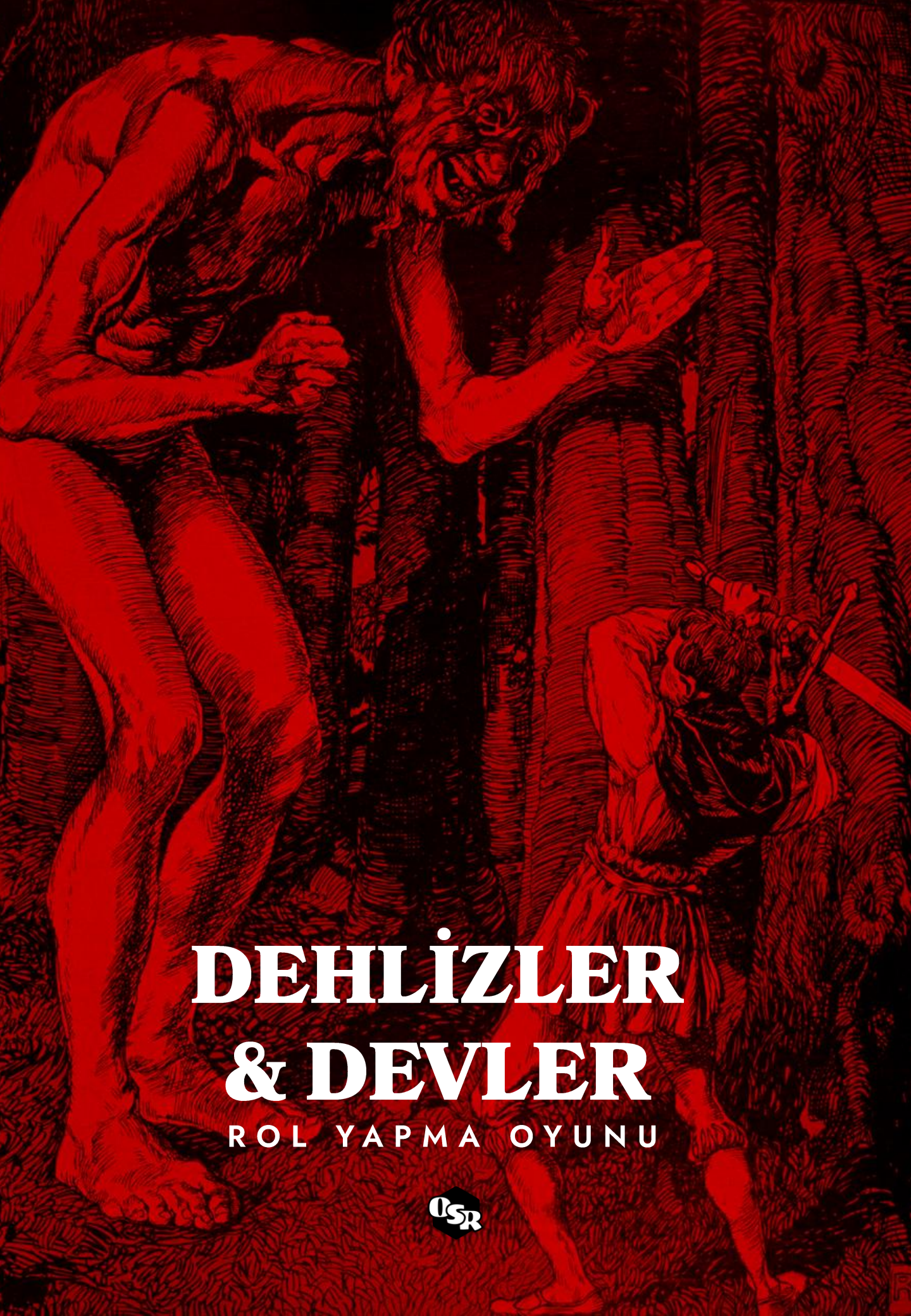




DEHLİZLER & DEVLER

ROL YAPMA OYUNU



DEHLİZLER & DEVLER

ROL YAPMA OYUNU

Dehlizler & Devler 1.0.0 – Eylül 2026, Savaş Masası – <https://savasmasaki.itch.io/dehlizler-ve-devler>

Lisanslar: Bu kitap iki ayrı lisans altında yayımlanmıştır. Kitabın metni, aşağıda belirtilen bölümler (4. ve 10. bölüm) dışında, *Creative Commons Atıf 4.0 Uluslararası (CC BY 4.0)* lisansı ile yayımlanmıştır. Lisans metni <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.tr> adresinde görülebilir. Bu lisans size metni kopyalama, çoğaltma, değiştirme, kendi oyununuza katma, basma ve ticari olarak yayımlama hakkı verir. Tek koşul kaynağı belirtmenizdir. İzin istemenize gerek yoktur.

Açık Oyun İçeriği (Open Game Content): 4. bölümdeki büyü tanımları ile 10. bölümdeki canavar tanımları, Open Game License v1.0a kapsamında Açık Oyun İçeriği olarak yayımlanmıştır. Bu kısımların kullanımı OGL koşullarına tabidir; lisansın tam metni son sayfadadır. Kitabın geri kalanı Açık Oyun İçeriği değildir.

Ürün Kimliği (Product Identity): “Dehlizler & Devler” ve “Savaş Masası” adları, kapak tasarımı ve kitaptaki bütün görseller Ürün Kimliğidir ve hiçbir lisansın kapsamında değildir.

Kapak: Robert Engels’in (1866–1926) “Şövalye ve Dev” adlı çalışmasıdır; eser kamu malıdır.

Bağımsızlık: Bu bağımsız bir çalışmadır. Wizards of the Coast, Hasbro ya da başka herhangi bir yayıncıyla bağlantısı yoktur; hiçbir tarafından onaylanmamış, desteklenmemiş ya da denetlenmemiştir. Metinde geçen ticari markalar sahiplerine aittir.

İlham ve teşekkür: Bu oyun, 1974’ten bu yana yazılmış masabaşı rol yapma oyunlarının ortak geleneğinden doğmuştur. Özellikle şunlardan beslenmiştir: *Dungeons & Dragons* (1974), *D&D Basic Set* (Moldvay/Cook/Marsh), *Advanced Dungeons & Dragons: Player’s Handbook*, *Dungeon Masters Guide*, *Monster Manual*, *The Rules Cyclopeda*, *Manual of the Planes*, *Oriental Adventures*, *Dungeoneer’s Survival Guide*, *Wilderness Survival Guide*, *The First Fantasy Campaign*, *Old-School Essentials*, *Scourge of the Slave Lords*, *Ready Ref Sheets*, *Tricks*, *Empty Rooms & Basic Trap Design*, *AD&D The Official RPGA Tournament Handbook*, *Chainmail*, *Battlesystem* ve sayısız çevrimiçi forum, blog yazısı ve video. Bu bir uyumluluk beyanı değildir, yalnızca bir teşekkürdür.

İÇİNDEKİLER

0 GİRİŞ..... 5

Bu Oyun Nedir, Ne Değildir?...	5
Neye İhtiyacın Var?	5
Zarlar Nasıl Okunur?	6
Temel Kavramlar.....	6
Temel Yaklaşım.....	7
Temel Oyun Döngüsü	7
Örnek Oyun	10

1 KARAKTER OLUŞTURMA.....12

Özellikler.....	12
Birincil Özellik	13
Özellik Etkenleri.....	14
Can Puanı Ve Can Zarı	15
Taraf.....	15
Diller	16
Kurtulma	17
Özellik Sınaması	17

2 KARAKTER SINIFLARI.....19

Temel Sınıflar.....	19
İleri Sınıflar	19
Savaşçı	20
Ruhban.....	21
Büyücü	23
Hırsız	25
Cüce	27
Elf.....	28
Buçukluk	30

3 SERVET VE TEÇHİZAT 32

Başlangıç Serveti.....	32
Silahlar Ve Mühimmat.....	32
Zırhlar	34
Macera Ekipmanı	34
Yük Ve Taşıma.....	35
Binek Hayvanları Ve Taşıtlar	37
Deniz Taşıtları	38
Yardımcılar, Paralı Askerler Ve	
Uzmanlar	39

4 BÜYÜ.....41

Büyü Nasıl Çalışır?.....	41
Büyü Türleri.....	41
Büyü Defterleri.....	42
Büyü Araştırma	43
İlahi Büyüler	44
Kadim Büyüler	49
Büyü Ekolleri – Hakem Notu	61

5 MACERA..... 63

Macera Döngüsü.....	63
---------------------	----

Masa Düzeni Ve Ekip Rollerini	63
Haritalama	65
Hazine Paylaşımı	67
Zaman Ve Hareket	67
Dehliz Macerası	68
Yaban Macerası	73
Deniz Macerası	78
Karşılaşma, Kaçınma Ve Takip..	79
Deneyim Ve İlerleme.....	80
Seviye Atlama	84

6 KARŞILAŞMALAR VE ÇATIŞMA. 85

Karşılaşma Prosedürü.....	85
Şaşkınlık	85
Karşılaşma Mesafesi.....	85
Tepki Zarı	85
Kaçınma Ve Takip	86
Çatışma.....	88
Bir El Neyi Anlatır.....	92
Örnek Çatışma	93
Diğer Çatışma Kuralları.....	94
Gazyağı Ve Kutsal Su.....	94
Enerji Emme.....	94
Binek Üzerinde Çatışma.....	95
Havada Çatışma	95
Deniz Çatışması	95
Ölüm Ve Bilinç Kaybı.....	98
Durumlar.....	98
Minyatür Kullanmak.....	100
Dehliz Turu	101
Çatışma Eli	102
Yabancı Günü.....	103
Deniz Günü.....	104

7 HAKEMLİK SANATI..... 106

Hakem Nedir?	106
Adil Ve Tutarlı Hakemlik.....	106
Kurallar Ve Kararlar.....	107
Masayı Yönetmek.....	110
Sefer Yönetimi.....	110
Sonsöz: Hakemliğin Sırrı	113

8 MACERA TASARIMI115

Oturum, Macera, Sefer	115
Sefere Çıkmak.....	115
Dehliz Tasarımı.....	117
Dehlizi Yaşatmak.....	129
Yaban Tasarımı	131
İlginç Yer Üretici.....	135
Deniz Macerası Tasarımı	141
Sonsöz: İlk Maceranızı Tasarlamak	
.....	142

9 YARDIMCILAR, SADAKAT VE

MORAL 143

Yardımcılar.....	143
Sadakat.....	146
Moral	147
Paralı Askerler	148
Uzmanlar	149

10 CANAVARLAR 151

Canavar Profillerini Okumak..	151
Özel Yetenekler Sözlüğü.....	151
Canavar Listesi	154
Canavar Listesini Kullanmak...	193
Özel Yeteneklere Göre Canavarlar	
Dizini	196
Canavar Kategorileri Dizini....	197

11 HAZİNE VE BÜYÜLÜ EŞYALAR

..... 198

Hazine Yerleştirme	198
Sikkeler	199
Hazine Zarlarını Atmak	199
Hazine Türleri.....	201
Büyülü Eşyalar	205
Zırhlar Ve Kalkanlar	207
Kılıçlar.....	207
Diğer Silahlar (Kılıç Harici)....	211
İksirler.....	212
Parşömenler.....	214
Yüzükler	217
Çomaklar, Asalar Ve Değnekler	
.....	218
Çeşitli Büyülü Eşyalar.....	220
Dilekler.....	222

12 NAM SEVİYESİ VE BEYLİK.....225

Nam Seviyesi	225
Beylik Seviyesinde Oyun	226
Üs Kurmak.....	227
Takipçiler	230
Beylik	231
Ordu Kurmak.....	235
Savaş	235
Son Söz.....	242

EK A Çabuk Başvuru Tabloları.....244

EK B Örnek Yabancı, Bölge Haritası Ve İlginç Yerleri

EK C Örnek Macera, Dehliz Haritası Ve Başlangıç Kasabası

.....263

O GİRİŞ

BU OYUN NEDİR, NE DEĞİLDİR?

Elinizdeki kitap bir **masabaşı rol yapma oyunudur**. Bu, bir kutu oyunu değildir, bir bilgisayar oyunu da değildir. Bu oyun, birkaç arkadaşınızla bir masanın etrafında bir araya gelip bir hikâyeyi yaşadığınız bir oyundur; fakat hikâye önceden yazılmamıştır. Hikâye, sizin kararlarınızdan doğar ve eylemlerinizi şekillenir.

Şöyle düşünün; bir arkadaşınız size “Karanlık bir koridorun sonunda duruyorsun. Sağda paslı bir kapı var, soldaysa taş basamaklar aşağı iniyor. Uzaktan damlayan su sesini duyuyorsun. Ne yapıyorsun?” diyor. Siz de kapıyı mı açsam, merdivenden mi insem, yoksa geri mi dönsen, diye düşünüyorsunuz ve cevap veriyorsunuz. Arkadaşınız, kararınızın sonucunu anlatıyor. Belki kapının ardında bir canavar var, belki merdivenlerin sonunda bir hazine yatıyor, belki su sesi bir tuzak. İşte bu kadar. Bu, elinizdeki oyunun özüdür.

Ama bu “arkadaş” sıradan bir arkadaş değildir; bir **Hakem**’dir. Hakem, oyun dünyasını hazırlar, canavarları canlandırır, tehlikeleri betimler. Masadaki diğer herkes (siz ve arkadaşlarınız) ise birer **oyuncudur**. Her oyuncu, bu dünyada yaşayan hayali bir kişiyi (bir **karakter**) kontrol eder. Kılıç kuşanmış bir savaşçı, büyülere hükmeden bir büyücü, kendisini ilahının hizmetine adanmış bir rahip. Karakterinizin ne yaptığını siz belirlersiniz, bunun sonucunu ise Hakem, bazen doğrudan bazen ise zarla, belirler.

Kutu Oyunu Değildir: Bu oyunun ne bir kutusu, ne bir tahtası, ne piyonları, ne kazananı ne de kaybedeni vardır. Amaç birini yenmek değil, birlikte bir macera yaşamaktır. Karakteriniz ölebilir (ve muhtemelen, er ya da geç, ölecektir), ama bu kaybetmek demek değildir. Yeni bir karakter oluşturur ve maceraya devam edersiniz. Önemli olan, masadaki herkesin keyifli vakit geçirmesidir.

Dehliz Macerası: Bu oyunun büyük bölümü **dehliz macerası** etrafında şekillenir. Dehliz,

yeralında uzanan karanlık koridorlar, tuzak dolu odalar, hazinelerini kaptırmamaya niyetli yaratıklar demektir. Oyuncular, karakterleriyle bu dehlizlere girerler; canavar öldürür, tuzaklardan kaçınır, hazine toplar ve sağ salım geri dönmeye çalışırlar.

Ama macera yalnızca dehlizlerle sınırlı değildir. Yabanda yolculuk, denizlerde fırtınalar, köylerde ve kasabalarda ise müzakere; her biri bu oyunun parçasıdır. Oyuncular güçlendikçe, oyun dünyası büyür.

Kazanan ve kaybeden yoktur; hayatta kalanlar vardır. Bu oyunda puan sıralaması, birinciler ve sonuncular yoktur. Maceradan sağ salım dönebilen karakterler deneyim kazanır ve güçlenir. Ölen karakterler...öldükleriyle kalırlar. Onların hikayesi sona erer, ancak sizinki bitmez.

Bu oyunda gerçek zafer, masadaki herkesin “Bir daha ne zaman oynuyoruz?” diye sormasıdır.

NEYE İHTİYACIN VAR?

Bu oyunu oynamak için şunlar gereklidir:

Arkadaş: en az iki kişi; bir Hakem ve bir oyuncu. Ama bir Hakem ve 3-5 kişiyle daha keyiflidir. Daha fazlası da olabilir.

Zar seti: Bu oyun, farklı şekillerde zarlar kullanır. Bu zarlardan birini ilk kez elinize aldığınızda garip görünebilir ama hemen alışsınız. İhtiyacınız olan zarlar:

- Dört yüzlü zar (piramit şeklinde)
- Altı yüzlü zar (bildiğimiz zar)
- Sekiz yüzlü zar (baklava şeklinde)
- On yüzlü zar (0-9 arası numaralı)
- On iki yüzlü zar
- Yirmi yüzlü zar

Bu zarlar, oyun mağazalarından veya internet üzerinden “çok yüzlü zar seti” ya da “matematik zar seti” adıyla satın alınabilir. Ayrıca telefonunuz için ücretsiz zar atma uygulamaları da mevcuttur. Fiziksel zarlara erişiminiz yoksa bunlar işinizi fazlasıyla görür.

Kalem ve kâğıt: Karakter bilgilerini yazmak, harita çizmek ve not tutmak için. Kurşun kalem tercih edin, çünkü çok şey silinip yeniden yazılacak.

Kurallar: Bu kitap. Bir kopya yeterlidir. Hakem kitabı kullanır, oyunculara gerektiğinde bakarlar.

Zaman: Bir oturum genellikle 2-4 saat sürer. İlk oturumunuz biraz daha uzun sürebilir, çünkü karakter oluşturmak ve kurallara alışmak gerekecektir.

Atıştırmalık: İsteğe bağlı, ama şiddetle tavsiye edilir.

ZARLAR NASIL OKUNUR?

Bu kitap boyunca zarlar kısa bir gösterimle ifade edilir. Bu gösterim ilk başta şifreliymiş gibi görünebilir ama aslında oldukça basittir.

z harfi “zar” demektir. Yanındaki sayı, zarın kaç yüzü olduğunu gösterir.

ZAR NOTASYONU

Gösterim	Anlam
z4	4 yüzlü zar (dörtlük zar)
z6	6 yüzlü zar (altılık zar)
z8	8 yüzlü zar (sekizlik zar)
z10	10 yüzlü zar (onluk zar)
z12	12 yüzlü zar (on ikilik zar)
z20	20 yüzlü zar (yirmilik zar)

z harfinin önündeki sayı, kaç zar atılacağını gösterir.

ÖRNEK ZAR NOTASYONLARI

Gösterim	Anlam
1z6	1 adet z6 at (sonuç: 1-6)
2z6	2 adet z6 at ve topla (sonuç: 2-12)
3z6	3 adet z6 at (sonuç: 3-18)
1z8+1	1 adet z8 at ve 1 ekle (sonuç: 2-9)
2z4-1	2 adet z4 at, topla ve 1 çıkar (sonuç: 1-7)

Yüzdelik Zar (z100 veya z%)

Bazen 1-100 arasında bir sayı atmanız gerekir. Bunun için iki adet z10 kullanılır; biri *onlar* basamağını, diğeri ise *birler* basamağını gösterir. İki zarı ayırt etmek için farklı renkte olmaları veya hangisinin *onlar basamağı* olduğunu önceden belirtmeniz yeterlidir.

Birkaç örnek:

- *onlar* zarı 3, *birler* zarı 7 → sonuç 37
- *onlar* zarı 0, *birler* zarı 5 → sonuç 05
- *onlar* zarı 0, *birler* zarı 0 → sonuç 100

Çarpanlı Zarlar

Bazı tablolarda “1z6 × 10” gibi ifadeler görürsünüz. Bu, 1z6 atıp sonucu 10 ile çarpmak demektir. Örneğin 4 atarsanız sonuç 40’tır. Bu genellikle mesafeyi veya hazine miktarını belirlemek için kullanılır.

Hedef Sayılar

Kitap boyunca bazı sayıların ardında bir artı işareti görürsünüz: **16+**, **8+**, **12+**. Bu, “**bu sayı ya da daha yükseği**” demektir. 16+ isteyen bir zarda 16, 17, 18, 19 ve 20 başarılıdır; 15 ve altı başarısızdır.

Etkenler zarın sonucuna eklenir, hedef sayıya değil. Saldırı bonusu +2 olan bir karakter z20’de 14 attığında sonucu 16 sayılır ve 16+ isteyen bir hedefi tutturur.

TEMEL KAVRAMLAR

Bu kitapta sık karşılaşıacağınız bazı terimler ve anlamları şunlardır:

Oyuncu: Masada oturan, bir karakteri kontrol eden gerçek kişi. Siz.

Hakem: Masada oturan, dünyayı kontrol eden gerçek kişi. Canavarları canlandırır, dehlizi betimler, kuralları uygular.

Karakter (OK – Oyuncu Karakteri): Oyuncunun kontrol ettiği hayali kişi. Özellikleri, can puanı, eşyaları ve yetenekleri vardır.

Figüran (ODK– Oyuncu Dışı Karakter): Hakem’in kontrol ettiği hayali kişilerdir; köylüler, tüccarlar, canavarlar, oyuncu karakterleri dışındaki herkes.

Macera: Bir oturum veya birkaç oturum süren tek bir görev veya keşif. Bir dehlize girmek, bir hazineyi bulmak, bir esiri kurtarmak maceraya örnektir.

Sefer: Birbirine bağlı maceralar dizisi. Aynı karakterler, aynı dünya, biriken tarih.

Senaryo: Bir maceranın teması veya arka planı. “Bu dehlizde ne var ve neden oraya gidiyoruz?” sorusunun yanıtı.

Zaman Birimleri

Bu oyunda zaman üç kademede ölçülür:

Tur (10 dakika): Dehliz keşfinin temel zaman birimi. Bir odayı aramak, bir koridorda ilerlemek, bir kapıyı dinlemek gibi eylemler bir tur sürer.

El (10 saniye): Çatışmanın temel zaman birimi. Kılıç savurmak, büyü yapmak, kaçmak bunlar el ile ölçülür. *Çatışma turu* olarak da bilinir.

Gün (24 saat): Yabanda yolculuğun temel zaman birimi.

TEMEL YAKLAŞIM

Bu kitap çok sayıda kural (çatışma kuralları, büyü kuralları, hareket kuralları, hazine tabloları vb.) içerir. Bu kurallar oyunun iskeletidir ve tutarlılık sağlar.

Ama bu kuralların hepsi bir ilkeye tabidir:

Hakem, masadaki en yüksek otoritedir.

Bir kural belirsizse, Hakem karar verir. Bir kural mantıksız bir sonuç üretiyorsa, Hakem değiştirir. Bir durum kurallarda hiç ele alınmamışsa, Hakem uygun gördüğü şekilde çözer. Kurallar bir araçtır; amaç değil.

Bu, kuralların önemsiz olduğu anlamına gelmez. Kurallar adillik ve tutarlılık sağlar. Ama bu oyun, bir hesap makinesi gibi her durumu otomatik olarak çözen bir sistem değil, masadakilerin (oyuncuların ve Hakemin) birlikte yarattığı bir deneyimdir. Kurallar bu deneyimi destekler; ama asla onun yerine geçmez.

Kararsız kaldığınızda kendinize şu soruyu sorun: *Bu an eğlenceli mi?* Eğer bir kural eğlenceyi bölüyorsa, kuralı bırakın. Eğer bir kural heyecanı artırıyorsa, uygulamaya devam

edin. Oyunun kalbi zarlar ve tablolar değil, masadaki insanların birlikte geçirdiği zamandır.

TEMEL OYUN DÖNGÜSÜ

Bu oyunun işleyişini anlamak için tek bir şey bilmeniz yeterlidir. Oyun, masada oturan insanlar arasındaki konuşmadan doğar. Herhangi bir tahta yoktur, ekran yoktur, sıra kartı yoktur. Şöyle işler:

OYUN DÖNGÜSÜ

1. Hakem sahneyi betimler.
2. Oyuncu bir eylem bildirir.
3. Hakem sonucu belirler.
Kesinse → doğrudan anlatır.
Belirsizse → zar atılır.
4. Hakem yeni durumu betimler (Döngü başa döner).

Hepsi bu. Tüm oyun bu döngüdür. Yüzlerce sayfalık kurallar, büyüler ve tabloların hepsi bu döngünün üçüncü adımına hizmet eder: *sonuç belirsiz olduğunda durum nasıl çözülür?*

Ama dikkat edin. Zar, yalnızca sonuç **belirsiz** olduğunda atılır. Çoğu zamansa atılmaz.

1. Hakem Sahneyi Betimler

Hakem, karakterlerin gördüklerini, duyduklarını, kokusunu aldıklarını ve hissettiklerini anlatır: “Taş duvarlı bir odadasınız. Köşede çürümeye yüz tutmuş ahşap bir sandık var. Karşı duvarda ise demir bir kapı.” Bu betimleme, oyuncuların karar vermesi için gereken bilgiyi sunar.

Hakem her şeyi söylemez; gizli kapılar gizlidir, tuzaklar görünmezdir. Ama gördüğünüz, duyduğunuz ve kokladığınız her şeyi anlatır.

Soru sorun: “Sandığın üzerinde bir şey yazıyor mu?” “Kapının altından ışık sızıyor mu?” “Havada sıra dışı bir koku var mı?” Hakem cevap verir; bu cevap bazen doğrudan, bazen “yakınlaşman gerek” gibi yeni bir seçenek biçiminde olur.

2. Oyuncu Bir Eylem Bildirir

Bu adım oyunun kalbidir. Siz Hakem’e ne yapmak istediğinizi **kendi sözlerinizle** anlatırsınız: “Sandığa dokunmadan önce etrafa bakıyorum; bir tuzak veya tel var mı?” “Kapıya

kulağımı dayayıp dinliyorum.” “Kılıcımı çekip koridora doğru ilerliyorum.” “Gobline Kamuca sesleniyorum: ‘Savaşmak istemiyoruz!’”

Şunu unutmayın; bu cümleler birer menüden seçilen düğmeler değildir. Bir bilgisayar oyununda “ara,” “saldır,” veya “konuş” düğmesine basarsınız. Burada ise düğme yoktur; sınırlarınız **hayal gücünüz**den ibarettir. Kapıyı tekmelemek mi istiyorsunuz, kilitli olup olmadığını kontrol etmek mi, yoksa gazyağı döküp ateşe vermek mi? Hepsi mümkündür. Kurallar, ne deneyebileceğinizi sınırlamaz, yalnızca sonucun nasıl belirleneceğini söyler.

İyi oyunculuk, akıllıca eylem bildirmektir. “Sandığı açıyorum” yerine “Sandığa dokunmadan önce bir tuzak var mı diye kontrol ediyorum” demek, karakterinizin hayatını kurtarabilir. Oyun, bu tür kararları ödüllendirir.

3. Hakem Sonucu Belirler

Hakem bildirilen eyleme bakarak üç karardan birini verir:

1. **“Oldu.”** Sonuç açıksa zar atılmaz. Kilitli bir kapıyı açmak, düz bir koridorda yürümek, bir meşaleyi yakmak; bunların hepsi otomatikman başarılıdır. Hakem doğrudan sonucu anlatır.
2. **“Olmaz.”** Fiziksel olarak imkansızsa, zar atılmaz. 1. seviye bir karakter çıplak elle bir kale duvarını yıkmaya çalışıyorsa, bu olmayacaktır. Hakem bunu nazıkçe açıklar.
3. **“Dene bakalım; zar at.”** Sonuç belirsizse ve önemliyse, zar atılır. Kaygan bir kayalığa tırmanmak, kilitli bir kapıyı zorlamak, bir canavara kılıçla etkili bir darbe indirmek, bir tuzağı fark etmek; bunlar başarısı ve başarısızlığı olan belirsiz anlardır. Hakem, hangi zarın atılacağını ve hangi sayının başarılı olduğunu belirler. Bir saldırı zarı, bir kurtulma zarı, bir yetenek sınaması veya basit bir z6.

Kuralların büyük bölümü bu üçüncü duruma hizmet eder; çatışmanın nasıl çözümlendiği, büyülerin nasıl çalıştığı, tuzakların nasıl fark edildiğini belirler. Ama kurallar döngünün kendisi değildir. Döngü konuşmadır.

4. Hakem Yeni Durumu Belirtir

Zar atılmış veya atılmamıştır, sonuç belirir. Hakem yeni durumu anlatır. “Tuzağı fark ediyorsun: sandığın kapağına bağlı ince bir tel var, muhtemelen bir yayı mekanizmaya bağlı,” ya da “Sandığı açtığın anda bir iğne parmağına saplanıyor: zehre karşı kurtulma zarı at!” Böylece döngü başa döner.

Diyalog Döngüsü Neden Önemlidir?

Bu oyunu bilgisayar oyunlarından ayıran şey budur. Bir bilgisayar, yalnızca programcının öngördüğü eylemleri sunar. Bu oyunda ise öngörülmemiş eylemleri deneyebilirsiniz. Hakem de bir insan olarak, bu eylemlere anlamlı bir şekilde cevap verebilir.

“Avizeye ok atıyorum,” seçimi bir bilgisayar oyununun menüsünde yer almaz. Bu oyunda ise Hakem durumu değerlendirir, bir zar belirler ve sonucu oynar.

Rol yapmadan kast edilen budur. Bir karakter rolünü üstlenmek, onun gözünden dünyayı görmek ve kendi sözlerinizle onun adına konuşmaktır. Kural bilgisi yararlıdır, ama oyunun asıl ustaları, doğru soruları soranlar ve yaratıcı çözümler bulan oyuncularlardır.

NEREDEN BAŞLAMALI

Bu kural kitabı kalın görünüyor olabilir, ama ilk oturumunuz için tamamını okumanız gerekmiyor. Kitabın büyük bölümü, ihtiyaç duyduğunuzda bakacağınız bir başvuru kaynağıdır.

Oyuncuysanız, şu sırayı izleyin:

1. Bu bölümü (*Giriş*) okudunuz; en zoru bitti.
2. **Karakter Oluşturma:** Baştan sona okuyun ve okurken karakterinizi yaratın.
3. **Karakter Sınıfları:** Yalnızca kendi sınıfınızın maddesini okuyun. Diğerleri sizi ilgilendirmez; masada onları oynayan arkadaşlarınız bilecek.
4. **Servet ve Teçhizat:** Silahınızı, zırhınızı ve ekipmanınızı satın alın. Tabloları ezberlemeye çalışmayın; gerektiğinde bakarsınız.
5. **Büyü:** Yalnızca Ruhban, Büyücü ya da Elf oynuyorsanız gerekir. Bu bölümü de

baştan sona okumayın; büyü'nün nasıl çalıştığını anlatan ilk birkaç sayfayı okuyun, sonra doğrudan başlangıç büyülerinize bakın.

6. **Macera ve Karşılaşmalar ve Çatışma:**

Bu ikisini oturum öncesinde okumanıza gerek yok. Bunlar Hakem'in masaya getireceği kurallardır; siz oynayarak öğrenirsiniz. Merak ediyorsanız Macera Döngüsü ile Karşılaşma prosedürüne göz atmanız yeter.

Hakemseniz işiniz biraz daha fazla: 1. Kitabın tamamını okuyun, sonra 2. Kitaba geçin. Ama ilk oturumunuz için 2. Kitabın ilk bölümü olan *Hakemlik Sanatı* ile kitabın sonundaki başlangıç macerası size fazlasıyla yeter.

Şimdi, zarlarınızı hazırlayın; dehliz sizi bekliyor.

ÖRNEK OYUN

Aşağıdaki kısa sahne, bir oyun oturumunun nasıl işlediğini gösterir. Masada üç oyuncu ve bir Hakem var:

Hakem: Koridorun sonuna geldiniz. Karşınızda ağır, meşe bir kapı var. Kapının altından hafif bir ışık sızıyor ve içeriden usulca mırıldanan bir şey duyabiliyorsunuz.

Elif (*Savaşçı Boz Murat'ı oynuyor*): Kapıya kulağımı dayayıp dinliyorum. Ne duyuyorum?

Hakem: 1z6 at, dinleme sınaması gerekiyor. 1 veya 2 gelirse bir şeyler ayırt edebilirsin.

Elif: (*zar atar*). 2 geldi!

Hakem: Kulağını kapıya dayadığında, içeride en az iki sesin konuştuğunu duyuyorsun. İnsan dilinde değil; boğuk, hırıltılı bir dil. Arada bir metal şıngırtısı da var.

Can (*Büyücü Selena'yı oynuyor*): Goblin olabilir. Kaç tane oldukları belli mi?

Hakem: Kesin olarak değil; ama ikiden fazla ses var.

Deniz: (*Ruhban Honos'u oynuyor*): Meşaleler hazır mı? İçeri girmemiz için ışığımız var mı?

Hakem: Evet, Murat'ın meşalesi yanıyor. Ama meşaleyle kapıyı açarsanız, içeridekiler sizi hemen görür; şaşırtamazsınız.

Elif: Meşaleyi Deniz'e veriyorum. Diğerlerine "Kapıyı tekmeleyip, kılıcım la gireceğim," diyorum.

Can: Ben arkada duruyorum; büyümü hazırlıyorum. İçeride ne kadar yaratık olduğunu görmek istiyorum. *Uyku* büyüsünü kullanabilirim.

Hakem: Pekâlâ. Murat kapıyı tekmeleyip, KUVVET sınaması atmana gerek yok, kapı kilitli değil. Kapı açılıyor ve içeride geniş bir oda görüyorsun. Odanın ortasında küçük bir ateş yanıyor. Ateşin etrafında dört goblin oturuyor. Önlerinde bir çuval ve bir yığın madeni para var. Belli ki bir şeyleri paylaşıyorlar. Hepsini aynı anda başını kaldırıp sana bakıyor. Şaşkınlık sınaması yapalım; iki taraf da z6 atacak.

