Mavi iksir	Limit:	10	Current:	1
Demir göğüslük	Limit:	2	Current:	2
Savaş kılıcı	Limit:	1	Current:	1
Biçici'nin Tırpanı	Limit:	1	Current:	1
Başbüyükü'nün Kutsal Mızrağı	Limit:	1	Current:	1
Kara Hortlak Zırhı	Limit:	2	Current:	2
Ambros asası	Limit:	2	Current:	2
Kayıp ruh kalkanı	Limit:	2	Current:	1
Eskilerin asası	Limit:	10	Current:	1
Kutsal Koruma pelerini	Limit:	1	Current:	1
Güç zırhı	Limit:	1	Current:	1
Uçuş botları	Limit:	2	Current:	1
Ejderha dövmesi	Limit:	1	Current:	1
İblis ateşi	Limit:	1	Current:	1
Gözün Miğferi	Limit:	2	Current:	1
Kudret kolanı	Limit:	1	Current:	1
Volkanik kol bantları	Limit:	1	Current:	1
Ettin'in kanı	Limit:	10	Current:	1
Kutsal dokunuş iksiri	Limit:	10	Current:	0
Ölümcul dövüş iksiri	Limit:	10	Current:	1
A silver harp	Limit:	10	Current:	1
A unicorn's golden horn	Limit:	1	Current:	1
A sea-blue robe	Limit:	1	Current:	1
An eclipse sword	Limit:	1	Current:	1
A blood-red dagger	Limit:	1	Current:	0
Kayıp bir ejderhanın dehşeti	Limit:	3	Current:	2
Bir çift alevden kadim eldiven	Limit:	3	Current:	2
Girdle of giant strength	Limit:	2	Current:	2
A concealable wrist sheath	Limit:	3	Current:	1

The Rod of Rulership	Limit:	2	Current:	1
Albatros amblemlı bir kılıç	Limit:	1	Current:	1
Bir yürektaşı hançer	Limit:	1	Current:	1
Oymalı bir asa	Limit:	10	Current:	1
An Ivory Bracelet	Limit:	3	Current:	1
Diamond collar	Limit:	2	Current:	1
Beyaz mermer haç	Limit:	1	Current:	1
Mavi kertenkele dili	Limit:	10	Current:	1
Asura taşı	Limit:	10	Current:	3
Sümüksü salgı	Limit:	10	Current:	1
Tuzlanmış yaprak	Limit:	3	Current:	1
civilî bileklik	Limit:	1	Current:	1
Titanyum kalkan	Limit:	2	Current:	2
Zift karası bir yüzük	Limit:	5	Current:	5
YıKıM BalTaSı	Limit:	1	Current:	1
Siyah hap	Limit:	10	Current:	3