

OpenQuest, adındaki Open'dan da anlaşılabilir bir şekilde açık kaynaklı ve ücretsiz olarak yayınlanmış bir sistemdi. Yapım amacı, d100 oyunlarının sadeleştirilmesi ve daha erişilebilir bir hale getirilmesi. Yeni bir firmanın satın alması ile artık oyun ücretsiz değil ama kaynaklara ulaşmakta sıkıntı yaşamazsınız.

Peki ben d100 sistemleri arasında bazı şeyleri harika yapan inanılmaz detaylı sistemler yerine neden bunu tercih ettim? Çünkü basit ve kolay anlaşılır bir sistem. Hiçbir şeyde en iyisi değil ama onlara oranla belki sadece onda bir kural kullanarak ortaya yeterli bir sistem çıkarabilmiş. Bu yabancı gruplarda çok sorun yaratmasa da, Türk oyuncu kitlesinde maalesef büyük bir problem. Aşırı detaylı ve zorlu bir dille yazılmış kural kitaplarını okuyup sorunsuz anlamak maalesef ülkemiz eğitim standardında dil ağırlıklı bir üniversite bitirmiş olmayı gerektiriyor. Gördüğüm kadarıyla ülkemizde FRP'ye en ilgili kesim lise ve üniversite öğrencileri ve bir sistemi öğrenebilmek için kendi çabaları yetersiz kaldığı için bir bilenin anlatmasına ve yol göstermesine ihtiyaç duyuyorlar.

İşte bu yüzden bu sade sistemi özetleyip, ilgi duyacak belki 10-20 arkadaşla kolaylık sağlamaya çalışacağım. Anlatım sırasında hitabım siz ve sen arasında gidip geliyor, düzeltme ile uğraşamayacağım kusura bakmayın. Kibarlık değil gruba anlatma hissiyatı o.

- Bu oyunda ırk, sınıf veya seviye yok. Yıllarca aynı karakteri oynayıp gelişim puanları ile becerilerini abartı hale getirdikten sonra bir roundda 5 isabetli darbe savurabilsen de, kritik isabet eden tek bir ok ya da köylünün mızrağı seni öldürmeye yetebilir. Yani D&D kafasıyla artık lvl 5 oldum gidip şu 20 zombiyi tek başıma keseyim demek doğrudan intihardır. Bu oyunda eğer önceden planlama ile savaşta üstünlüğü sağlamadıysan, o savaşa girmeme ya da kaçma en mantıklı seçenek olacaktır.

- Oyunda zaten d20+X'in Y'yi geçmesi gibi bir sistem yok. D100 sistemlerinde % bazında becerileriniz olur ve başarılı olup olmadığını attığınız yüzlük zarın sizin yeteneğinizin altında olup olmaması ile belirlersiniz. Yani yakın dövüş becerim 60 ise, ve attığım zar 60'ın altında geldi ise, bu saldırı başarılıdır. Rakibin zırhı, çevikliği benim saldırımı etkilemez. Tabii ki bu burada bitmiyor, bu oyunlarda savunma evresi olduğunu unutmayalım. Yani siz başarılı bir saldırı yaptıktan sonra, karşı taraf Parry (Savuşturma) ya da Dodge (Kaçınma) ile saldırıyı bertaraf edebilir. Bunları savaş kısmında detaylandıracağım. Araya sıkıştırayım burada bir dakika 12 round, 1 round 5 saniye.

- Şu kılıçtan yaşayan ölümlere karşı +2, STR'den +4, uzmanlık +3, şu 3 round süren blessden +2, senin attığın bufftan +1, auradan +1 ..... derken sadece bir saldırı yapabilmek için muhasebe kaydı tutmak bazen abartı olabiliyor. 5E Bu konuyu ne kadar sadeleştirmiş olsa da maalesef d20 sistemlerinde önlenilecek bir şey değil. OQ (OpenQuest) bu konuda çizgisini çok iyi çekmiş, eğer bir bonus ya da ceza gelecekse bu anlamlı bir şekilde gelir, %5-10 ile uğraştırmaz. Becerilere gelecek bonus ve cezalar, artı ve eksi olabilecek şekilde %25 ve %50'dir. Bunlar neredeyse daima durumsaldır. Tabii bu da yer yer üstüste binse de hala takibi daha kolaydır. Sadece ay ışığı varken bu kısmi karanlıkta kale surlarının sağladığı siperin ardında koşan bir haberciye ok atmaya çalışmak; karanlık -%25, siper -%25 ve hareket -%25 olmak üzere saldırıya -%75 verecektir.

- Oyunda Battle Magic sistemi ile büyü neredeyse herkesin erişimine sunulmuşken, bunları çok sade bırakarak kullanımını opsiyonel yapmış. Yani low-fantasy oyunlar oynatmak isteyenler için ideal. Ya da büyücü oynayıp 800+ büyü takibi yapmak istemeyenler için. Sonradan Divine ve Sorcery büyülleri ekleyerek adanmış büyücü karakterlere de olanak sağlasa da bu başlangıçtan itibaren kolaylıkla yürütebileceğiniz bir şey değil. Karakterlerin oynayıp güçlenerek o güçlere sahip olması gerekli, hikaye ile bağlanma zorunluluğunun yanında XP gibi düşünebileceğiniz gelişim puanları ile alınması ve güçlendirilmesi gerekli.

## KARAKTER YARATMA VE STATLAR

Oyunda ırk ve sınıf olmadığı için karakter yaratma aşamasında sanki her seçenek aynıymış gibi gelebilir. Bir bakıma haklısınız da, karakterlerin doğal yatkınlıklarını, yani yeteneklerini belirlediğinizde onlara inanılmaz güçler sunmayacak. Oyun ilerledikçe güçlendirdiğiniz becerileriniz ile bu yeteneklerin uyumu sizi diğerlerinden farklı kılacak. Yani başlarken "Ben elf druid olucam!" yerine "Ben çelimsiz bir bedene sahip ama çok güçlü karakteri olan karizmatik birini oynayacağım!" örneği gibi yaklaşmamız gerekiyor.

Bizi betimleyen 7 adet Stat var:

**STR – Kuvvet** : Karakterin kaba kuvveti, silahlarla ne kadar hasar verebileceğini, kaldırma ve taşıma kapasitesini belirler.

**CON – Dayanıklılık** : Karakterin bünyesini, sağlığını, hastalıklara ve acıya direncini belirler.

**DEX – Çeviklik** : Bir karakterin koordinasyonu, reaksiyon süresi gibi özellikleri. Fiziksel bir çok durumda yardımcıdır, savaş dahil.

**SIZ – Boyut**: Karakterin cüssesini belirler ve hasarı belirlerken STR'ye, HP belirlerken de CON'a katkıda bulunur. Sonradan yükseltilemeyen tek statır.

**INT – Zeka**: Problem çözme, bilgi analizi ve gerektiğinde bu bilgiye ulaşma, yani hatırlama gücü. Büyücü tipi karakterler oynamak isteyenler için önemli bir stat.