Hakem: Goblinler 2 attı, siz 4. Onlar şaşkın, siz değilsiniz; bir el boyunca serbestsiniz.

Can: *Uyku*'yu kullanıyorum. Dördü de ateşin başında oturuyor, hepsini kapsar mı?

Hakem: Bir arada duruyorlar, evet. (*zar atar*) Üçü olduğu yere yığılıyor. Dördüncüsü, en irisi, ayağa fırlıyor, çuvalı kapığı gibi odanın karşı ucundaki karanlığa koşuyor.

Elif: Peşinden gidiyorum. Ateşin üstünden atlıyorum!

Hakem: Ateş küçük, ama zırhlısın ve elinde kılıç var. Bu belirsiz bir iş; bir ÇEVİKLİK sınaması istiyorum. ÇEVİKLİK değerin kaç?

Elif: 13. (*zar atar*) 11 geldi.

Hakem: Alevin üstünden aşırıp öbür tarafa varıyorsun. Goblin duvarın dibindeki alçak bir oyuya doğru koşuyor.

Deniz: Ben de arkasından o deliğe süzülebilir miyim?

Hakem: Örgü zırhın ve kalkanınla değil. Oyuk ancak bir çocuğun geçebileceği kadar geniş; oradan geçmek istiyorsan zırhını çıkarman gerekir, o da bir tur alır.

Can: Uyuyan üçünü bağlayalım bari. İpimiz var.

Hakem: Zar gerekmez. Uyuyorlar, ipiniz var, kimse sizi zorlamıyor. Bağlandılar. Bu arada, Elif; goblin oyuya varmak üzere. Ne yapıyorsun?

Elif: Çuvalı hedef alıp kılıcımı savuruyorum; goblini öldürmek istemiyorum, çuvalı bırakmasını istiyorum.

Hakem: Bu bir saldırı zarı. Ama söylediğin şey bir tehdit; ona doğru bağıyor musun?

Elif: Bağırıyorum: "Çuvalı bırakırsan, yaşarsın!"

Hakem: Öyleyse önce ona bakalım. (*tepki zarı atar*) Goblin duruyor. Çuvalı yere bırakıp ellerini kaldırıyor ve sizin anlamadığınız bir dilde hızlı hızlı bir şeyler söylüyor...

Bu sahne oyunun bütün döngüsünü gösteriyor. Hakem betimler, oyuncular soru sorar ve eylem bildirir, Hakem üç karardan birini verir: kapı kilitli olmadığı için zar atılmaz, dar oyuktan zırhla geçilemeyeceği için zar atılmaz, ateşin üstünden atlamak belirsiz olduğu için zar atılır. En sonunda ise Elif zar atmak yerine konuşmayı seçer ve oyunun en önemli kuralı budur: **her sorunun çözümü zarda değildir.**

Bu sahnenin hiçbir yeri önceden yazılı değildi. Hakem'in kâğıdında yalnızca şu vardı: *bir oda, dört goblin, bir çuval çalınmış para, duvarın dibinde dar bir oyuk*. Gerisi masada oldu; şimdi karşılarında elleri havada, anlamadıkları bir dilde konuşan bir goblin var ve Hakem de bunun nasıl biteceğini oyuncular kadar merak ediyor. **Hikâyeyi yazan kimse yoktur; hikâye masada doğar.**

1. KİTAP

OYUNCU REHBERİ

1 KARAKTER OLUŞTURMA

2 KARAKTER SINIFLARI

3 SERVET VE TEÇHİZAT

4 BÜYÜ

5 MACERA

6 KARŞILAŞMALAR VE ÇATIŞMA

1 KARAKTER OLUŞTURMA

Her macera bir kahramanla başlar; belki tozlu bir büyü defterini açan genç bir büyücü, belki ilahının adını sayıklayarak karanlığın üstüne yürüyen bir ruhban, belki de kılıcını bileyip nam dolu bir hayatı düşleyen bir savaşçıdır. Ama hepsinin ortak bir yanı vardır; birileri onları yaratmıştır. O birisi sizsiniz.

Bu bölüm, sıfırdan bir oyuncu karakteri oluşturmanın aşamalarını adım adım anlatır. Bir avuç zar, bir kalem ve bu kitap; ihtiyacınız olanların hepsi bu.

ÖZELLİKLER

Her karakter altı temel özelliikle tanımlanır. Bu özellikler karakterin bedensel gücünü, zihinsel keskinliğini, sezgilerini, çevikliğini, dayanıklılığını ve kişisel cazibesini sayılarla ifade eder. Her özellik 3-18 arası bir değere sahiptir. 3 mümkün olan en düşük, 18 ise en yüksek puandır.

Özellikleri Belirleme

Her bir özellik için sırayla 3z6 atın. (Üç adet altı yüzlü zarın toplamı 3-18 arası bir sonuç verir.) sonuçları aşağıdaki sırayla karakter kağıdına not edin:

1. Kuvvet (KUV)
2. Zekâ (ZEK)
3. Bilgelik (BİL)
4. Çeviklik (ÇEV)
5. Bünye (BÜN)
6. Karizma (KAR)

HAKEM NOTU — ZAYIF KARAKTERLER

Eğer bir oyuncu altı özelliğinin hepsinde 8 veya altında bir değer attıysa ya da tek bir özellikte son derece düşük bir puan değerine sahipse, Hakem oyuncuya bu karakteri bırakıp yeniden zar atarak bir karakter oluşturmasına izin verebilir.

BİR ÇIRPIDA KARAKTER OLUŞTURMA

Aşağıdaki adımları sırasıyla takip et. Her adımın ayrıntılı açıklaması bu bölümün devamındadır.

1. **Özellikleri belirle.** Her özellik için 3z6 at, sonuçları sırayla yaz. KUVVET, ZEKÂ, BİLGELİK, ÇEVİKLİK, BÜNYE, KARİZMA
2. **Sınıf seç.** Özelliklerine uygun bir sınıf belirle. (bkz. *Karakter Sınıfları*)
3. **Özellikleri ayarla.** Dilersen, bazı özellikleri düşürerek birincil özelliğini yükseltebilirsin.
4. **Özellik etkenlerini not et.** Her özelliğin sağladığı bonus veya cezaları tablodan bul ve karakter kağıdına yaz.
5. **Kurtulma zarlarını ve sınıf yeteneklerini not et.** Sınıfının sağladığı kurtulma zarı değerlerini ve özel yeteneklerini not et. Büyücüysen ya da büyü kullanabiliyorsan, büyü defterindeki büyüleri Hakem ile belirle.
6. **Can puanını belirle.** Sınıfına uygun can zarını at, BÜNYE etkenini uygula.
7. **Tarafını seç.** Düzen, Tarafsızlık, ya da Kaos taraflarından birini seç.
8. **Bildiğin dilleri not et.** Kamucayı not et. ZEKÂ yüksekse ek dil seç.
9. **Başlangıç servetini belirle.** 3z6 × 10 altın sikke al.
10. **Teçhizat satın al.** Altınlarınla silah, zırh ve ekipman al. (bkz. *Servet ve Teçhizat*)
11. **Zırh Sınıfını not et.** Giydiğin zırha ve ÇEVİKLİK etkenine göre Zırh Sınıfını hesapla.
12. **Saldırı değerlerini yaz.** Sınıf ve seviye tablosundan saldırı değerlerini karakter kağıdına yaz.
13. **Seviye ve DP'yi not et.** 1. Seviyeden, 0 DP ile başlarsın.
14. **Karakterine ad ver.** Artık maceraya hazırsın!

Altı Özellik

Kuvvet (KUV): Kas gücü, fiziksel kuvvet ve bu kuvveti kullanma becerisi. KUVVET, göğüs göğse dövüşte isabet ve hasar zararlarını etkiler, ayrıca sıkışmış kapıları zorlamada belirleyicidir. KUVVET puanı yüksek olan bir karakter, savaşçı, cüce, elf veya buçukluk sınıflarını değerlendirmelidir.

Zekâ (ZEK): Öğrenme, hatırlama ve akıl yürütme kapasitesi. ZEKÂ, bir karakterin konuşabildiği dil sayısını ve okuma-yazma becerisini belirler. ZEKÂ puanı yüksek olan bir karakter, büyücü veya elf sınıfını düşünmelidir.

Bilgelik (BİL): Sezgi, sağduyu, algı ve irade gücü. Bilgelik, büyü kaynaklı tehditlere karşı atılan kurtulma zararlarını etkiler. BİLGELİK puanı yüksek olan bir karakter, ruhban sınıfı için idealdir.

Çeviklik (ÇEV): Atıklık, refleks, denge ve hız. ÇEVİKLİK, menzilli saldırılardaki isabet zararlarını, ZİRH SINIFINI ve (isteğe bağlı kural kullanılıyorsa) bireysel öncelik zararlarını etkiler. ÇEVİKLİK puanı yüksek olan bir karakter, hırsız veya buçukluk sınıflarını düşünebilir.

Bünye (BÜN): Sağlık, dayanıklılık ve zorluklara direnme gücü. Bünye, can puanı zararlarını doğrudan etkiler. Her sınıf için önemlidir, ama hiçbir zaman bir sınıfın birincil özelliği değildir.

Karizma (KAR): Kişisel çekim, liderlik yeteneği ve görünüşün bıraktığı izlenim. KARİZMA, canavarlar ve yabancılarla ilk temas anındaki tepki zararlarını, bir karakterin hizmetine alabileceği azami yardımcı sayısını ve bu yardımcıların sadakatini etkiler. Karizma hiçbir zaman bir sınıfın birincil özelliği değildir.

BİRİNCİL ÖZELLİK

Her sınıfın, o sınıf için en kritik özellik puanı olan, bir ya da iki **birincil özelliği** vardır. Birincil özellik puanı, karakterin DENEYİM PUANI (DP) kazanma hızını etkiler. Yüksek bir birincil özellik, kazanılan DP'ye bonus sağlarken, düşük bir birincil özellik ceza getirir.

Birincil özelliği tek olan sınıflar aşağıdaki tabloyu kullanır. Birden fazla birincil özelliğe

sahip sınıfların etkenleri kendi sınıf açıklamalarında belirtilir.

BİRİNCİL ÖZELLİK ETKENLERİ

Birincil Özellik Puanı	DP Etkeni
3-5	-%20
6-8	-%10
9-12	Yok
13-15	+%5
16-18	+%10

Özellik Puanı Ayarlama

Zarlar atıldıktan ve sınıf seçildikten sonra, bir oyuncu bazı özellik puanlarını düşürerek sınıfının birincil özelliğini yükseltebilir. Bu, karakterin diğer alanları ihmal ederek kendi uzmanlık alanına odaklanmasını yansıtır.

Kural: Düşürülen her 2 puan, birincil özelliğe 1 puan ekler.

Aşağıdaki kısıtlamalar geçerlidir:

- Yalnızca KUVVET, ZEKÂ ve BİLGELİK bu şekilde düşürülebilir.
- Hiçbir özellik 9'un altına düşürülemez.
- ÇEVİKLİK düşürülemez, ama birincil özellikse yükseltilebilir.
- BÜNYE ve KARİZMA hiçbir şekilde yükseltilemez veya düşürülemez.
- Bazı sınıfların ek kısıtlamaları olabilir. (bkz. *Karakter Sınıfları*)

Bir büyücünün KUVVET puanı 15, ZEKÂ puanı 15'tir. Oyuncu, KUVVET'i 15'ten 9'a düşürür (6 puanlık bir düşüş). Karşılığında ZEKÂ'sı $6 \div 2 = 3$ puan artar ve 18'e çıkar. Artık büyücünün Kuvvet'i 9, ZEKÂ'sı 18'dir.

HAKEM NOTU — ÖZELLİK PUANI AYARLAMA

Oyun kurallarına aşinalık kazanana dek özellik puanı ayarlama kuralını atlayın.

ÖZELLİK ETKENLERİ

Aşağıdaki tablolar, her özellik puanının oyun içinde sağladığı bonus ve cezaları gösterir. Özellik puanları belirlendikten (ve dilerse ayarlandıktan) sonra, bu tabloları kontrol edin ve ilgili etkenleri karakter kağıdına not edin.

KUVVET ETKENLERİ

KUV	Dövüş	Kapı Açma
3	-3	1/6
4-5	-2	1/6
6-8	-1	1/6
9-12	Yok	2/6
13-15	+1	3/6
16-17	+2	4/6
18	+3	5/6

Dövüş: KUVVET etkeni, göğüs göğse dövüşteki saldırı ve hasar zararlarına eklenir. Etken ne olursa olsun, başarılı bir vuruş daima en az 1 hasar verir.

Kapı açma: Sıkışmış veya şişmiş bir kapıyı zor kullanarak açma olasılığı. 1z6 atılır, tablodaki değer veya daha küçük bir sayı gelirse kapı açılır.

ZEKÂ ETKENLERİ

ZEK	Konuşulan Diller	Okuma-yazma
3	Ana dil (çat-pat)	Bilmez
4-5	Ana dil	Bilmez
6-8	Ana dil	Bilmez
9-12	Ana dil	Yazar (temel)
13-15	Ana dil +1 ek dil	Okur-yazar
16-17	Ana dil +2 ek dil	Okur-yazar
18	Ana dil +3 ek dil	Okur-yazar

Ana dil: İnsanlar için Kamuca'dır. İnsansı ırklar, sınıf açıklamalarında belirtilen dilleri bilir.

Ek diller: Hakem'in onayıyla, oyun dünyasında konuşulan diller arasından seçilir. (bkz. Diller)

BİLGELİK ETKENLERİ

BİL	Büyü Kurtulma Zarı Etkeni
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	Yok
13-15	+1
16-17	+2
18	+3

Büyü kurtulma zararları: Bu etken, büyü kaynaklı tehditlere karşı yapılan kurtulma zararlarına uygulanır. Genel olarak ASA, FELÇ ve BÜYÜ kategorilerindeki kurtulma zararlarını etkiler. EJDERHA'ya karşı yapılan kurtulma zararlarını etkilemez. ÖLÜM kurtulma zararlarını ise yalnızca etki büyü kaynaklıysa etkiler.

ÇEVİKLİK ETKENLERİ

ÇEV	ZS Etkeni	Atış	Öncelik
3	+3 ceza	-3	-2
4-5	+2 ceza	-2	-1
6-8	+1 ceza	-1	-1
9-12	Yok	Yok	Yok
13-15	-1 bonus	+1	+1
16-17	-2 bonus	+2	+1
18	-3 bonus	+3	+2

ZS Etkeni: ÇEVİKLİK, ZİRH SINIFINI doğrudan etkiler. Bonus ZS'yi düşürür (iyileştirir), ceza ise ZS'yi yükseltir (kötüleştirebilir.) Düşük ZİRH SINIFI daha iyi koruma demektir.

Atış: Yay, sapan ve benzeri menzilli silahlarla yapılan saldırı zararlarına uygulanır. Hasar zararlarını etkilemez.

Öncelik: Yalnızca bireysel öncelik kuralı kullanıldığında geçerlidir. (İsteğe bağlı kural için bkz. Karşılaşmalar ve Çatışma)

BÜNYE ETKENLERİ

BÜN	Can Puanı Etkeni
3	Zar başına -3
4-5	Zar başına -2
6-8	Zar başına -1
9-12	Yok
13-15	Zar başına +1
16-17	Zar başına +2
18	Zar başına +3

Can puanı etkeni: 1. Seviyede ve ileriki seviyelerde her can zarı atışına uygulanır. Etken ne olursa olsun, her can zarının sonucu en az 1 olmalıdır.

KARİZMA ETKENLERİ

KAR	Tepki Etkeni	Azami Yardımcı	Yardımcı Sadakati
3	-2	1	4
4-5	-1	2	5
6-8	-1	3	6
9-12	Yok	4	7
13-15	+1	5	8
16-17	+1	6	9
18	+2	7	10

Tepki Etkeni: Canavarlar ve diğer yabancılarla ilk karşılaşmalarda atılan tepki zararını etkiler (bkz. *Karşılaşmalar ve Çatışma*). Olumlu ya da olumsuz bir ilk izlenim yaratır.

Azami Yardımcı: Karakterin aynı anda hizmetinde tutabileceği yardımcı (figüran destekçi) sayısı.

Yardımcı Sadakati: Yardımcıların karaktere olan bağlılık puanı. Tehlikeli anlarda, beklentilerin karşılanmadığı durumlarda veya olağandışı emirler verildiğinde Hakem bu puana göre sadakat sınaması yapar (bkz. *Yardımcılar, Sadakat ve Moral*).

CAN PUANI VE CAN ZARI

Can puanı (CP), bir karakterin çatışmada ne kadar hasar alabileceğini ve ölmeden ayakta

kalıp kalamayacağını belirler. Can puanı 0'a veya altına düşen bir karakter ölür.

Her sınıfın kendine ait bir **can zarı** türü (z4, z6 veya z8) vardır. Birinci seviyede karakterinizin sınıfına uygun can zararını bir kez atın ve gelen sayıya BÜNYE etkenini uygulayın. Sonuç karakterinizin başlangıçtaki can puanıdır.

Karakterinizin her seviye atlayışında aynı türden bir can zarı daha atın ve sonucu toplam can puanınıza ekleyin. BÜNYE etkeni her yeni zarı da etkiler.

1 VEYA 2 GELİRSE

Birinci seviyede can zarında 1 veya 2 gelirse (BÜNYE etkeni uygulanmadan önce), Hakem oyuncunun tekrar zar atmasına izin verebilir. Bu, yeni karakterlerin ilk maceradan sağ kurtulma şansını artırır.

TARAF

İster oyuncu karakteri, ister canavar, ister kral, ister dilenci olsun, oyun dünyasındaki her bilinç sahibi varlık üç kozmik ilkedен birine bağlıdır. Bu ilkelere **taraf** denir. Tarafın, karakterinin dünyaya, topluma ve kendine bakış açısını şekillendirir. Üç taraf vardır:

Düzen, Tarafsızlık, Kaos.

Düzen: Düzene bağlı varlıklar gerçeğe, adalete ve düzene inanırlar. Verilen sözü tutmak, yasalara uymak ve tüm canlılara saygı göstermek onlar için doğanın gereğidir. Birey ile toplum arasında bir seçim yapılması gerektiğinde, Düzen tarafındaki bir karakter, kendi çıkarını grubun çıkarı uğruna feda ederek genellikle toplumun iyiliğini seçebilir. Düzene bağlı bir karakterin davranışı çoğu zaman iyi olarak nitelendirilen davranışla örtüşür.

Tarafsızlık: Tarafsız varlıklar, dünyanın Düzen ile Kaos arasında bir dengede olduğuna inanır ve bu dengeyi korumayı önemserler. Birey de önemlidir, toplum da; ikisi birlikte işlemelidir. Tarafsız bir karakter kendi canını ön planda tutar ve başkalarına genellikle kendisine davranıldığı gibi davranır. Bir gruba katılabilir, ama bunu ancak kendi çıkarına uygun gördüğünde yapar. Tarafsız davranış, duruma göre iyi ya da kötü olarak görülebilir.

Kaos: Kaotik varlıklar, Düzen'in tam karşısındadırlar. Onlar için hayat rastlantısaldır, şans her şeyin belirleyicisidir ve kurallar ancak yakayı ele vermeden çığnenediğinde bir anlam taşır. Kaotik bir varlık için birey her şeydir, bencillik, doğanın doğal halidir. Sözlerine güvenilmez, davranışları öngörülemez. Kaotik davranış, çoğu zaman kötü olarak nitelendirilen davranışla örtüşür.

Tarafın Pratik Etkileri

Büyü etkileşimleri: Bazı büyüler ve büyülü eşyalar, tarafına göre farklı şekilde etki eder.

Tepkiler: Bazı yaratıklar ve figüranlar, kendi taraflarına yakın olan karakterlere daha olumlu tepki verirler.

Rol yapma: Taraf, karakterinizi oynarken bir pusula işlevi görür, ama körü körüne bağlı kalacağınız bir kural değildir. Karakter, tarafının genel felsefesine uygun davranmalı, ancak ZEKÂ puanının gösterdiği kadar akıllıca hareket etmelidir. Taraf, aptalca kararların bahanesi değildir.

TARAFINI GİZLEME

Oyuncu, tarafını Hakem'e söylemek zorundadır, ama diğer oyunculara açıklamak zorunda değildir. Çoğu Düzen yanlısı karakter sorulduğunda tarafını açıklar. Kaotik bir karakterin ne yapacağını ise, doğası gereği, kimse bilemez.

Taraf Davranış Örneği

Durum: Bir maceracı grubu çok sayıda canavarın saldırısına uğrar. Canavarları yavaşlatamadıkları sürece kaçmaları mümkün değildir.

- **Düzen** yanlısı bir karakter, tehlike ne olursa olsun grubu korumak için savaşır. Tüm grup kaçmadığı sürece kaçmaz.
- **Tarafsız** bir karakter makul derecede güvende olduğu sürece grubu korumak için savaşır. Tehlike çok büyükse, gerekirse grubun pahasına kendi canını kurtarmaya çalışır.
- **Kaotik** bir karakter canavarlarla savaşabilir ya da hiç savaşmadan kaçabilir. Grubun başına ne geldiğiyle ilgilenmez.

DİLLER

Canavarlarla, yabancılarla ve uzak diyarların sakinleriyle iletişim kurmak istediğinizde, birden fazla dil bilmek hayat kurtarabilir.

Ortak Dil: Kamuca

Ortak dil olan **Kamuca**, insanlar, cüceler, elfler ve buçukluklar arasında yaygın olarak konuşulan köklü bir dildir. Pek çok akıllı canavar da Kamuca'yı anlar. Kendi dilini konuşabilen her canavarın Kamuca bilme ihtimali %20'dir. Ejderhalar ise her zaman hem kendi dillerini hem de Kamuca bilirler.

Hakem, oyun dünyasında birden fazla insan dili veya lehçesi kullanılmasına karar verebilir. Bu durumda Kamuca, belirli bir dil ya da lehçe olarak tanımlanır.

Ek Diller

ZEKÂ puanı 13 veya üzeri olan karakterler ek diller öğrenebilir. Öğrenilebilecek ek dil sayısı, ZEKÂ etkenleri tablosunda belirtilmiştir. Ek diller, Hakem'in onayıyla aşağıdaki listeden veya oyun dünyasına uygun diğer dillerden seçilir.

EK DİLLER

z10	Dil
1	Cüce dili
2	Elfçe
3	Buçukluk dili
4	Orkça
5	Goblince
6	Hobgoblince
7	Koboltça
8	Mankurtça
9	Orkoca
10	İnsan lehçesi

NOT

Ek diller, oyun dünyasının yapısına göre Hakem tarafından belirlenebilir. Yukarıdaki liste yalnızca fikir vermesi açısından sunulmuştur.

KURTULMA

Bir maceracının hayatı boyunca karşılaşacağı en tehlikeli anlar (örneğin ejderha nefesi, felç eden bir bakış, öldürücü zehirler, kara büyü) genellikle bir **kurtulma zarı**yla belirlenir. Kurtulma zarı, karakterinizin bu ölümcül tehditlere direnme şansını temsil eder.

Kurtulma Zarı Türleri

Bir kurtulma zarı, karakterin tehlikeli bir etkiden kaçınma veya ona dayanma girişimidir.

1. **Ölüm / Zehir (ÖLÜM):** Bedeni anında öldürebilecek etkilere (zehirli ısırsıklar, ölüm büyüler, anında öldüren tuzaklar) karşı atılır. Başarılı bir kurtulma, etkinin hafiflemesi veya tamamen savuşturulması anlamına gelir. Başarısızlık genellikle ölüm demektir.
2. **Asa / Değnek (ASA):** Büyülü asalar, çomaklar ve değneklerin etkilerine karşı atılır. Yere eğilme, yana atlama veya saf irade gücüyle direnmeyi temsil eder.
3. **Felç / Taşlaşma (FELÇ):** Bedenin kontrolünü elinizden alan etkilere (örneğin bir gulyabaninin felç eden dokunuşu, bir medusanın taş çeviren bakışı, bir büyüünün kaslarınızı kilitleyen gücü) karşı atılır. Başarılı bir kurtulma, iradenizin veya reflekslerinizin etkiyi savuşturduğu anlamına gelir.
4. **Ejderha Nefesi (NEFES):** Geniş alanı kaplayan yıkıcı etkilere, örneğin her türlü ejderha nefesine (ateş, buz, zehirli gaz vb.) karşı atılır. Bu tür özeldir. BİLGELİK etkeni ejderha nefesine karşı atılan kurtulma zarlarını *etkilemez*. Başarılı olmak tamamen kurtulmak değil, yarı hasar almak anlamına gelir. Doğru zamanda yere atılmış ve kollarınızla yüzünüzü korumuşsunuzdur.
5. **Büyü (BÜYÜ):** Büyücü, ruhban veya başka bir kaynak tarafından doğrudan yöneltilen büyülere ve büyü etkilere karşı atılır. Ayrıca büyü asalar ve değneklerin kapsamına girmeyen genel büyü direnci durumlarında da kullanılır.

Kurtulma Zarı Nasıl Atılır?

Hakem, karakterinizin ölümcül bir tehlikeyle karşılaştığını ilan ettiğinde, uygun kurtulma zarı kategorisini belirler. Oyuncu bir z20 atar ve

gelen sayıya (varsa) karakterin sınıfına ve seviyesine bağlı olarak kurtulma bonusu eklenir.

- Sonuç, o tür için **gereken hedef değere eşit ya da daha yüksekse**, kurtulma başarılıdır.
- Sonuç, hedef değer altındaysa, karakter tehditte tam olarak etkilenir.

Kurtulma zarı hedef değerleri sınıfa ve seviyeye göre değişir. Karakter seviye atladıkça kurtulma zarları iyileşir (hedef değer düşer). Her sınıfın kurtulma zarı tablosu, o sınıfın açıklamasında verilmiştir (bkz. *Karakter Sınıfları*).

BİLGELİK ETKENİ

BİLGELİK puanından kaynaklanan kurtulma zarı etkeni büyü kaynaklı tehditlere (genellikle ASA, FELÇ, BÜYÜ türlerine) karşı uygulanır. EJDERHA NEFESİ'ne karşı uygulanmaz. ÖLÜM türüne ise yalnızca etki büyü kaynaklıysa uygulanır.

ÖZELLİK SINAMASI

Kuralların karşılamadığı, sonucu belirsiz bir iş söz konusu olduğunda Hakem, karakterin özellik puanlarından birine dayanan bir *sınama* isteyebilir.

Sınama: Oyuncu 1z20 atar. Sonuç, ilgili özellik puanına eşit ya da ondan küçükse sınama başarılıdır. Büyükse başarısızdır.

Etkenler: Hakem, işin zorluğuna göre zara bir etken uygulayabilir. Eksi etkenler işi kolaylaştırır, artı etkenler zorlaştırır.

ÖZELLİK SINAMASI ETKENLERİ

Zorluk	Etken
Kolay	-4
Nispeten Kolay	-2
Normal	-
Zor	+2
Çok Zor	+4

1 ve 20: Etkenler uygulanmadan önceki haliyle (ham zar) zar 1 gelmişse sınama daima başarılı, 20 gelmişse daima başarısızdır.

HAKEM NOTU — ÖZELLİK SINAMASI

Özellik sınaması, oyunun ana çarkı değil, çarkların arasındaki boşluğu dolduran bir yedek düzendir. Bir sınama istemeden önce üç sorunun da cevabı “evet” olmalıdır.

1. Konuşarak çözülmüyor mu? Masadaki asıl mekanizma zar değil konuşmadır. Oyuncu ne yapmak istediğini tarif eder, Hakem durumu tasvir eder, ikisi birlikte neyin makul olduğunu belirler. “Sandığın altına bakıyorum” için zar gerekmez, sandığın altında ne varsa görülür. “Kapının menteşelerini bıçağımla sökmeye çalışıyorum,” için de çoğu zaman zar gerekmez. Hakem ya menteşelerin sökülebileceğine karar verir ve ne kadar süreceğini söyler, ya da sökülemeyeceğine karar verir ve sebebini söyler. Zar, konuşmanın başladığı yer değil, tıkanıdığı yerdir.

2. Zaten bir kuralı var mı? Bu kitapta kapı zorlamanın, tuzak aramanın, gizli geçit bulmanın, şaşkınlığın, moralin, tepkinin ve kurtulma zarlarının kendi kuralları vardır. Ayrıca hırsız yeteneklerinin, hortlak kovmanın ve çatışmanın da kuralları mevcuttur. Bir eylem bunlardan birinin kapsamına giriyorsa **o kural kullanılır**, özellik sınaması değil. Sınama, kuralların bittiği yerde başlar.

3. Başarısızlık gerçekten mümkün mü ve bir bedeli var mı? Karakterin becerebileceğinden emin olduğunuz bir iş için zar attırmayın; başaramayacağı bir iş için de aynı şekilde. Ayrıca başarısızlığın bir karşılığı olmalıdır: kaybedilen zaman, çıkan gürültü, kırılan alet, düşülen yükseklik. Başarısızlık yalnızca “olmadı, tekrar dene” demekse zar atılmasına gerek yoktur; bu, iki dakika sonra zaten başarılacak bir işi uzatmaktan başka bir işe yaramaz.

Birkaç İpucu

- **Bedeli önceden belirleyin:** Zar atılmadan önce, başarısızlığın ne anlama geldiği Hakem’in zihninde net olmalıdır. Zar attıktan sonra sonuç aramak, oyuncuya haksızlıktır.

- **Bir iş, bir zar:** Aynı iş için ikinci bir sınama istenmez. Sınama başarısızsa o yol kapanmıştır; oyuncular başka bir yol bulmak zorundadır. Aksi halde sınama “20 gelene kadar zar at” oyununa döner.
- **Zarın eli ağırdır:** Özellik puanları çoğunlukla 9-12 arasındadır; yani ortalama bir sınama yazı-tura atmak demektir. 18 gibi olağanüstü bir puan bile başarıyı ancak %95’e çıkarır. İki üç sınama üst üste istendiğinde, en yetenekli karakterin bile bir yerde tökezlemesi neredeyse kesindir. Bu, sistemin bir kusuru değil, sınamanın neden seyrek kullanılması gerektiğinin bir başka sebebidir.

Uyarı

Özellik sınamasının en büyük tehlikesi, işe yaramasıdır. Hakem, her belirsizlikte zara başvurmanın hem kolay hem de adil göründüğünü fark eder; oyuncular da bir süre sonra ne yapmak istediklerini tarif etmek yerine “Zekâ sınaması atayım mı?” diye sormaya başlar. Bunun sonu, oyuncuların oyun dünyasıyla değil karakter kâğıdıyla oynadığı bir masadır.

Böyle bir masada oyuncu, odaya girdiğinde ne gördüğünü sormaz, sınama atar. Handaki adamı ikna etmek için ne söyleyeceğini düşünmez, sınama atar. Kimse duvarı yoklamaz, kimse kapıyı dinlemez, kimse tuzağın nasıl kurulmuş olabileceğini merak etmez; herkes sırasını bekler, zarını atar ve sonucu öğrenir. Oyun, rol yapmaktan çıkıp zar atmaya döner.

Şu ölçüyü akılda tutmak yeterlidir: **bir oturumda birkaç kez sınama isteniyorsa doğru kullanılıyordur; her sahnede bir kez isteniyorsa muhtemelen konuşulması gereken yerde zar atılıyordur.**

2 KARAKTER SINIFLARI

Her karakter bir **sınıfa** aittir. Sınıf, karakterin ne bildiğini ne yapabildiğini ve dünyayla nasıl etkileşime girdiğini belirler. Bir savaşçı kılıçla dövüşür; bir büyücü büyü yapar, bir ruhban iyileştirir ve hortlakları kovar. Sınıf, karakterin can zarını, kullanabileceği silah ve zırhları, öğrenebileceği büyüleri ve seviye ilerlemesini belirler.

Bu bölüm iki kısma ayrılmıştır:

Temel Sınıflar: Savaşçı, Ruhban ve Büyücü.

Bu üç sınıf, oyunun temelidir. Her macera grubunun ihtiyaç duyduğu üç rolü karşılarlar: savaş gücü, iyileştirme ve büyü. İlk kez oynuyorsanız, bu üç sınıftan birini seçin, uzun uzadıya düşünmenize gerek yoktur.

İleri Sınıflar: Hırsız, Cüce, Elf ve Buçukluk.

Bu sınıflar, Hakem'in onayıyla kullanılacak ek seçeneklerdir. Her biri benzersiz yetenekler sunar, ama belirli sınırlamalar da taşır. Temel sınıflara alıştıktan sonra bu bölüme göz atın.

Her sınıf şu bilgileri içerir:

- **Gereksinimler:** Sınıfa girmek için gereken minimum özellik puanları (varsa).
- **Birincil özellik:** sınıfın en önemli özelliği. Bu puanın yüksekliği, kazanılan DP'ye bonus sağlar.
- **Can zarı:** her seviye atlayışında atılan zar türü.
- **Zırh ve silah kısıtlamaları:** sınıfın kullanabileceği teçhizat.
- **Diller:** başlangıçta bilinen diller
- **Seviye tablosu:** DP gereksinimleri, can zarları, saldırı ve kurtulma zarı etkenleri
- **Sınıf yetenekleri:** sınıfa özgü özel beceriler ve kurallar.
- **Nam seviyesi:** karakter dünyada tanınan bir güç haline geldiğinde kazandığı unvan ve olanaklar.

TEMEL SINIFLAR

Bu üç sınıf (savaşçı, ruhban, büyücü), her masada, her seferde, her zaman kullanılabilir. Bu üçlü, birbirini tamamlar: Savaşçı grubu korur, Ruhban grubu iyileştirir ve hortlakları

kovar, Büyücü başka hiçbir sınıfın yapamadığı şeyleri yapar.

İlk kez oynuyorsanız, seçiminizi basit tutun:

- Canavarların ağzını burnunu kırmak istiyorsanız → **Savaşçı**.
- Yoldaşlarınızı iyileştirmek ve karanlıkta ışık olmak istiyorsanız → **Ruhban**.
- Bir odayı tek bir sözle değiştirmek istiyorsanız → **Büyücü**.

Yanlış seçim yoktur. Her üçü de eğlencelidir. Eğer karakteriniz ölürse (ki muhtemelen ölecektir) bir sonrakinde başka bir sınıfı deneyebilirsiniz.

İLERİ SINIFLAR

Bu dört sınıf (hırsız, cüce, elf, buçukluk), masaya çeşitlilik katmak isteyen deneyimli gruplar içindir. Hakem, seferine hangilerini dahil edeceğine oyun başlamadan önce karar vermelidir.

Bu sınıfları kullanmak için iki şeyi bilmelisiniz:

Hakem onayı gerekir. İleri sınıflar isteğe bağlıdır. Hakem, oyun dünyasına uymayan sınıfları çıkarabilir; belki bu dünyada elfler yoktur, belki cüceler uzak dağlarda yaşar ve maceraperest değillerdir. Karakter yaratmadan önce Hakem'e hangi sınıfların açık olduğunu sorun.

IRK-SINIFLAR

Cüce, Elf ve Buçukluk, insan olmayan ırklardır ve bu oyunda insansılar için *ırk* ile *sınıf* **bir ve aynıdır**. Bir cüce karakteri hem cüce ırkından hem de cüce sınıfındandır. Ayrıca bir sınıf seçmez. Bu, insan karakterlerin sınıf seçeneğinin daha geniş olmasıyla dengelenir: bir insan dört sınıftan birini seçebilirken (Savaşçı, Ruhban, Büyücü, Hırsız), bir cüce yalnızca cücedir. Bu yaklaşım insan olmayan ırkları nadir, sıra dışı, güçlü ama sınırlı kılar ve masada sınıf çeşitliliğini korur.

SAVAŞÇI

Gereksinimler: Yok

Birincil özellik: KUVVET

Can zarı: 1z8 (seviye başına)

Zırh: her türlü zırh ve kalkan

Silah: her türlü silah

Diller: Kamuca

Savaşçılar, savaş sanatlarına adanmış maceracılardır. Silah kullanmak, darbe almak ve yine de ayakta kalmak işlerinin bir parçasıdır. Bir maceracı grubunda savaşçının görevi, canavarlarla göğüs göğse çarpışmak ve grubun daha kırılgan üyelerini korumaktır.

Büyük kahramanlar, şövalyeler, paralı askerler, efsanevi komutanlar, gladyatörler, silahşorlar; hepsi savaşçıdır. Büyüleri yoktur, gizemli güçleri yoktur ama bir savaşçının kılıcı yeterince keskinse, büyüye de ihtiyacı yoktur.

Birincil özellik: KUVVET 13 veya üzeri olan bir savaşçı, kazandığı DP'ye %5 bonus alır. KUVVET 16 veya üzeriyse bu bonus %10'a çıkar.

Çatışma

Savaşçılar her türlü silah ve zırhı kullanabilir. Kalkan taşıyabilirler. Bu esneklik, onları en çok yönlü karakter sınıfı yapar.

Nam Seviyesi

Kale inşa etme: Savaşçı dilediği ve maddi gücü elverdiği an bir kale veya hisar inşa edebilir (ya da mevcut bir yapıyı ele geçirebilir) ve çevresindeki toprakları yönetimi altına alabilir.

Bir savaşçı, 9. seviyeye ulaştığında “Bey” ya da “Hanım” unvanını alır. Bu aşamada hâkimi olduğu topraklar *beylik* olarak bilinir.

Takipçiler: Beylik kurulduktan sonra savaşçının namı yayılır ve topraklarına insanlar yerleşmeye başlar. Savaşçı, bu halktan vergi toplayabilir ve topraklarını savunmak için birlikler kurabilir. Ayrıntılar için bkz. *Nam Seviyesi ve Beylik*.

SAVAŞÇI KURTULMA TABLOSU

Ölüm	Asa	Felç	Ejderha	Büyü
12+	13+	14+	15+	16+

SAVAŞÇI SEVİYE TABLOSU

Seviye	Unvan	Deneyim Puanı	Can Zarı	Saldırı Bonusu	Kurtulma Bonusu
1	Muharip	0	1z8	-	-
2	Savaşçı	2,000	2z8	-	-
3	Silahşor	4,000	3z8	-	-
4	Yiğit	8,000	4z8	+2	+2
5	Cengâver	16,000	5z8	+2	+2
6	Dalkılıç	32,000	6z8	+2	+2
7	Şampiyon	64,000	7z8	+5	+4
8	Kahraman	120,000	8z8	+5	+4
9	Bey/Hanım	240,000	9z8	+5	+4

Saldırı bonusu: Savaşçının seviyesine göre, çatışmada yaptığı saldırılarda isabetli bir saldırı için z20 zarına eklenen bonus değeri gösterir.

Kurtulma bonusu: Savaşçının seviyesine göre, kurtulma zarına eklenen bonus değeri gösterir.

RUHBAN

Gereksinimler: Yok

Birincil özellik: BİLGELİK

Can zarı: 1z6 (seviye başına)

Zırh: her türlü zırh ve kalkan

Silah: Yalnız ezici silahlar

Diller: Kamuca

Ruhbanlar, bir ilaha ya da ilahi bir güce kendini adanmış maceracılarıdır. Hem savaşçı hem de büyücü olarak eğitilmişlerdir. Zırh giyip kalkan taşıyabilirler, ama aynı zamanda ilahlarının inayetiyle ilahi güçler de kullanabilirler. Ruhbanlar, özellikle hortlaklarla (iskeletler, zombiler, vampirler vb.) mücadelede eşsiz bir güce sahiptir. Rahipler, keşişler, şifacılar ve aforozcular; hepsi ruhban sınıfının farklı yüzleridir.

Birincil özellik: BİLGELİK 13 veya üzeri olan bir ruhban, kazandığı DP'ye %5 bonus alır. BİLGELİK 16 veya üzeriyse bu bonus %10'a çıkar.

Çatışma

Ruhbanlar her türlü zırhı giyebilir ve kalkan kullanabilir. Ancak dini yasaları, kesici ya da delici silah kullanmalarını (kan dökmelerini) yasaklar. Bir ruhban yalnızca ezici silahlar kullanabilir: topuz, değnek (asa), külünk, sopa ve sapan.

İlahi Büyü

Ruhbanlar ilahlarının lütfuyla olağanüstü güçlerini kullanırlar. Bir büyücünün aksine saklı ilimlerden değil, ibadet ve duadan güç alırlar.

Büyü yok (1. Seviye): Ruhbanlar henüz 1. seviyedeysen güçlerini kullanamaz. Bir ruhbanı imanını kanıtladıktan sonra; yani 2. seviyeye ulaştığında, ilahi büyüler bahşedilir.

Kutsal simge: Ruhbanlar ilahi büyülerini uygulamak için kutsal bir simge taşımalıdır (bkz: *Servet ve Teçhizat*).

Büyü seçimi: Ruhbanlar büyü defteri taşımaz. Her gün dua ederek, erişebildikleri seviyeden herhangi bir büyüyü seçebilirler; bir büyüyü öğrenmek ya da bulmak zorunda değildirler.

Büyü kullanımı: Ruhbanın kullanabileceği büyü sayısı ve derecesi, karakter seviyesine

göre aşağıdaki tabloda belirtilmiştir. İlahi büyülerin listesi *Büyü* bölümünde verilmiştir.

Büyülü eşya kullanımı: Ruhbanlar kendi büyü listelerindeki büyülerini içeren parşömenleri ve ilahi büyücülere özgü büyülü eşyaları (bazı değnekler, asalar vb.) kullanabilirler.

RUHBAN İLAHİ BÜYÜ ERİŞİMİ

Seviye	1	2	3	4	5
1	-	-	-	-	-
2	1	-	-	-	-
3	2	-	-	-	-
4	2	1	-	-	-
5	2	2	-	-	-
6	2	2	1	1	-
7	2	2	2	1	1
8	3	3	2	2	1
9	3	3	3	2	2

Büyü dereceleri (1-5): Ruhbanın o seviyede kullanabileceği büyü yuvası sayısını gösterir. “-” ile işaretlenmiş olanlar, o büyü derecesine henüz erişim olmadığı anlamına gelir.

Nam Seviyesi

Ruhban 9. seviyeye ulaştığında “patrik” ya da “başrahibe” unvanını alabilir. Bu noktada:

Tapınak veya manastır kurma: Ruhban, ilahına adanmış bir tapınak, manastır veya kale inşa edebilir. İlahının lütfu sayesinde inşaat maliyeti normal fiyatın yarısı kadardır.

Müritler: Tapınak kurulduktan sonra, ruhbanın davasına inana sadık savaşçılar gelir. Bu takipçiler 5z6 × 10 adet 1. ve 2. seviye savaşçılardan oluşur. Bu askerler ruhbanı mutlak sadakat gösterir ve moral sınaması yapmazlar. Ne kadarının okçu, ne kadarının piyade veya atlı olduğuna Hakem karar verir.

RUHBAN KURTULMA TABLOSU

Ölüm	Asa	Felç	Ejderha	Büyü
11+	12+	14+	16+	15+

Hortlak Kovma

Ruhbanlar ilahlarının gücünü kullanarak hortlakları (iskeletler, zombiler, gulyabaniler vb.) kovabilir ya da yok edebilir. Bu, çatışmaya alternatif, güçlü bir yetenektir.

Şöyle işler:

- Oyuncu hortlak kovma girişiminde bulunacağını ilan eder.
- Hakem, hortlak kovma tablosundan ruhbanın seviyesi ile hedef alınan hortlağın CAN ZARI türünü karşılaştırır.
- Sonuç şu üçünden biridir:
 - (etkisiz):** Ruhbanın seviyesi bu türden bir hortlağı kovmak için yeterli değildir. Otomatik başarısızlık.
 - Bir sayı (7, 9 vb.):** Oyuncu 2z6 atar. Sonuç tablodaki sayıya eşit ya da yüksekse, kovma başarılıdır.
 - K (kovuldu):** Ruhban bu türden hortlağı otomatikman kovar, zar atılmaz.
 - Y (yok edildi):** Ruhban bu tür hortlağı otomatik olarak yok eder. Hortlak anında ve kalıcı olarak ortadan kaldırılır.
- Etkilenen yaratık sayısı:** Kovma başarılıysa, oyuncu 2z6 atar; sonuç kovulan ya da yok edilen hortlakların toplam CAN ZARI sayısını belirler. Her

başarılı kovma en az bir hortlağı etkiler. Karma gruplarda düşük CAN ZARI'na sahip hortlaklar önce etkilenir.

- Kovulan hortlaklar:** Ruhbana dokunamaz ve mümkünse oradan uzaklaşır.

HORTLAK KOVMA

Ruhban	Hortlak Can Zarı								
Seviye	1	2	2*	3	4	5	6	7-9	
1	7	9	11	-	-	-	-	-	
2	K	7	9	11	-	-	-	-	
3	K	K	7	9	11	-	-	-	
4	Y	K	K	7	9	11	-	-	
5	Y	Y	K	K	7	9	11	-	
6	Y	Y	Y	K	K	7	9	11	
7	Y	Y	Y	Y	K	K	7	9	
8	Y	Y	Y	Y	Y	K	K	7	
9	Y	Y	Y	Y	Y	Y	K	K	

*Özel yeteneğe sahip 2 CAN ZARI yaratıklar (canavar açıklamasında CZ yanında yıldız işaretiyle gösterilir).

Tablodaki sütunlar, hedef hortlağın CAN ZARINI temsil eder. Hakem, tabloyu daha güçlü hortlak türlerini (hayalet, mumya, vampir vb.) kapsayacak şekilde genişletebilir.

RUHBAN SEVİYE TABLOSU

Seviye	Unvan	Deneyim Puanı	Can Zarı	Saldırı Bonusu	Kurtulma Bonusu
1	Talip	0	1z6	-	-
2	Mürit	1,500	2z6	-	-
3	Rahip	3,000	3z6	-	-
4	Vaiz	6,000	4z6	-	-
5	Şifacı	12,000	5z6	+2	+2
6	İhtiyar	25,000	6z6	+2	+2
7	Piskopos	50,000	7z6	+2	+2
8	Başrahip	100,000	8z6	+2	+2
9	Patrik	250,000	9z6	+5	+5

Saldırı bonusu: Ruhbanın seviyesine göre, çatışmada yaptığı saldırılarda isabetli bir saldırı için 2z0 zarına eklenen bonus değeri gösterir.

Kurtulma bonusu: Ruhbanın seviyesine göre, kurtulma zarına eklenen bonus değeri gösterir.

BÜYÜCÜ

Gereksinimler: Yok

Birincil özellik: ZEKÂ

Can zarı: 1z4 (seviye başına)

Zırh: hiçbir zırh/kalkan kullanamaz

Silah: Yalnız hançer

Diller: Kamuca

Büyücüler, kadim sırları inceleyerek büyü formüllerini öğrenmiş maceracılarıdır. Fiziksel olarak zayıftırlar; ne zırh giyebilir ne de hançer dışında silah taşıyabilirler. Ama güçlerini kaslarından değil, büyü defterlerinden alırlar. Bir büyücünün doğru büyüsü bir ejderhayı uyutabileceği gibi, bir orduyu da alt edebilir.

Sihirbazlar, falcılar, cadılar, simyacılar ve ölüm büyücülere; hepsi bu sınıfın varyasyonlarıdır.

Birincil özellik: ZEKÂ 13 veya üzeri olan bir büyücü, kazandığı DP'ye %5 bonus alır. ZEKÂ 16 veya üzeriyse bu bonus %10'a çıkar.

Çatışma

Büyücüler yalnızca **hançer** kullanabilir. Zırh giyemez ve kalkan taşıyamazlar. Bu kısıtlamalar, büyücüler çatışmanın ön saflarında son derece savunmasız kılar. Ama büyülerini, doğru kullanıldığında, herhangi bir kılıktan daha yıkıcı olabilir.

Kadim Büyü

Büyücüler, kadim büyüler kullanır. Bu büyüler kitaplardan ve parşömenlerden öğrenilir, ibadet yoluyla değil.

Büyü defteri: Her büyücü, bildiği büyü formüllerini içeren bir büyü defteri taşır. Bir büyücü, defterinde yazılı olmayan bir büyüye ezberleyemez. Büyü defteri kuralları *Büyü* bölümünde ayrıntılı olarak açıklanmıştır.

Büyü sayısı: Aşağıdaki büyü erişim tablosu, büyücünün günde ezberleyebileceği büyü sayısını gösterir. Birinci seviyede bir büyücünün defterinde tek bir büyü vardır ve bu büyü Hakem tarafından belirlenir (Hakem, oyuncunun seçmesine de izin verebilir). Kadim büyü listesi *Büyü* bölümünde verilmektedir.

Büyülü eşya kullanımı: Büyücüler, kendi büyü listelerindeki büyülerini içeren parşömenleri ve kadim büyücülere özgü

büyülü eşyaları (büyülü asalar, değnekler vb.) kullanabilir.

Büyü araştırma: Her seviyedeki bir büyücü, zaman ve altın harcayarak yeni büyüler araştırabilir. Bu, defterine yeni formüller eklenmesine ya da özgün büyüsel etkiler yaratılmasına olanak tanır. 9. Seviyeye ulaşan bir büyücü, büyü eşya yaratmaya da başlayabilir.

Nam Seviyesi

Bir büyücü, 11. seviyeye ulaştığında "büyükusta" unvanını alır. Bu noktada:

Kule inşa etme: Büyücü, genellikle ıssız bir tepede, bir ormanın derinliğinde ya da uçurumun kenarında bir kule inşa edebilir. Bu kule, büyücünün araştırma merkezi ve sığınağı olur.

Çıraklar: Kule kurulduktan sonra, 1z6 adet 1-3. seviye büyücü çırak gelip büyücünün emrine girer. Bu çıraklar büyücünün bilgisinden faydalanmak isterler ve ona hizmet ederler.

Büyülü eşya yaratma: 9. seviyeden itibaren bir büyücü büyü eşyalar yaratmaya başlayabilir. Bu süreç zaman, para ve nadir malzemeler gerektirir. Ayrıntılar *Hakem* bölümündedir.

BÜYÜCÜ KURTULMA TABLOSU

Ölüm	Asa	Felç	Ejderha	Büyü
13+	14+	13+	16+	15+

BÜYÜCÜ KADİM BÜYÜ ERİŞİMİ

Seviye	1	2	3	4	5	6
1	1	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-
4	2	2	-	-	-	-
5	2	2	1	-	-	-
6	2	2	2	-	-	-
7	3	2	2	1	-	-
8	3	3	2	2	-	-
9	3	3	3	2	1	-
10	3	3	3	3	2	-
11	4	3	3	3	2	1

Büyü dereceleri (1-6): Büyücünün o seviyede kullanabileceği büyü yuvası sayısını gösterir. “-” ile işaretlenmiş olanlar, o büyü derecesine henüz erişim olmadığı anlamına gelir.

BÜYÜCÜ SEVİYE TABLOSU

Seviye	Unvan	Deneyim Puanı	Can Zarı	Saldırı Bonusu	Kurtulma Bonusu
1	Çıracak	0	1z4	-	-
2	Medyum	2,500	2z4	-	-
3	Hokkabaz	5,000	3z4	-	-
4	Sahir	10,000	4z4	-	-
5	Efsuncu	20,000	5z4	-	-
6	Cadı	40,000	6z4	+2	+2
7	Bağıcı	80,000	7z4	+2	+2
8	Ölumbüyücüsü	150,000	8z4	+2	+2
9	Sihirbaz	300,000	9z4	+2	+2
10	Baş Sihirbaz	450,000	9z4+1*	+2	+2
11	Büyükusta	600,000	9z4+2*	+5	+5

* 9. seviyeden sonra CAN ZARI yerine sabit puan eklenir. BÜNYE etkeni bu aşamada uygulanmaz.

Saldırı bonusu: Büyücünün seviyesine göre, çatışmada yaptığı saldırılarda isabetli bir saldırı için z20 zarına eklenen bonus değeri gösterir.

Kurtulma bonusu: Büyücünün seviyesine göre, kurtulma zarına eklenen bonus değeri gösterir.

Büyü Okuma (Deşifre)

Bir büyücü, parşömenleri, büyü defterlerini, yazıtları okumak için kadim ilmini kullanabilir.

- **Parşömenler:** Kadim büyü parşömenlerinin yazısı anlaşılır. Büyücü bundan sonra parşömeni istediği zaman kullanabilir.
- **Büyü defterleri:** Başka bir büyücünün defteri çözülebilir.
- **Yazıtlar:** Nesneler veya yüzeyler üzerindeki rünler ve büyü kelimeler anlaşılır.
- **Tekrar okuma:** Bir kez büyü okuma ile çözülmüş bir yazıt, bundan sonra büyü okuma olmadan da anlaşılabilir.

Bu okuma metnin uzunluğuna göre değişir. Yazıtlar ve parşömenler bir turda okunabilirken, Büyü defterlerini veya hiyeogramları çözümlmek içerdiği büyü başına bir hafta alacaktır. (bkz. Ele Geçirilen Büyü Defterleri)

HIRSIZ

Gereksinimler: Yok

Birincil özellik: ÇEVİKLİK

Can zarı: 1z4 (seviye başına)

Zırh: yalnızca deri, kalkan kullanamaz

Silah: Hepsi

Diller: Kamuca

Hırsızlar, hile ve gizlilik hünerleriyle yaşayan maceraperestlerdir. Kilit açma, tuzak etkisizleştirme, sessizce hareket etme ve gizlenme konularında uzmanlaşmışlardır. Tehlikeli arkadaşlardır, her zaman güvenilir değillerdir.

Birincil özellik: ÇEVİKLİK 13 veya üzeri olan bir hırsız, kazandığı DP'ye %5 bonus alır. ÇEVİKLİK 16 veya üzeriyse bu bonus %10'a çıkar.

Çatışma

Gizlilik ve hareket özgürlüğü gerektirdiği için, hırsızlar deriden daha ağır zırh giyemez ve kalkan kullanamaz. Tüm silahları kullanabilirler.

Sinsi Saldırı

Durumdan habersiz bir hedefin arkasından sinsi saldırıdığında, hırsız saldırı zarına **+4 bonus** alır ve isabetli saldırılarının hasarını **iki katına** çıkarır.

Okuma (Deşifre)

4. seviye ve üstü bir hırsız, büyülmeyen herhangi bir dildeki yazıyı (ölü diller ve basit şifreler dahil) **%80 ihtimalle** okuyabilir. Başarısız olursa, o metni okumayı daha yüksek bir seviyeye ulaşana dek tekrar deneyemez.

Parşömen Kullanımı

10. seviye ve üstü bir hırsız, kadim büyü parşömenlerini okuyarak büyü yapabilir. Ancak **%10 hata şansı** vardır. Bu durumda büyü beklenmedik veya zararlı bir etki yaratabilir.

Hırsız Yetenekleri

Hırsızlar aşağıdaki yetenekleri kullanabilir. Bu yeteneklerdeki başarı şansı yetenek tablosunda verilmiştir.

Tırmanma (T): Dik ve düz yüzeylere tırmanma. Her 20 metre için bir sinama yapılır. Başarısız olursa yarı yükseklikten düşer.

Tuzak Bulma/Etkisizleştirme (B/E): Hazine tuzaklarını bulma ve etkisizleştirme. Bulmak için bir, etkisizleştirmek için ikinci bir sinama gerektirir. Tuzak başına yalnızca bir kez denenebilir.

Dinleme (D): Sessiz ortamlarda kapıyı veya yaklaşan sesleri dinleme. 1z6 atılarak çözümlenir.

Gizlenme (G): Gölgede veya siper sağlayan nesnelerin arkasında hareketsiz kalıp gizlenme. Gizlenirken saldıramaz veya hareket edemez. Bu sinamayı Hakem gizlice atar, sonuç ne olursa olsun hırsız başarılı olduğunu sanır.

Sızma (S): Düşmanlara fark ettirmeden sessizce hareket etme. Bu sinamayı Hakem gizlice atar, sonuç ne olursa olsun hırsız başarılı olduğunu sanır.

Çilingirlik (Ç): Kilitleri alet yardımıyla açma. Maymuncuk takımı gerektirir. Kilit başına yalnızca bir deneme şansı vardır, deneme başarısız olursa aynı kilidi seviye atlayana dek tekrar deneyemez.

Cepçilik (C): Kurban 5. seviyenin üzerindeyse, fazladan her seviye için -5% ceza alır. Her zaman en az %1 başarısızlık şansı vardır. Atılan zar başarı için gereken yüzdenin iki katından fazla gelirse deneme fark edilir.

HIRSIZ YETENEK TABLOSU

Seviye	T	B/E	D	G	S	Ç	C
1	87	10	1-2	10	20	12	20
2	88	15	1-2	15	25	20	25
3	89	20	1-3	20	30	25	30
4	90	25	1-3	25	35	30	35
5	91	30	1-3	30	40	35	40
6	92	40	1-3	36	45	45	45
7	93	50	1-4	45	55	55	55
8	94	60	1-4	55	65	65	65
9	95	70	1-4	65	75	75	75

Dinleme sinaması için z6 atılır. Diğer tüm yetenekler içinse z100 atılır.

Nam Seviyesi

9. seviyeye ulaşan hırsız, bir *hırsız sığınağı* kurabilir ve 2z6 adet 1. seviye acemi çeker. Bu acemiler makul bir sadakatle hizmet eder, ancak yakalanır veya öldürülürlerse yenileri gelmez. Başarılı bir hırsız, bu takipçilerini kullanarak bir *Hırsız Ağı* kurabilir.

HIRSIZ KURTULMA TABLOSU

Seviye	Ölüm	Asa	Felç	Ejderha	Büyü
1-4	13+	14+	13+	16+	15+
5-8	12+	13+	11+	14+	13+
9	10+	11+	9+	12+	10+

HIRSIZ SEVİYE TABLOSU

Seviye	Unvan	Deneyim Puanı	Can Zarı	Saldırı Bonusu
1	Acemi	0	1z4	-
2	Yolkesen	1,200	2z4	-
3	Soyguncu	2,400	3z4	-
4	Hırsız	4,800	4z4	-
5	Yankesici	9,600	5z4	+2
6	Dolandırıcı	20,000	6z4	+2
7	Aşırmacı	40,000	7z4	+2
8	Usta Hırsız	80,000	8z4	+2
9	Hırsızbaşı	160,000	9z4	+5

Saldırı bonusu: Hırsızın seviyesine göre, çatışmada yaptığı saldırılarda isabetli bir Saldırı için z20 zarına eklenen bonus değeri gösterir.

HAKEM NOTU - HIRSIZ SINIFI ÜZERİNE BİR UYARI

Hırsız sınıfının dahil edilmesinin oyun üzerinde dikkate değer bir etkisi vardır ve Hakem bu sınıfı oyun dünyasına eklemekten önce bu etkiyi anlamalıdır.

Mesele şudur: Hırsız yetenekleri, belirli eylemleri (kapı dinleme, tuzak arama, gizlenme vb.) yüzdelik başarı şanslarıyla tanımlar. Bu kendi içinde mantıklıdır. Ama şöyle bir gizli sonuç barındırır: hırsız bu eylemlerin *uzmanı* olduğu anda, diğer sınıfların oyuncuları bu eylemleri denemekten vazgeçme eğilimi gösterir.

Oysa hırsız olmadan oynanan bir oyunda, **herkes** bu eylemleri deneyebilir. Bir savaşçı bir duvara tırmanmak istediğinde Hakem duruma bakar, gerekirse zar atışı yapar ve sonucu oynar. Bir Ruhban kapıyı dinlemek istediğinde hakem bir z6 atar. Bir büyücü gizlenmeye çalıştığında Hakem makul bir şans verir. Hiçbir tablo “bunu yapma hakkın yok” demez.

Hırsız sınıfı bu eylemleri yüzdelik tabloya hapseder ve Hakem’in sağduyu alanını daraltır.

Bunlar, hırsızın kötü bir sınıf olduğu anlamına gelmez. Hırsız, birçok masa için eğlenceli ve renkli bir karakterdir. Sinsi saldırı, cepçilik gibi yetenekler eşsiz oyun deneyimi sunar. Ama hakem bu sınıfı dahil ederken şunu açıkça belirlemelidir:

Hırsız yetenekleri, diğer sınıfların bu eylemleri yapmasını engellemez. Bir savaşçı yine duvara tırmanabilir. Bir ruhban yine kapıyı dinleyebilir. Hırsız bu eylemlerde *daha iyidir*; ama tekeline sahip değildir. Bu ilke masanın başında açıkça belirtilirse, Hırsız sınıfı sorunsuz çalışır.

CÜCE

Gereksinimler: BÜNYE 9+

Birincil özellik: KUVVET

Can zarı: 1z8 (seviye başına)

Zırh: her türlü zırh ve kalkan

Silah: küçük ve normal boyut (uzun yay ve çift elli kılıç hariç)

Diller: Kamuca, Cücece, Gnomca, Goblince, Koboltça

Cüceler tıknaz, genellikle sakallı ve bir buçuk metre kadar insansı yaratıklardır. Yeraltındaki oyuklarda yaşar, güzel işçiliği, altını, yemekleri ve içkiyi severler. Geleneklerine bağlı, muhafazakâr, yabancılara karşı temkinli, inatçı, pratik ve dayanıklıdır. Büyüye karşı doğal dirençleri kurtulma zarlarına yansır.

Birincil özellik: KUVVET 13 veya üzeri olan bir cüce, kazandığı DP'ye %5 bonus alır. KUVVET 16 veya üzeriyse bu bonus %10'a çıkar.

Çatışma

Tüm zırhları ve kalkanları kullanabilirler. Kısa boyları nedeniyle yalnızca küçük ve normal boyutlu silahları kullanabilirler. Uzun yay ve çift elli kılıç kullanamazlar.

Gecegörüş

12 metre mesafeye kadar karanlıkta görebilirler. Renk ayırt edemezler, her şey gri tonlarında görünür.

Yapısal Sezgi

Uzman madenci olan cüceler, aktif olarak arama yaptıklarında yeni yapıları, kayarak açılan kapıları, eğimli geçitleri ve büyülü olmayan oda tuzaklarını 2/6 ihtimalle tespit eder. Bu, tuzağı fark etmenin tek yolu değildir; her tuzağın bir ipucu vardır ve doğru yeri yoklayan, dinleyen ya da koklayan herhangi bir karakter onu bulabilir.

Dinleme

Cüceler sessiz ortamlarda kapıyı veya yaklaşan sesleri dinlemede 2/6 ihtimalle başarılı olur.

Nam Seviyesi

9. seviyeye ulaşan cüceler, yeraltında bir oyuk inşa edebilir. Uzak diyarların cüceleri, bu oyugun himayesinde yaşamak üzere gelir. Farklı kavimlerden cüceler genellikle dostanedir ve savaş veya felaket zamanlarında iş birliği yapabilir.

Cüce beyleri, paralı asker olarak yalnızca kendi ırkındandır kimseleri –cüceleri— tutacaktır. Uzmanlar ve yardımcılar ise herhangi bir ırktan olabilir.

CÜCE KURTULMA TABLOSU

Seviye	Ölüm	Asa	Felç	Ejderha	Büyü
1-3	8+	9+	10+	13+	12+
4-6	6+	7+	8+	10+	10+
7-9	4+	5+	6+	7+	8+

CÜCE SEVİYE TABLOSU

Seviye	Unvan	Deneyim Puanı	Can Zarı	Saldırı Bonusu
1	Muharip	0	1z8	-
2	Savaşçı	2,200	2z8	-
3	Silahşor	4,400	3z8	-
4	Yiğit	8,800	4z8	+2
5	Cengâver	17,000	5z8	+2
6	Dalkılıç	35,000	6z8	+2
7	Şampiyon	70,000	7z8	+5
8	Kahraman	140,000	8z8	+5
9	Oyuk Beyi/Hanımı	270,000	9z8	+5

Saldırı bonusu: Cücenin seviyesine göre, çatışmada yaptığı saldırılarda isabetli bir Saldırı için z20 zarına eklenen bonus değeri gösterir.

ELF

Gereksinimler: ZEKÂ 9+

Birincil özellik: ZEKÂ ve KUVVET

Can zarı: 1z6 (seviye başına)

Zırh: her türlü zırh ve kalkan

Silah: hepsi

Diller: Kamuca, Cücece, Elfçe, Mankurtça, Hobgoblince, Orkça

Elfler ince yapılı, sivri kulaklı insansı yaratıklardır. Bir buçuk metreden biraz uzun ve zayıftırlar. İnsan yerleşimlerinde nadiren görülürler. Ormanlarda yaşarlar, ziyafet verip şenlik yapmalarıyla bilinirler. Fakat kızdınlıklarında tehlikeli bir düşmana dönüşürler çünkü hem kılıcın hem de büyünün ustalandırlar. Büyülere ve güzel işçiliğe sahip büyülü eşyalara hayrandırlar.

Birincil özellik: ZEKÂ ve KUVVET (her ikisi birden) 13 veya üzeri olan bir elf, kazandığı DP'ye %5 bonus alır. ZEKÂ 16 iken KUVVET 13 veya üzeriyse bu bonus %10'a çıkar.

Çatışma

Tüm silah ve zırhları kullanabilirler. Bu, elfleri hem zırhlı savaşçı hem de büyü kullanıcısı yapar. Elf çok yönlü ama yavaş ilerleyen bir sınıftır.

Kadim Büyü

Elfler, büyücülerle aynı büyü listesinden büyüleri kullanır. Büyü defterleri vardır ve defterlerinde yazılı olmayan bir büyüyü ezberleyemezler. Birinci seviyede bir elfin defterinde tek bir büyü vardır ve bu büyü Hakem tarafından belirlenir (Hakem, oyuncunun seçmesine de izin verebilir). Ezberleyebildikleri büyü sayısı erişim tablosunda gösterilmiştir. 9. seviyeye ulaşan elfler büyülü eşya yaratabilir.

Elfer, kadim büyü parşömenlerini okuyabilir ve yalnızca kadim büyü kullanıcılarına açık eşyaları (büyülü değnekler vb.) kullanabilir.

Gecegörüş

12 metre mesafeye kadar karanlıkta görebilirler. Renk ayırt edemezler, her şey gri tonlarında görünür.

Dinleme

Elfler sessiz ortamlarda kapıyı veya yaklaşan sesleri dinlemede 2/6 ihtimalle başarılı olur.

Yapısal Sezgi

Aktif arama yaptığında gizli kapıları 2/6 ihtimalle tespit eder.

Gulyabani Felcine Bağışıklık

Elfler, gulyabanilerin felç saldırılarından etkilenmezler.

Nam Seviyesi

10. seviyeye ulaşan bir elf, ormanın derinliklerinde doğayla uyumlu bir *koru* inşa edebilir. Korunun 6 km civarındaki orman hayvanları elflerle dost olur; onu tehlikelere karşı uyarır, mesajlarını iletir. Karşılığında ise elf bu hayvanları tehlikeden korumalıdır.

Elf beyleri, paralı asker olarak yalnızca kendi ırkından kimseleri –elfleri– tutacaktır. Uzmanlar ve yardımcıları ise herhangi bir ırktan olabilir.

ELF KURTULMA TABLOSU

Seviye	Ölüm	Asa	Felç	Ejderha	Büyü
1-3	12+	13+	13+	15+	15+
4-6	10+	11+	11+	13+	12+
7-9	8+	9+	9+	10+	10+
10	6+	7+	8+	8+	8+

DENEYİM GELİŞİMİ

Elfler, seviye atlamak için diğer sınıflardan çok daha fazla DP'ye ihtiyaç duyar. Bu, çatışma ve büyü yeteneklerini birleştirmenin bedeli olarak kasıtlıdır. Bir elf, aynı maceralardan dönen bir savaşçıdan genellikle 1-2 seviye geride olacaktır.

ELF KADİM BÜYÜ ERİŞİMİ

Seviye	1	2	3	4	5
1	1	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-
4	2	2	-	-	-
5	2	2	1	-	-
6	2	2	2	-	-
7	3	2	2	1	-
8	3	3	2	2	-
9	3	3	3	2	1
10	3	3	3	3	2

Büyü dereceleri (1-5): Elfin o seviyede kullanabileceği büyü yuvası sayısını gösterir. “-“ ile işaretlenmiş olanlar, o büyü derecesine henüz erişim olmadığı anlamına gelir.

ELF SEVİYE TABLOSU

Seviye	Unvan	Deneyim Puanı	Can Zarı	Saldırı Bonusu
1	Çıracık Muharip	0	1z6	-
2	Medyum Savaşçı	4,000	2z6	-
3	Hokkabaz Silahşor	8,000	3z6	-
4	Sahir Yiğit	16,000	4z6	+2
5	Efsuncu Cengâver	32,000	5z6	+2
6	Cadı Dalkılıç	64,000	6z6	+2
7	Bağıcı Şampiyon	120,000	7z6	+5
8	Ölumbüyücüsü Kahraman	250,000	8z6	+5
9	Sihirbaz Bey/Hanım	400,000	9z6	+5
10	Koru Sihirbaz Beyi/Hanımı	600,000	9z6+2*	+7

* 9. seviyeden sonra CAN ZARİ yerine sabit puan eklenir. BÜNYE etkeni bu aşamada uygulanmaz.

Saldırı bonusu: Elfin seviyesine göre, çatışmada yaptığı saldırılarda isabetli bir Saldırı için z20 zarına eklenen bonus değeri gösterir.

BUÇUKLUK

Gereksinimler: BÜNYE 9+, ÇEVİKLİK 9+

Birincil özellik: ÇEVİKLİK ve KUVVET

Can zarı: 1z6 (seviye başına)

Zırh: boyutuna uygun her türlü zırh ve kalkan

Silah: boyutuna uygun her silah (uzun yay ve çift elli kılıç hariç)

Diller: Kamuca, Buçukluk dili

Buçukluklar, dalgalı veya kıvrıkcık saçlı, tüylü ayaklara sahip, tıknaz ve yaklaşık 1 metre boyunda insansı yaratıklardır. Cana yakın ve misafirperver bir doğaları vardır. Her şeyden çok evlerinin rahatlığını severler ve fazla cesur sayılmazlar. Maceralardan hazine elde eden buçukluklar, genellikle servetlerini sessiz, rahat bir yaşam sürmek için kullanırlar.

Birincil özellik: ÇEVİKLİK veya KUVVET 13 veya üzeri olan bir buçukluk, kazandığı DP'ye %5 bonus alır. ÇEVİKLİK 16 ve KUVVET 16 veya üzeriyse bu bonus %10'a çıkar.

Çatışma

Boyutlarına uygun olan tüm zırhları ve kalkanları kullanabilirler. (Bu ekipmanlar küçük boyutta imal edilmiş olmalıdır.) Yine, boyutlarına uygun tüm silahları kullanabilirler. Uzun yay ve çift elli kılıç kullanamazlar.

Kıvrak

Küçük boyutları nedeniyle buçukluklar insan boyutundan büyük düşmanlara karşı ZIRH SINIFINA -2 bonus alırlar.

Bireysel öncelik kuralı kullanılıyorsa (bkz. *Karşılaşmalar ve Çatışma*), buçukluklar öncelik zarına +1 bonus alır.

Keskin el-göz koordinasyonu, menzilli silahlarla yapılan tüm saldırı zararlarına +1 bonus sağlar.

Dinleme

Buçukluklar sessiz ortamlarda kapıyı veya yaklaşan sesleri dinlemede 2/6 ihtimalle başarılı olur.

Gizlenme

Buçukluklar, gözden kaybolma konusunda olağanüstü bir yeteneğe sahiptir.

- **Ormanda veya çalılıkta:** %90 başarı şansıyla gizlenebilir.
- **Dehlizde:** Gölgede veya siper sağlayan nesnelerin arkasında 2/6 ihtimalle gizlenebilir. Gizlenirken hareketsiz kalmalıdır.

Nam Seviyesi

Bir buçukluk, dilediği zaman (ve yeterli parası vars) bir *bucak* inşa edebilir. Bu bucak, yeni bir buçukluk topluluğunun temelini oluşturur. Bucak olarak bilinen buçukluk toplulukları genellikle küçük nehirler ve yeşil tepelerle dolu sakin kırsal bölgelere kurulur. Topluluğun lideri ise *bucakemini* olarak bilinir.

BUÇUKLUK KURTULMA TABLOSU

Seviye	Ölüm	Asa	Felç	Ejderha	Büyü
1-3	8+	9+	10+	13+	12+
4-6	6+	7+	8+	10+	10+
7-8	4+	5+	6+	7+	8+

ŞANSLI VE DAYANIKLI

Buçuklukların kurtulma zarları cücelerinkiyle aynıdır. Küçük boyutları ve doğal şansları onları büyüye ve tehlikelere karşı sıra dışı ölçüde dirençli kılar.

BUÇUKLUK SEVİYE TABLOSU

Seviye	Unvan	Deneyim Puanı	Can Zarı	Saldırı Bonusu
1	Muharip	0	1z6	-
2	Savaşçı	2,000	2z6	-
3	Silahşor	4,000	3z6	-
4	Yiğit	8,000	4z6	+2
5	Cengâver	16,000	5z6	+2
6	Dalkılıç	32,000	6z6	+2
7	Şampiyon	64,000	7z6	+5
8	Bucakemini	120,000	8z6	+5

Saldırı bonusu: Buçukluğun seviyesine göre, çatışmada yaptığı saldırılarda isabetli bir Saldırı için z20 zarına eklenen bonus değeri gösterir.

HAKEM NOTU - HANGİ SINIFLARI DAHİL ETMELİ?

Bazı öneriler şu şekilde sıralanabilir:

- **Yalnızca üç temel sınıf:** Savaşçı, Ruhban, Büyücü. En sade, en hızlı, en az kural. Yeni masalar için idealdir.
- **Temel üçlü + hırsız:** Keşif ve gizlilik mekanikleri önemli olan masalar içindir. Hırsız uyarısını göz önünde bulundurarak dahil edin.
- **Temel üçlü + insansılar:** Tolkienvari bir atmosfer isteyen masalar içindir. Hırsız olmadan, keşif eylemleri Hakem kararıyla çözümlenir; bu da daha esnek ve yaratıcı bir oyun ortaya çıkarır.
- **Hepsi:** Maksimum çeşitlilik isteyen masalar içindir.

Hangisini seçerseniz seçin, Hakem'in kararı nihaidir ve bu kararı seferin başında vermek sonradan değiştirmekten çok daha kolaydır.

3 SERVET VE TEÇHİZAT

Bir maceracının kılıcı ne kadar keskinse, meşalesi ne kadar parlaksa, ipi ne kadar sağlamsa o kadar uzun yaşar. Karakterinizi oluşturduktan sonra sıra onu dehlizlere gönderebileceğiniz hale getirmeye gelir. Silah kuşanın, zırhla korunun, erzak ve ekipmanla maceraya hazırlanın. Altınlarınız sınırlı, ihtiyaçlarınız ise sınırsızdır; seçimlerinizi akılcıca yapın.

BAŞLANGIÇ SERVETİ

Yeni bir karakter, maceracı olarak hayatına bir avuç altınla başlar.

3 adet altılık zar atıp sonucu 10'la çarpın (**3z6 × 10 altın**). Sonuç karakterinizin altın sikke cinsinden tüm başlangıç sermayesidir. Bu altınlarla silah, zırh ve ekipman satın alabilirsiniz.

PARA BİRİMLERİ

Oyun dünyasının standart para birimi altın sikkedir (as). Daha küçük birimler de vardır:

1 altın = 10 gümüş = 100 bakır

Hazinelerde her türden sikke bulunabilir.

SİLAHLAR VE MÜHİMMAT

Aşağıdaki tablolar, satın alınabilecek silahları, fiyatlarını, verdikleri hasarı ve özelliklerini listeler. Sınıfınızın hangi silahları kullanabildiğini *Karakter Sınıfları* bölümünden kontrol etmeyi unutmayın.

SİLAH TABLOSU

Silah	Fiyat (as)	Ağırlık (s)
DÖVÜŞ (GÖĞÜS GÖĞSE)		
El baltası	4	30
Savaş baltası	7	50
Hançer	3	10
Hançer, gümüş	30	10
Kısa kılıç	7	30
Kılıç	10	60
Kocakılıç	15	150
Mızrak	3	30
Kargı	5	30
Teber	7	150
Değnek*	2	40
Sopa*	3	50
Topuz*	5	30
Gürz*	7	50
Külünk*	5	30
ATIŞ (MENZİLLİ)		
Cirit	1	10
Sapan* (taş)	2	-
Yay (ok)	25	30
Uzun yay (ok)	40	30
Kurmalı yay (temren)	30	50

* Ruhban'ın kullanabileceği ezici silahlar.

MÜHİMMAT TABLOSU

Mühimmat	Fiyat (as)
Ok (20lik sadak)	5
Gümüş uçlu ok (tane)	5
Temren (30luk kutu)	10
Taş	-

SİLAH ÇATIŞMA BİLGİLERİ

Silah	Hasar	Tür	Özellikler	Yakın (+1)	Orta	Uzak (-1)
DÖVÜŞ (GÖĞÜS GÖĞSE)				Yakın (+1)	Orta	Uzak (-1)
El baltası	1z6	KESİCİ				
Savaş baltası	1z8	KESİCİ	yavaş, çift el			
Hançer	1z4	KESİCİ	fırlatma	1-2m	3-4m	5-6m
Hançer, gümüş	1z4	KESİCİ	fırlatma	1-2m	3-4m	5-6m
Kısa kılıç	1z6	KESİCİ				
Kılıç	1z8	KESİCİ				
Kocakılıç	1z10	KESİCİ	yavaş, çift el			
Mızrak	1z6	DELİCİ	dikme, fırlatma	1-4m	5-8m	9-12m
Kargı	1z6	DELİCİ	hücum			
Teber	1z10	KESİCİ	dikme, yavaş, çift el			
Değnek	1z4	EZİCİ	yavaş, çift el			
Sopa	1z4	EZİCİ				
Topuz	1z6	EZİCİ				
Gürz	1z8	EZİCİ	çift el			
Külünk	1z6	EZİCİ				
ATIŞ (MENZİLLİ)				Yakın (+1)	Orta	Uzak (-1)
Cirit	1z4	DELİCİ		1-6m	7-12m	13-18m
Sapan	1z4	EZİCİ	çift el	1-8m	9-16m	17-32m
Yay	1z6	DELİCİ	çift el	1-10m	11-20m	21-30m
Uzun yay	1z6	DELİCİ	çift el	1-14m	15-28m	29-42m
Kurmalı yay	1z6	DELİCİ	yavaş, kurmalı, çift el	1-16m	17-32m	33-48m
Kutsal su flakonu	1z8	SAÇILMA		1-2m	3-6m	7-8m
Gazyağı şişesi	1z8	SAÇILMA		1-2m	3-6m	7-8m

Atış: Menzilli silah (1 metreden uzak mesafelerde kullanılabilir). Listelenen mesafe aralığı sırasıyla: yakın erim (saldırı +1), orta erim (etken yok) ve uzak erimdir (saldırı -1).

Dövüş: Göğüs göğse dövüş silahı (1 metre veya daha kısa mesafe).

Ezici: Ruhban sınıfı tarafından kullanılabilir.

Dikme: Saldıran yaratığa karşı yere sabitlenebilir. Hücum eden bir yaratığa karşı çift hasar verir.

Fırlatma: Fırlatıldığında menzilli bir silah işlevi görür.

Hücum: At üstünde, en az 12 metre düz koşudan sonra saldırıda iki katı hasar verir. Hücum sırasında at saldıramaz.

Kurmalı: Her atıştan sonra bir el doldurma gerektirir; yalnızca iki elde bir ateşlenebilir.

Yavaş: Karakterin çatışmada her el (çatışma turu) en son hareket etmesine neden olur (bkz. *Karşılaşmalar ve Çatışma*).

Saçılma: İsabetli bir atışta kap kırılır ve hedefi sıvıya bular. Listelenen hasar, sıvı hedeften akarken iki el boyunca verilir.

Çift el: İki elle kullanılmalıdır; kalkan taşınmaz.

ZIRHLAR

ZIRH TABLOSU

Türü	Sınıfı	Fiyat (as)	Ağırlık (s)
Deri	7	20	200
Örgü	5	40	400
Levha	3	60	500
Kalkan	-1 bonus	10	100

Zırh Sınıfı Nasıl Hesaplanır?

ZIRH SINIFI (ZS) bir karakterin fiziksel saldırılara karşı ne kadar korunduğunu gösterir. **Düşük ZS daha iyi koruma demektir.**

1. Giydiğiniz zırhın temel ZS'sini belirleyin. Zırhsız bir karakter için bu değer ZS 9'dur.
2. Kalkan kullanıyorsanız ZS'den 1 çıkarın (iyileşir).
3. Çeviklik etkenini uygulayın: bonus ZS'yi düşürür (iyileştirir), ceza ise yükseltir (kötüleştirebilir).

Örneğin; örgü zırh (ZS 5) ve kalkan (-1) kuşanmış, ÇEVİKLİK'i ise 16 (-2 bonus) olan bir karakterin ZIRH SINIFI 2'dir.

AZALAN ZIRH SINIFI

Eğer güncel rol yapma oyunlarından ya da bilgisayar oyunlarından geliyorsanız, ZIRH SINIFI değerinin düştükçe daha iyi koruma sağlaması size tuhaf gelebilir.

Ancak şöyle yaklaşırsanız daha anlaşılır olacaktır. Üçüncü sınıf (ZS 3) bir zırh, sizi beşinci sınıf (ZS 5) bir zırha kıyasla daha iyi koruyacaktır.

MACERA EKİPMANI

EKİPMAN TABLOSU

Eşya	Fiyat (as)
Ayna, küçük (çelik)	5
Azık, kuru (1 haftalık)	15
Azık, taze (1 haftalık)	5
Balık ağı, küçük (3m)	5
Çekiç	2
Çuval, küçük	1
Çuval, büyük	2
Demir kazık (12)	1
Fener	10
Gazyağı (şişe)	2
İp (10m)	1
Kanca	25
Kav kutusu	3
Kazık (3) ve tokmak	3
Kırba	1
Kurtboğan (demet)	10
Kutsal simge	25
Kutsal su (flakon)	25
Levyé	10
Maymuncuk takımı	25
Meşale (6)	1
Olta takımı	1
Sırık, ahşap (2m)	1
Sırt çantası	5
Şarap (şişe)	1

Ayna, küçük (çelik): Köşelerin ötesine bakmak ya da bakış saldırılarını yansıtmak için faydalıdır.

Azık, kuru: Tuzlanmış, kurutulmuş yiyecek (1 kişilik). Uzun yolculuklar için idealdir; taze yiyeceğin bulunamayacağı yerlerde hayati önem taşır.

Azık, taze: Korunmamış, çabuk bozulan yiyecek (1 kişilik). Köy yakınlarında veya kısa maceralarda kullanılır.

Balık ağı: Kenarlarına taş ağırlıklar dikilmiş, üç metre genişliğinde örgü ağ; iki kişiyle atılır, tek başına kullanılması güçtür.

Çekiç: İnşaat için ya da kazıkları çakmak için kullanılabilir.

Çuval, küçük: 200 sikkeye kadar yük alır.

Çuval, büyük: 600 sikkeye kadar yük alır.

Demir kazık (12): Kapıları açık veya kapalı tutmak, ipe tutunma noktası oluşturmak ve daha pek çok amaç için kullanılır.

Fener: Kapağı kapatılarak ışığı gizlenebilir. Bir yağ şişesiyle 4 saat (24 tur) yanar. 6 metre yarıçapında etrafını aydınlatır.

Gazyağı: Feneri 4 saat (24 tur) besler. Ek olarak silah olarak kullanılabilir: ateşlenip fırlatılabilir (SAÇILMA, iki el süren 1z8 hasar) veya yere dökülerek 1 metre çapında bir yangın havuzu oluşturulabilir (1 tur yanar, içinden geçen herkese hasar verir). Doğal ateş saldırısı olan canavarlar yanan yağdan etkilenmez.

İp (10m): Yaklaşık üç insan boyutundaki varlığın ağırlığını taşıyabilir.

Kanca: Üç veya dört kollu. İpe bağlanarak duvara, çıkıntıya veya kenar noktasına atılır.

Kav kutusu: Ateş yakmak için kullanılır (meşale dahil). Kullanımı bir el sürer. Her elde 2/6 başarı şansı vardır.

Kazık ve tokmak: Ahşap tokmak ve üç adet 50 santimlik kazık. Vampirlerle karşılaşmalarda paha biçilmezdir.

Kırba: 3 litre sıvı alan, köseleden yapılmış su kabı.

Kurtboğan: Kurtadamları uzaklaştırmak için kullanılan bir bitki. Göğüs göğse dövüşte yaratığa isabet ettirilmelidir.

Kutsal simge: İlahi büyü kullanan sınıflar (ruhban) için zorunludur. Genellikle boyuna takılan bir madalyon biçimindedir. Her din kendine ait bir kutsal simgeye sahiptir.

Kutsal su: Bir din adamı tarafından kutsanmış su. Hortlak yaratıklara karşı silah olarak kullanılabilir (saçılma silahı olarak fırlatılır, 1z8

hasar verir). Kutsandığı şişeden başka bir kaba aktarılırsa gücünü yitirir.

Levy: 60–90 santim uzunluğunda sert demir çubuk. Sıkışmış kapıları ve nesneleri açmak için kullanılır.

Maymuncuk takımı: Kilit açmak için gereken tüm aletleri içerir. Hırsız sınıfına özgüdür.

Meşale: 1 saat (6 tur) yanar. 6 metre yarıçapında aydınlatır. Çatışmada silah olarak da kullanılabilir (1z4 hasar).

Olta takımı: Sarılı misina, kemik ya da demir iğneler ve birkaç yem içeren küçük bir kese.

Sırık (2m): 5 santim kalınlığında ahşap çubuk. Dehlizde şüpheli nesneleri dürtmek, tuzakları tetiklemek ve ulaşılmaz yerleri yoklamak için vazgeçilmezdir.

Sırt Çantası: 400 sikkeye kadar yük alabilir.

ÇABUK TEÇHİZAT PAKETLERİ

Karakter yaratmayı hızlandırmak isteyen oyuncular, aşağıdaki hazır paketlerden birini seçebilir.

Dehliz Kâşifi (30 as): sırt çantası, meşale (6), kuru azık (1 haftalık), kırba, ip (10 m), demir kazık (12), kav kutusu, büyük çuval.

Kutsal Avcı (40 as): sırt çantası, kutsal simge, kutsal su (1 şişe), meşale (6), kuru azık (1 haftalık), kırba, ip (10m), kazık ve tokmak, kav kutusu.

Bilge Gezgin (22 as): sırt çantası, fener, gazyağı (1 şişe), taze azık (1 haftalık), kırba, sırık (2m), küçük çuval, kav takımı.

YÜK VE TAŞIMA

Maceracılar sınırsız yük taşıyamazlar. Taşınan toplam yük, karakterin hareket hızını doğrudan etkiler. Yük kuralları isteğe bağlıdır ama kullanıldığında oyuna stratejik bir derinlik katar. Dehlizden dışarı neyi yanınızda götürüp neyi arkanızda bırakacağınız ölüm kalım meselesi olabilir.

Ağırlık birimi: Bu oyunda ağırlık **sikke** (s) cinsinden ölçülür. Altın, gümüş ya da bakır tüm

sikkelerin aynı ağırlıkta olduğu kabul edilir. 20 sikke yaklaşık 1 kilografa denktir.

Azami yük: Hiçbir karakter 1600 s'den fazla taşıyamaz. Bu sınırı aşan bir karakter hareket edemez.

Basit Yük Sistemi

Teçhizatın ağırlığı tek tek takip edilmez. Yalnızca taşınan hazinenin ağırlığı hesaba katılır. Hareket hızı, giyilen zırhın türüne ve kayda değer miktarda hazine taşınıp taşınmadığına göre belirlenir.

BASİT YÜK HAREKET TABLOSU

Giyilen zırh	Yüksüz	Yüklü
Zırhsız	24(8)	18(6)
Hafif zırh (deri)	18(6)	12(4)
Ağır zırh (örgü, levha)	12(4)	6(2)

HAKEM NOTU — YÜK SİSTEMİ

İlk birkaç maceranızda basit yük sistemini kullanın.

Ayrıntılı Yük Sistemi

Taşınan tüm eşyanın (silahlar, zırh, hazine vb.) ağırlığı sikke cinsinden takip edilir. Çeşitli küçük maceracı ekipmanı (sırt çantası, kazık, çuval vb.) topluca 80 s olarak hesaplanır. Silah ve zırh ağırlıkları ilgili tablolarda listelenmiştir.

AYRINTILI YÜK HAREKET TABLOSU

Toplam yük (s)	Hareket Hızı
0-400	24(8)
401-600	18(6)
601-800	12(4)
801-1600	6(2)

Zırh ağırlıkları: Deri zırh 200s, Örgü zırh 400s, Levha zırh 500s, Kalkan 100s.

Silah ağırlıkları: Menzilli silah ağırlıklarına, mühimmat ve kabı da dahildir. Diğer silahlar 10-150s arasında olabilir. Listelenmemiş silahların ağırlığını Hakem belirler. Genel kural

olarak tek el silahlar 30s, çift el gerektirenler ise 50-150s arasındadır.

HAZİNE AĞIRLIKLARI TABLOSU

Hazine türü	Ağırlık (s)
Sikke (her türlü, 1 adet)	1
Mücevher	1
Takı (1 parça)	10
İksir	10
Çomak	20
Parşömen	1
Değnek	40
Asa	10

HAREKET HIZI NEDİR?

Hareket hızı üç bağlamda farklı anlamlar taşır:

- Dehliz keşfi:** Temel hareket hızı bir turda (10 dakika) kaç metre yürünebileceğini gösterir. 24m hızındaki bir karakter, bir turda 24 metre yürür.
- Karşılaşma (çatışma):** Karşılaşma hızı, temel hızın üçte biridir. 24m temel hıza sahip bir karakter, çatışma turunda (bir elde) 8m hareket eder.
- Açık arazi (yaban):** Günlük hareket mesafesi, temel hızın kilometre cinsinden okunmasıyla hesaplanır. 24m hızındaki bir karakter günde 24 kilometre yürür. Oyunda **yabanlık arazi 6 km genişliğindeki altıgenlerle gösterilir** ve bir karakterin bir günde kaç altıgen gideceğini hesaplamak için temel hızı altıya bölmek yeterlidir.

BİNEK HAYVANLARI VE TAŞITLAR

Binek Hayvanları

BİNEK HAYVANLARI TABLOSU

Hayvan	Fiyat (as)	Hareket Hızı	Azami Yük (s)
Binek atı	75	48(16)	3,000
Savaş atı	250	24(8)	4,000
Koşum atı	40	18(6)	4,500
Katır	30	24(8)	2,000
Deve	100	30(10)	3,000

Binek atı: Hafif yapılı, hızlı koşmak için yetiştirilmiştir. Ot bulunduğu sürece beslenebilir.

Savaş atı: Savaş için yetiştirilmiş güçlü ve cesur at. Kısa mesafe deparlarına uygundur, uzun yolculuklara uygun değildir. Kargıyla hücum ederken çift hasar verir. Göğüs göğse dövüşte hem binici hem at saldırabilir.

Koşum atı: Arabaları ve yükleri çekmek için yetiştirilmiştir. Savaşta işe yaramaz, saldırıya uğrarsa kaçır.

Katır: İnatçı ama dayanıklı bir kırma. Hakem izin verirse yeraltına götürülebilir.

Deve: Kuru iklimlere uyarlanmıştır. İyice su içtikten sonra 2 hafta susuz dayanabilir. Çöl ve bozuk arazide tam hızla ilerler. Huysuz olabilir;

sahibi dahil yolundaki yaratıkları ısırabilir veya tekme atabilir.

Koşum ve Eyer Takımı

KOŞUM VE EYER TAKIMI TABLOSU

Eşya	Fiyat (as)
Eyer ve gem	25
Heybe	5
At zırhı (geçim)	150

At zırhı (geçim): Deriden ve metal levhalardan yapılmıştır. Hayvana ZS 5 sağlar. 600s ağırlığındadır.

Heybe: 300s ağırlığında eşya taşır.

Kara Taşıtları

KARA TAŞITLARI TABLOSU

Taşıt	Fiyat (as)	Hareket Hızı	Azami Yük (s)
Kağnı	100	12(4)	4000
Yük arabası	200	12(4)	15,000

Kağnı için bir koşum atı veya 2 katır gerekir. Yük arabası için 2 koşum atı veya 4 katır gerekir.

Çekici hayvan sayısı iki katına çıkarılırsa, taşınabilecek yük de iki katına çıkar. Zorlu arazide (orman, bataklık, dağ, çöl vb.) bu taşıtlar yalnızca bakımlı yollarda hareket edebilir.

DENİZ TAŞITLARI

Aşağıda en yaygın deniz taşıtları özetlenmiştir. Deniz macerası kurallarının ayrıntıları Hakem Bölümünde verilecektir.

AÇIK DENİZ TAŞITLARI TABLOSU

Gemi	Fiyat (as)	Hareket Hızı (Y/K)	ZS	CP	Yük (s)	Mürettebat
Filika	1,000	18 (6) / -	9	10-20	15,000	1
Uzungemi*	15,000	90 (30) / 18 (18)	8	60-80	40,000	75
Yelkenli, küçük*	5,000	90 (30) / -	8	60-90	100,000	10
Yelkenli, büyük*	20,000	72 (24) / -	7	120-180	300,000	20
Savaş gemisi, küçük*	6,600	90 (30) / -	8	60-90	100,000	10
Savaş gemisi, büyük*	26,600	72 (24) / -	7	120-180	300,000	20

*Kaptan gerektirir.

Filika: Yelken direği de bulunan küçük bir kayık. Küçük bir gemide 1-2, büyük gemilerde ise 3-4 tane bulunur. Genellikle 8-10 kişi için bir haftalık kuru azık barındırır. 6 m uzunluğundadır.

Uzungemi: Hem nehirlerde hem de açık denizde yol alabilen uzun ve yelkenli bir gemi. Mürettebatı aynı zamanda kürek çekebilir ve savaşılabılır. Kürekle ilerlediğinde Hareket Hızı 18(18) olur. 12-16 m uzunluğundadır.

Yelkenli, küçük: Üç direkli, açık denizlerde yol alabilen büyük gemi. 12-16 m uzunluğundadır.

Yelkenli, büyük: Tek direkli bir deniz taşıtı. 20-30 m uzunluğundadır.

Savaş gemisi: Yelkenlilerle aynı yapıya sahip ancak savaş için özel olarak tasarlanmış gemiler.

KIYI VE NEHİR TAŞITLARI TABLOSU

Gemi	Fiyat (as)	Hareket Hızı (Y/K)	ZS	CP	Yük (s)	Mürettebat
Tekne, yelkenli	2,000	72 (24) / -	8	20-40	20,000	1/ -
Kano	50	- / 18 (12)	9	5-10	6,000	- / 1**
Kadırga, küçük*	10,000	90 (30) / 18 (18)	8	80-100	20,000	10/60**
Kadırga, büyük*	30,000	72 (24) / 18 (18)	7	100-120	40,000	20/180**
Savaş kadırgası*	60,000	72 (24) / 12 (12)	7	120-150	60,000	30/300**
Sal, eğreti	-	- / 12 (6)	9	40-60	30,000	-

*Kaptan gerektirir.

** Kürekle ilerlemek için gereken mürettebat.

Tekne, yelkenli: Genellikle göllerde ve kıyılarda balıkçılık için kullanılır. 4-8 m uzunluğundadır.

Kano: Ahşap bir iskelete gerilen kösele veya kanvas bezden yapılma küçük bir kayık. Hafif olması dolayısıyla iki kişi tarafından taşınabilir. 500s ağırlığında, 3 m uzunluğundadır. Kürek çekerek ilerler.

Kadırga, küçük: Tek bir dörtköşe yelkene sahip, sığa bir su çekimi (gemini suyun altında kalan kısmı) olan bir gemi. 12-20 m

uzunluğundadır. Kürekle ya da yelkenle yol alabilir.

Kadırga, büyük: Tek bir dörtköşe yelkene sahip, sığa bir su çekimi (gemini suyun altında kalan kısmı) olan uzun bir gemi. 24-30 m uzunluğundadır. Kürekle ya da yelkenle yol alabilir.

Savaş kadırgası: Çift yelkenli, özel olarak inşa edilmiş gemi. 24-30 m uzunluğundadır. Kürekle ya da yelkenle yol alabilir.

Sal, eğreti: Gerekli malzeme olan tahtaya erişimi olmaları şartıyla, karakterler 1-3 gün içinde bir sal yapabilirler. 4-6 m uzunluğundadır.

Savaş Araçları

Bazı deniz taşıtlarına savaşta kullanmak üzere ekipman eklenebilir.

DENİZ TAŞITI SAVAŞ ARAÇLARI

Araç	Fiyat (as)
Mancınık	1000
Mancınık güllesi	5
Mancınık güllesi, yanar	25
Mahmuz, küçük kadirga	3,000
Mahmuz, büyük kadirga	10,000

Mancınık: Savaş gemisine, uzungemiye, ya da bir kadirgaya eklenebilir.

Mahmuz: Kadirgaya eklenebilir. (Savaş kadirgası zaten mahmuzludur.)

HAKEM NOTU — LİSTEDE OLMAYAN EŞYALAR

Oyuncular her zaman bu listelerde bulunmayan eşyaları (bir terzi iğnesi, bir olta, bir şişe mürekkep, ya da bir parça tebeşir) satın almak isteyebilirler. Bu durumda Hakem, eşyanın mevcut olup olamayacağına ve fiyatına karar verir. Mevcut listeler, eşyaların fiyatını tahmin etmek için iyi bir rehberdir. Makul bir eşya istenirse, makul bir fiyat belirleyin ve listeye ekleyin. Dehliz her türden sürprizlerle doludur ve bazen en faydalı eşya altın kaplı bir kılıç değil bir parça tebeşirdir.

YARDIMCILAR, PARALI ASKERLER VE UZMANLAR

Maceracı grupları bazen kendi başlarına yeterli olmaz. Bir maceracı, yanında hamallar, muhafızlar ve rehber götürmek isteyebilir. Bu kişilere genel olarak **yardımcılar** ve **paralı askerler** denir.

Yardımcılar

Yardımcılar, bir karakterin hizmetine giren ve maceraya katılan figüranlardır (ODK). Bir savaşçının silahtarı, bir büyücünün çırağı veya ruhbanın sadık bir müridi olabilir.

- **Azami sayı:** Bir karakterin aynı anda hizmetinde tutabileceği yardımcı sayısı, KARİZMA etkenine bağlıdır. (bkz. Karizma Etkenleri tablosu)
- **İşe alma:** Yardımcı bulmak için karakterlerin bir kasaba ya da şehirde zaman geçirmesi ve haber salması gerekir. Hakem, adayların tepkisini belirlemek için 2z6 tepki zarı atar, KARİZMA etkeni bu zara uygulanır.
- **Ücret ve pay:** Yardımcılara aylık ücret ödenir ve genellikle hazineden pay verilir. Adil muamele gören yardımcılar sadık kalır, kötü muamele veya aşırı tehlike ise sadakat sınavına yol açar. Yardımcının günlük ihtiyaçları, silah ve teçhizatı da karakterlerce karşılanmalıdır.
- **Deneyim puanı:** Yardımcılar da maceradan DP kazanır, genellikle bir oyuncu karakterinin kazandığının yarısı kadarını. Yardımcıların deneyim puanını, onları hizmetine alan oyuncu takip eder. Ancak yardımcılar, yardımcı olarak kaldıkları sürece seviye atlamazlar.

Yardımcılara ek olarak, oyuncu karakterleriyle dehlize inmeyen, ancak onlarla birlikte gelen yardımcılara **hizmetkâr** denir.

HİZMETKÂR ÜCRETLERİ

Tür	Aylık (as)
Hamal	1
Meşaleci	1
Seyis	3
Arabacı	5
Yaver	5

Hamal: Talep edilen eşyaları taşımakla görevlidirler.

Meşaleci: Fener ya da meşaleyi taşır. Genellikle gençler bu görevi üstlenir.

Seyis: At, eşek, katır gibi binek hayvanlarının bakımı, yüklenmesi, hazırlanması gibi hizmetleri sağlarlar.

Arabacı: Kağrı ve yük arabası gibi taşıtları kullanırlar. Ayrıca, arabalarına koşulan hayvan türü hangisi ise o türden binek hayvanları konusunda uzmandırlar.

Yaver: Genel olarak yardımcılık hizmeti sağlayan (habercilik, uşaklık vb.) kimselerdir.

Paralı Askerler

Paralı askerler, belirli bir görevi yerine getirmek için günlük veya aylık ücretle tutulan figüranlardır (ODK). Yardımcılardan farklı olarak, paralı askerler maceraya girmez, kale nöbeti tutmak, kervan korumak veya uzman hizmeti sağlamak gibi görevler üstlenirler.

PARALI ASKER ÜCRETLERİ

Tür	Aylık (as)
Okçu	5
Okçu, atlı	15
Kurmalı yaycı	4
Uzunyaycı	10
Piyade, hafif	2
Piyade, ağır	3
Atlı, hafif	10
Atlı	15
Atlı, ağır	20
Köylü (milis)	1

Uzmanlar

Mimarlar, kaşifler, gemiciler, silah ustaları gibi uzmanlar çok daha yüksek ücret talep eder ve

genellikle nam seviyesine ulaşmış karakterlerin hizmetine girer.

İŞE ALMA VE SADAKAT

Paralı askerler çatışmada moral sınamasına tabidir. Yardımcılar ise sadakat sınamasına tabidir.

Yardımcı, paralı asker ve uzman işe alma prosedürü ve ayrıntılı sadakat kuralları için bkz. *Yardımcılar, Sadakat ve Moral*.

4 BÜYÜ

Bir büyü, büyücünün zihnine kazınmış bir sihirli enerji kalıbıdır. Sözcükler mırıldanır, elleri hareket eder ve dünya, bir anlığına, büyücünün iradesine boyun eğer. Ama büyü bir kez serbest bırakıldığında zihninden silinir; aynı büyüyü tekrar kullanmak için yeniden çalışmak ve ezberlemek gerekir. Bu, kadim büyücülerin bilgeliğini özetler: güç, hazırlanana aittir.

Bu bölüm, büyü sisteminin nasıl çalıştığını açıklar ve hem ruhbanlar hem de büyücüler için tüm büyü listelerini sunar.

BÜYÜ NASIL ÇALIŞIR?

Ezberle, Kullan, Unut

Bu oyundaki büyü sistemi şu ilkeye dayanır: bir büyücü veya ruhban günde belirli sayıda büyüyü **ezberler**. Her büyü bir kez kullanıldığında zihninden **silinir** ve tekrar ezberlenene kadar kullanılamaz. Yeni büyüler ezberlemek için kesintisiz bire gece uykusu ve bir saatlik hazırlık (dua veya çalışma) gerekir.

- **Büyü yuvası:** Bir karakterin aynı anda zihninde tutabileceği büyü sayısıdır. Bu sayı sınıfa ve seviyeye göre artar (bkz. seviye tabloları).
- **Büyü derecesi:** Büyülerin güç derecesidir. Birinci derece büyüler en basit, altıncı derece büyüler en güçlü olanlardır. Büyü derecesi ile karakter seviyesi farklıdır.
- **Aynı büyüyü birden fazla kez ezberlemek:** Mümkündür. Bir büyücü, yeterli yuvası olduğu sürece, aynı büyüyü birden fazla yuvasına yerleştirebilir.

Büyü Kullanma

Ezberlenen bir büyü, gerekli el hareketleri yapılarak ve büyülü sözcükler söylenerek serbest bırakılır.

- **Tek kullanım:** Büyü bir kez kullanıldığında, tekrar ezberlenene kadar bellekten silinir.
- **Hareket ve konuşma özgürlüğü:** Büyü yapacak olan karakter konuşabilmeli ve ellerini serbestçe hareket ettirebilmelidir.

Ağız bağlı, elleri kelepçeli ya da büyülü bir sessizlik alanında olan bir karakter büyü yapamaz.

- **Görüş hattı:** Aksi belirtilmedikçe, hedef (bir yaratık, nesne veya alan) büyücünün gözüne görünebilir olmalıdır.

Büyü Etkileri

- **Hedef seçimi:** Bazı büyüler birden fazla hedefe etki eder (alan etkisi veya toplam CAN ZARI üzerinden). Hedeflerin nasıl seçildiği büyü açıklamasında belirtilmemişse, karar Hakem'e aittir.
- **Yoğunlaşma:** Bazı büyüler, etkinin sürdürülmesi için büyücünün yoğunlaşmasını gerektirir. Aksi belirtilmedikçe, başka bir eylem yapmak veya dikkat dağılması (örneğin saldırıya uğramak) yoğunlaşmayı bozar.
- **Kümülatif etkiler:** Aynı yeteneği artıran birden fazla büyü üst üste binerek çalışmaz (örneğin iki ayrı saldırı bonusu büyü). Ancak farklı yetenekleri etkileyen büyüler birleştirilebilir. Büyüler, büyülü eşyaların etkileriyle de birleştirilebilir.

Tersine Çevrilebilir Büyüler

Bazı büyülerin ters bir versiyonu vardır; büyü adının yanında parantez içinde belirtilir. Örneğin *Hafif Yaraları İyileştir* büyüünün tersi *Hafif Yaralar Aç*'tır.

BÜYÜ TÜRLERİ

Kadim Büyü (Büyücü)

Kadim büyüler, esrarlı çalışmalar ve saklı ilim konusunda araştırmalar yoluyla öğrenilen büyülerdir. Büyücüler bu formülleri **büyü defterlerinden** ezberler.

- **Ters versiyonlar:** Bir kadim büyüünün normal veya ters versiyonu **ezberleme anında** seçilmelidir. Büyücü, (yeterli yuvası varsa) aynı büyüünün her iki versiyonunu da ezberleyebilir.

İlahi Büyü (Ruhban)

İlahi büyüler bir ilahın veya yüce bir gücün lütfuyla bahşedilen güçlerdir. Ruhbanlar büyü defteri kullanmaz, dua yoluyla güçlerini edinirler ve sınıf listelerindeki herhangi bir büyü (erişebildikleri seviyede) seçebilirler.

- **Ters versiyonlar:** İlahi büyüler, sözcükler ve hareketlerin ters bir sırayla uygulanmasıyla *kullanım anında* tersine çevrilebilir. Ezberleme sırasında seçim yapmak gerekmez.
- **Tanrının gazabı:** Ruhbanlar, taraflarına ve inançlarına uygun davranmalıdır. Tarafın aykırı büyüler kullanmak ilahının hoşnutsuzluğuna yol açabilir.

Düzen taraflı ruhbanlar ters büyülerini yalnızca son çare olarak kullanır.

Kaos taraflı ruhbanlar genellikle ters versiyonlarını tercih eder, normal versiyonları yalnızca kendi dindaşlarına yardım için kullanır.

Tarafsız ruhbanlar, hizmet ettikleri ilaha göre normal veya ters büyülerini tercih eder.

BÜYÜ DEFTERLERİ

Kadim büyücüler, bildikleri büyü formüllerini bir **büyü defterinde** saklar. Bu defter, büyücünün en değerli hazinesidir.

Büyü Sayısı

Bir büyücünün defterinde bildiği tüm büyüler kayıtlıdır. Defterde olmayan bir büyü ezberlenemez.

Başlangıç Büyüleri

Birinci seviyede bir büyücünün defterinde ezberleyebildiği kadar büyü (yani bir adet 1. derece büyü) vardır. Bu büyü Hakem tarafından belirlenir, Hakem oyuncunun seçmesine de izin verebilir.

Deftere Büyü Ekleme

Büyücü seviye atladığında ve ezberleyebildiği büyü sayısı arttığında, defterine yeni büyüler ekleyebilir. Bunun iki yolu vardır:

- **Danışma:** Büyücü bir büyücüler meclisine veya usta büyücüye danışarak yeni büyüler öğrenebilir. Bu süreç yaklaşık (oyun

zamanıyla) bir hafta alır. Öğrenilecek büyüler Hakem tarafından belirlenir (veya Hakem oyuncunun seçmesine izin verir).

- **Araştırma:** Büyüsel araştırma yoluyla da deftere yeni büyüler eklenebilir. (bkz. *Büyü Araştırma*)
- **Kopyalama:** Ele geçirilen bir büyü defterindeki bir büyü, büyü defterine kopyalanabilir. (bkz. *Ele Geçirilen Büyü Defteri*)

Kayıp Büyü Defteri

Bir büyücü, kaybedilen veya yok edilen bir büyü defterini yeniden yazabilir.

- **Maliyet:** Kayıp her büyü için, büyü derecesi başına 1,000 as ve 1 hafta (oyun zamanıyla) gerekir. Örneğin, iki tane 1. derece büyü ve bir tane 2. derece büyü yeniden deftere yazmak 4 hafta ve 4,000 as'ye mal olur.
- **Tek uğraş:** Bu süre boyunca büyücü başka hiçbir faaliyette bulunamaz.

Ele Geçirilen Büyü Defteri

Her büyücünün defteri, yalnızca sahibinin okuyacağı şekilde, şifreli olarak yazılmıştır. Başka bir büyücünün defterini okumak için bir **deşifre sınaması** gerekir.

Deşifre ve kopyalama işlemi her bir büyü için, büyü derecesi başına bir hafta sürer ve bu sonuç ne olursa olsun süreçte defterin ilgili sayfaları yok edilir.

Bir büyücü yalnızca erişimi olduğu derecedeki büyülerini deşifre edebilir. Deşifre sınaması için 1z20 atılır ve sonuç büyücünün ZEKÂ özelliği ile kıyaslanır. Eğer sonuç **büyücünün ZEKÂ değerine eşit veya daha düşükse**, deşifre ve kopyalama başarılı olur. Aksi takdirde işlem başarısız olur ve defterin ilgili sayfaları yok edilmiş olur.

Bu süre boyunca büyücü başka hiçbir faaliyette bulunamaz.

BÜYÜ ARAŞTIRMA

Büyü yapabilen sınıflar –büyücü, ruhban ve (ileri sınıflardan) elf– belirli bir seviyeye ulaştıktan sonra yeni büyüler icat edebilir, büyülü eşya yaratabilir ve başka büyülü etkiler araştırabilir. Bu süreç zaman, para ve özveri gerektirir. Başarı ise asla garanti değildir.

Yeni Büyü Yaratma

Büyücü ya da ruhban, mevcut büyü listesinde olmayan yepyeni bir büyü icat edebilir.

1. **Tasarım:** Oyuncu, büyüün etkisini, menzilin, süresini ve diğer ayrıntılarını mümkün olduğunca açık bir şekilde Hakem'e anlatır.
2. **Hakem kararı:** Hakem, büyüün yaratılıp yaratılamayacağına karar verir ve mümkünse büyüün derecesini belirler. Hakem, dengesiz veya aşırı güçlü büyüler reddedebilir veya değiştirebilir.
3. **Kısıtlama:** Karakter, yalnızca kullanabildiği derecedeki büyüler araştırabilir. 3. derece yuvası olmayan bir büyücü 3. derece büyü geliştiremez.

BÜYÜ ARAŞTIRMA MALİYET TABLOSU

Büyü derecesi	Süre	Maliyet (as)
1	2 hafta	1,000
2	4 hafta	2,000
3	6 hafta	3,000
4	8 hafta	4,000
5	10 hafta	5,000
6	12 hafta	6,000

Tek uğraş: Bu süre boyunca karakter başka hiçbir faaliyette bulunamaz; maceraya çıkamaz, çatışamaz, yolculuk yapamaz.

Başarısızlık riski: Her büyülü araştırmanın en az %15 başarısızlık şansı vardır. Başarısızlık halinde harcanan para ve zaman boşa gider. Hakem, büyüün karmaşıklığına göre bu oranı arttırabilir.

Büyülü Eşya Yaratma

Nam seviyesine ulaşan bir büyücü (11. seviye) veya elf (10. seviye) büyülü eşyalar yaratabilir. Ruhbanlar, yalnızca kendi sınıflarının kullanabileceği eşyalar yaratabilir.

1. Oyuncu yaratmak istediği eşyayı ve etkilerini Hakem'e açıklar.
2. Hakem, gerekli malzemeleri belirler. Büyülü eşyalar genellikle nadir bileşenler gerektirir; dev örümcek ipeği, ejderha kanı, belirli bir mücevher vb. Bu bileşenleri bulmak başlı başına bir macera olabilir.
3. Eşya yaratılır.

Maliyet:

- **Bir büyüyü taklit eden eşyalar:** Taklit edilen büyüün derecesi başına 1 hafta ve 500 as. Örneğin *Işık* büyüünü taklit eden bir yüzük (1. derece büyü) için 1 hafta ve 500 as gerekir. Çoklu kullanımlı eşyalar (şarjlı değnek gibi) maliyet, kullanım sayısı ile çarpılır.
- **Benzersiz eşyalar:** Hakem, eşyanın gücüne göre maliyet ve süre belirler. Genel kural olarak:

BÜYÜ EŞYA ARAŞTIRMA MALİYET TABLOSU

Eşya gücü	Süre	Maliyet (as)
Zayıf (+1 ok, iksir)	1 ay	10,000
Orta (+1 silah, yüzük)	6 ay	10,000-50,000
Güçlü (kristal küre)	6-12 ay	30,000-100,000

Başarısızlık riski: Her büyülü eşya yaratmanın en az %15 başarısızlık şansı vardır. Başarısızlık halinde harcanan malzeme ve zaman boşa gider. Nadir bileşenler de kaybolur.

Diğer Büyü Araştırmaları

Büyü veya eşya kategorisine girmeyen araştırmalar da mümkündür: bir alanı kutsama, büyülü tuzaklar inşa etme, golem yapma, büyülü geçit açma vb. Bu tür projeler için Hakem, duruma göre maliyet, süre ve gerekli malzemeleri belirler. Bazı projeler belirli büyülerin kullanılmasını, nadir bileşenleri veya ayının düzenli olarak tekrarlanması gerektirebilir.

HAKEM NOTU — BÜYÜ ARAŞTIRMA

Büyü araştırma, oyunun en ödüllendirici ve en tehlikeli faaliyetlerinden biridir. Bir büyücünün kendi büyüünü icat etmesi veya eşsiz bir eşya yaratması masada büyük heyecan yaratır. Ama Hakem dengeyi korumalıdır; kolayca yaratılan güçlü eşyalar oyunu bozar. En iyi yaklaşım, bileşen arayışını maceraya dönüştürmektir: “Bu asayı yaratmak için bir ateş devinin kalbinden alınan bir kor parçası lazım.” Araştırma, masadan uzak bir muhasebe işlemi değil, yeni maceraların kaynağı olmalıdır.

İLAHİ BÜYÜLER**İLAHİ BÜYÜLER****1. Derece Büyüler**

- 1 Hafif Yaraları İyileştirme / Hafif Yaralar Açma
- 2 Kötülük Sezme
- 3 Büyü Sezme
- 4 Işık / Karanlık
- 5 Kötülükten Korunma
- 6 Yiyecek ve Suyu Arıtma
- 7 Korkuyu Giderme / Korku salma
- 8 Soğuğa Direnme

2. Derece Büyüler

- 1 Kutsama / Bela
- 2 Tuzak Bulma
- 3 Kişi Tutma
- 4 Taraf Tanıma
- 5 Ateşe Direnme
- 6 Sessizlik (3m)
- 7 Yılan Terbiyesi
- 8 Hayvanlarla Konuşma

3. Derece Büyüler

- 1 Sürekli Işık / Sürekli Karanlık
- 2 Hastalık İyileştirme / Hastalık Salma
- 3 Hayvan Büyütme
- 4 Nesne Bulma
- 5 Lanet Kaldırma / Lanetleme
- 6 Vuruş

4. Derece Büyüler

- 1 Su Yaratma
- 2 Ağır Yaraları İyileştirme / Ağır Yaralar Açma
- 3 Zehri Etkisizleştirme
- 4 Kötülüklerden Korunma (2m)
- 5 Bitkilerle Konuşma
- 6 Sopadan Yılan

5. Derece Büyüler

- 1 Komün
- 2 Yiyecek Yaratma
- 3 Kötülüğü Defetme
- 4 Böcek Belası
- 5 Görev Verme / Görev Kaldırma
- 6 Ölü Diriltme / Ölümün Parmağı

1. Derece İlahi Büyüler**Hafif Yaraları İyileştirme***

Süre: Anlık **Menzil:** Temas

Bu büyüün iki kullanımı vardır.

1. **Şifa:** Canlı bir varlığa dokunarak 1z6+1 can puanı iyileştirir. Hedefin azami can puanını aşamaz.
2. **Felci iyileştirme:** Felç edici etkiler ortadan kaldırılır.

***Hafif Yaralar Açma:** Dokunulan bir yaratığa 1z6+1 hasar verir. Çatışmada göğüs göğse dövüş saldırı zarı gerektirir.

Kötülük Sezme**Süre:** 6 tur**Menzil:** 24 m

Kötü amaçlarla büyülenmiş nesneler veya kötü niyetli canlılar bu büyüğü parıltıyla görünür hale gelir.

- **Yalnız niyet:** Zihin okumaz, yalnızca genel bir kötü niyet algısı verir.
- **Tanım:** Neyin “kötü” sayıldığına Hakem karar verir. Tuzaklar gibi potansiyel tehlikeler “kötü” sayılmaz.

Büyü Sezme**Süre:** 2 tur**Menzil:** 12 m

Büyüğü nesneler, alanlar ve yaratıklar parıldayarak görünür olur. Hem kalıcı hem de geçici büyüler tespit edilir.

Işık***Süre:** 12 tur**Menzil:** 24 m

Bu büyüğün üç kullanımı vardır:

1. **Işık yaratma:** 3 m yarıçapında. Okumaya yetecek kadardır, ancak gün ışığı kadar parlak değildir. Bir nesne üzerine yapılırsa ışık nesneyle birlikte hareket eder.
2. **Bir yaratığı kör etme:** Gözleri üzerine yapılır. Hedef, büyüye karşı kurtulma zarı başarısız olursa süre boyunca kör kalır. Kör bir yaratık saldıramaz.
3. **Karanlığı iptal etme:** Bir *Karanlık* büyüğünü ortadan kaldırabilir.

***Karanlık:** 3 m yarıçapında büyüğü bir karanlık yaratır; normal görüşü engeller (ama gecegörüşü engellemez.) Aynı şekilde bir yaratığı kör etmek ve bir *Işık* büyüğünü iptal etmek için de kullanılabilir.

Kötülüğten Korunma**Süre:** 12 tur**Menzil:** Kendi

Büyücüğü farklı taraftaki yaratıkların saldırılarından korur:

1. **Kurtulma zarı bonusu:** Etkilenen yaratıkların saldırı ve özel yeteneklerine karşı +1.
2. **Saldırı cezası:** Etkilenen yaratıkların büyüğüye saldırıları –1 ceza alır.
3. **Büyüğü, yapay ve çağrılmış yaratıklar:** Ayrıca bu yaratıkların büyüğüye dövüşte saldırması engellenir (menzilli saldırı ise

yapabilirler). Büyücü böyle bir yaratıkla dövüşe girse bu koruma kalkar (kurtulma ve saldırı bonusları hâlâ geçerlidir).

Yiyecek ve Suyu Arıtma**Süre:** Kalıcı**Menzil:** 2 m

Bozulmuş, çürümüş, zehirli veya kirlenmiş yiyecek ve suyu arıtarak yenilebilir ve içilebilir hale getirir. Şunlardan biri etkilendir:

- **İçecek:** 6 bardak (yaklaşık 3 litre).
- **Azık:** Bir öğünlük erzak.
- **Korunmamış yiyecek:** 12 tane, insan boyutunda canlıya yetecek miktar.

Korkuyu Giderme***Süre:** 2 tur**Menzil:** Temas

Dokunulan yaratık sakinleştirilir ve korkudan arındırılır. Büyüsel korku etkileri de giderilebilir, ama bu durumda hedefin büyüye karşı kurtulma zarı atması gerekir. Kurtulma zarına, büyücünün seviyesi başına +1 eklenir.

***Korku Salma:** 24 m menzildeki bir hedef, büyüye karşı kurtulma zarı başarısız olursa süre boyunca kaçır.

Soğuğa Direnme**Süre:** 6 tur**Menzil:** 6 m

Menzil dahilindeki tüm yaratıklar soğuğa karşı korunur.

- **Normal soğuk:** Büyüsel olmayan dondurucu sıcaklardan zarar görmez.
- **Kurtulma zarı bonusu:** Soğuk kaynaklı büyü veya nefes saldırılarına karşı +2 bonus.
- **Hasar azaltma:** Soğuk kaynaklı hasar, atılan her zar başına 1 puan azalır (her zar en az 1 hasar verir).

2. Derece İlahi Büyüler**Kutsama*****Süre:** 6 tur**Menzil:** 12 m

İki durumda kullanılır:

1. **Çatışmada:** Henüz göğüs göğse dövüşe girmemiş müttefikler (4m² alanda) saldırı ve hasar zararlarına +1 bonus ile moral sınamalarında +1 bonus alır.

2. **Ayinde:** Arınma ve kutsama törenlerinin bir parçası olabilir. (Hakem'in takdirine bağlı).

***Bela:** 4m² alandaki düşmanların moral, saldırı ve hasar zararlarına -1 ceza verir. Hedefler büyüye karşı kurtulma zarı atabilir.

Tuzak Bulma

Süre: 2 tur **Menzil:** 6 m
Menzil dahilindeki tuzaklı nesneler veya alanlar büyüülü bir mavi ışıkla parıldar.

- Hem büyüülü hem mekanik tuzaklar tespit edilir.
- Tuzağın türü ve etkisizleştirme yöntemi hakkında bilgi vermez.

Kişi Tutma

Süre: 9 tur **Menzil:** 36 m
Bir veya daha fazla insan, melez veya insansı yarattığı felç eder (büyüye karşı kurtulma zarı başarısız olmalıdır). İki şekilde kullanılabilir:

- Tek hedefe:** Hedefin kurtulma zararına -2 ceza uygulanır.
- Gruba:** Grup içinden 1z4 hedef alınır.

Kısıtlama: 4+1'den fazla CZ'ye sahip insanlar ve hortlaklar etkilenmez.

Taraf Tanıma

Süre: 1 el (çatışma turu) **Menzil:** 2 m
Menzildeki bir karakter, canavar, nesne veya konumun tarafı anında öğrenilir. (Çoğu nesne veya konumun tarafı yoktur, ama büyüülü eşyaların veya kutsal mekanların olabilir.)

Ateşe Direnme

Süre: 2 tur **Menzil:** 6 m
Tek bir yaratık ateşe karşı doğaüstü direnç kazanır.

- Normal ısı:** Büyüsel olmayan ateş veya sıcaklıktan zarar görmez.
- Kurtulma zarı bonusu:** Ateş kaynaklı büyü veya nefes saldırılarına +2 bonus.
- Hasar azaltma:** Ateş kaynaklı hasar, atılan her zar başına 1 puan azalır (her zar en az 1 hasar verir).

Sessizlik (3m)

Süre: 12 tur **Menzil:** 36 m
3 m yarıçaplı bir alanda mutlak sessizlik hüküm sürer.

- Alan içinde:** Tüm ses kesilir. Konuşma ve büyü yapma imkansızdır.
- Dışarıdan gelen ses:** Alandakiler tarafından duyulabilir.
- Bir yaratığa yapılırsa:** Hedef büyüye karşı kurtulma zarı atar. Başarısız olursa 3m yarıçaplı sessizlik alanı yaratıkla birlikte hareket eder. Başarılı olursa etki sabit kalır ve yaratık alandan çıkabilir.

Yılan Terbiyesi

Süre: 1z4+1 el/tur **Menzil:** 12 m
Bir veya daha fazla yılan saldırgan olmaktan çıkarılır, salınır ama saldırmaz.

- Etkilenen CZ:** Toplam CAN ZARLARI büyücünün seviyesini geçmeyen yılanlar etkilenir.
- Süre:** Zaten saldırmakta olan yılanlara karşı kullanılırsa 1z4+1 el sürer. Aksi takdirde 1z4 tur sürer.

Hayvanlarla Konuşma

Süre: 6 tur **Menzil:** 6 m
Büyücü, büyü yapıldığında menzil dahilindeki bir hayvan türüyle iletişim kurabilir.

- Hayvan türü:** Normal hayvanlar veya normal hayvanların dev versiyonları hedef alınabilir.
- Sorular:** Seçilen türdeki hayvanlara sorular sorulabilir ve cevaplar alınabilir, ama büyü hayvanları normalden daha dostça veya işbirlikçi yapmaz (tepki zarı gerekebilir).
- Hizmet:** Hayvan dostane ise, basit bir iyilik veya hizmet yapabilir.

3. Derece İlahi Büyüler

Sürekli Işık*

Süre: Kalıcı **Menzil:** 24 m

- Işık yaratma:** 6 m yarıçapında, gün ışığı kadar parlaktır. Gün ışında saldırı cezası alan yaratıklar etkilenir. Bir nesneye yapılırsa ışık nesneyle birlikte hareket eder.

2. **Kör etme:** Gözlere yapılırsa, hedef büyüye karşı kurtulma zarında başarısız olursa kör kalır.
3. **Karanlığı iptal etme:** Sürekli *Karanlık* büyüsünü ortadan kaldırır.

***Sürekli Karanlık:** 6 m yarıçapında büyülü bir karanlık yaratır. Hem normal görüşü hem de gecegörüşü engeller. Işık kaynakları bu alana girerse aydınlatma sağlamaz.

Hastalık İyileştirme*

Süre: Anlık **Menzil:** 6 m
İki kullanımı vardır:

Hastalık iyileştirme: Büyü kaynaklı olanlar dahil, her türlü hastalığı iyileştirir.

Yeşil Balçık öldürme: Bu canavarı anında yok eder.

***Hastalık Salma:** Hedefin büyüye karşı kurtulma zarı başarısız olursa korkunç bir hastalığa yakalanır ve 2z12 gün içinde ölür. Saldırı zarlarına -2 ceza alır, doğal iyileşme iki katı yavaşlar, büyü kaynaklı iyileşme tamamen etkisiz hale gelir. Yalnızca *Hastalık İyileştirme* ile tedavi edilir.

Hayvan Büyütme

Süre: 12 tur **Menzil:** 24 m
Büyülü olmayan, normal bir hayvanın boyutunu ve gücünü iki kat artırır. Saldırı hasarı, taşıma kapasitesi iki katına çıkar. Normal hayvanların dev versiyonlarına uygulanabilir, ama akıllı hayvanlar ve fantastik canavarlar etkilenmez.

Nesne Bulma

Süre: 6 tur **Menzil:** 24 m
Büyücü, bir nesnenin yönünü algılar (ama uzaklığını değil). İki tür nesne bulunabilir:

1. **Genel sınıf:** Bir nesne türü (kapı, merdiven vb.); bu durumda en yakın örneği bulunur.
2. **Belirli nesne:** Büyücünün tüm ayrıntılarıyla gözünde canlandırabildiği bir nesne.

Kısıtlama: Yaratıkları bulmak için kullanılamaz.

Lanet Kaldırma*

Süre: Anlık **Menzil:** Temas
Bir yaratık üzerindeki tek bir laneti anında kaldırır. Lanetli bir büyülü eşyayı bırakmasına olanak tanır.

***Lanetleme:** Hedefin büyüye karşı kurtulma zarı başarısız olursa zararlı bir etkiye maruz kalır. Etki büyücü tarafından belirlenir; olası azami etkiler: kurtulma zarlarına -2 ceza, saldırı zarlarına -4 ceza, bir özellik değerinin %50 azalması. Birden fazla lanet, farklı etkilere sahip oldukları sürece aynı yarattığı etkileyebilir. Hakem, aşırı güçlü lanetleri büyücünün kendisine çevirebilir.

Vuruş

Süre: 1 tur **Menzil:** 6 m
Tek bir silah büyülenir. Fazladan 1z6 hasar verir ve yalnızca büyülü silahlarla hasar verilebilen canavarlara karşı kullanılabilir.

4. Derece İlahi Büyüler

Su Yaratma

Süre: Kalıcı **Menzil:** Temas
Yerden veya duvardan büyülü bir su kaynağı fışkırır. Yaklaşık 50 güğüm (190 litre) su üretir. Bu su 12 insan ve 12 bineğin bir günlük ihtiyacını karşılar. Büyücü 8. seviyenin üzerindeki her seviye için fazladan 50 güğüm su daha sağlar.

Ağır Yaraları İyileştir*

Süre: Anlık **Menzil:** Temas
Dokunulan canlı bir varlığın 2z6+2 can puanı iyileştirilir. Hedefin azami can puanını aşamaz.

***Ağır Yaralar Açma:** Dokunulan bir yaratığa 2z6+2 hasar verir. Çatışmada göğüs göğse dövüş saldırı zarı gerektirir.

Zehri Etkisizleştirme

Süre: Anlık **Menzil:** Temas
İki kullanımı vardır:

1. **Yaratıklarda:** Zehrin etkilerini ortadan kaldırır. Zehirden ölmüş bir karakter, ölümünden sonraki 10 el içinde bu büyü yapılırsa canlanabilir.
2. **Nesnelerde:** Bir nesneyi zehirden arındırır.

Kötülükten Korunma (2m)

Süre: 12 tur **Menzil:** 4 m çap
Kötülükten Korunma ile aynı etkileri sağlar, ama büyücü ve 4 m içerisindeki tüm müttefiklere uygulanır.

Bitkilerle Konuşma

Süre: 3 tur **Menzil:** 6 m
 İki kullanımı vardır:

1. **Normal bitkiler:** Büyücü normal bitkilerle iletişim kurabilir. Sorular sorulabilir, basit iyilikler istenebilir. Örneğin; sık çalılıklar bir yol açabilir.
2. **Bitki canavarlar:** Bitki-benzeri veya bitki-kökenli canavarlarla iletişim kurulabilir.

Sopadan Yılan

Süre: 6 tur **Menzil:** 24 m
 2z8 sıradan bir sopa, mucizevi bir şekilde yılanı döndürür ve büyücünün emirlerine uyar.

- **Yılanlar:** ZS 6, CZ 1, HH 18(6), Saldırı 1 × ısırk (1z4). %50 ihtimalle zehirlidir.
- **Öldürüldüğünde veya süre dolduğunda:** Tekrar sopa olur.

5. Derece İlahi Büyüler**Komün**

Süre: 3 tur **Menzil:** Kendi
 Büyücü, ilahi güçler çağırarak bilgi ve tavsiye ister.

- **Sorular:** Büyü başına 3 basit evet/hayır sorusu sorulabilir. Yılda bir kez 6 soru sorulabilir.
- **Kullanım sınırı:** Haftada en fazla bir kez yapılabilir. (Hakem daha az sıklık belirleyebilir).

Yiyecek Yaratma

Süre: Kalıcı **Menzil:** büyücünün yanı
 Yiyecek yaratır. 12 insan ve 12 binek için bir gün yetecek yiyecek üretilir. Büyücü 8. seviyenin üzerindeki her seviye için fazladan 12 insan ve 12 binek için daha yiyecek daha sağlar.

Kötülüğü Defetme

Süre: Yoğunlaşma (azami 1 tur) / anlık
Menzil: 6 m
 Üç kullanımı vardır:

1. **Koruma:** Yoğunlaşarak ve hareketsiz kalarak, menzile giren büyülü veya hortlak yaratıkları kovabilir ya da yok edebilir. Her yaratık büyüye karşı kurtulma zarı atabilir.
2. **Tek hedef:** Menzildeki tek bir büyülü veya hortlak yaratığı anında kovar ya da yok eder. Kurtulma zarı –2 cezaıyla atılır.
3. **Laneti kaldır:** Lanetli bir eşyanın bir varlık üzerindeki hakimiyetini anında kırar.

Böcek Belası

Süre: Yoğunlaşma (azami 1 gün)
Menzil: 96 m

Açık arazide kullanıldığında, 12 m çapında, uçan bir böcek sürüsü çağırır.

- **Hareket:** Elde 4 m ilerler. Büyücü menzil dahilindeyken sürüyü yönlendirebilir.
- **Görüş:** Sürünün olduğu alan içinde görülür engellenir.
- **2 CZ veya altı yaratıklar:** Sürü içinde kalırsa kaçır.
- **Yoğunlaşma:** Büyücü hareket ederse veya dikkat dağılırsa sürü dağılır.

Kısıtlama: Yeraltında etkisizdir.

Görev Verme*

Süre: görev tamamlanana dek

Menzil: 6m

Bir hedefe belirli bir görev veya vazife buyurur.

- **Örnekler:** Bir tutukluyu kurtarmak, belirli bir canavarı öldürmek, bir eşyayı getirmek, bir yere yolculuk yapmak.
- **İntihar görevleri:** Görev açıkça intihar niteliğinde olamaz.
- **Kurtulma zarı:** Hedef büyüye karşı kurtulma zarı atabilir, başarılı olursa büyü etkisizdir.
- **Ret:** Aksi halde hedef görevi yerine getirmeli veya bir lanete maruz kalmalıdır (Hakem belirler).

***Görev Kaldırma:** Aktif bir Görev Verme büyüsünü kaldırır. Görev Verme'yi yapan

büyücü daha yüksek seviyede ise, seviye farkı başına %5 başarısızlık şansı vardır.

Ölü Diriltme*

Süre: Anlık

Menzil: 24 m

İki kullanımı vardır:

1. **Hayata döndürme:** Yakın zamanda ölmüş bir insan veya insansıyı diriltir. Büyücü, 7. seviyenin üstündeki her seviye için 4 güne kadar ölmüş kişileri diriltebilir. Örneğin 9. seviyedeki bir ruhban, 8 gündür ölü birini diriltebilir. Dirilen karakter 1 CAN PUANIyla döner, 2 hafta tam yatak istirahati yapana kadar yarı hareket hızıyla hareket eder, saldıramaz, büyü yapamaz ve ağır yük taşıyamaz.
2. **Hortlak yok etme:** Tek bir hortlak yaratık, büyüye karşı kurtulma zarı başarısız olursa yok edilir.

***Ölümün Parmağı:** Tek bir hedefe ölümcül bir büyü ışını yöneltir. Hedef ölüme karşı kurtulma zarı başarısız olursa anında ölür. Bu büyüyü kullanmak Kaos taraflı bir eylemdir, Düzen taraflı ruhbanlar yalnızca çaresiz durumlarda kullanır.

KADİM BÜYÜLER

KADİM BÜYÜLER

1. Derece Büyüler
1 Kişi Cezbetme
2 Büyü Sezme
3 Süzülen Disk
4 Geçit Mühürleme
5 Işık / Karanlık
6 Büyülü Ok
7 Kötülükten Korunma
8 Dil Okuma
9 Silme
10 Kalkan
11 Uyku
12 Gaipen Ses

2. Derece Büyüler
1 Sürekli Işık / Sürekli Karanlık
2 Kötülük Sezme
3 Görünmezi Sezme
4 Zihin Okuma
5 Görünmezlik
6 Kilit Açma
7 Havada Süzülme
8 Nesne Bulma
9 Ayna Görüntü
10 Hayali Güç
11 Ağ
12 Büyücü Kilidi

3. Derece Büyüler
1 Durugörü
2 Büyü Bozma
3 Ateş Topu
4 Uçuş
5 Hızlandırma
6 Kişi Tutma
7 Gecegörüş
8 Görünmezlik (2m)
9 Yıldırım
10 Kötülükten Korunma (2m)
11 Sıradan Atışlardan Koruma
12 Suda Soluma

4. Derece Büyüler

- 1 Canavar Cezbetme
- 2 Kargaşa
- 3 Boyut Kapısı
- 4 Bitki Büyütme
- 5 Hayali Arazi
- 6 Kitle Gizleme
- 7 Başkalarını Dönüştürme
- 8 Kendini Dönüştürme
- 9 Lanet Kaldırma / Lanetleme
- 10 Ateş Duvarı
- 11 Buz Duvarı
- 12 Büyücü Gözü

5. Derece Büyüler

- 1 Ölü Canlandırma
- 2 Öldürücü Bulut
- 3 Elemental Çağırma
- 4 Gaiple İletişim
- 5 Akıl Zayıflatma
- 6 Canavar Tutma
- 7 Ruh Kabı
- 8 Delgeç
- 9 Telekinezi
- 10 Işınlanma
- 11 Kayadan Balçığa / Balçıktan Kayaya
- 12 Taş Duvar

6. Derece Büyüler

- 1 Büyü Engelleme Kabuğu
- 2 Havaya Hükmetme
- 3 Toplu Ölüm
- 4 Parçalama
- 5 Ödev / Ödev Kaldırma
- 6 Görünmez Avcı
- 7 Suyu Çekme
- 8 Yeri Oynatma
- 9 Suyu Yarma
- 10 Yansıma Görüntü
- 11 Yeniden Doğuş
- 12 Taştan Ete / Etten Taşa

1. Derece Kadim Büyüler**Kişi Cezbetme**

Süre: bir veya daha fazla gün **Menzil:** 24 m
Tek bir insansı yaratık büyüye karşı kurtulma zarı başarısız olursa büyülenir.

- **Dostluk:** Hedef, büyücüyü güvenilir bir dost ve müttefik olarak görür ve onu savunur.
- **Emirler:** Ortak bir dil konuşuyorlarsa, büyücü hedefe emirler verebilir ve hedef itaat eder.
- **Sınırlar:** Hedefin doğasına veya tarafına aykırı emirler göz ardı edilebilir. İntihar veya açıkça zararlı emirlere asla uyulmaz.

Kısıtlama: 4+1'den fazla CZ'ye sahip insansılar ve hortlaklar etkilenmez.

Süre: Büyü süresiz devam eder, ama hedef belirli aralıklarla yeni kurtulma zarı atabilir. ZEKÂ 3-8 ise ayda bir, ZEKÂ 9-12 ise haftada bir, ZEKÂ 13-18 ise günde bir zar atılır. Kurtulma zarı başarılı olursa büyü sona erer.

Büyü Sezme

Süre: 2 tur **Menzil:** 12 m
Büyülü nesneler, alanlar veya yaratıklar parıldayarak görünür olur. Hem kalıcı hem de geçici büyüler tespit edilir.

Süzülen Disk**Süre:** 6 tur**Menzil:** 1 m

Haff içbükey, yuvarlak bir büyüdü disk çağrılır, büyüdüü takip eder ve yük taşır.

- **Boyut:** 90 cm çapında, merkezde 3 cm derinliğindedir.
- **Yük:** En fazla 5000 sikke (250 kg) taşır.
- **Hareket:** Bel hizasında havada süzülür, büyü menzili içinde yatay hareket eder.
- **Son:** Süre dolduğunda disk yok olur ve taşıdığı her şey düşer.

Geçit Mühürleme**Süre:** 2z6 tur**Menzil:** 2 m

Bir kapı, kapak, pencere veya benzeri bir geçidi büyüyle kilitler.

- **Büyüyle açma:** Kilit Açma büyüü mühürlenene geçidi anında açar.
- **Kuvvetle açma:** Büyüdüden en az 3 CZ fazla olan yaratıklar, bir el çaba harcayarak geçidi açabilir.

Işık***Süre:** 6 tur+seviye başına 1 tur **Menzil:** 24 m

Bu büyüün üç kullanımı vardır:

1. **Işık yaratma:** 3 m yarıçapında. Okumaya yetecek kadardır, ancak gün ışığı kadar parlak değildir. Bir nesne üzerine yapılırsa ışık nesneyle birlikte hareket eder.
2. **Bir yaratığı kör etme:** Gözleri üzerine yapılır. Hedef, büyüye karşı kurtulma zarı başarısız olursa süre boyunca kör kalır. Kör bir yaratık saldıramaz.
3. **Karanlığı iptal etme:** Bir *Karanlık* büyüünü ortadan kaldırabilir.

***Karanlık:** 3 m yarıçapında büyüdü bir karanlık yaratır; normal görüşü engeller (ama gecegörüü engellemez.) Aynı şekilde bir yaratığı kör etmek ve bir *Işık* büyüünü iptal etmek için de kullanılabilir.

Büyüdü Ok**Süre:** 1 tur**Menzil:** 30 m

Büyüdü, parıldayan bir enerji oku yaratır, dilerse bunu menzil içinde görebildiği bir hedefe fırlatır.

- **İsabet:** Ok şaşmaz. Saldırı ya da kurtulma zarı atılmaz.
- **Hasar:** 1z6 + 1
- **Üst seviyeler:** Büyüdü her beş seviyede bir iki ok daha yaratır: 6-10. Seviyede üç, 11. Seviyede beş ok yaratır. Oklar tek bir hedefe de yöneltilebilir.

Kötülükten Korunma**Süre:** 6 tur**Menzil:** Kendi

Büyüdüü farklı taraftaki yaratıkların saldırılarından korur:

4. **Kurtulma zarı bonusu:** Etkilenen yaratıkların saldırı ve özel yeteneklerine karşı + 1.
5. **Saldırı cezası:** Etkilenen yaratıkların büyüdüye saldırıları – 1 ceza alır.
6. **Büyüdü, yapay ve çağrılmış yaratıklar:** Ayrıca bu yaratıkların büyüdüye dövüşte saldırması engellenir (menzilli saldırı ise yapabilirler). Büyüdü böyle bir yaratıkla dövüşe girse bu koruma kalkar (kurtulma ve saldırı bonusları hâlâ geçerlidir).

Dil Okuma**Süre:** 2 tur**Menzil:** Kendi

Süre boyunca büyüdü her dili, kodlanmış mesajı, haritayı veya yazılı talimatı okuyabilir. Bilinmeyen dilleri *konusma* yeteneği vermez.

Silme**Süre:** Kalıcı**Menzil:** 1 m

Parşömen ve benzeri yüzeylerdeki bir-iki sayfa uzunluğundaki sıradan ya da büyüdü yazıları siler.

- **Olasılık:** Büyü %50 ihtimalle başarılı olur. Büyüdü yazılar için bu orana büyüdü seviyesi başına %2 eklenir. Sıradan yazılar içinse %4 eklenir.

Kalkan**Süre:** 2 tur**Menzil:** Kendi

Görünmez bir güç alanı büyüdüü korur.

- **Menzilli saldırılara karşı:** ZS 2
- **Diğer saldırılara karşı:** ZS 4

Uyku

Süre: 4z4 tur **Menzil:** 48 m

Büyülü bir uyku, hortlak haricindeki yaratıkları etkiler. İki şekilde kullanılır.

1. **Tek hedef:** 4+1 CZ'ye sahip tek bir yaratık.
2. **Grup:** Toplam 2z8 CZ'lik, 4 CZ veya altındaki yaratıklar. En düşük CZ'li yaratıklar önce etkilenir.

Öldürme: Bu büyüden etkilenen yaratıklar savunmasızdır ve kesici bir silahla anında öldürülebilir. Tokat veya yaralamayla uyanırlar.

Karnından Konuşma

Süre: 2 tur **Menzil:** 12 m

Büyücü, sesini menzil içindeki herhangi bir konumdan veya kaynaktan (heykel, hayvan vb.) geliyormuş gibi gösterebilir.

2. Derece Kadim Büyüler

Sürekli Işık*

Süre: Kalıcı **Menzil:** 24 m

4. **Işık yaratma:** 6 m yarıçapında, gün ışığı kadar parlaktır. Gün ışında saldırı cezası alan yaratıklar etkilenir. Bir nesneye yapılırsa ışık nesneyle birlikte hareket eder.
5. **Kör etme:** Gözlere yapılırsa, hedef büyüye karşı kurtulma zarında başarısız olursa kör kalır.
6. **Karanlığı iptal etme:** Sürekli Karanlık büyüsunü ortadan kaldırır.

***Sürekli Karanlık:** 6 m yarıçapında büyüülü bir karanlık yaratır. Hem normal görüşü hem de gecegörüşü engeller. Işık kaynakları bu alana girerse aydınlatma sağlamaz.

Kötülük Sezme

Süre: 2 tur **Menzil:** 12 m

Kötü amaçlarla büyülenmiş nesneler veya kötü niyetli canlılar bu büyüülü parıltıyla görünür hale gelir.

- **Yalnız niyet:** Zihin okumaz, yalnızca genel bir kötü niyet algısı verir.
- **Tanım:** Neyin "kötü" sayıldığına Hakem karar verir. Tuzaklar gibi potansiyel tehlikeler "kötü" sayılmaz.

Görünmezi Sezme

Süre: 6 tur **Menzil:** seviye başına 2 m
Menzildeki görünmez yaratıklar veya nesneler büyücüye görünür olur.

Zihin Okuma

Süre: 12 tur **Menzil:** 12 m

Büyücü diğer canlıların düşüncelerini algılayabilir.

- **1 tur odaklanma:** Belirli bir yönde düşünceleri almak için bir tur yoğunlaşma gerekir.
- **Birden fazla yaratık:** Aynı yönde birden fazla yaratık varsa düşünceler karışır; ayırt etmek ek bir tur gerektirir.
- **Anlam:** Ortak dil olmasa bile düşüncelerin anlamı kavranır.
- **Engeller:** İnce bir kurşun levha veya 5 cm veya daha kalın bir kaya tabakası zihin okumayı engeller.

Görünmezlik

Süre: kalıcı (bozulabilir) **Menzil:** 48 m

Büyücü veya menzildeki başka bir yaratık ya da nesne görünmez olur.

- **Yaratık:** Taşıdığı eşya da görünmez olur. Bırakılan eşya görünür hale gelir. Saldırı veya büyü yapılırsa görünmezlik bozulur.
- **Nesne:** Görünmezlik kalıcıdır.
- **Işık:** Görünmez bir ışık kaynağı ışık saçmayı sürdürür.

Kilit Açma

Süre: 1 el **Menzil:** 12 m

Sıkışmış, sürgülü veya kilitli kapıları, kapakları ve sandıkları açar. *Geçit Mühürleme* ve *Büyücü Kilidi* gibi büyüülü kilitler de etkilenir. Gizli kapılar açılabilir, ama büyücünün gizli kapının varlığını bilmesi gerekir.

Havada Süzülme

Süre: 6tur+seviye başına 1 tur

Menzil: Kendi

Büyücü havada dikey olarak hareket edebilir. Bu hareket bir elde ne fazla 4 m (aşağı veya yukarı) olabilir. Yatay hareket etmek için nesneleri iterek kenara kayabilir. Normal miktarda yük taşınabilir.

Nesne Bulma**Süre:** 2 tur**Menzil:** 12 m + seviye başına 2 m

Büyücü, bir nesnenin yönünü algılar (ama uzaklığını değil). İki tür nesne bulunabilir:

3. **Genel sınıf:** Bir nesne türü (kapı, merdiven vb.); bu durumda en yakın örneği bulunur.
4. **Belirli nesne:** Büyücünün tüm ayrıntılarıyla gözünde canlandırabildiği bir nesne.

Kısıtlama: Yaratıkları bulmak için kullanılamaz.

Ayna Görüntü**Süre:** 6 tur**Menzil:** Kendi

1z4 yanılısama kopyası belirir. Büyücüyle aynı görünür ve davranır. Büyücüye yönelen her saldırı (isabet etmese bile) bir kopyayı yok eder.

Hayali Güç**Süre:** Yoğunlaşma**Menzil:** 48 m

4 metreküplük bir alanda büyücünün seçtiği bir görsel yanılısama yaratır.

- **Yanılsama canavar:** zs 9, saldırıya yönlendirilebilir, çatışmada isabet alırsa yok olur.
- **Yanılsama saldırı:** Çığ, düşen tavan, büyü ok vb. Büyüye karşı kurtulma zarı başarılı olursa hedefler etkilenmez.
- **Sahne:** Alanın görünümünü değiştirir veya yeni bir görüntü yaratır. Dokunulursa söner.

Yanılsamalar zararlı görünse de gerçek hasar vermez. “Ölen” hedef bayılır, “taşa çevrilen” hedef felç olur vb. Bu etkiler 1z4 tur sürer.

Ağ**Süre:** 48 tur**Menzil:** 2 m

2 metreküplük bir alanda yapışkan, güçlü lifler yaratır.

- **Tuzağa düşenler:** Hareket edemez, ama kuvvetlerine bağlı olarak kurtulabilir: sıradan insan 2z4 tur, büyü ok kuvvet (18+): 4 el, dev kuvveti: 2 el.

- **Yanıcı:** Ağ 2 elde ateşle yok edilir. İçindeki yaratıklar 1z6 hasar alır.

Büyücü Kilidi**Süre:** Kalıcı**Menzil:** 2 m

Bir kapı, kapak veya kilidi olan nesneyi büyüyle kilitler.

Kilit atlatma: Büyücünün kendisi serbestçe geçer. **Kilit Açma** büyüsü geçiş sağlar. Büyücünden en az 3 seviye yüksek, büyü yapan bir karakter de engelsizce geçer.

Kalıcı: Etrafından dolanma, büyücü kilidini yok etmez.

3. Derece Kadim Büyüler**Durugörü****Süre:** 12 tur**Menzil:** 12 m

Büyücü, başka canlıların gözünden görebilir. Belirli bir yönde 1 tur yoğunlaşma gerektirir. Menzildeki bir yaratığın görsel algıları büyücüye aktarılır. Bağlantı kurulduktan sonra sürdürülebilir veya başka bir hedefe geçilebilir. İnce kurşun tabakası veya 50 cm kalınlığındaki kaya ise engeller.

Büyü Bozma**Süre:** anlık**Menzil:** 24 m

4 metreküplük bir alandaki anlık olmayan büyüleri sona erdirir.

Ateş Topu**Süre:** anlık**Menzil:** 48 m

Menzildeki bir noktaya doğru alev fırlatılır ve 4 metre yarıçapında bir küre halinde patlar. Alandaki yaratıklar büyücünün seviyesi başına 1z6 hasar alır. Büyüye karşı kurtulma zarı başarılı olursa yarı hasar alırlar.

Uçuş**Süre:** 1z6 tur+ seviye başına 1 tur**Menzil:** temas / kendi

Hedef havada uçabilir. Hareket hızı 72 (24) m. Her yöne serbestçe hareket edebilir, havada asılı kalması da mümkündür.

Hızlandırma**Süre:** 3 tur**Menzil:** 48 m

12 metre çaplı alandaki en fazla 24 yaratık normalin iki katı hızda hareket eder ve saldırır.

Saldırı sayısı iki katına çıkar, hareket hızı iki katına çıkar. Büyü ve büyüğü eşya kullanımı iki katına çıkmaz.

Kişi Tutma

Süre: seviye başına 1 tur **Menzil:** 24 m

Bir veya daha fazla insan, melez veya insansı yarattığı felç eder (büyüye karşı kurtulma zarı başarısız olmalıdır). İki şekilde kullanılabilir:

3. **Tek hedefe:** Hedefin kurtulma zarına – 2 ceza uygulanır.
4. **Gruba:** Grup içinden 1z4 hedef alınır.

Kısıtlama: 4+1'den fazla CZ'ye sahip insanlar ve hortlaklar etkilenmez.

Gecegörüş

Süre: 1 gün **Menzil:** kendi / temas
Hedef, karanlıkta 12 metre mesafeye kadar gecegörüş kazanır.

Görünmezlik (2m)

Süre: kalıcı (bozulabilir) **Menzil:** 24 m
Seçilen bir yaratık ve 2 metre içindeki tüm yaratıklar görünmez olur. Alandan çıkan hedef görünür olur. Saldıran veya büyü yapan hedefin bireysel görünmezliği bozulur.

Yıldırım

Süre: anlık **Menzil:** 36 m
12 metre uzunluğunda, 1 metre genişliğinde güçlü bir elektrik akımı yaratılır. Bu alan içindeki yaratıklar büyücünün seviyesi başına 1z6 hasar alır. Büyüye karşı kurtulma zarı başarılı olursa yarı hasar alır. Yıldırım, tam uzunluğuna ulaşmadan katı bir engele çarparsa, büyücüye doğru geri yansır.

Kötülükten Korunma (2m)

Süre: 12 tur **Menzil:** kendi
Büyücüyü ve 2 metre çevresini, farklı taraftaki yaratıkların saldırılarından korur:

7. **Kurtulma zarı bonusu:** Etkilenen yaratıkların saldırı ve özel yeteneklerine karşı +1.
8. **Saldırı cezası:** Etkilenen yaratıkların büyücüye saldırıları –1 ceza alır.
9. **Büyülü, yapay ve çağrılmış yaratıklar:** Ayrıca bu yaratıkların büyücüye dövüşte saldırması engellenir (menzilli saldırı ise yapabilirler). Büyücü böyle bir yaratıkla

dövüşe girerse bu koruma kalkar (kurtulma ve saldırı bonusları hâlâ geçerlidir).

Sıradan Atışlardan Koruma

Süre: 12 tur **Menzil:** 6 m
Menzildeki tek bir hedef, küçük, büyüğü olmayan menzilli saldırılardan gelen atışlara karşı tam dokunulmazlık kazanır. Dev kayaları veya büyüğü oklar gibi büyük veya büyüğü menzilli saldırılara karşı koruma sağlamaz.

Suda Soluma

Süre: 1 gün **Menzil:** 6 m
Hedef suda serbestçe soluyabilir. Havada soluma yeteneğini kaybetmez. Yüzme becerisi vermez.

4. Derece Kadim Büyüler

Canavar Cezbetme

Süre: bir veya daha fazla gün **Menzil:** 24 m
3 CZ veya altındaki 3z6 yarattığı ya da 3 CZ'den fazla tek bir yarattığı cezbeder. Kurtulma zarı başarısız olursa şu etkiler uygulanır:

- **Dostluk:** Hedef, büyücüyü güvenilir bir dost ve müttefik olarak görür ve onu savunur.
- **Emirler:** Ortak bir dil konuşuyorlarsa, büyücü hedefe emirler verebilir ve hedef itaat eder.
- **Sınırlar:** Hedefin doğasına veya tarafına aykırı emirler göz ardı edilebilir. İntihar veya açıkça zararlı emirlere asla uyulmaz.

Kısıtlama: Hortlaklar etkilenmez.

Süre: Büyü süresiz devam eder, ama hedef belirli aralıklarla yeni kurtulma zarı atabilir. ZEKÂ 3-8 ise ayda bir, ZEKÂ 9-12 ise haftada bir, ZEKÂ 13-18 ise günde bir zar atılır. Kurtulma zarı başarılı olursa büyü sona erer.

Kargaşa

Süre: bir veya daha fazla gün **Menzil:** 24 m
12 metre içindeki 3z6 hedef ne yapacağını belirleyemez hale gelir.

- **2+1 CZ ve üstü:** Her el büyüye karşı kurtulma zarı atabilir.
- **2 CZ ve altı:** Kurtulma zarı atamaz.

Her el için hedef başına 2z6 atılır: 2-5 büyücünün grubuna saldırır, 6-8 hareketsiz, 9-12 kendi grubuna saldırır.

Boyut Kapısı

Süre: 1 el **Menzil:** 2 m
Büyücü veya tek bir yaratık 72 metre mesafeye kadar anında ışınlanır. Hedef, bilinen bir konuma veya yön belirterek (örneğin "24 m kuzey, 32 m doğu, 16 m yukarı") gönderebilir. Varış noktası katı bir cisimle doluysa büyü başarısız olur. İsteksiz hedef büyüye karşı kurtulma zarı atabilir.

Bitki Büyütme

Süre: Kalıcı **Menzil:** 24 m
Normal bitki örtüsü hızla büyüyerek dikenli, geçilmez bir orman oluşturur. En fazla 120 m²lik alan etkilenir. Yalnızca çok büyük yaratıklar geçebilir.

Hayali Arazi

Süre: Dokunulana dek **Menzil:** 48 m
Bir arazi unsuru (tepe, orman, bataklık vb.) yanılsaması yaratır veya mevcut bir arazi unsurunu gizler. Akıllı bir varlık dokunursa büyü sona erer.

Kitle Gizleme

Süre: Kalıcı **Menzil:** 48 m
48 metre çaplı alandaki insan boyutundaki yaratıklardan oluşan bir kitle, yanılsamayla bir ağaçlık veya meyve bahçesi gibi görünür. Yanılsama yerleştikten sonra aralarından geçen yaratıklar bile aldanır. Alanından ayrılan hedefler gizlenmekten çıkar.

Başkalarını Dönüştürme

Süre: Kalıcı **Menzil:** 12 m
Canlı bir hedef, büyücünün seçtiği başka bir yaratık türüne dönüştürülür. Yeni biçimin CZ'si hedefin CZ'sinin iki katını aşamaz. Hedef aynı can puanını korur ama yeni biçimin tüm özel yeteneklerini, davranış kalıplarını ve zekâsını kazanır. Ölürse asıl biçimine döner. İsteksiz hedef, büyüye karşı kurtulma zarı atabilir.

Kendini Dönüştürme

Süre: 6 tur + seviye başına 1 tur
Menzil: Kendi
Büyücü başka bir varlığa dönüşür. Yeni biçimin CZ'si büyücünün seviyesini aşamaz. Zekâ, can

puanları, kurtulma zarları ve saldırı değerleri korunur. Yeni biçimin fiziksel özellikleri (kuvvet, saldırı biçimleri, hareket hızı) kazanılır, ama fiziksel olmayan yetenekler (bağışıklıklar, nefes silahları, büyü yapma) kazanılmaz. Dönüşmüş haldeyken büyü yapılamaz. Ölürse asıl biçimine döner.

Lanet Kaldırma*

Süre: Anlık / Kalıcı **Menzil:** temas
Bir yaratık üzerindeki tek bir laneti anında kaldırır. Lanetli bir büyü eşyayı bırakmasına olanak tanır.

***Lanetleme:** Hedefin büyüye karşı kurtulma zarı başarısız olursa zararlı bir etkiye maruz kalır. Etki büyücü tarafından belirlenir; olası azami etkiler: kurtulma zarlarına – 2 ceza, saldırı zarlarına – 4 ceza, bir özellik değerinin %50 azalması. Birden fazla lanet, farklı etkilere sahip oldukları sürece aynı yarattığı etkileyebilir. Hakem, aşırı güçlü lanetleri büyücünün kendisine çevirebilir.

Ateş Duvarı

Süre: Yoğunlaşma **Menzil:** 12 m
Hareketsiz, opak, mor bir alev perdesi yaratır. Boyut ve şekil büyücünün dilediği gibi olabilir, serbesttir (en fazla 48 m²).

- **Konum:** Duvar, başka nesnelerin bulunduğu yere gelecek şekilde yaratılamaz.
- **CZ 4'ten az yaratıklar:** Ateşten duvarı geçemez.
- **CZ 4+ yaratıklar:** Duvarı geçerken 1z6 hasar alır. Hortlaklar, soğuğu kullanan ya da soğuğa alışkın yaratıklar iki katı hasar alır.
- **Yoğunlaşma:** Duvar, büyücü büyüye odaklanmayı sürdürüp hareket etmediği müddetçe kalır.

Buz Duvarı

Süre: 12 tur **Menzil:** 24 m
Hareketsiz, yarı saydam bir buz duvarı yaratır. Boyut ve şekil büyücünün dilediği gibi olabilir, serbesttir (en fazla 48 m²).

- **Konum:** Duvar, başka nesnelerin bulunduğu yere gelecek şekilde yaratılamaz ve katı bir yüzeyin üzerinde oluşturulmalıdır.

- **CZ 4'ten az yaratıklar:** Buz duvarını geçemez.
- **CZ 4+ yaratıklar:** Duvarı geçerken 1z6 hasar alır. Sıcağı kullanan ya da sıcağa alışkın yaratıklar iki katı hasar alır.

Büyücü Gözü

Süre: 6 tur

Menzil: 48 m

Büyücü, uzaktaki yerleri görmesini sağlayan görünmez, büyülmüş bir göz yaratır.

- **Hareket:** Göz, menzil içinde tur başına 24 metreye kadar yönlendirilebilir.
- **Bakış:** Büyücü yoğunlaşarak gözün gördüklerini görebilir.
- **Görüş:** Göz hem normal hem de gecegörüğe sahiptir.
- **Engeller:** Katı engeller gözü durdurur, ancak 3 cm çapındaki bir delikten ya da boşluktan geçebilir.

5. Derece Kadim Büyüler

Ölü Canlandırma

Süre: Kalıcı

Menzil: 12 m

Cesetler veya iskeletler, hortlak iskelet ya da zombi olarak canlandırılır. Büyücünün emirlerine uyar, özel yeteneklerini kullanamazlar. *Büyü Bozma* ile dağıtılana ya da yok edilene kadar canlı kalırlar. Canlandırılan toplam CZ sayısı büyücünün seviyesine eşittir.

- **İskeletler:** ZS 7, hayattayken oldukları yaratığın CZ'sine sahiptir.
- **zombiler** ZS 8 ve hayattayken sahip oldukları CZ+1'dir.

Sınıflı karakterler: Bir sınıfa ve seviyelere sahip karakterler bu büyüyle canlandırıldığında seviyeleri CZ sayılmaz. Örneğin 5. seviye bir savaşçının canlandırılan cesedi 2 CZ'ye sahip olur: sıradan bir insan olarak 1 CZ, zombi olarak canlandırıldığı için +1 alır.

Öldürücü Bulut

Süre: 6 tur

Menzil: 6 m

Büyücünün parmaklarından 6 metre çapında zehirli sis yayılır.

- **Yayılım:** Hareket sızı 12 (6) metredir, rüzgarla (durgun havada ise büyücünden uzağa doğru) yayılır. Havadan ağır

olduğundan en alttaki bölgelere doğru akar.

- **Hasar:** Temas halindeki tüm yaratıklar el başına 1 can puanı hasar alır. CZ 5'ten az yaratıklar ayrıca ölüme karşı kurtulma zarı atmalıdır. Başarısızlık ölüm demektir.

Elemental Çağır

Süre: kalıcı (gönderilene / ölene kadar)

Menzil: 48 m

Büyücü, seçtiği bir element boyutundan (hava, toprak, ateş, su) CZ 16 bir elemental (saf element maddesinden oluşmuş bir varlık) çağırır ve emri altına alır.

- **Malzeme:** Çağırma için ilgili elementin bol miktarda bulunması gerekir.
- **Yoğunlaşma:** Varlığa hükmetmek için büyücü odaklanmalıdır.
- **Geri gönderme:** Hakimiyeti sürdürdüğü müddetçe, büyücü varlığı istediği an kendi boyutuna geri gönderebilir.
- **Aksama:** Büyücü hızının yarısından fazlasını hareket ederse ya da dikkati dağılırsa hakimiyeti sona erer. Varlık artık kendi iradesiyle davranır; derhal büyücüyü ve önüne çıkan herkesi öldürmeye çalışır.
- **Büyübozum:** Çağırılmış bir elemental *Büyü Bozma* ya da *Kötülüğü Defetme* ile defedilebilir.

Kısıt: Büyücü bir günde her düzlemden en fazla bir elemental çağırabilir.

Hava Elementali

Dönen havadan oluşan devasa burgaçlar.

ZS 2 (17+) | **CZ** 16* (72 cp) | **Hareket** 24 (8) | **Saldırı** +11, 1 × darbe (3z8) | **Kurtulma** Ö2 A3 F4 E3 B6 | **Moral** 10
Sayı 1 (1) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 2,300

- **Boyut:** 6 m boyunda, 2 m eninde.
- **Kasırga:** 2 CZ'den küçük yaratıkları savurur (ÖLÜM kurtulma zarı).
- **Sıradan hasara bağıışıklık:** Yalnızca büyülmüş saldırılarla yaralanabilir.
- **Uçanlara karşı:** Uçan yaratıklara 1z8 fazladan hasar verir.

Toprak Elementalı

Topraktan ya da taştan oluşmuş devasa insanı şekiller.

ZS 2 (17+) | **CZ** 16* (72 cp) | **Hareket** 12 (4) |
Saldırı +11, 1 × darbe (3z8) |
Kurtulma Ö2 A3 F4 E3 B6 | **Moral** 10
Sayı 1 (1) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 2,300

- **Boyut:** 3 metre boyunda.
- **Su engeli:** Kendi boyundan geniş bir su yatağını geçemez.
- **Sıradan hasara bağımsızlık:** Yalnızca büyülü saldırılarla yaralanabilir.
- **Yerdekilere karşı:** Yerde duran yaratıklara 1z8 fazladan hasar verir.

Ateş Elementalı

Dönen ateş sütunları.

ZS 2 (17+) | **CZ** 16* (72 cp) | **Hareket** 24 (8) |
Saldırı +11, 1 × darbe (3z8) |
Kurtulma Ö2 A3 F4 E3 B6 | **Moral** 10
Sayı 1 (1) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 2,300

- **Boyut:** 3 metre boyunda, 3 metre eninde.
- **Su engeli:** Kendi çapından geniş bir su yatağını geçemez.
- **Sıradan hasara bağımsızlık:** Yalnızca büyülü saldırılarla yaralanabilir.
- **Soğuk yaratıklarına karşı:** Soğuğa dayalı yaratıklara 1z8 fazladan hasar verir.

Su Elementalı

Devasa su dalgaları.

ZS 2 (17+) | **CZ** 16* (72 cp) | **Hareket** 12 (4) /
yüzme 36 (12) | **Saldırı** +11, 1 × darbe (3z8) |
Kurtulma Ö2 A3 F4 E3 B6 | **Moral** 10
Sayı 1 (1) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 2,300

- **Boyut:** 2 m boyunda, 6 m eninde.
- **Suya bağlılık:** Sudan 12 metreden fazla uzaklaşamaz.
- **Sıradan hasara bağımsızlık:** Yalnızca büyülü saldırılarla yaralanabilir.
- **Sudakilere karşı:** Suyun içindeki yaratıklara 1z8 fazladan hasar verir.

Gaiple İletişim

Süre: bir konuşma **Menzil:** Kendi
Daha üst bir varlık boyutuyla bağlantı kurulur.
4. ile 11. alemler arasında bir seçim yapılır.
Alem numarası kadar evet/hayır sorusu sorulabilir. Her soru için bir z100 atılır. Üst alemler daha bilgili ama daha tehlikelidir; alem numarası arttıkça cevabın doğru olma olasılığı artar, ancak büyücünün aklını yitirme olasılığı da artar. Haftada en fazla bir kez yapılabilir.

GAİPLE İLETİŞİM TABLOSU

Alem	Bilmezlik	Yanıt	Delirme
4.	%70	%20	%10
5.	%65	%20	%15
6.	%60	%20	%20
7.	%50	%25	%25
8.	%40	%30	%30
9.	%30	%35	%35
10.	%20	%40	%40
11.	%10	%45	%45

İyileşme: Eğer büyücü, iletişim sonucunda delirirse, iyileşmesi için, iletişim kurulan alemin katına denk hafta istirahat etmesi gerekir. Bu sürede başka hiçbir şey yapamaz.

Akıl Zayıflatma

Süre: kalıcı **Menzil:** 48 m
Menzildeki bir kadim büyücü (elf ya da büyücü), büyüye karşı bir kurtulma zarı atar (– 4 cezalı) ve başarısız olursa, saflaşp düzgün düşünemez hale gelir ve büyü yapamaz.

Canavar Tutma

Süre: 6 tur + seviye başına 1 tur
Menzil: 24 m
Bir veya daha fazla yaratığı (büyüye karşı kurtulma zarlarında başarısız olmaları koşuluyla) felç eder.

1. **Tek bir hedef:** Kurtulma zarına – 2 ceza alır.
2. **Grup hedef:** Gruptan 1z4 kişi etkilenir.

Kısıt: Hortlaklar etkilenmez.

Ruh Kabı

Süre: özel **Menzil:** kendi
Büyücünün bedeni komaya benzer bir uykuya dalar; canı ise 6 metre içindeki cansız bir nesneye (ruh kabına) geçer. Büyücü oradan başka yaratıkların bedenlerine girmeyi deneyebilir.

Canı ruh kabındayken:

- **Ele geçirme:** Büyücü 24 metre içindeki bir yaratığın bedenine girmeyi deneyebilir. Kurban, büyüye karşı kurtulma zarı atar. Başarılı olursa büyü bir tur boyunca aynı kurbanı yeniden deneyemez. Başarısız olursa büyüünün canı kabından çıkıp kurbanın bedenine girer ve onu ele geçirir.
- **Dönme:** Büyücü dilediği an kendi bedenine dönebilir; böylece büyü sona erer.
- **Kap yok edilirse:** Büyücü ölür.
- **Büyücünün kendi bedeni yok edilirse:** canı kavanoza maruz kalır.

Canı kurbanın bedenindeyken:

- **Hükmetme:** Büyücü kurbanın bedenini tümüyle yönetir, ancak kurbanı büyü yaptıramaz.
- **Kap yok edilirse:** Büyü sona erer ve büyüünün canı ele geçirdiği bedende hapsolür.
- **Ele geçirilen kurban öldürülürse:** Büyücünün canı kaba döner.
- **Büyübozum:** *Kötülüğü Defetme*, büyüünün canını kaba geri gönderir.
- **Büyücünün kendi bedeni yok edilirse:** Canı, ele geçirdiği bedende mahsur kalır.

Delgeç

Süre: 3 tur **Menzil:** 6 m
Katı kaya veya taşta 1 metre çapında, en fazla 2 metre derinliğinde geçici bir delik açar.

Telekinezi

Süre: yoğunlaşma (en fazla 6 el)
Menzil: 24 m
Düşünce gücüyle nesneler veya yaratıklar hareket ettirilebilir. Seviye başına en fazla 200 sikke ağırlık hedef alınabilir. Hedef, bir elde istenen yöne (dikey de dahil olmak üzere) 4

metre hareket ettirilebilir. Yaratık hedef alınırsa büyüye karşı kurtulma zarı atabilir.

Yoğunlaşma: Büyücünün odaklanması bölünürse hedef düşecektir.

Işınlanma

Süre: anlık **Menzil:** 2 m
Büyücü veya seçilen bir yaratık herhangi bir mesafeye anında ışınlanır. Hedef konum büyü tarafından bilinmelidir, zemin hizasında açık bir yer olmalıdır.

Teçhizat: Hedef tüm teçhizatı ve yüküyle ile birlikte ışınlanır.

Risk: Varış konumunun bilinme derecesine bağlı olarak yerin altında veya üstünde belirme şansı vardır. Sonuç z100 atılarak belirlenir.

İŞINLANMA TABLOSU

Bilinirlik	Zeminde	Üstte	Altta
Az	%50	%25	%25
Kısmen	%80	%10	%10
Kesin	%95	%4	%1

Bilinirlik: Az, büyüünün orada bir-iki kez, *kısmen* sıklıkla bulunduğu veya büyüülü bir şekilde gördüğü, *kesin* ise orayı bizzat etraflica inceleyip ayrıntılarıyla tanıdığı anlamına gelir.

Zeminde: Hedef istenen yerde belirir.

Üstte: Hedef, istenen yerin 1z10×2 metre üzerinde belirir. Eğer bu noktada başka bir katı nesne varsa hedef anında ölür. Aksi takdirde hedef yükseklikten düşer.

Altta: Hedef yerin içine geçmiş halde belirir ve anında ölür.

Kayadan Balçığa*

Süre: 3z6 gün **Menzil:** 24 m
En fazla 120m²'lik 2 m derinliğindeki kaya balçığa dönüşür. Balçıktaki yaratıkların hareket hızı %90 düşer.

***Balçıktan Kayaya:** Aynı ölçüdeki balçığı kayaya dönüştürür. Bu dönüşüm kalıcıdır.

Taş Duvar**Süre:** kalıcı**Menzil:** 12 m

Katı kayadan bir duvar belirir. Hacmi en fazla 8 m³ olabilir (örneğin 10 m uzunluğunda, 2 metre yüksekliğinde ve 0.4 m kalınlığında). Katı bir zemin üzerinde durmalıdır.

6. Derece Kadim Büyüler**Büyü Engelleme Kabuğu****Süre:** 12 tur**Menzil:** kendi

Büyücünün etrafında bir büyü önleyici kalkan oluşturur. Ne içeriden ne dışarıdan hiçbir büyü veya büyü etkisi bu bariyeri aşabilir. Büyücü, dilerse, kabuğu süresinden önce kaldırabilir.

Havaya Hükmetme**Süre:** yoğunlaşma**Menzil:** kendi etrafında 140 m

Yoğunlaşarak (hareket etmeden) etrafındaki hava durumunu değiştirebilir. Yalnızca açık alanda işler. Şu koşullardan birini yaratabilir:

- **Durgun:** Kötü havayı dağıtır. Ardında bıraktıkları (örneğin yağmur sonrası oluşan çamur) yerinde kalır.
- **Kavurucu sıcak:** Karı ve çamuru kurutur, buna kayayı balçığa çevirme büyüyle oluşan balçık da dahildir. Alandaki yaratıklar yarı hızla hareket eder.
- **Sis:** Görüş 4 metreye düşer. Sisteki yaratıklar yarı hızla hareket eder.
- **Sert rüzgâr:** Hareket hızları yarıya iner. Menzilli saldırı ve uçuş imkansızdır. Rüzgârı arkasına alan gemilerin hızını %50 arttırmak için kullanılabilir. Kumluk arazide kum fırtınasına yol açarak görüşü 4 metreye düşürebilir.
- **Yağmur:** Menzilli saldırılara -2 ceza uygulanır. 3 tur içinde çamur oluşur ve hareket hızlarını yarıya indirir.
- **Kar:** Görüş 4 metreye düşer. Hareket hızları yarıya iner. Su birikintileri donabilir. Kar eridikten sonra geriye kalan çamur hareketi engellemeyi sürdürür.
- **Hortum:** Büyücü hortumu yönlendirebilir, hortum el başına 24 metre hareket eder. Saldırıya da yönlendirilebilir. Hortuma yakalanan gemiler %75 ihtimalle 12 hasar alır.

Hortum

5 metre boyunda, 1 metre eninde dönen bir hava sütunu; uçan yaratıklar ve gemiler için yıkım demektir.

ZS 0 (19+) | **CZ** 12* (54 cp) | **Hareket** 72 (24) uçma | **Saldırı** +8, 1 × vuruş (2z8) | **Kurtulma** Ö6 A7 F8 E8 B10 | **Moral** 10 **Sayı** 1 (1) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 1,900

- **Kasırga:** 2 CZ'den küçük yaratıkları savurur (ölüme karşı kurtarma zarı).
- **Sıradan hasara başışıklık:** Yalnızca büyülü saldırılarla yaralanabilir.
- **Uçanlara karşı:** Uçan yaratıklara 1z8 fazladan hasar verir.

Toplu Ölüm**Süre:** anlık**Menzil:** 48 m

12 metre genişliğindeki bir küp alan içinde, en fazla 4z8 CZ sahibi yaratıklar ölüme karşı kurtulma zarları başarısız olursa anında ölür. Hortlaklar ve 7+ CZ yaratıklar etkilenmez.

Parçalama**Süre:** anlık**Menzil:** 12 m

Büyülü olmayan tek bir yaratık veya nesnenin (örneğin ağaç, gemi, 2 metrelik bir duvar bölümü) maddesel formu anında ve kalıcı olarak yok edilir. Yaratık hedef alınırsa ölüme karşı kurtulma zarı atabilir.

Ödev***Süre:** kalıcı**Menzil:** 6 m

Hedefe belirli bir eylem yapmayı veya belirli bir eylemden kaçınmayı emreder. İmkânsız veya doğrudan ölümcül görevler verilemez; verilirse büyücüyü etkiler. Hedef büyüye karşı kurtulma zarı atabilir. Başarısız olursa verilen emre uymalıdır, aksi halde giderek artan (ve ölümlü sonuçlanan) cezalara maruz kalır.

***Ödev kaldırma:** Aktif bir Ödev büyüsünü kaldırır. Seviye farkı başına %5 başarısızlık olasılığı vardır.

Görünmez Avcı

Süre: kalıcı **Menzil:** 6 m
Görünmez bir avcı çağrılır ve büyücünün seçtiği bir vazifeyi yerine getirmek üzere büyüyle bağlanır. Vazifenin ifadesine dikkat edilmelidir; kolay ve çabuk tamamlanamayan vazifelerde avcı, emrin lafzına uyar ama niyetini çarpıtır. *Kötülüğü Defetme* ile kovulabilir.

Görünmez Avcı

ZS 3 (16+) | **CZ** 8* (36 cp) | **Hareket** 24 (8) |
Saldırı +7, 1 × darbe (4z4) |
Kurtulma Ö8 A9 F10 E10 B12 | **Moral** 12
Sayı 1 (1) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 1,200

İz sürmede kusursuz. 5/6 şaşırtma şansı. Öldürülürse kendi düzlemine döner.

Suyu Çekme

Süre: kalıcı **Menzil:** 6 m
En fazla 400 m² su kütleinin derinliğini yarıya indirir.

Yeri Oynatma

Süre: 6 tur **Menzil:** 48 m
Menzildeki toprak (kaya değil) büyücünün istediği şekilde yeniden düzenlenir. Turda 12 metre hızla toprak hareket ettirilebilir. Kazı da yapılabilir.

Suyu Yarma

Süre: 6 tur **Menzil:** 24 m
Göl, gölet veya benzeri su kütleinde 2 metre genişliğinde, en fazla 24 metre uzunluğunda bir yol açılır. Büyücü istediğinde süresinden önce sona erdirebilir.

Yansıma Görüntü

Süre: 6 tur **Menzil:** 24 m
Büyücünün yansıma kopyası menzilde belirir. Yalnızca dokunarak ayırt edilir. Büyücünün sonradan yaptığı büyüler görüntüden geliyormuş gibi görünür. Büyü ve sıradan menzilli atışlardan etkilenmez gibi görünür. Göğüs göğse dövüşte isabet alırsa yok olur.

Yeniden Doğuş

Süre: kalıcı **Menzil:** büyücünün yanı
Ölmüş bir karakter yeni bir fiziksel biçimde hayata döner. Yeni biçim zar atarak belirlenir.

REENKARNASYON TABLOSU

z10	Yeni biçim
1-7	Karakter sınıfı
8	Canavar
9-10	Aynı sınıf

Karakter sınıfı: Rastgele (zar ile), oyun evrenindeki mevcut karakter sınıflarından biri olarak belirir. 1z6 seviyeye sahiptir, ancak bu ölüm öncesi seviyeyi aşamaz.

Canavar: Karakterin tarafıyla uyumlu ve en fazla 6 CZ olmalıdır. Hakem belirler.

Taştan Ete*

Süre: kalıcı **Menzil:** 24 m
Taşı canlı ete dönüştürür. Özellikle taşa çevrilmiş yaratıkları ve eşyalarını normal hallerine döndürmek için kullanılır.

***Etten Taşa:** Tek bir yaratığı, tüm eşyasıyla birlikte taştan bir heykele dönüştürür. Felce karşı kurtulma zarı atılabilir.

BÜYÜ EKOLLERİ – HAKEM NOTU

Bu bölümdeki büyüler, kural açısından iki listeden ibarettir: bir büyü ya ruhbanların ya da büyücülerin listesinde. Oyunun işlemesi için bundan fazlası gerekmez.

Yine de büyüler, kendi aralarında bir akrabalık taşır. Bir kapıyı mühürleyen büyüyle bir laneti kovan büyü aynı mantığın iki yüzüdür; ölüyü konuşturan büyüyle ölüyü yürüten büyü aynı eşikte durur. Eski oyunlar bu akrabalıkları **ekol** adı altında toplamıştı. Aşağıdaki sınıflandırma, oyun masasında hiçbir mekanik karşılığı olmayan, tamamen isteğe bağlı bir çerçevedir. Büyü ekolleri, bir kural olarak değil, dünyanızı kurarken elinize alabileceğiniz bir sınıflandırma aracı olarak verilmiştir.

Ruhbanlar ve İlahlar

Ruhban sınıfı, tek bir dinin ve tek bir ilahın hizmetkârı olmak zorunda değildir. Ekolleri bir panteonun iskeleti olarak kullanabilirsiniz: her ilah bir ekolü elinde tutar, ruhbanına da o ekolün büyülerini bahşeder.

EKOLLER VE İLAHLAR

Ekol	İlah
<i>Çağırma</i>	Mucize, öte, kısmet
<i>Dönüşüm</i>	Değişim, tabiat, yaratılış
<i>Efsun</i>	Zihin, tutku, tahakküm
<i>Kehanet</i>	Hakikat, bilgi, iman
<i>Koruma</i>	Himaye, hukuk, nizam
<i>Ölüm</i>	Ölüm, yeraltı, atalar
<i>Tashir</i>	Musallat, unutulmuş isimler
<i>Yanılsama</i>	Rüya, hile, maske
<i>Yıkım</i>	Savaş, güneş, fırtına

Bu düzenlemenin pratik bir sınırı vardır: ruhban büyülerinin sayısı azdır ve dağılımı dengeli değildir. Birinci ve ikinci derecedeki büyülerin ezici çoğunluğu *Koruma*, *Kehanet* ile *Dönüşüm* ekollerine düşer; *Yıkım*'a ya da *Ölüm*'e ayrılacak neredeyse hiçbir şey kalmaz. Her ilaha yalnızca kendi ekolünü verirseniz, bazı ruhbanlar iki büyüyle, bazıları sekiz büyüyle oyuna başlar.

Şu üç çözümden birini deneyebilirsiniz:

Renk olarak kullanın. Ekol, ruhbanın hangi büyüleri alacağını değil, o büyülerin nasıl görüldüğünü belirler. Ölüm ilahının ruhbanı yaralarını sararken avucundan kül dökülür; Yıkım ilahının aynı büyüü dağlama yaparak uygular. Liste değişmez, tasvir değişir.

Bir asıl, iki yan ekol verin. Her ilaha bir asıl ekol ve ona komşu iki tali ekol atayın. Ruhban bu üç ekolün büyülerini serbestçe alır; dördüncüsünü almak için bir görev, bir bedel, bir müsaade gerekir.

Ekolü liste dışına taşıyın. Ruhban tüm listeye erişir, ama ilahının ekolü ona listede olmayan bir imtiyaz kazandırır: Örneğin; ölüm ilahının ruhbanı hortlakları kovmak yerine onlara hükmedebilir, Kehanet ilahının günde bir kez ilahına tek bir soru sorabilir.

Büyücüler ve Uzmanlaşma

Aynı kategorizasyon, büyücü sınıfını çeşitlendirmek için de kullanılabilir. Büyücülerin hepsinin aynı gelenekten geldiğini varsaymak zorunda değilsiniz: bir diyarda *Yıkım* alimlerinin kurduğu bir okul, başka bir diyarda *Kehanet*'i miras yoluyla aktaran bir aile, ıssız bir kulede tek başına *Tashir* çalışan bir münzevi olabilir.

Burada da en emniyetli yol, uzmanlaşmayı bir yasak olarak değil bir kimlik olarak işlemektir. Belirli bir dereceye kadar büyücünün elinde zaten pek az büyü vardır; bir ekolü ona kapatmak, karakteri sakatlayabilir.

Uzmanlaşmayı yine de kurala bağlamak isterseniz, mütevazı tutun: büyücü kendi ekolünden bir büyüü büyü defterine geçirirken bir avantaj elde eder, o ekolün büyülerine karşı yapılan kurtulma zarlarında hedef bir ceza alır ya da her gün ezberleyebileceği büyülere kendi ekolünden fazladan bir tane eklenir. Karşılığında da bir bedel koyun: bir başka ekol ona ancak alim bulup para dökerek açılır.

Zıt ekol çiftleri, bu bedeli kurmanın kolay bir yoludur: *Yıkım* ile *Efsun*, *Dönüşüm* ile *Koruma*, *Kehanet* ile *Çağırma*, *Yanılsama* ile *Ölüm*.

EKOLLER VE İLAHİ BÜYÜLER

Ekol	İlah
Çağırma	Kutsama* (1), Böcek Belası (5)
Dönüşüm	Işık (1), Yiyecek ve Suyu Arıtma (1), Soğuğa Direnme (1), Ateşe Direnme (2), Sessizlik 3m (2), Hayvanlarla Konuşma (2), Sürekli Işık* (3), Hayvan Büyütme (3), Su Yaratma (4), Zehri Etkisizleştirme (4), Bitkilerle Konuşma (4), Sopadan Yılan (4), Yiyecek Yaratma (5)
Efsun	Taraf Tanıma (2), Yılan Terbiyesi (2), Görev Verme (5)
Kehanet	Kötülük Sezme (1), Büyü Sezme (1), Tuzak Bulma (2), Kişi Tutma (2), Nesne Bulma (3), Komün (5)
Koruma	Kötülükten Korunma (1), Korkuyu Giderme* (1), Hastalık İyileştirme* (3), Lanet Kaldırma* (3), Kötülükten Korunma 2m (4), Kötülüğü Defetme (5)
Ölüm	Hafif Yaraları İyileştirme* (1), Ağır Yaraları İyileştirme* (4), Ölü Diriltme* (5)
Tashir	-
Yanılsama	-
Yıkım	Vuruş (3)

EKOLLER VE KADİM BÜYÜLER

Ekol	İlah
Çağırma	Elemental Çağırma (5), Toplu Ölüm (6), Görünmez Avcı (6)
Dönüşüm	Geçit Mühürleme (1), Işık* (1), Dil Okuma (1), Silme (1), Sürekli Işık* (2), Kilit Açma (2), Havada Süzülme (2), Büyücü Kilidi (2), Uçuş (3), Hızlandırma (3), Gecegörüş (3), Suda Soluma (3), Boyut Kapısı (4), Bitki Büyütme (4), Başkalarını Dönüştürme (4), Kendini Dönüştürme (4), Büyücü Gözü (4), Delgeç (5), Telekinezi (5), Işınlanma (5), Kayadan Balçığa* (5), Havaya Hükmetme (6), Parçalama (6), Suyu Çekme (6), Yeri Oynatma (6), Suyu Yarma (6), Taştan Ete* (6)
Efsun	Kişi Cezbetme (1), Uyku (1), Kişi Tutma (3), Canavar Cezbetme (4), Kargaşa (4), Akıl Zayıflatma (5), Canavar Tutma (5), Ödev* (6)
Kehanet	Büyü Sezme (1), Kötülük Sezme (2), Görünmezi Sezme (2), Zihin Okuma (2), Nesne Bulma (2), Durugörü (3), Gaiple İletişim (5)
Koruma	Kötülükten Korunma (1), Büyü Bozma (3), Kötülükten Korunma 2m (3), Sıradan Atışlardan Korunma (3), Lanet Kaldırma* (4), Büyü Engelleme Kabuğu (6)
Ölüm	Ölü Canlandırma (5), Yeniden Doğuş (6)
Tashir	Ruh Kabı (5)
Yanılsama	Gaipten Ses (1), Görünmezlik (2), Ayna Görüntü (2), Hayali Güç (2), Görünmezlik 2m (3), Hayali Arazi (4), Kitle Gizleme (4), Yansıtma Görüntü (6)
Yıkım	Süzülen Disk (1), Büyülü Ok (1), Kalkan (1), Ağ (2), Ateş Topu (3), Yıldırım (3), Ateş Duvarı (4), Buz Duvarı (4), Öldürücü Bulut (5), Taş Duvar (5)

5 MACERA

Kuralları bilmek yetmez; maceranın kendisi masada yaşanır. Bu bölüm, karakterlerin karanlık dehlizlere indiğinde, yaban topraklarda yol aldığı ve açık denizlere yelken açtığı nasıl hareket edeceklerini, nelere dikkat edeceklerini ve hangi tehlikelerle karşılaşabileceklerini anlatır. Hakem bu kuralları kullanarak dünyanın işleyişini yönetir; oyuncular ise kararlarıyla bu işleyiş şekillendirir.

MACERA DÖNGÜSÜ

Bu oyundaki her macera, belirli bir ritmi izler. Bu ritmi anlamak (özellikle ilk kez oynuyorsanız) oyunun nasıl aktığını kavramanıza yardımcı olur.

1. **Kasabada hazırlık:** Macera güvenli bir yerden başlar; bir kasaba, bir köy, bir kale olabilir. Burada karakterler silah ve erzak satın alır, yardımcı arar, dedikoduları dinler, (Hakem, kasaba ve figüranlar aracılığıyla macera yemleri sunar) yaralılar iyileşir, büyücüler büyülerini ezberler. *Kasaba, maceranın başlangıç ve bitiş noktasıdır.*
2. **Yolculuk:** Grup, kasabadan macera yerine (genellikle bir dehlize) doğru yola çıkar. Yolculuk, yarım günlük bir yürüyüş gibi kısa ya da günlerce yabanlıkta ilerlemeyi gerektirecek şekilde uzun olabilir. Yolculuk sırasında dolaşan canavarlarla karşılaşılabilir, hava kötüleşebilir, yoldan çıkılabilir. Yolculuk, özellikle düşük seviyeli gruplar için tehlikelidir; erzak, ışık kaynağı ve hareket hızı önemlidir.
3. **Keşif:** Grup dehlize girer. Odalar keşfedilir, koridorlar haritalanır, kapılar dinlenir, tuzaklar aranır. Zaman tur cinsinden akar ve her geçen tur, dolaşan canavar riski taşır. Keşif, çatışmadan çok daha fazla zaman alacaktır ve genellikle en eğlenceli kısımdır.
4. **Karşılaşma ve çatışma:** Canavarlarla karşılaşılır. Her karşılaşma çatışmayla sonuçlanmak zorunda değildir; müzakere, rüşvet veya kaçış da birer seçenektir. Ama çatışma kaçınılmazsa, *Karşılaşmalar ve*

Çatışma bölümündeki kurallarla çözümlenir.

5. **Geri dönüş kararı:** Bu, oyunun en kritik anlarından biridir. Can puanları düşmüş, büyü yuvaları tükenmiş, meşaleler azalmış olabilir. Devam edip daha fazla hazine mi aramalı, yoksa eldekilerle güvenli bir şekilde geri mi dönmeli? Ağgözlülük, bu oyunda en çok karakter öldüren düşmandır.
6. **Kasabaya dönüş:** Grup sağ salım kasabaya döner. Hazine paylaşılır, deneyim puanları verilir, seviye atlama kontrol edilir, yaralılar dinlenir, eşyalar satılır veya satın alınır. Döngü başa döner.

Bu döngü, her macera için tekrarlanır. Sefer ilerledikçe kasaba büyür, harita genişler, düşmanlar tanınır hale gelir ve karakterlerin hikayesi derinleşir. Ama temel ritim (hazırlan, git, keşfet, dön) hep aynıdır.

MASA DÜZENİ VE EKİP ROLLERİ

Oyun masada oynanır. Hakem genellikle masanın bir ucunda oturur; kitabı, notları ve dehliz haritasını önünde tutar. Oyuncular karşı tarafta oturur. Hakem'in haritası oyunculardan gizlidir; oyuncular kendi haritalarını çizer.

Ekip Roller

Oyuna başlamadan önce, oyuncular arasında aşağıdaki görevler dağıtılmalıdır. Bu görevler zorunlu değildir, ama özellikle ilk oturumlarda masadaki kargaşayı büyük ölçüde azaltır.

Sözcü: Hakem'e grubun kararlarını ileten oyuncu. Herkesin aynı anda konuşması yerine sözcü grubun ne yaptığını özetler: "Koridorun sonuna kadar yürüyoruz," "Kapıyı açıyoruz," "Çatışma düzenine geçiyoruz." Bu, *oyuncuların kendi aralarında tartışmasını engellemez*; herkes fikrini söyler. Ama Hakem'e nihai kararı ileten tek bir ses olması, oyunu çok hızlandırır.

Bireysel eylemler (büyü kullanma, tuzak arma, kendi karakterine özgü bir şey yapma) sözcüden geçmek zorunda değildir. Her

oyuncu kendi bireysel eylemini doğrudan Hakem'e söyleyebilir.

Haritacı: Hakem'in betimlemelerini dinleyerek dehliz haritasını çizen oyuncu. Bu kritik bir görevdir, çünkü harita olmadan grup kaybolur. Haritacı, kareli kâğıda basit çizimler yapar; odaları kutularla, koridorları çizgilerle, kapıları kısa çizgilerle gösterir. Mükemmel çizim gerekmez, önemli olan grubun nerede olduğunu ve nereden geldiğini bilmesidir.

Haritacı dikkatli dinlemelidir. Hakem, "Koridor 6 metre kuzeye uzanıyor, sonra batıya dönüyor," dediğinde, haritacı bunu kâğıda geçirir. Emin olmadığı yerleri Hakem'e sorabilir: "Oda kaç metreye kaç metre?"

Levazımcı: Grubun ortak erzağını (meşaleler, yağ, ip, yiyecek, çuval) takip eden oyuncu. Kaç meşale kaldı? Yiyecekler kaç gün yeter? Bu ayrıntılar hayati olabilir.

Çavuş: Büyük gruplarda, özellikle birden fazla yardımcının maceraya eşlik ettiği durumlarda, gruptaki yardımcıların eylemlerini koordine eden oyuncu. Onlara yürüyüş düzeninde yer gösterir, çatışmada basit emirler verir ("Kalkanlarınızı kaldırın ve kapıyı tutun"), yük dağılımını ayarlar ve genel olarak yardımcıların bir yük değil bir güç çarpanı olmasını sağlar.

Çavuş rolünün pratik değeri şudur: yardımcıları Hakem tarafından canlandırılır, ama Hakem aynı anda canavarları, tuzakları, ortamı ve düzinelerce başka şeyi de yönetmektedir. Çavuş "yardımcılarımız ne yapıyor?" sorusunu Hakem yerine oyuncu tarafında çözer. Çavuş, Hakem'e yardımcıların eylemlerini topluca bildirir. "Meşaleciler ortada kalıyor, iki muhafız Murat'ın arkasında kapıya yöneliyor, hamal hazineyle geride bekliyor."

Çavuşun yardımcılara verdiği emirler makul olmalıdır. Hakem, yardımcıların kişiliklerine ve sadakatlerine aykırı emirleri reddedebilir; *çavuş rolü Hakem'in yardımcılar üzerindeki nihai kontrolünü değiştirmez*. Ama rutin taktik kararlar (nerede duracak, kimi koruyacak, ne taşıyacak) çavuş tarafından yönetildiğinde oyun çok daha akıcı ilerler.

Çavuş rolü, genellikle yüksek KARİZMA değerine sahip veya en çok yardımcı tutan oyuncuya verilir. Küçük gruplarda (yardımcı yoksa veya

bir iki tane varsa) bu role gerek yoktur; sözcü, yardımcı emirlerini verme görevini de üstlenebilir.

MASA TAVSİYESİ

Dört oyuncu ve altı yardımcıdan oluşan bir grup, aslında on kişilik bir macera ekibidir. Çavuş olmadan, her elde "Peki yardımcıları ne yapıyor?" sorusu tekrar tekrar masayı durdurur. Çavuş bu tıkanıklığı çözer.

Bu görevlerin hepsi aynı kişiye verilebilir, ama en iyisi rolleri dağıtmaktır. Herkesin bir görevinin olması, herkesin oyuna aktif katılmasını sağlar.

Yürüyüş Düzeni

Grup bir dehlizde ilerlerken, karakterler belirli bir **yürüyüş düzeninde** hareket eder. Kim önde, kim ortada, kim arkada önemlidir çünkü:

- **Öndeki karakter** (öncü) tuzaklara ilk basandır, düşmanı ilk görendir ve saldırıya ilk uğrayandır.
- **Ortak karakterler** nispeten korunmuştur, ama dar geçitlerde öne veya arkaya yardım edemeyebilirler.
- **Arkadaki karakter** (artçı) grubun arkasından gelen tehditlere karşı ilk savunma hattıdır.

Hakem, macera başlamadan önce oyunculara yürüyüş düzenlerini sormalıdır: "Kim önde yürüyor?" Oyuncular, karakter güçlerine göre düzen oluşturur. Genellikle zırhlı savaşçılar önde, büyücüler ortada, ikinci bir savaşçı veya ruhban arkadadır.

Standart bir 2 metre genişliğindeki dehliz koridorunda en fazla 2-3 karakter yan yana yürüyebilir. Daha dar geçitlerde tek sıra olunur. Yürüyüş düzeni, çatışmada kimin dövüşebildiğini doğrudan belirler.

HARİTALAMA

Dehlizde yolunuzu bulmak için bir haritaya ihtiyacınız vardır ve o haritayı sizin çizmeniz gerekir. Hakem'in önünde dehlizin gerçek haritası vardır ama oyunculara göstermez. Bunun yerine grup ilerledikçe gördüklerini sözle betimler. Haritacı, bu betimlemeleri dinleyerek kendi haritasını çizer.

Bu oyunun en ödüllendirici ve en zorlu mekaniklerinden biridir. İyi bir harita, grubun geri dönüş yolunu bilmesi, kısa yollar keşfetmesini ve tehlikeli bölgelerden kaçınmasını sağlar. Kötü bir harita (ya da bir harita olmaması) grubun karanlıkta kaybolması anlamına gelir.

Hakem Ne Söyler?

Hakem, grubun görebildiği alanı betimler. Betimleme genellikle şunları içerir:

- **Koridorun yönü ve uzunluğu:** "Koridor kuzey yönüne 12 metre ilerliyor."
- **Kavşaklar ve dönüşler:** "6 metre sonra koridor sağa dönüyor."
- **Oda boyutları:** "6 × 4 metre, dikdörtgen bir oda."
- **Kapı konumları:** "Batı duvarında bir kapı var."
- **Belirgin özellikler:** "Odanın ortasında bir kuyu var. Kuzey duvarı yosun kaplı."

Hakem, gizli kapılar, görünmeyen tuzaklar, duvarın ardındaki odalar gibi **gizli ayrıntıları söylemez**. Yalnızca karakterin normal koşullarda görebildiği şeyleri betimler.

Haritacı Ne Çizer?

Haritacı, kareli kâğıda basit çizimler yapar. Mükemmel bir mimari plan çizmeye gerek yoktur, önemli olan grubun nerede olduğunu ve nereden geldiğini bilmesidir.

Ölçek: Genellikle **kare başına 1 metre** kullanılır. Hakem kendi haritasını da bu ölçekte çizmiş olmalıdır.

Geniş dehliz katlarını tek kâğıda sığdırmak isteyen gruplar **kare başına 2 metre** ölçeğini kullanabilir. Bu kitaptaki bütün ölçüler çift sayı olduğundan, ikinci ölçekte de hiçbir kesirli sayı çıkmaz; ama çatışma sırasında kareler karakterleri almayacak kadar küçük kalır.

Haritalama Kuralları

Haritalama zaman almaz. Haritacı grup normal keşif hızında ilerlerken eşzamanlı olarak haritayı çizer. Aynı bir tur harcanmaz.

Işık gerektirir. Karanlıkta harita çizilemez. Haritacının görebilmesi için grubun bir ışık kaynağı olmalıdır. Gecegörüşü olan bir karakter harita çizebilir, ama renk göremeyeceği için duvar yazıları, renkli işaretler gibi bazı ayrıntıları kaçırabilir.

Koşarken harita çizilmez. Grup koşuyorsa (kaçıyorsa, takipteyse, tam hızla hareket ediyorsa) haritacı harita çizemez. Bu, kaçış sırasında yolunuzu kaybetme riski yaratır.

Yanılıcı alanlar. Bazı dehliz bölümleri kasıtlı olarak kafa karıştırıcıdır; yavaşça dönen odalar, eğimli koridorlar (inen ama düz gibi görünürler), büyülü ışınlanma noktaları. Bu alanlarda haritacının haritası muhtemelen yanlış olacaktır ve bu oyunun bir parçasıdır.

Haritacı Soruları

Haritacı, Hakem'e istediği kadar soru sorabilir: "Bu koridor ne kadar geniş?", "Kapı hangi duvarda?", "Oda tam olarak kaç kaç metre?", "Tavan ne kadar yüksek?"

Hakem, bu soruları doğru ve açık biçimde yanıtlamalıdır; karakterlerin görebildiği her ölçü bilgisini vermek Hakem'in görevidir. Oyuncular yanlış harita çizsin diye bilgiyi kasıtlı olarak gizlemek *adil değildir*. Haritacının hatası, kendi dikkatsizliğinden kaynaklanmalıdır, Hakem'in bilgi saklamasından değil.

Harita Olmadan Ne Olur?

Haritası olmayan bir grup, geri dönüş yolunu bulamayabilir (özellikle karmaşık dehlizlerde), daha önce keşfettiği odaları tekrar keşfeder (zaman kaybı ve dolaşan canavar riski artar), kısa yolları, gizli geçitleri ve keşfedilmemiş alanları fark edemez, kaçış sırasında çıkmaz yollara sapar.

Harita çizmek angarya gibi görünebilir, ama ilk kez karanlıkta kaybolduğunuzda o kâğıt parçasının değerini anlarsınız.

HAKEM NOTU - HARİTALAMA

İlk birkaç oturumda haritacıya biraz yardımcı olun. Betimlemelerinizi yavaş ve net yapın, gerekirse tekrarlayın. “Haritanı kontrol et, burada bir eksik olabilir,” gibi ipuçları verin. Haritacılık zor bir beceridir, oyuncunun öğrenmesi birkaç oturum alabilir. Sabırlı olun, ama kolaylaştırmayın. Haritanın değeri, çizmenin zorluğundan gelir.

Yaban Haritalaması

Dehlizde haritacı gördüğünü çizer, yabanda ise yürüdüğünü. Fark burada başlar ve her şeyi değiştirir.

Bir koridorun on iki metre olduğunu, karakterler adımlayarak öğrenebilir. Ama hiç kimse baktığı ovanın bir fersah mı yoksa üç fersah mı olduğunu gözüyle kestiremez. Bu yüzden yaban haritası ölçüyle değil, süreyle çizilir; grup bir günde üç ova altıgeni aştıysa, haritacı üç altıgen işaretler. Yaban haritacısının kalemını yürüten gözü değil ayağıdır.

Hakem Ne Söyler?

Hakem, her yolculuk günü için grubun gördüğü araziye betimler.

- **Girilen arazinin türü:** “Öğleden sonra ağaçlar sıklaşıyor, ormana giriyorsunuz.”
- **Uzaktaki işaretler ve yönleri:** “Kuzeyde, ufuk boyunca karlı bir sıradağ uzanıyor.”
- **Sular ve hatlar:** “Batıdan gelen bir dere, gittiğiniz yöne doğru akıyor.”
- **Terk edilmiş yerler:** Tepenin yamacında yıkık bir gözetleme kulesi var.
- **Geçilebilirlik:** “Vadi daralıyor, atlarla geçilecek gibi görünmüyor.”

Haritacı Ne Çizer?

Haritacı, kareli kâğıt yerine **altıgenli kâğıt** kullanır.

Ölçek: Altıgen başına bir fersah (6km). Hakem’in haritası da bu ölçektir.

Girilen ve görülen: Grubun içinden geçtiği altıgenler kesin çizgiyle, yalnızca uzaktan görülen altıgenler kesik çizgiyle işaretlenir. Uzaktan görülen bir dağın kaç altıgen ötede olduğu bilinmez, haritacı onu tahmini bir yere

koyar ve grup oraya varana dek yeri belirsiz kalır.

İşaretler: Arazi türü basit simgelerle gösterilir; nirengiler ise adıyla yazılır. Bir yaban haritasının değerli olan kısmı arazi değil de işaretlerdir: geçitler, kuyular, harabeler, köyler. Grubun geri dönerken arayacağı şeyler bunlardır.

Süre: Haritacı, iki nokta arasının kaç gün sürdüğünü kenara yazar. Bir yaban haritasında en güvenilir bilgi budur.

Haritalama Kuralları

Haritalama zaman almaz. Haritacı, grup yol alırken haritayı çizer.

Görüş gerektirir. Sis, kar fırtınası, yoğun yağmur ve gece yolculuğu sırasında harita çizilemez.

Kaybolmuş bir grup harita çizemez.

Haritacı çizmeye devam edebilir, ama çizdiği yanlıştır; Hakem bunu düzeltmez. Grup bir nirengi görene ya da bilinen bir yere varana dek, kâğıttaki günler gerçek olmayan bir yolculuğu anlatır (bkz. Yön Bulma ve Kaybolma).

Kayıtlı güzergâh: Haritacının kaydettiği bir güzergâhı yeniden kat eden grup için kaybolma zarı atılmaz. Kaydedilmiş bir rota, o grup için yol işlevi görür.

Yanıltıcı arazi: Bazı arazi unsurları haritacıyı kasıtlı olarak yanıltır; her yönü aynı görünen kumullar, güneşin sızmadığı sık ormanlık, pusulayı bozan demir dağlar, sınırı belirsiz bataklıklar. Buralarda çizilen harita muhtemelen yanlıştır ve bu oyunun bir parçasıdır.

Haritacı Soruları

Haritacı Hakem’e istediğini sorabilir: “Dağlar hangi yönde kaldı?”, “Dere hangi yöne akıyor?”, “Kule ne kadar uzakta görünüyor?”, “Bugün kaç fersah yol aldık?”

Hakem bu soruları dürüstçe yanıtlar. Ancak yabanda dürüst cevap her zaman kesin cevap değildir: uzaktaki bir şeyin mesafesi göz kararıdır. Hakem “yarım günlük yol kadar görünüyor” diyebilir ve bu tahmin yanlıştır. **Hakem bilgi saklamaz, ama**

karacterin bilmediği şeyi de bilmiş gibi söylemez. Grubun kat ettiği fersah her zaman kesin olarak bildirilir, grubun görmediği her şey tahminidir.

Harita Olmadan Ne Olur?

Haritası olmayan bir grup için her yolculuk ilk yolculuktur. Aynı ormanı onuncu kez geçerken de kaybolma zarı atılır. Gittiği yere nasıl vardığını bilmediği için ikinci kez gidemez, bulduğu harabeyi kimseye tarif edemez, kışın kapanan geçidi yazın hatırlamaz.

Dehliz haritası grubun çıkmasını sağlar. Yaban haritası ise grubun dönmesini sağlar. Bir diyarı yönetecek kadar tanınmanın ilk adımı, o diyarın haritasını kendi ayaklarıyla çizmiş olmaktır.

HAZİNE PAYLAŞIMI

Macera sonunda hayatta kalan karakterler, elde edilen ganimetleri oyuncuların anlaştığı şekilde paylaşır. Büyülü eşyalar dışındaki hazineler genellikle eşit bölünür. Büyülü eşyalar için oyuncular aralarında anlaşabilir ya da zar atabilirler. (Ayrıntılar için bkz. Deneyim ve İlerleme)

ZAMAN VE HAREKET

Zaman Birimleri

ZAMAN BİRİMLERİ TABLOSU

Birim	Oyun Süresi	Kullanım alanı
El	10 saniye	Karşılaşma ve çatışma
Tur	10 dakika	Dehliz keşfi
Gün	24 saat	Yabanlık ve deniz yolculuğu

Bir turda 6 el, bir saatte 6 tur vardır. Macera boyunca Hakem, geçen zamanı takip eder; özellikle ışık kaynaklarının sönmesi, büyü sürelerinin dolması, erzak tüketimi ve dinlenme ihtiyacı açısından bu önemlidir.

Mesafe Birimleri

Bu oyunda mesafeler metre cinsinden ölçülür.

- **Dehliz haritalarındaki** her bir kare, genellikle 1 metreye denk olacak şekilde ölçeklendirilmiştir.
- **Yaban haritalarındaki** her bir altıgen ise bir *fersah* (6,000 metre) olacak şekilde ölçeklendirilmiştir.

Hareket Hızı

Her karakterin bir **temel hareket hızı** vardır ve bu taşınan yüke ve giyilen zırha göre belirlenir (bkz. *Servet ve Teçhizat*). Bu hız, farklı bağlamlarda farklı şekilde kullanılır.

HAREKET HIZI TABLOSU

Bağlam	Hesap
Dehliz keşfi (turda)	Temel Hız
Karşılaşma / Çatışma (elde)	Temel Hız ÷ 3
Yabanlıkta (günde)	Temel hız (km)

Örneğin, temel hızı 24 metre olan bir karakter

- Dehliz keşfinde bir turda 24 m
- Çatışma / karşılaşmada bir elde 8 m
- Yabanlıkta ise bir günde 24 km (4 fersah)

hıza sahiptir.

Grup hareket hızı: Birlikte hareket eden bir grubun hızı, grubun en yavaş üyesinin hızına eşittir.

Ağırlık Birimleri

Ağırlık, genellikle karakterlerin taşıyabilecekleri yükü hesaplarırken işe yarar. **Tüm ağırlıklar sikke cinsinden verilmiştir.** 10 sikke 0.5 kilograma eşittir.

ÖRNEK AĞIRLIK TABLOSU

Eşya	Ağırlık	Sikke
Sikke	50 gr	1
Mücevher	50 gr	1
Parşömen	50 gr	1
Kılıç	3 kg	60
Deri zırh	10 kg	200
Azami yük/karakter	80 kg	1600

DEHLİZ MACERASI

Dehlizler; yeraltı labirentleri, terk edilmiş kaleler, zindanlar, eski tapınaklar ve maden ocakları, bu oyunun kalbidir. Karanlık, dar, tehlikelidir ve hazineyle doludur.

Dehliz Keşfi (Tur Oyun Akışı)

1. **Dolaşan canavarlar:** Hakem gerekli zarları atar.
2. **Eylemler:** Oyuncular ne yapacaklarına karar verir (hareket, arama, dinleme, odaya girme vb.)
3. **Betimleme:** Hakem olanları anlatır. Canavarlarla karşılaşılırsa *Karşılaşmalar ve Çatışma* bölümündeki karşılaşma prosedürü izlenir.
4. **Tur sonu:** Hakem zaman kayıtlarını (ışık kaynakları, büyü süreleri, dinlenme ihtiyacı) günceller.

Hareket

- **Bilinmeyen alanlar:** karakterler turda temel hareket hızları kadar metre (kare) ilerlerler. Bu yavaş ilerleme, dikkatli keşif, haritalama, usulca ilerleme ve engelleri hesaba katma anlamına gelir.
- **Tanıdık alanlar:** Hakem, önceden haritalanmış bölgelerde üç kat hareket hızına izin verebilir.

Işık ve Karanlık

Dehlizler karanlıktır. Pencere yoktur, güneş ışığı girmez. Bir ışık kaynağı olmadan insanlar **hiçbir şey göremez**; yürüyemez, savaşılamaz, harita çizemez, tuzak arayamaz. Işık, dehlizde hayatın kendisidir.

IŞIK KAYNAKLAR TABLOSU

Kaynak	Yarıçap	Süre
Meşale	6 m	6 tur (1 saat)
Fener	6 m	24 tur (4 saat)/ şişe
Işık*	3 m	6 tur+seviye başına 1 tur
Sürekli Işık*	3 m	Kalıcı (iptal edilene dek)

* Büyü

Meşale: Ucuz ama kısa ömürlüdür. Tek elle tutulur; bu sebeple meşale tutan karakter

kalkan kullanamaz veya çift eli silah taşıyamaz. Islak ortamda sönebilir.

Fener: Daha uzun yanar ve esintilerden korunmuştur. Ama yağ gerektirir (gazyağı). Tek elle kullanılır.

Büyülü ışık: Elde tutmak gerekmez; bir nesneye bağlanır veya havada asılı kalır. Ama sınırlı sürelidir ve büyü yuvası harcar.

Karanlık

Işık kaynağı olmayan bir karakter

- Hareket edemez, duvarlara çukurlara diğerlerine çarpar.
- Saldıramaz, hedefi göremez.
- Harita çizemez.
- Gizli kapı, tuzak veya eşya arayamaz.
- Düşman, karanlıktaki karaktere saldırırsa, karakter saldırı zarına -4 ceza alır ve kalkan bonusu sayılmaz.

Gecegörüüş

Bazı yaratıklar ve insansı ırklar (cüce, elf) gecegörüüşe sahiptir. Bu, 12 metre mesafeye kadar ışıksız ortamda görebilme yeteneğidir.

- Gecegörüüş ısı farkını algılar; sıcak nesneler parlak, soğuk nesneler koyu görünür.
- Renkler ayırt edilemez; her şey gri tonda görünür.
- Yazı okunamaz.
- Gecegörüüş, ışık varlığında çalışmaz; bir meşale yakıldığında gecegörüüş o menzilde devre dışı kalır.

Işık ve Şaşkınlık

Işık taşıyan bir grup, karanlıkta bekleyen düşmanlar tarafından uzaktan görülebilir. Bu, ışığın hem bir nimet hem de bir lanet olduğu anlamına gelir, görmek için karakterlerin ışığa ihtiyacı vardır, ama ışık onları görünür kılar.

Kapılar

Dehlizlerde kapılar yaygındır ve basit görünmelerine karşın genellikle sorun çıkarırlar.

Sıkışmış Kapılar

Dehliz kapılarının çoğu nem, pas ve bakımsızlıktan **sıkışmıştır**. Sıkışmış bir kapıyı açmak için kuvvet gerekir.

Sıkışmış kapıyı açmak için oyuncu bir z6 atar. Kuvvet değerine göre belirlenen “kapı açma” şansına eşit veya daha düşükse kapı açılır.

SIKIŞMIŞ KAPIYI AÇMA OLASILIĞI

KUV	Olasılık (z6)
3-8	1/6
9-12	2/6
13-15	3/6
16-17	4/6
18	5/6

Gürültü: Kapıyı zorlamak ses çıkarır. Hakem, özellikle yakındaki canavarların dikkatini çekip çekmediğini değerlendirmelidir.

Tekrar deneme: Başarısız bir denemeden sonra tekrar denenebilir, ama fazladan her deneme zaman (1 tur) alır ve gürültü çıkarır.

Kapılar Kendiliğinden Kapanır

Dehliz kapıları, bırakıldığında **kendiliğinden kapanır**. Yaylı menteşeler, büyülü güçler ve yerçekimi, sebep dikkate alınmaksızın kapanır. Bu klasik kuralın pratik sonucu şudur; bir kapıyı açık bırakmak isterseniz, onu bir çivi ile sabitlemeli veya bir nesneyle desteklemelidir.

Bu küçük kural büyük sonuçlar yaratır; geri dönüş yolunuzdaki kapıları her seferinde yeniden açmanız gerekir ve bu zaman alır, gürültü çıkarır. Bir kaçış planı yapıyorsanız, geçtiğiniz kapıları açık tutmak hayati olabilir.

Kilitli Kapılar

Kilitli kapılar, kapı kırılmadan, zorla açılmaz. (Kapıyı kırmak, Hakem kararı, genellikle ağır silahlar ve birkaç tur zaman gerektirir.) Kilitli kapıları açmak için:

- **Anahtar:** Dehlizde bir yerde bulunabilir.
- **Hırsız yetenekleri:** Çilingirlik yeteneği kullanılır.
- **Büyü:** Kilit Açma büyüsü kilitli kapıları açar.
- **Kaba kuvvet:** Hakem, özellikle zayıf kapılar için bir kapı açma sınaması isteyebilir veya hasar eşiği belirleyebilir.

Gizli Kapılar

Gizli kapılar duvara gömülmüş, rafın ardına saklanmış, bir taşın döndürülmesiyle açılan ya da büyüyle örtülmüş geçitlerdir. Hakem bunların varlığını kendiliğinden söylemez, bulunmaları için aranmaları gerekir (bkz. Arama).

Bir gizli kapıyı bulmak, onu açmak anlamına gelmez. Açma mekanizması ayrıca keşfedilmelidir: bir kaldıraç, dönen bir taş, gizli bir basma düğme, artık hangisiyse. Mekanizmayı Hakem belirler; oyuncular onu betimleyerek arar.

Elfler, yapının kendisini okumakta ustadır ve gizli kapıları 2/6 ihtimalle bulur (bkz. Yapısal Sezgi).

Canavarlar ve Kapılar

Dikkat çekici bir asimetri şudur: Canavarlar, kendi dehlizlerinin kapılarını genellikle **rahatça açabilir**. Kapıların sıkışma ve kapanma kuralları ağırlıklı olarak oyuncu karakterlerini etkiler. Peki bu adil midir? Evet, çünkü canavarlar bu kapıları her gün kullanır, oyuncular ise ilk kez karşılaşıyorlardır.

Arama

Dehlizde en değerli şeyler genellikle görünmez; duvara gömülü bir geçit, yerdeki bir kapan, gevşek bir taşın ardındaki kese –hepsi dikkatli bakışlar ister. Bunları bulmanın yoluysa **aramaktır** ve aramak zaman gerektirir.

Önce betimleme: Oyuncu karakterin nerede ve nasıl aradığını anlatır; “Şöminenin içine giriyorum, bacanın taşlarını tek tek itiyorum,” ya da “Kitaplığı çekiştirip arkasındaki duvar vuruyorum, boşluk sesi arıyorum,” ya da “Yeri elimdeki sopayla yoklayarak ilerliyorum,” gibi.

Hakem, betimlenen eylemi odanın gerçeğiyle karşılaştırır ve üç sonuçtan birine varır:

1. **Betimleme aranan şeyi açığa çıkarır.** Karakter doğru yeri doğru yöntemle aramıştır. Bulunur; zar atılmaz.
2. **Betimleme aranan şeyi açığa çıkaramaz.** Yanlış duvar, yanlış yöntem, ya da yetersiz erişim. Bulunmaz; zar atılmaz.

3. **Betimleme makul ama kesin değildir.**

Karakter doğru bölgededir, ama anlattığı eylem bulmayı garanti etmez. İşte bu durumda zar atılır.

“Odayı arıyorum” bir betimleme değildir. Hakem böyle bir ifadeyle karşılaştığında “nereyi arıyorsun?” diye sorar; cevap gelmezse arama yapılmamış sayılır.

Zar: Kuşku sürüyorsa 1z6 atılır. 1 gelirse aranan şey bulunur.

ARAMA ZARI

Kim, ne arıyor?	Olasılık
Herhangi bir karakter — gizli kapı, oda tuzağı, gizli bölme, saklı eşya	1/6
Elf — gizli kapı	2/6
Cüce — yeni kapı, kayarak açılan kapı, eğimli geçit, büyüülü olmayan oda tuzağı	2/6

Zarı Hakem gizlice atar; oyuncular

sonucu görmez. Böylece “burada bir şey yok” ile “var ama bulamadın” arasındaki fark belirsiz kalır. Grup aramayı sürdürüp sürdürmemeye kendi kararıyla, riski kendileri üstelenerek karar verir.

Süre ve Alan: Her arama bir tur sürer ve yaklaşık 2 × 2 metrelik bir alanı kapsar. Tur geçtiği için dolaşan canavar sınaması yapılır.

Aramak bedavaya gelmez. Dehlizde geçen zaman; yanan meşale ve yaklaşan ayak sesidir. Büyük bir salonu baştan sona aramak, on turdan fazla (dolayısıyla beş dolaşan canavar sınaması) demektir. Nerede arayacağına karar vermek, oyuncuların en önemli işlerinden biridir.

Birden fazla arayan: Her karakter kendi turunu harcayarak kendi alanını arar. İki karakter aynı alanı arayabilir; bu iki tur eder ve her biri kendi zarını atar. Aynı turda arama yapan iki karakter, iki ayrı alanı aramış olur.

Tekrar arama: Bir karakter aynı alanı aynı yöntemle bir kez arar; olumsuz sonuçtan sonra ikinci bir zar atılmaz.

Oyuncu farklı bir yöntem betimlerse (duvara su dökmek, taşları sırayla tartmak, zemine un serpmek vb.) bu yeni bir eylemdir ve süreç yukarıdaki betimleme değerlendirmesine geri döner. Yaratıcılık burada ödüllendirilir; ısrar ödüllendirilmez.

Arama işlemi şu koşulları gerektirir.

- **Işık şarttır.** Karanlıkta arama yapılamaz (bkz. Karanlık).
- **Eller boş olmalıdır.** Arayan karakter o tur boyunca başka bir iş yapmaz; harita çizmez, nöbet tutmaz.
- **Bulma ≠ açma.** Gizli bir kapıyı bulmak onu açmak anlamına gelmez; mekanizma ayrıca keşfedilmelidir (kaldıraç, dönen taş, basma düğme vb.). Bulunan bir tuzağı fark etmek de onu etkisiz kılmaz; geçmenin bir yolu bulunmalıdır.
- **Hazine tuzakları arama kapsamı dışındadır.** Sandık üzerindeki zehirli iğne, kilit mekanizmasındaki bıçak, vb.; bunlar çoğu maceracının bilgisinin ötesindedir. Hırsız sınıfının bu konuda özel yeteneği vardır.

HAKEM NOTU - ARAMA

Arama kuralının işi, oyunculara nerede duracaklarına karar vermelerini sağlamaktır. Bir grup, her odanın her duvarını arayacak zamana asla sahip olmaz; sahip olsaydı dehlizde saklı hiçbir şey kalmazdı ve dehlizi tasarlayanın anlamı ortadan kalkardı.

Bu yüzden zarı gizli atmak, tekrar aramayı yasaklamak ve her aramayı bir tura mal etmek aynı işi yapan üç kuraldır: aramayı bir **maliyet** hâline getirmek. Maliyeti olmayan bir arama, oyuncuların düşünmeden yapacağı bir alışkanlığa dönüşür ve dehliz bir kontrol listesi hâline gelir.

Bunun karşılığında Hakem'in de bir borcu vardır: **her gizli şeyin bir ipucu olmalıdır.** Duvardaki aşınmış taş, halının altındaki çizik, odanın ölçüsüyle koridorun ölçüsü arasındaki uyumsuzluk; her biri birer işarettir. Oyuncular körü körüne aramaz; dikkat ettikleri için ödüllendirilir. İpucu olmayan bir gizli kapı, zarın eline bırakılmış bir cezadır.

Dinleme

Bir karakter, bir kapıya kulağını dayayarak içerideki veya bir koridorun sonundan gelen sesleri dinleyebilir. Bu, keşfin en temel araçlarından biridir; çatışmaya girmeden önce ne beklediğinizi öğrenebilirsiniz.

Sinama: 1z6 atılır (Zarı Hakem atar). İnsan karakterler 1/6 şansla bir şey duyar. Cüceler, elfler, buçukluklar ise 2/6 şansla duyar.

Koşullar:

- Dinleme, **sessiz bir ortam** gerektirir. Grup gürültü yapıyorsa dinleme işe yaramaz.
- Dinleme **1 tur** sürer.
- Başarılı bir dinleme kesin bilgi vermez; “içeride sesler var,” “bir şey hareket ediyor,” “su damlıyor,” gibi ipuçları sunar. Hakem, ne duyulduğunu belirler.
- Başarısız bir dinleme “hiçbir şey duymuyorsun” demektir, ama bu, içeriğinin boş olduğu anlamına gelmez.

Tuzaklar

İki tur tuzak vardır:

- **Hazine tuzakları:** Bir nesneyi korumak için yerleştirilmiş küçük tuzaklar (sandık üzerinde zehirli bir iğne, kilit mekanizmasındaki bıçak vb.).
- **Oda tuzakları:** Belirli bir alana giren herkesi etkileyen büyük tuzaklar (üzerine basınca açılan çukur, tavanın çökmesi vb.).

Tetikleme: Tuzağı tetikleyebilecek bir eylem yapıldığında 2/6 ihtimalle tuzak çalışır. (Hakem zar atar.) Tuzak hasarı otomatiktir; saldırı zarı gerektirmez. Canavarlar, Hakem isterse, tuzakları risksiz atlatabilir.

Tuzak arama: Oda tuzakları normal arama prosedürüyle bulunabilir. Hazine tuzakları ise çoğu maceracının bilgisinin ötesindedir (hırsız sınıfı bu konuda özel yeteneğe sahiptir).

Dinlenme ve İyileşme

Dehlizde Dinlenme

Karakterler, dehlizde keşif yaparken belirli aralıklarla dinlenmelidir.

Zorunlu dinlenme: Her 5 tur keşiften sonra grup 1 tur dinlenmelidir. Bu dinlenme turunda hareket edilmez, arama yapılmaz.

Bitkinlik: Dinleme atlanırsa, tüm saldırı ve hasar zararlarına –1 ceza uygulanır (bu kümülatiftir). Bu ceza dinlenmeyle sıfırlanır.

Tehlikeli: Dinlenme sırasında dolaşan canavar sınaması yapılır, dinlenme güvenli değildir.

İyileşme

Kaybedilen can puanları, istirahatle geri kazanılır:

İstirahat: Karakter bir gün (24 saat) boyunca istirahat ederse (yolculuk yapmaz, savaşmaz, dehlizde gezmezse) 1 CAN PUANI geri kazanır. Yalnızca gece uykusu yeterli değildir, tam bir gün gerekir.

Hastanede veya tapınakta: Bazı kasabalarda ücretli iyileştirme hizmetleri bulunabilir, ancak bu Hakem kararına bağlıdır.

Büyülü iyileşme: İksirler veya büyülerle anlık iyileşme sağlanır. Büyülü ve doğal iyileşme birleştirilebilir.

Tehlikeler

Tırmanma ve Düşme

Karakterler; kayalık, taş ya da tuğla duvar gibi tutunacak girinti sunan yüzeylere tırmanabilir.

Tırmanan bir karakterin hareket hızı yarıya iner.

Sıvalı duvar, buzlu kaya ya da cilalı taş gibi dik ve düz yüzeylere tırmanmak, hırsızın *Tırmanma* yeteneğini ya da uygun teçhizatı gerektirir; başka hiçbir karakter böyle bir yüzeye tutunamaz.

Sinama: Zorlu ya da tehlikeli bir tırmanışta Hakem ÇEVİKLİK sınaması ister: her 20 metre için bir sinama zarı gerekir. Ağır zırhlı ya da *yüklü* karakterler için tırmanma çok zor bir sınamadır (+4).

Başarısızlık: Karakter tutunacak yer bulamaz ve ilerleyemez; bulunduğu noktada durur ya da başladığı yere iner. Ancak karakter acele ediyorsa, saldırı altındaysa veya yüzey kaygansa, başarısız bir sinama düşme anlamına

gelir. Düşen karakter, tırmandığı yüksekliğin yarısından düşer.

Yukarıdan bir organla emniyete alınmış karakter düşmez; organ tutulduğu sürece sallanarak asılı kalır.

Teçhizat: Sarkıtılmış bir organ, kanca ve ip ya da merdiven kullanan karakter tırmanışı zar atmadan tamamlar. Teçhizat tırmanışı hızlandırmaz, güvenli kılar; hareket hızı yine de yarıya iner.

Düşme: Bir karakter yüksekten düştüğünde, her 2 metre düşüş için 1z6 hasar alır.

Kurtulma zarı: Hakem, belirli durumlarda (yumuşak zemin, su, ağaçlar) ejderha nefesine karşı kurtulma zarı ile yarı hasar uygulanmasına izin verebilir.

Çukur tuzakları: Dehlizlerde yaygın olan çukur tuzakları genellikle 2-4 metre derinliktedir. Bazı çukurların dibinde sivri kazıklar bulunur; bunlar 1z4 ek hasar verir.

Yüzme ve Boğulma

Zırhsız veya hafif zırhlı bir karakter, sakin sulara sorunsuz yüzebilir. Zor koşullarda (akıntı, dalga, uzun mesafe) KUVVET sınaması gerekebilir.

ZIRH VE YÜZME

Zırh	Yüzme
Zırhsız / deri	Normal yüzer
Örgü	KUV sınaması (zor ise -4 ceza)
Levha	Zırhı çıkarmadan yüzemez

Hareket: Karakterler yüzerken hareket hızları yarıya düşer.

Taşıma: Yüzen bir karakterin iki eli de boş olmalıdır.

Nefes tutma: Bir karakter, suyun altında BÜNYE değerinin 1/3'ne denk el nefesini tutabilir.

Boğulma: KUVVET sınamasında başarısız olan veya suyun altında nefesi tükenen bir karakter el başına 1z6 hasar alır. Bilincini kaybeden karakter (0 CP) suyun altında 1 elde boğularak ölür.

Erzak ve Meşale Tüketimi

Zaman geçtikçe kaynaklar tükenir. Hakem (veya levazımcı rolünü üstlenen oyuncu) şunları takip etmelidir.

KAYNAK TÜKETİM TABLOSU

Kaynak	Tüketim Hızı
Meşale	6 turda söner
Gazyağı (1 şişe)	24 turda biter
Azık (1 günlük)	Günde 1 birim
Su (1 kırba)	Günde 1 birim

Hiçbir karakter, su ve yiyecek olmaksızın pek uzun süre hayatta kalmaz.

AÇLIK VE SUSUZLUK

Gün	Aç	Susuz
1	Etki yok	-1 ceza
2	-1 ceza	-2 ceza
3	-1 ceza	-3 ceza
4	-2 ceza	Ölür
5	-2 ceza	
6+	-3 ceza, 1z6 CP kaybı/gün	

Açlık ve susuzluk karakterin bünyesini ayrı ayrı yıpratır. Belirtilen **cezarlar tüm saldırı ve kurtulma zararlarına uygulanır ve birlikte hesaplanır:** iki gün aç, bir gün susuz kalmış bir karakterin saldırı ve kurtulma zararlarına -2 ceza uygulanır. Aç ya da susuz bir karakterin **hareket hızı yarıya iner.**

Sayaçlar, son öğünün yenmesinden ve son suyun içilmesinden itibaren tamamlanan her gün için ilerler. Altıncı günden itibaren aç kalan karakter, ayrıca her gün 1z6 CAN PUANI kaybeder; CAN PUANI sıfıra düşerse ölür. Dördüncü gününü susuz tamamlayan karakter ölür.

Toparlanma: Yeterince su içmek susuzluk cezasını derhal kaldırır. Doyurucu bir öğün ve bir gecelik dinlenme, açlık sayacını bir gün geriye alır; karakter böylece cezalarını yavaş yavaş üzerinden atar. Açlıktan yitirilen can puanları, karakter düzenli yiyip içmeye başlamadan iyileşmeye başlamaz.

Hastalık

Bazı canavarlar (dev sıçanlar, mumyalar vb.) hastalık bulaştırabilir. Hastalık canavar saldırısı sonucu bulaşır (canavar açıklamasında belirtilir).

Kurtulma zarı: Genellikle ÖLