Yaylalar ve ?

***Oyun karakterleri ve özel güçleri:***

* **Köylü Çocuk (Anadolu'nun Cesur Evladı)**:
* **Özel Güç**: *Doğanın Çağrısı*
  + Bu yetenek, köylü çocuğun doğayla olan güçlü bağını kullanarak düşmanlarına karşı saldırı düzenlemesine veya müttefiklerini iyileştirmesine olanak tanır. Örneğin, topraktan çıkan asmalarla düşmanlarını bağlayabilir veya şifalı otlar kullanarak yaralı arkadaşlarını iyileştirebilir.
* **Saldırı**: ***Taş Fırlatma*** - Düşmanlarına taş ve mızrak fırlatarak zarar verebilir.
* **İyileştirme**: ***Şifalı Otlar -*** Yolculuk sırasında topladığı otları kullanarak takım arkadaşlarını iyileştirebilir.

 **Çoban (Yaylaların Yalnız Koruyucusu)**:

* **Özel Güç**: *Sürünün Gücü*
  + Çoban, sürüsündeki hayvanların gücünü kullanarak düşmanlarına saldırabilir veya onları koruyabilir. Saldırı için koyun sürüsünü düşmanların üzerine salabilir ya da koruyucu bir çember oluşturabilir.
* **Saldırı**: ***Sürünün Hücumu*** - Koyunlar ve keçiler düşmana hücum eder.
* **İyileştirme**: ***Kavalın Büyüsü*** - Kaval çalarak arkadaşlarının moralini yükseltir ve hafif yaraları iyileştirir.

 **Yörük Kadın (Doğanın Bilgeliği)**:

* **Özel Güç**: *Şamanik Bağlantı*
  + Yörük kadın, doğayla olan derin bağlantısını kullanarak büyü yapabilir. Bu büyüler, doğa unsurlarını kontrol etme, düşmanları zayıflatma veya arkadaşlarını güçlendirme gibi etkiler yaratabilir.
* **Saldırı*: Rüzgarın Öfkesi*** - Güçlü bir rüzgar yaratarak düşmanları savurur.
* **Büyü**: ***Yağmur Duası*** - Kurak bölgelerde yağmur yağdırarak doğanın dengesini sağlar ve müttefiklerine avantaj kazandırır.

 **Demirci Usta (Ateşin ve Demirin Efendisi)**:

* **Özel Güç**: *Ateşin Kuvveti*
  + Demirci usta, ateşi kontrol etme yeteneğine sahiptir. Bu yetenekle düşmanlarına saldırabilir veya kendi takımına güçlü zırh ve silahlar yapabilir.
* **Saldırı**: ***Erimiş Demir*** - Düşmanlarının üzerine erimiş demir fırlatarak onları yakar.
* **Savunma**: ***Demir Kalkan*** - Takım arkadaşlarına dayanıklı zırhlar yaparak savunmalarını artırır.

**Hançerli Kadın (Hız ve Kurnazlık Ustası)**:

* **Özel Güç**: *Hançerin Dansı*
  + Bu karakter, düşmanlarını kurnazca ve hızla alt eder. Elindeki hançerlerle kısa sürede büyük hasar verir ve saldırı sonrası hızla yer değiştirir.
* **Saldırı**: Hançer Fırtınası - Birden fazla hançeri aynı anda düşmanlarına fırlatarak onları sersemletir.
* **Savunma**: Hızlı Adımlar - Düşman saldırılarından kaçınmak için hızla hareket eder ve görünmez olur.

**Zeybek (Dağların Cesur Savaşçısı):**

o **Özel Güç:** Kara Zeybek Dansı

 Zeybek, savaş alanında özel bir dans yaparak düşmanlarını hem şaşırtır hem de moralini artırır. Dans sırasında hızlanır ve düşmanlarına ölümcül darbeler vurur.

o **Saldırı: Keskin Kılıç Darbesi** - Düşmanlarına hızlı ve güçlü kılıç darbeleri indirir.

o **Savunma: Dansın Ritmi** - Dans ederek düşman saldırılarından daha kolay kaçınır ve hızını artırır.

***Obez gladyatör (ciğersiz şişko)***

* **Özel güç: Slugger yumruklar**

Rakiplerini cüssesinden beklenen hantallığına rağmen bir şekilde şaşırtır ve yumruklarıyla sersemletir. Ama sıkıntısı var: yemek düşkünü. Savaşın ortasında yemek yiyebilir. Alinazik yediği zaman güçleri x2 olur. Zevk için gıcıklık yapar.

* **Saldırı: Slugger yumruklar – yumruk atıyor**
* **Savunma: gerek yok 😊**

***Düşmanlar:***

* Eşkıya
* Rüşvetçi Devlet Görevlisi
* Cadı veya Şaman
* karanlık tarikat üyesi
* Korsanlar
* Gulyabani
* Hortlak
* Tepegöz

***İtemler:***

* **Efsunlu Hançer**:
  + **Özellik**: Bu hançer, eski bir şaman tarafından büyülenmiştir ve düşmana karşı kullanıldığında zehir etkisi yaratır. Aynı zamanda, kritik vuruşlarda düşmanın hareket kabiliyetini azaltır.
  + **Bonus**: Zehir hasarı ve düşmanı yavaşlatma
* **Şifalı Kuşak**:
  + **Özellik**: Yörük şifacıların kullandığı bu kuşak, içindeki şifalı bitkiler ve tılsımlarla doludur. Her savaşta bir kez kullanıldığında, kullanıcıya ve yakınındaki arkadaşlarına iyileştirme sağlar.
  + **Bonus**: +20 sağlık yenileme, bir kez kullanım
* **Babadan yadigar beylik tabancası**
  + **Özellik**: Nesilden nesile aktarılan bu Osmanlı tabancası, hem güçlü hem de isabetlidir. Her atış, sahibine atalarının cesaretini ve kararlılığını kazandırır.
  + **Bonus**: +6 saldırı
* **Gümüş Sedefli Yüzük**:
  + **Özellik**: Gümüşten yapılmış bu yüzük, bir zamanlar bir efsunlu tarafından büyülenmiştir. Kullanıcısını lanetlerden korur ve sihirli saldırılara karşı ekstra direnç sağlar.
  + **Bonus**: Büyüye karşı ekstra direnç, lanetlerden korunma
* **Nazarlık Kolye**:
  + **Özellik**: Türk halkı arasında kötülükten korunmak için kullanılan bu nazarlık, takan kişiyi büyülerden ve lanetlerden korur. Aynı zamanda, takan kişinin şansını artırır.
  + **Bonus**: Büyüye karşı direnç, +3 şans
* **Çoban Sopa:**
  + **Özellik**: Çobanların kullandığı bu sopa, sıradan bir sopa gibi görünse de büyülü bir etkisi vardır. Sopa, kullanıcısına ekstra güç ve dayanıklılık sağlar ve düşmana çarptığında düşmanın ruhunu zayıflatır.
  + **Bonus**: +2 güç, düşman ruhunu zayıflatma
* **Çelik eldiven:**
  + **Özellik**: ekstra güçlü yumruklar ama ayaklar yavaşlar (-1)
  + **Bonus:** +3 -1 = +2 saldırı
* **Ateşten gömlek:**

**Özellik:** vücuda hasarı azaltır. Eski askerlerin ruhuyla birlikte saldırı gücü artar

**Bonus:** hasarı -2 azaltır. Saldırı gücü +2

***İksirler:***

* **yoğurt**( +5 heal, +2 defence),
* **tarhana çorbası**( +5 attack, +4 heal, +4 defence),
* **mesir macunu** ( +6 attack, +5 heal, + 6 defence) ,
* **gül suyu** (+5 sağlık)
* **Arı Sütü (Bal Şerbeti)** (Büyü gücü artışı, +15 enerji)
* **Kekik Çayı** (Zehirlenme giderici, +5 sağlık)
* **Sarı kula( sadece obez gladyatörü etkiler)**

***Mekanlar:***

* **Ağrı Dağı:**
  + **Açıklama:** Yüksek dağlarda yer alan, geleneksel bir köy. Çiftlikler, ahırlar ve basit evlerle doludur. Düşmanlar, burayı baskın yapmak için kullanabilir veya karakterler burada çobanlar ve köylülerle karşılaşabilirler.
  + **Özellik**: Dar sokaklar ve çevre köylerle bağlantılar içerir.
  + **Düşman**: Hortlak

**Edirne Keşan:**

* **Açıklama:** Engebeli ve zorlu bir dağ sırası. Karakterler, burada karlı zirvelerde, kayalık patikalarda veya gizli mağaralarda düşmanlarla karşılaşabilirler. Sıra dağları, pusu kurmak için ideal bir yerdir.
* **Özellik:** Zorlu araziler ve pusu noktaları içerir.
* **Düşman:** Cadı veya Şaman
* **Kervansaray:**
  + **Açıklama:** Osmanlı döneminin önemli ticaret ve dinlenme noktalarından biri olan bu büyük yapı, hem misafirleri ağırlamak hem de kervanların dinlenmesi için kullanılmıştır. İçerisi geniş salonlar, gizli odalar ve depolama alanlarıyla doludur. Karakterler, burada hırsızlarla veya düşman çeteleriyle karşılaşabilirler.
  + **Özellik:** Gizli geçitler ve tuzaklar içerebilir.
  + **Düşman:** Haydutlar

**Gizli Mağara**:

* **Açıklama**: Dağların derinliklerinde saklı, mistik bir mağara. İçinde eski tılsımlar, kayıp hazineler ve tehlikeli yaratıklar barındırır. Karakterler, bu karanlık ve dar alanlarda düşmanlarla karşılaşabilirler.
* **Özellik**: Karanlık, dar geçitler ve tuzaklar içerir.
* **Düşman**: Gulyabani

**Osmanlı Sarayı**:

* **Açıklama**: Sultanların yaşadığı bu büyük ve gösterişli saray, birçok odadan, geniş avlulardan ve gizli bölmelerden oluşur. İhtişamlı süslemeleri ve koruma görevlileriyle dolu olan sarayda, karakterler, entrikalar ve komplolarla karşılaşabilirler.
* **Özellik**: Büyük salonlar, gizli odalar ve koruma birimleri içerir.
* **Düşman**: Rüşvetçi Devlet Görevlisi

**Antik Tapınak**:

* **Açıklama**: Eski bir kültüre ait, harabe haldeki tapınak. İçerisi taş heykeller, eski yazıtlar ve tılsımlarla doludur. Tapınakta eski tanrılar ve mistik güçlerle ilgili düşmanlar bulunabilir.
* **Özellik**: Eski yazıtlar, tuzaklar ve mistik güçler içerir.
* **Düşman**: karanlık tarikat üyesi

**Karakter ve düşmanlar sınıflarının ortak özellikleri:**

* **Enerji (100 üzerinden)**
* **Saldırıcı gücü (atak sırasında karşı tarafa kullanan çarpan katsayısı)**
* **Savunma gücü(savunma sırasında ataktan çıkarılan çarpan kat sayısı)**
* **İyileştirme gücü(her tur sonu enerjiye yapılan ekleme)**
* **Sersemleme özelliği (saldırı-savunma YOK, ilk karşılaşmada – a ve her tur -x kadar enerji kaybı)**
* **Saldırı başarılı olduğunda yapılan ifade**
* **Hasar yendiğinde yapılan ifade**
* **İyileşildiğinde yapılan ifade**

Hikaye köylü çocukla başlar, sonrasında gelinen her mekanda karşılaşılan karakterlerin de dahil olmasıyla takım büyür.

Köylü çocuk-> Çoban -> Yörük kadın -> Demirci usta -> hançerli kadın -> zeybek

O anki karşılaşmada ekipteki herkes sağlığı veya enerjisini kaybedene kadar kaybedilmiş sayılmaz.

**(Henüz emin değilim değiştirilebilir)** O mekanda kaybedildiğinde iki kez daha savaşı tekrarlayabilir. Daha sonrasında o mekanı terk etmek zorunda kalınır. Bir önceki mekandaki düşman yenilenmiş enerjisiyle ekiple tekrar savaşır.