**POW – Güç**: Belki de en soyut stat olan Güç bir karakterin yaşam gücünü ve iradesini temsil eder.

**CHA – Karizma**: Bir karakterin çekiciliğini ve liderlik yeteneğini ölçer.

En dengeli karakterler için puan sistemini tavsiye ederim. Bunda her stat 8 ile başlar ve verilen 30 puanı bunlara dağıtırsınız. Bu şekilde bir stat Max 18 olabilir. Daha fazla puan elde etmek için statlar düşürülebilir de, ama bunda INT ve SIZ en az 7, diğer skorlar da en az 3'e iner. 7 ve altına inme sizi kolay farkedilir bir şekilde bu konularda eksik ya da engelli hale getirecektir. Ortalama bir insan için statlar 10-11'dir. Statların oyun içerisinde geliştirilebileceği seviye de en fazla 21'dir. Eğer homebrew olarak ırklar ekleyecekseniz bunları ona göre ayarlarsınız.

Eğer biz zar atmayı ve karakterler arası dengesizliği seviyoruz diyorsanız stat belirlerken SIZ ve INT için 2d6+6, diğerleri için de 3d6 atabilirsiniz.

Eee, statlar belirlendi, şimdi ne olacak? Bu statların etkilediği şeyleri belirliycez. (İşleri zorlaştırmamak adına bu anlatımda Major Wounds opsiyonel kuralına değinmiyorum)

**HP= (SIZ + CON)/2** (Gerekirse üste yuvarla)

**MP= POW**

**Hareket hızı= 15 metre**

**Hasar Değişkeni, yani bonusu ya da cezası** – Bunun hesaplanması için bir tablo verilmiş, bu tablodaki 39 üzeri toplamlara insanların ulaşamayacağını ve yaratıkların hasarını hesaplarken kullanılması gerektiğini unutmayın.

STR + SIZ	Değişken	STR + SIZ	Değişken
1-10	-1d6	31-45	+1d6
11-15	-1d4	46-60	+2d6
16-25	+0	61-75	+3d6
26-30	+1d4	76-90	+4d6

Her ek +15 için +1d6

## **Skinner Yani Beceriler ve Bunların Hesaplanması**

Becerilerin hesaplanması ve çeşitlerine tablolarda değineceğiz ama şu anda ilk olarak % olarak bunların ne ifade ettiğine bakalım.

%0-25 arası çaylak, %26-50 arası amatör, %51-75 deneyimli, %76-99 usta, %99 üstü üstat olarak ayırabiliriz. Özellikle savaş becerileri %100'e ulaşmış bunun üzerine çıkar ve bu noktadan sonra farklı işlemeye başlar, bunları savaş özetinde anlatırım. Dip not olarak özellikle bilgi ve uygulamalı becerilerin sadece örnek olarak verildiğini, bunlara dünyanıza göre çokça seçenek ekleyebileceğinizi unutmayın.

Becerileri işlerken gruplayacağız ve burada "Beceri adı – Yeneneklere bağlı temeli – Açıklaması" olarak verilecek.

## **Resistances - Dirençler**

Dodge/Kaçınma – DEX+10 – Gelen bir balta ya da ejder nefesi gibi tehlikelerin yolundan çekilme  
Persistence/İstikrar – POW+10 – Karakterin iradesi ve düşmanca büyülere karşı direncini ölçer ve karakterin iradesi dışında bir şeyi yapmasını sağlayacak etkilere karşı direnmek için atılır.

Resilience/Sağlamlık – CON+POW – Karakterin sağlığı ve maruz kaldığı etkenlere, açlığa ve susuzluğa direnci. Hastalıklara karşı direnme şansı.

Burada savaşçı tipi karakterler için Dodge önemli iken, büyücü tipler için Persistence daha güzel olabilir. Resilience her ikisi için de gereklidir.

## **Combat – Savaş Becerileri**

Close/Yakın – DEX + STR – Karakterin balta, hançer ya da kalkan gibi yakın dövüş silahları ile becerisi

Ranged/Menzilli – DEX + INT – Karakterin fırlatma ve misil silahları ile becerisi

Unarmed/Silahsız – DEX + STR – Karakterin ısırma, yumruk, kavrama gibi bedensel becerisi

Bunların savaşçılar için önemi zaten anlatılamaz ama kendinizi korumak için yakın ya da silahsız dövüşe birkaç puan vermeniz yararınıza olacaktır.

## **Knowledge/Bilgi Becerileri**

Kültür (Kendi) – INT+10 – Karakterin kendi toprakları ve toplumunun tarihi, politikası ve coğrafyası hakkında bilgisi

Dil (Kendi) – INT+50 – Karakterin kendi dilini konuşma ve potansiyel olarak okuma ve yazma becerisi

Natural Lore/Doğal Bilgi – INT+10 – Hava tahmini, hayvan ve bitkileri tanıma ve onlarla ilgilenme, jeoloji ve doğal ortamda hayatta kalma becerisi

Kültür (Diğer) – INT – Bir karakterin farklı bir diyarın tarihi, politikası ve coğrafyası hakkında bilgisi

Dil (Diğer) – INT – Bir karakterin yabancı bir dili konuşma ve potansiyel olarak okuyup yazma yetisi

Lore/Bilgi (Tipini Seçin) – Otacılık ya da Armacılık gibi uzmanlık gerektiren bir bilgidir becerin

Dil becerilerinde 50 üzerinde olan dillerde akıcı konuşabilirsin (kendi dilin değilse aksanın olur) ve eğer 80 üzerindeyse bunu okuyup yazabilirsin.

## **Practical/Uygulamalı Beceriler**

Atletizm – DEX+STR – Bir karakterin koşma, kaldırma, zıplama ve tırmanma becerisi  
Zanaat – INT+10 – Bu beceri saksı, silah ya da bina gibi şeyler yapmanı sağlar  
Deception/Aldatma – DEX+INT – Sinsilik, Gizlenme ve yankesicilik gibi işlerle becerin  
Sürme – DEX+INT – Wagon, kağıt ya da savaş arabası gibi antik dönemlerin araçlarını kullanma  
Mühendislik – INT+10 – Savaş makineleri ve büyük boy yapıları kapsar  
Şifa – INT+10 – İlk yardım ve ameliyat ile bir yarayı ya da hastalığı iyileştirme  
Influence/Nüfuz – CHA+10 – Başka bir karakteri normal ilgi ve çıkarlarının dışında bir şey yapmaya ikna etmek için kullanılır  
Mekanizmalar – DEX+INT – Kilitler ve kompleks hareketli parçalar içeren her şeyi kapsar  
Perception/Algı – INT+POW – Gizli nesneleri ve karakterin çevresindeki küçük detayları farketmesi  
Performans – CHA+10 – Rol yapma, çalgılar, dans ve şarkı söylemeyi kapsar  
Binme – DEX+POW – Yük hayvanları ile zorlu manevralar denediğinde kullanırsın  
Yelkencilik – DEX+INT – Gemi ve teknelerin kullanımını kapsar  
Streetwise/Şehir bilgisi- CHA+POW – Karakterin bir şehir ortamına ne kadar uyum sağlayabileceğini belirler. Bilgi edinme, sokaklarda kaybolmama ya da çalıntı mallar için bir alıcı bulma gibi şeyler için  
Ticaret – INT+10 – Tüccarların mallara paha biçme ve satmak için kullandığı beceri

## **Büyü Becerileri**

Savaş Büyüsü Kullanma – POWx3 – Savaş büyülleri ile kullanılır.  
Sorcery Kullanma – INT – Sorcery büyülleri için kullanılır. Büyücü olmayanlar için tılsımlar, tomarlar gibi diğer büyücü eşyalarını kullanma şansındır.  
Din (Kendi) – INT+10 – Kutsal büyü ile kullanılır. Çoğu karakter derinlemesine dahil olmasa da bulunduğu bölgenin dininin mensubu olurlar ve onun mitolojisi ve ritüelleri hakkında yüzeysel bilgi sahibidirler.  
Din (Diğer) – Kutsal büyü ile kullanılır. Seçeceğin başka bir din hakkında sahip olduğun bilgidir.

Tüm becerilerin temellerini hesapladıktan sonra sana verilen puanları bu beceriler arasında paylaştırıp karakter kağıdına geçirirsin. Verilen puanlardan tek bir beceriye en fazla 30 verebilirsin.

Dirençler – 50 puan

Savaş – 50 puan

Bilgi – 50

Uygulamalı – 75

## **Büyü**

Divine ve Sorcery büyülleri ileri büyü olarak geçiyor ve bu yazının bir özet olduğunu hatırlatarak değinmiyorum.

Battle magic ya da savaş büyülerimiz ise eğer isterseniz tüm karakterlere ve hatta NPC'lere açık. Karakter yaratırken sana büyüler arasında paylaştırman için 6 puan verir. Çoğu büyüün bir büyüklüğü (Magnitude) vardır ve bunu POW/3'e kadar yükseltebilirsin. Yani sadece 8 POW'a sahip bir savaşçı 3 gücünde silah geliştirme, 2 gücünde zırh geliştirme ve güçlendirilmemiş yani 1'den şifa öğrenebilir. 15 POW'a sahip bir büyücü karakter ise 5 gücünde şifa ve 1 zırh gibi ayırabilir. Büyüyü yapabilmek için, karakter yaratıldığında POWx3 olan Savaş büyüsü kullanma becerisi zarı atarsın ve başarılı olursa büyüün gücü kadar MP'yi toplamından düşersin. MP, POW'a eşitti.

## **Başlangıç Ekipmanı**

Karakterinin başlangıç parası 4d6x10 gümüş olur. Her karakter şu silah ve zırh paketlerinden biri ile başlar.

Deri zırh + menzilli silah + yakın dövüş çift elli silah + hançer

Deri zırh + kalkan + menzilli silah + yakın dövüş tek elli silah + hançer

Ek olarak her karakter şunlara sahiptir;

Sırt çantası, halat, iki haftalık seyahat erzağı, çakmaktaşı ve kav, kırba (deri su matarası)

GM sahip olduğunuz para ile fazladan ekipman almanıza izin verebilir.

## **Geçmiş**

Eğer çok özel bir durum ile ileri seviyelerde başlatılmıyorsa, karakterlerin 18-30 yaşları arasında, maceraya yeni atılan kişiler olduğu varsayılır. Uzun uzadıya geçmiş yazmanıza gerek yok, sadece neden yollara düştüğünü bilerseniz yeter.

## **Kahraman Puanları**

Bu puanlar sizi sıradan halktan ayıran özelliktir. Her karakter 2 hero puanı ile başlar ve seans sonunda GM kahramanlık sahneleri için oyunculara verir. Her seans en az 1 verilmesi tavsiye edilir, gerçekten kahramanca işler yapıldığında bu ödüllendirilmeli. Puanlar harcandığında kaybolur, her seans yenilenmez. Bu puanlarla ne yapabiliriz?

-Başarısız bir zarı yeniden atma

-Bu özette açıklamadığım Major Wounds yani ciddi yaraları normal yara haline getirme. (Hala hasar alınır ama kalıcı yara etkisi olmaz)

-Karakterin ölmemesini sağlama. Tabii ki en önemlisi budur ve en az 1 puan daima saklanmalıdır. Bu oyunda bir karakter 0 HP'ye düşerse ölür, ve savaşta bu başınıza gelirse karaktere ebediyen veda etmek yerine bir kahramanlık puanı harcayıp, savaş sona erdiğinde 1 HP ile uyanabilirsiniz.

Karakter artık hazır ve mekaniğin nasıl işlediğine bakabiliriz. Ama önce oyunun opsiyonel olarak sunduğu savaşçı ya da büyücü başlangıçlarını da vereyim.

Savaşçı- Savaş becerilerine 50 yerine 75 puan alır ve tek beceriye puan verme limiti 50'ye çıkar. Savaş büyükleri için 6 yerine sadece 2 puan alır.

Büyücü – Savaş becerilerine 50 yerine 30 puan alır, büyükler için ise 6 yerine 9 puan. Büyü yapma becerisi POWx3 yerine POWx4 olur.

## **BECERİ ZARLARI**

Oyun sırasında bir şeyin başarı durumunu beceri zarı atıp bunun senin sahip olduğun sayının altında olup olmaması ile belirleriz. Buna durumsal %25-50'yi ekleyip çıkararak etkileyebiliriz. Başarı seviyelerini de örneklerle açıklayalım.

Savaşçı ve büyücü duvardan atlayıp sinsice konağa girecek. Duvar çok yüksek değil ve tırmanıp üzerinden atlanabilir, bu yüzden herhangi bir durumsal bonus yok. Savaşçı 60 atletizm becerisine sahip olduğu için pek korkmuyor, muhtemelen tırmanır. Büyücü ise sadece 25 ile biraz gergin.

İlk büyücü tırmanmayı deniyor, d100 atıldı ve 47 geldi, 25 üzerinde olduğu için başarısız. Maalesef ne kadar zorlasa da kendisi çıkamadı. Savaşçı ben ellerimi birleştirip onun ayağının altına koyarak tırmanmasına yardımcı oluyorum diyor. Bu işi biraz daha kolay kıldı, +%25 ile büyücünün atletizmi artık 50. (Unutmayın tüm skiller yüzde bazında temsil edilir, yani oradaki 25'in %25'ini alıp eklemiyorsunuz, doğrudan %25 daha şans ekleniyor.)

Büyücü yeniden d100 attı, bu sefer 32! Normalde yine başarısız olacak bu zar savaşçının desteği ile gelen bonus sayesinde başarılı oluyor.

Kritik başarı ve en yurdum tasviri ile "sıçma", yani kritik başarısızlık

Kritik başarı, eğer attığın zar bonusları da dahil olmak üzere becerinin 1/10'undan az gelirse olur. Yani normalde büyücünün atletizm ile kritik şansı  $25/10=3$  iken (bu tip küsuratlarda 5 ve üstü yukarı, 4 ve altı aşağı yuvarlanır. Yani  $4.3=4$ ,  $7.6=8$  gibi) savaşçının desteği ile aldığı bonuslu kritik oranı 5'e çıkar. Kritik sonuçta ne olur? Eğer bir saldırı değilse görevin daha çabuk tamamlanması, normalden üstün bir uzmanlıkla yapılması, izleyenleri şaşırtan bir stil ve şov ile yapılması ya da bu başarı ile fazladan bilgi edinebilmesi gibi sonuçları olacaktır. Sahneyi tekrar canlandıralım.

Büyücü d100 atar ve 4 gelir! Bonusla 50 olan atletizm becerisinin 1/10'u 5'tir ve bu zar onun altında olduğu için kritiktir! Savaşçıdan destek alan büyücü duvarın sadece ucundan tutunarak sıçrar ve eğer normal tırmanrsa elini ileri attığında saplanabilecek dikenler olduğunu görüp bunlara basmadan inişini yapar. Bu bilgi ile savaşçı dostuna da nereden çıkması gerektiğini söyler.

Peki bu zar 00 gelseydi ne olacaktı? Kritik başarısızlıkta beceri yüzdesi ile uğraşmayız, %1 şansla gelebilir bu da sadece her iki zarda da 0 atma ile olur. Yani bu zar aslında 0 değil 100 atmayı temsil eder. Bunda ne gibi sonuçlar ortaya çıkar? Diğer saydıklarımızın tersi desek yeri aslında ama yazalım, işin bitmesi iki kat zaman alır ama hala başarısızdır, daha sonra yapılacak girişimleri daha da zorlaştıracak bir sonuç ortaya çıkarır, sıçıp sıvama dolayısı ile izleyenlerin aşağılamasına maruz kalır, karakter bu girişim yüzünden zor durumda kalabilir ya da hasar alabilir.

Büyücü 100 atmış olsun. Tırmanmak için elini ileri attığında dikene saplanır, beklenmedik acı ile haykırır ve kendini salar. Eli kan içinde 3.5-4 metreden yere yapışır, 1d4 hasar alır ve bağrıışından sonra içeriden köpek sesleri duyulur. Belki de bu gece artık operasyon için uygun değil.

### Karşılıklı çekişmelerde sonuçlarında hangisi kazanır?

Oyuncu/Rakip	Kritik	Başarı	Başarısızlık	Sıçma
Kritik	yüksek zar	oyuncu	oyuncu	oyuncu
Başarı	rakip	yüksek zar	oyuncu	oyuncu
Başarısızlık	rakip	rakip	yüksek zar	rakip
Sıçma	rakip	rakip	rakip	yüksek zar

Burada yüksek zar ile anlatılan şey, 50 becerisi olan oyuncuya karşı 70 becerisi olan rakip örneği ile anlatalım. Oyuncu atar ve 45 gelir, başarılıdır. Rakip atar ve 30 gelir, o da başarılıdır. Rakip aslında bu beceride daha iyi olmasına rağmen bu zarda oyuncu daha iyi bir performans göstererek başarılı olmuştur. Yani düşük atmak daima iyi değil, tabii bu kritik olacak kadar düşük değilse.

%100 üzerindeki becerilerde doğrudan başarılı olmuş sayılırsın, karşıdaki kişi yine de şansını deneyip kritik atma ihtimali için zar atabilir. Sen de kritik ihtimali için zar atabilirsin, sana kalmış.

Savaş kısmına geçmeden önce becerilerden sadece Şifayı biraz detaylı açıklayalım. Tabii ki her birinin detayı önemli ama onlar yüzeysel olarak tahmin edilip doğaçlanabilecek şeyler. Şifa her savaş oyununda olduğu gibi mekaniğin çok önemli bir parçası.

## ŞİFA

Bu becerinin kullanımı daima bir Şifacı Kiti gerektirir. Bunu kullanma genelde birkaç dakika sürer ve bu süre boyunca her iki karakter de sabit bir şekilde kalır, savaş eylemleri ya da reaksiyon kullanamaz. Yani kullanabilir ama kullanırsa bu girişim boşa gider ve baştan başlaması gerekir. Bu iyileştirme girişimi sadece gerekli medikal ekipmanı varsa (Sargı, merhem gibi, bunlar GM kararıyla doğaçlama olarak da elde edilebilir.) yani yine bahsedeceğim Şifacı Kiti varsa yapılabilir.

### İyileştirme Eylemleri

Yara ya da hastalık	Tedavisi
Bilinçsizlik	Başarılı bir Şifa zarı baygın bir karakterin bilincini yerine getirebilir. Ama uyuşturucu madde/zehir sonucu baygın olan bir kişiyi uyandırmak bu zarı zorlaştırabilir.
Hafif yara	Hafif bir yaraya uygulanacak Şifa, başarılı olursa 1d6 HP yeniler.
Ciddi yara stabilizasyonu	Ciddi bir yaraya yapılacak başarılı bir Şifa müdahalesi HP yenilemez. Bunun yerine hastayı stabilize edip kanamadan ölmemesini sağlar. (Ciddi yaraların opsiyonel bir kural olduğunu unutmayın.)
Hastalık iyileştirme	Başarılı bir Şifa zarı hastanın iyileşmek için atacağı bir sonraki Hastalık gücüne karşı Resilience/Sağlamlık zarına bonus ekler. Bu bonus tedaviyi uygulayanın Şifa becerisinin 1/10'udur (yani kritik alanı)
Zehir iyileştirme	Başarılı bir Şifa zarı zehirlenen kişinin bu zehre karşı yeniden Resilience/Sağlamlık zarı atabilmesini sağlar. Hasta bu zar için, tedaviyi uygulayanın Şifa becerisinin 1/10'u kadar bonus alır.
Ameliyat	Büyülü şifa dışında bir karakterin Ciddi yaralardan kurtulmasının tek yolu ameliyattır. Başarılı bir şekilde stabilize edilmiş bir ciddi yara üzerinde, kırılan kemiği yerine oturtma, açılmış deriyi dikme ya da çıkan eklemi yerine oturtma gibi girişimlerle onu iyileşebilecek hale getirmedir. Şifa zarı başarılı olduğu sürece karakter 1 HP yeniler ve normal bir şekilde iyileşmeye başlar. (Yeniden hatırlatıyorum, detaylı bilmeyenler için Ciddi yaraların kullanımı problem yaratabilir.)

## EKİPMAN

Bu kısmı tek tek açıklayamayacağım maalesef, buraya kopyalamak için de ayrıca tablo çıkarma çok vaktimi alır. Bu yüzden şu linkte 29. sayfadan 34'e kadar bakıp neyin ne olduğunu az çok anlayabilirsiniz. Bazı terimleri savaş özetinde vereceğim zaten.

<https://mindstalk.net/openquest.pdf>

## SAVAŞ

İlk temel kuralları bir özetleyelim.

-Bir savaş roundu 5 saniyedir.

-Her savaş roundunda 1 Savaş eylemi bir de Savunma reaksiyonun olur.

-Eylemini ya da Reaksiyonunu kaybetmeden hareket hızın kadar ilerleyebilirsin.

-Bir roundda hızının iki katı kadar ilerleyebilirsin ama sadece Dodge/Kaçınma reaksiyonu kullanabilirsin, eylemin kaybolur.

-Kullandığın silaha bağlı olarak Yakın, Silahsız ya da Menzilli saldırı yapabilirsin.

-Sana saldırıldığında reaksiyon olarak Parry/Savuşturma (Yakın veya Silahsız dövüş becerisi kullanır) ya da Dodge kullanabilirsin.

-Eğer karakterin başarılı bir şekilde kaçınırsa hiç hasar almaz.

-Eğer rakibin saldırıyı başarılı bir şekilde savuşturursa silahı ya da kalkanı senin hasarını azaltır.

-Eğer başarılı bir şekilde düşmanına vurursan şu kadar HP hasar alır;

Atılan silah hasar zarı + hasar değişkenin – rakibin zırh puanı

Bu oyunda savaş sıralaması yani namıdiğer "initiative" pasiftir. Her karakter round başladığında normal sırasına mı devam edecek yoksa büyü mü yapacak bildirir. Eğer normal sıra ise DEX ile bu sıralamaya girer, büyü yapacaksa INT ile. Zar atılmaz. Yani özetle;

İlk round 15 DEX'li savaşçı, 14 DEX'li yaratık ve 12 DEX'li büyücü örneği verelim.

Savaşçı ve yaratık birbirine doğru koşup saldırı yapacaklar, büyücü ise uzaklaşıp güvenli bir mesafeye gidecek.

Sıralama Savaşçı – Yaratık – Büyücü olur

Bir sonraki roundda artık büyü yapacak olan büyücü 16 INT ile sıraya en başta başlar, yani sıralama.

Büyücü (16 INT) – Savaşçı (15 DEX) – Yaratık (14 DEX) olur.

Bu ilk savaşlarda kullanılacak temel sıralama, ama savaş skilleri %100'ü geçtikten sonra bu sıralama biraz karışabiliyor. Savaşçının %120 yakın dövüş becerisi olduğunu varsayalım. %100'e kadar birazdan vereceğim saldırı seçenekleri ile sınırlı iken, 100'ü geçtiği anda artık bunu istediği gibi bölüp bu seçeneklerden birçok kez faydalanabilir. Örneğe devam edeyim;

Bu savaşçı işini garantiye alıp "Benim karanlıktan dolayı durumsal cezam var, bu -%50 büyük risk, bu yüzden bölmeden %120 ile dalıyorum!" diyip ceza ile hala çok iyi bir oran olan %70 beceriyle zararını atar. Bu durumlarda Sıralama bozulmaz çünkü hala tek saldırı vardır.

Eğer durum farklı olsaydı ve bu savaşçımız çıktığı masanın üzerinden sağladığı yükseklik avantajı ile yanındaki 3 adama saldırmak isteseydi ne olacaktı? Bu saldırıları isterse %100/10/10 diye de bölebilir %40/40/40 diye de. Her saldırıya +%25 olduğu için 40 aldığını düşünelim. %65 beceri ile 3 saldırı harika bir oran. Peki bu saldırıları ardı ardına mı yapıyor? İşte orası biraz karışık. Yapılan saldırı kadar bölünür DEX, ve her saldırı bu sonuç DEX'ten çıkarılarak sıralanır. Açıklayayım:

Savaşçı ilk saldırısını hala DEX 15 sıralamasında yapar ama 3 saldırı yapacağı için  $15/3=5$  çıkarılarak azalır. Yani:

-Savaşçı 15 DEX

- 2 Rakip 12 DEX

-Savaşçı 10 DEX

- Hantal rakip 8 DEX

-Savaşçı 5 DEX

+%100 skillerde Parry ve Dodge için de aynı bölme yapılabilir, ve buna round başında değil anlık karar verirsiniz. Takibini yapmayı unutmayın.



## Parry/Savuřturma ve Silah Boyutları

Savunma için ilk başvuru olan yol tabii ki Parry olur, çünkü bu sizin saldırı becerinizi kullanır ve genelde ilk yükseltilebilir beceri de budur. Tamam ama elinde kısa bir kılıç bulunan kişi rahatlıkla çift elli balyozla saldıran adamı savuşturabilir mi? Pek sayılmaz.

Silahların 4 boyutu var, light, medium, heavy ve huge. Çeviri ile uğraşmadım herkes anlar bunu. Huge sadece yaratık silahları ve büyük kalkan için ayrılmış bir kategori. Parry sırasında bu silahların boyutu önemli oluyor işte. Eğer savunma için kullandığınız silah (kalkanlar da silah olarak geçer) aynı boy veya daha büyükse saldırının hasarını tümüyle bloklarsınız. Eğer bir kategori altındaysa hasarın yarısını alırsınız. İki kategori ve altında maalesef savuşturma imkansız olur. Yani large kategorisinde olan çift elli baltalı bir savaşçı insanlara karşı problem yaşamasa da (Büyük kalkandan gelecek bir darbe dışında), bir devin elindeki ağaç gövdesi ya da ejderin pençesi gibi saldırıları ancak yarı hasar için bloklayabilir. Bu yüzden belki de aşırı hasar odaklı olmazsanız büyük bir kalkan ve sıradan bir kılıç kombosu sizi hayatta tutabilir.

Şimdi savaşın en detaylı açıklamalarını bulmak için sayfa 35-43 arasına bakmak en uygunudur. Ama ben yine de özetleyeyim.

Savaş başladı ve menzil belirliyoruz, 2 metreden yakınsa yakın dövüş, uzaksa menzilli olur. Bir rakip yanınızdayken ok atamazsınız.

## Yakın dövüş eylemleri

- Bir karakter her roundda bu eylemlerden sadece birini kullanabilir.

- **Charge/Hücum:** Hedefe doğru düz bir hizada en az 5 metre olmak koşuluyla hareket hızının iki katına kadar ilerleyip bir saldırı yapabilirsin. Eğer saldırı başarılı olursa +1d6 hasar eklersin. Bu hücum sonrası o round için savunma reaksiyonu yapamazsın. Yokuş yukarı hücum edip hasar bonusunu alamazsın.

- **Yakın dövüş saldırısı:**

--(All out attack)Pervasız saldırı: Round için savunma reaksiyonundan vazgeçip ikinci bir saldırı yaparsın. Her iki saldırı da çılgınca savurmandan dolayı -%25 cezalı olur. Bu saldırı diğer seçeneklerle birleştirilemez.

--(Disarm) Silahsız bırakma saldırısı: -%25 ceza ile hedefe hasar verme değil onun silahını ya da kalkanını düşürme amacıyla saldırırsın. Eğer saldırı başarılı olur ve düşman reaksiyonu ile savunamazsa, bu silah ya da kalkan sahibinden 1d6 metre uzağa düşer.

--(Great Attack) Güçlü saldırı: Bu saldırıyı eğer kılıç, balta ya da gürzünü yeterince savurup güçle vurabileceğin bir alana sahipsen yapabilirsin. (Yani dar koridor gibi alanlarda mümkün değil) Saldırgan zarına +%25 alır ve hasar bonusunun maksimumunu ekler ama bu round reaksiyon kullanamaz. (Yani 1d6 hasar bonusu olan kılıçlı bir savaşçı için bu 1d8+6 hasar olur).

-**Gözdağı/İkna:** Karakter karşı tarafı kaçırmaya çalışır ya da teslim olmaya ikna eder. Bu eylem ile bir birey ya da bir grup hedef alınabilir. Gözdağı vermeye çalışan karakterin Influence/Nüfuz'una karşı rakibin Persistence/İstikrar zarı atılır. (Çekişmeler ve sonuçlarını önceden anlatmıştım.) Gruplar grup liderinin İstikrarı ile bir kez zar atar. Eğer grup liderinin Nüfuz becerisi İstikrarından daha yüksekse bu beceri de kullanılabilir. Rakibin durumuna göre şu bonus ya da cezalar verilebilir.

+%50 Eğer rakip hala müttefik kaybetmediyse ama hafif yaralar aldıysa.

+%25 Rakip hala oyunculardan sayıca üstünse ama kişi ya da HP olarak en az %25 kaybettiyse.

-%25 Rakip sayı üstünlüğünü kaybettiyse ve yaralandıysa.

-%50 Rakip HP'sinin yarısını kaybettiyse ve/veya grubunun yarısının oyuncular tarafından etkisiz hale getirildiğini gördüyse.

Bu deęişkenler birbirine eklenmez, duruma en uygun olanı seçin. Eęer düşmanlar tam gücünde ve sayıca üstünse sadece onların başarısız direnme zararına karşı atılacak bir kritik nüfuz onları korkutabilir. Direnme zarında kritik başarısızlık doğrudan kaçmalarına sebep olur. Gözdağı zarı atmadan önce grup mu birey mi belirlenmesi gerekir.

**-Silah yerleştir:** Eylemini kullanıp mızrak veya benzeri bir silahın sapını yere yerleştirerek hedeften gelecek bir hücumla karşı hazırlanırsın. Hücum gelirse otomatik olarak hücum saldırısından önce +%25 bonusla bir saldırı gerçekleştirirsin. Eęer karakter hücum gelene kadar başka herhangi bir eylem ya da reaksiyon kullanırsa silah yerinden çıkar ve etki bozulur.

### **Menzilli eylemler**

**Menzilli saldırı** – Karakter tek bir menzilli saldırı yapar. Bu normal saldırının yanında şu özel eylemler de vardır.

**Hedef alma** – hedef olarak geçirdiğin her round, belirlediğin hedefine yapacağın ilk saldırına +%25 bonus ekler. Bu süre içerisinde reaksiyon ya da başka bir eylem kullanırsan bonus kaybolur.

(Hatırladığım kadarıyla önceki sürümde bu hedef alma bonusu 2 veya 3 kereyle sınırlandırılmıştı.

Savaş dışında pusudan +%1000 bonus alıp %100 kritik oranına sahip olma gibi gerzekçe işlere şahit olmamanız için sizin de bu sınırı getirmenizi tavsiye ederim.)

**Yakın dövüş silahlarını fırlatma** – Eęer fırlatma için tasarlanmamış bir silah düşmana doğru atılırsa bunun menzili 8 metre olur ve ağırlığı yani ENCx10 kadar eksi yüzde alır. Menzilli savaş becerisi kullanılır.

### **Hareket eylemleri**

**Duruşunu deęiştir** – Yerden ayağa kalkabilir ya da bunun tam tersini yapabilirsin.

**Savaşarak geri çekilme** – karakter savaştığı hedeften doğrudan uzaklaşacak şekilde hareket hızının yarısı kadar ilerleyebilir ve bu roundda saldırabilir ya da savunabilir ama ikisini birden yapamaz.

**Hareket** – Karakter, sırasında bir kereliğine hareket hızı kadar mesafe ilerleyebilir ve bu bedelsiz bir eylemdir. Yani eylem ya da reaksiyon kullanılmaz.

**Depar** – Karakter hızının iki katı kadar mesafe gidebilir ama bu sırasında saldıramaz ve reaksiyon olarak sadece Dodge/Kaçınma kullanabilir.

### **Diğer Eylemler**

**Büyü yap:** Büyüler yapılırken Dex yerine Int sıralamasıyla yapılır unutmayın.

**Ertele:** Eęer bir karakter başka bir karakterden sonra hareket etmek istiyorsa, onun sırası bittiğinde kendi sırasına devam edebilir. Ama eęer bu karakter bir karakterin belirli bir eylemi sırasında harekete geçmek istiyorsa, bu eyleme bağlı olarak (karakter saldırmak istiyorsa bir savaş beceri zarı gibi) bir zar atılır ve bu testi kazanan sırasını ilk kullanır.

**Silah hazırla** – Bir kılıcı kınından çekme, bir baltayı kemerden çıkarma ya da yayına bir ok takma gibi eylemler bir round alır. Tek bir roundda elindeki silahı yere atıp yenisini çekme de olabilir ama silahı yerine sokup sonra başka bir silahı çekmenin 2 round olduğunu unutmayın. Menzilli silahlara misillerini yerleştirme de bu eylemle gerçekleşir. Bunun süresi silahın açıklamalarında verilir ve genellikle bir rounddur. (Yani elindeki yay ile saldırı yapmak isteyen bir okçu 1 round saldırı 1 round da yeni ok takma döngüsü ile 2 roundda bir saldırır.)

**Beceri kullanımı** – Bir beceriyi kullanmanı gerektiren eylem gerçekleştirirsin, mekanizma becerisi ile kilitli kapı açma gibi.

**Kritik saldırı** – Kritik bir saldırıya karşı reaksiyon kullanmak çok zordur ve bu saldırı için hasar zararlarını atmazsın, her birinin maksimumu alınır. Kritik saldırılar zırh puanlarından da etkilenmez.

Özetle, 1d8 hasarı olan kılıklı +1d6 hasar bonuslu bir savaşçı kritik vurursa vereceğı hasar 8+6=14 olur. Bu da en çetin savaşçılar dışında her insanı indirmeye yeter.

## Reaksiyonlar

Bunları önceden ibraz etmen gerekmez, saldırının başarılı olduğunu gördükten sonra kullanabilirsin. Kritik saldırılara karşı sanki hiçbir çare yokmuş gibi baksak ve o karakterin o savaşa veda ettiğini düşünsek de eğer reaksiyon zarı da kritik gelirse bunu normal bir saldırı seviyesine düşürebilir. Düşük ihtimal ama daima denemeye değer. 2 adet reaksiyon vardır: Dodge/Kaçınma ve Parry/Savuşturma

**Dodge** – kendi ayrı becerisi vardır. Başarılı olduğunda silah boyutu vb. şeylere takılmadan hasarı sıfırlar. Sadece gelen saldırılar değil, yukardan düşen taşlar, tuzaklar, büyüler gibi şeylerden kaçınmak için de kullanılır. Oklara karşı kullanılması mümkün değildir ama eğer saldırının farkındaysan ve görebiliyorsan elle fırlatılan silahlara karşı kullanabilirsin.

**Parry** – Yakın ya da silahsız dövüş becerisini kullanırsın. Parry silahla yapılır derken kalkanların da silah sayıldığını hatırlatmak isterim. Daha önce silah boyları ve bunun savuşturmayı nasıl etkilediğini anlatmıştım, burada kalkanların üzerinden yeniden geçelim. 3 tip kalkan var ve bunlar küçük, orta ve büyük. Garip bir şekilde bunların isimleri boyutlarına uymuyor, yani boyutları normalden bir üst kategori sayılıyor ve sırasıyla medium, heavy ve huge oluyorlar. Bunun tabii ki savunma sırasında avantajı büyük. Bunun yanında eğer orta ya da büyük boy kalkanın varsa, aynı kaçınmada olduğu gibi elle fırlatılan silahları savuşturabilmenin yanında bir de boyutuna göre orta -%25 büyük ise -%50 olacak şekilde oklara karşı siper sağlar. Yani saldırıyı yapanın becerisi o oranda düşer. Bunun saldırıdan haberdar olup kalkanı kaldırdığın durumlarda geçerli olduğunu söylememe sanırım gerek yok.

## İki silah kullanma

İki silah kullanma kurallarını eğer bir çılgınlık yapıp gerçekten çift kılıç kullanmıyorsanız, kılıç ve kalkan olarak görün. İkinci "silahın" etkisi ne peki bize? Bir roundda tek bir savaş eylemi ve tek bir savunma reaksiyonumuz vardı hatırladınız mı? (beceri seviyesi %100'ü geçene kadar). İşte bu kalkan bize doğrudan ikinci bir parry şansı tanıyor. Yani ikiye tek kaldığınız anlarda darbelerden birini kesin almak zorunda değilsiniz! Bu ikinci parry aynı saldırı için ikinci kez kullanılamaz tabii ki, farklı bir saldırı için. Yok savaş hala birebir ve sen hızlıca rakibi indirmek istiyorsan kalkanı silah olarak kullanıp onla bir darbe indirebilirsin. Yani bir kılıç 1d8 hasar verirken kalkanla 1d6 çok harika!

Peki bu ikinci saldırı nasıl işliyor? -%25 ceza ile saldırıyorsun ve bu ikinci saldırı DEX/2 sıralamasında gerçekleşiyor (yukarıda anlatmıştım). Bu saldırıda pervasız ya da silah düşürme gibi etkiler kullanılamaz.

## Menzilli silahlar

Bunların detaylarını aslında parça parça verdim ama küçükten özetleyeyim yine.

Doldurma/kurma – çoğu yaya yeni oku takma sadece 1 round sürer ama bazıları özellikle arbaletler 2 ve 3 round gerektirir. Bu 3 round uğraşıp bir ok yerleştirip kurma, son roundda da oku atma olur.

Menzil – 2 metreden yakına saldırı yapamayacağınızı unutmayın, orası artık yakın dövüş alanı.

Maksimum mesafe için de her silah için ayrı verilmiş mesafeyi görürsünüz. İşte bu mesafeye kadar normal saldırı, bunun iki katı menzile kadar da bonuslar eklenmemiş becerinin yarısı ile (bonuslar sonradan eklenebilir ya da çıkarılabilir) zorlu bir saldırı olur. Daha ötesine ulaşamaz.

Silah düşürme – Menzilli saldırılarla bu mümkün değildir.

Kalabalığa saldırma – GM hedefin bu kalabalık yüzünden ne kadar siperi olduğunu belirler. (-25. -50 ve -75 seçenekleri var. Bahsi açılmışken örnekleyeyim, -25 olan belden altını kapatan alçak bir duvar gibi, -50 kale surlarında mazgallar, -75 ise surların kulelerinde bulunan ok yarıkları gibi neredeyse tümüyle kapatan siperler.) Eğer hedefi bu değişmiş beceri skoru ile ıskalarsan, ama eğer değişmeseydi senin kendi menzilli becerinin vuracağı bir durumda bitişik hedeflerden birini vurursun. O kişi için normal savunma kuralları geçerli. (Az önceki duruma örnek olarak, okçunun becerisi %75, yanındaki savaşçı hedefe -%25 siper sağlıyor. Zar 60 gelirse bu asıl hedef ıskalanır ama savaşçı vurulur.)

Durumsal bonuslar için 40. sayfaya bakın.

## Hasar

Az çok hasarın nasıl işlediğini defalarca yazdık. Her kişinin menzilli saldırılarını bile etkileyen bir hasar bonusunun olması, bunun normal silah hasarına eklenmesi ve son olarak da zırh puanının bu toplamdan çıkarılması. Rakibin zırh puanı tabii ki. Niye bunu belirttin diye sormayın 5e çevirisinden sonra öyle saçma sorular aldım ki anlatamam.

Savaşçımızın 14 CON 16 SIZ ile toplam 15 HP'ye sahip olduğunu varsayıp öyle örnekleyelim.

Bir dev geldi çekicini sana savurdu, o başarılı sen de savuşturamadın. Hasara geçelim.

2d10+2d6 hasar olsun, zarlar 4,6,5,2 gelsin. Toplam 17 hasar, bu beni öldürmeye yeterli! Ama dur bir dakika, benim zırhım var üzerimde ve o 3 zırh puanı sağlıyor. Yani hasar 14'e düştü, bu benim HP'mi sıfıra indirmiyor ama 1'e indi. Peki bu daha mı iyi? Meh, öyle denebilir.

1 HP'ye düştüğünde karakter yere yığılır ve bayılmamak için Resilience/10 beceri zarı atar. Bayağı zorlu bir şey, yani kritik atmanız lazım gibi düşünün. Ama en azından hero puanı harcamanız gerekmedi, savaş sonu uyanırsınız.

0 HP'ye düştün diyelim. Elveda zalim dünya! Öldün. Evet, evet. Bu kadar kolay. Öyle ay düşeyim eksi bilmem kaçlara insin bana 3 kere vursunlar o arada biri büyüü sözler fısıldasın ben de hacıyatmaz olayım gibi saçmalıklar yok. Hero puanın varsa kurtulursun, yoksa yeni karakter düşünme vakti.

Eksilerde Max HP'ye düşme, yani örnek için -15. Bedenin öyle bir harap olur ki hiçbir şifa büyüsü ya da kahramanlık seni kurtaramaz. Kesin gidiş bu.

## Binek

Binek üzerindeyken, böyle başlayınca olmadı sırf insanlı oyun oynuyoruz zaten. At üzerindeyken yerde senden alçaktaki hedeflere karşı saldırı ve savuşturmalarında +%25 bonusun olur. Yerde savunan kişinin ise savunmasında -%25 cezası. Hareket ederken kendi hızını değil atın hızını kullanırsın. Eğer bineğin eğitimi yoksa her savaş roundunun başında Binme beceri zarı atarsın. Başarısız olursan binek o roundun sonuna kadar depar atarak kaçır. Başarılı olursan o roundluk sanki eğitimliymiş gibi davranır. At sırtındaki bir savaşçı için silah becerisi Binme becerisinden yüksek olamaz. Yani o seviyedeymiş gibi kullanılır.

## Silahsız dövüş

Yumruk tekme falan 1d3. Yaratığın boyuna göre artıyor bunlar ama insanlara 1d3. Üzerine hasar bonusun eklenir.

## Grapple/Yakalama, Güreş falan her neyse. 12 sayfadır yazıyorum çevircek halim kalmadı.

Saldırıyı yapmadan önce hasar verme yerine yakalamaya çalıştığını belirtirsin ve sonrasında bir silahsız dövüş zarı atarsın. Eğer başarılı olursa hedefle karşılıklı Silahsız saldırı becerisi ile çekişme zarı atarsınız. Başarısız olursan boşa gider. Başarılı olursan aynı roundda doğrudan Acı ver, Hareketsiz bırak ya da Fırlat eylemlerine geçebilirsin. Güreşen ikili biri kurtulana dek ya da fırlatılana dek bu halde kalır, birbirine doğrudan etki etmeyen tüm zarlarında -%25 cezaları olur ve reaksiyonlarını kullanamazlar.

Kurtulma – Silahsız dövüş becerisi ile yine çekişme zarı atar. Çekişme kurallarını vermiştik. Başarılı olursa kurtulur.

Hareketsiz bırak – bu durumdayken rakip çaresiz kalır, çaresizlik durumundaki rakibe saldırılar otomatikman kritik vurur. Yakalanan kişi her round bir kere kurtulmayı deneyebilir.

Acı ver – Yakalayan kişi 1d4+hasar bonusu kadar hasar verir. Bu hasar zırhtan etkilenmez. Yakalanan kişi her round bir kere kurtulmayı deneyebilir ya da üstünlüğü eline almak için karşı yakalama deneyebilir veya silahlı/silahsız saldırı yapabilir.

Fırlat – Rakip 2 metre fırlatılır ve 1d4 hasar alır. Hasar zırhtan etkilenmez. Grapple sonlanır.

### **Battle Magic – Savaş Büyüsü**

Başlangıçta öğrenirken ne kadar ve ne güçte büyü öğrenebileceğinizin örneğini vermiştim. O kısma yeniden değinmeden birkaç detay ekleyeyim.

-Eğer MP sıfıra inerse 1 MP yenilenene kadar baygın kalırsın.

MP yenileyebilmek için karakterin adanmış bir şekilde dinlenmesi gerekir. En güzel örneği gece uykusu olsa da, oturma, uzanma ve genel olarak yorucu bir işle uğraşmama da dinlenme sayılır. Karakterin aralıksız her 2 saatlik istirahat süreci onun POW toplamının çeyreğini yeniler (8 POW'lu bir savaşçının 2 yenilemesi gibi. Bu şekilde 4 saat istirahat 4, 6 saat 6 ve 8 saat de tümünü yenilemesini sağlar.). Yani 8 saatlik güzel bir gece uykusu tüm MP'yi yenilemeye yeterlidir.

Eğer sorcery kurallarına bakarsanız maksimum 21 POW ile nasıl büyücü olunabileceğini düşünebilirsiniz. MP depolamak için büyümlü eşyalar yaratılabilir ya da ruhlar bağlanabilir. Onların yardımı ile işler kolaylaşır.

Büyü öğrenme ve geliştirme kısmı için bu oyunun "level up" sistemini açıklamaya başlayalım. Gelişim puanlarının detaylarına yine girerim ama en başta sahip olduğumuz 6 büyü puanını dağıtmak gibi, bu gelişim puanları 1 büyü puanı yerine geçebilir. Yani seans sonrası bir savaş ya da bilgi becerisini geliştirmek yerine yeni bir büyü alabilirsiniz, ya da varolan büyülerden birinin seviyesini artırabilirsiniz. Bazı büyüleri almak için minimum güç gereksinimleri vardır ve seviyeli kullanılmaz. Burada daima 3 güç ile kullanılan bir büyüden bahsediyorsak onu öğrenme de 3 puan gerektirir. Bunu sonrasında kullanma da 3 MP harcatır, büyü direncini geçme adına 3. güç seviyesi varsayılır vb. vb. Büyü seviyesini artırmak da kolay, eğer bir büyüün 2. güç seviyesine sahipsen ve bunu 4 yapmak istiyorsan 2 gelişim puanı harcaman gerekir. Sonrasında bu büyüleri istediğin seviyede kullanabilirsin. Yani 5. seviye şifaya sahip olsan da bunu sadece 1. seviyede kullanma şansın var. Bir de büyülerin rastgele öğrenilmediğini ve özellikle yeni büyü öğrenileceği zaman hikaye ile desteklenmiş bir şekilde NPClerden (ya da ona sahip diğer oyunculardan) öğrenilmesi gerektiğini unutmayın. Bu köyün otacısı, kabile şamanı ya da tapınak rahibi gibi kişiler olabilir ama bunların durduk yere bu değerli bilgiyi paylaşmasını beklemeyin. Karşılığında bir quest ya da bağış beklenebilir.

Büyü yapabilmek için bir karakterin ellerini rahatlıkla hareket ettirebilip büyümlü sözleri rahatlıkla söyleyebilmesi gereklidir. Normalde eğer üzerinde bir baskı yoksa karakter büyü yaparken zar atmak zorunda kalmaz, otomatik başarılı olur. Ama savaş ortamında bu büyüü yapabilmek için Savaş büyüü becerisi zarı atar. Eğer başarılı olursa herşey planlandığı gibi ilerler, büyü etkinleşir ve gerekli MP harcanır. Eğer başarısız olursa büyü denemesi boşa gider ve 1 MP harcanır.

Eğer büyü yapma zarı kritik gelirse normal MP değeri yerine sadece 1 MP harcar. Eğer bu kritik başarısızlık olursa normaldeki 1 MP kaybetme yerine, büyüün gücü kadar MP boşa gider.

Büyü yaparken başka bir eylem gerçekleştirilemez ama karakter hızının yarsına kadar yavaşça yürüyebilir. Tüm büyüler 1 savaş roundu içerisinde kullanılır. Bu kullanma sen round başında büyüün beyan ettiğinde başlar ve senin INT sıralaman geldiğinde biter. Bu süreçte senin dikkatini dağıtacak şeyler ve sana gelen saldırılar eğer Persistence/İstikrar zarında başarılı olamazsan otomatikman büyüü kaybetmen anlamına gelir. Dikkat dağıtma örneği olarak kör etme, silahını düşürme, yaralama vb.

Kendi roundunda kendi kullanmış olduğun bir kalıcı büyüyü eylem harcamadan ortadan kaldırabilirsin.

Büyülerin bir çok özelliği zaten 46'dan 52'ye detaylı verilmiş. Area falan deyince bunların ne olduğunu anlayacağınızı varsayıyorum. Birkaç küçük detay yazayım yine de.

-büyülerin menzili POWx3 metredir.

-Aksi belirtilmediği sürece her büyüünün süresi 10 dakikadır.

-Konsantrasyon büyülerinde her round sanki büyüyü yeniden yapıyormuşçasına odaklanıp dikkatini dağıtacak şeylerden kaçınman gerekir.

- Touch büyüler için silahsız dövüş beceri zarı atıp dokunman gerekir ve kullanım süresi boyunca temas içerisinde olman gerekir. Yani bir önceki round dokunup bir sonraki round INT sırana kadar teması koruman gerektiği durumlar ortaya çıkabilir.

- Büyülerin çıkardığı ses, ışık gibi dikkat çekici olayların ortalama olarak büyüünün kullanıldığı güç X 10 metre olarak hesaplandığını unutmayın.

## LEVEL UP

Heh bu kısım en güzeli zaten. D&D gibi şu kadar XP birikti şimdi lvl 7 oldum, sınıftan şu özellik geldi HP şu kadar arttı gibi bir takip yok. Burada karakteri istediğin yöne çekme var. Yani savaşçı başladığın bir karakterle çok rahat büyücü de olabilirsin (tamam o kadar rahat değil, bayağı bir seans oynamak lazım).

Gelişme puanları nasıl elde edilir? Her seans sonu bu oyuna katılan tüm oyuncular 1 puan alır.

Bunun yanında çok kilit bir noktada hikayeyi ilerletmeden dolayı 1 extra puan gelebilir.

Ve en sonunda o seansta herkesin en çok eğlenmesini sağlayan kişi oylanır ve o 2 extra puan alır.

Bunun dışında GM bir şeyi ödüllendirmek isterse buyursun tabii ki.

Hero puanlarını da hatırlatayım yine, karakter kahramanca işlere kalkıştığında gelir. Ortalama olarak 1 seansta 1-2 kazanılsa da, eğer oyuncu özellikle korkakça davrandıysa bu puanları vermeyebilirsiniz.

Şimdi bu gelişim puanları ile neyi ne kadar yükseltebilirsin?

1 puan	Bir becerine +%5
3 puan	SIZ dışında bir stata +1
Güç başına 1 puan	Savaş büyüsü öğren
Güç başına 2 puan	Kutsal büyü öğren
2 puan	Sorcery büyüsü öğren

## Doğal ve Büyülü İyileşme

Bir karakterin hafif yaraları, eğer bu karakter çok hafif aktivite dışında bir şey yapmazsa 24 saatte CON/4 (aşağı yuvarlarsın) HP iyileşir.

Büyülü iyileşme anında etkiler ve Ciddi yaraların kanamasını durdurup stabilize edebilir. Belirtilmediği sürece kopmuş uzuvları yerine kaynatamaz.

## Yük

Her eşyanın bir ENC skoru vardır ve olmayan hafifler de belirli bir sayıya ulaştıklarında, ki bu genelde 20'dir 1 ENC sayılırlar. (20 ok gibi). Her karakter STR+SIZ kadar ENC problemsiz olarak taşıyabilir. (STR+SIZ)x2'ye kadar da ağır yüklü bir şekilde taşıyabilir. Bu durumdayken tüm fiziksel zarlara (saldırı dahil) -%25 cezası olur ve hareket hızı yarılanır.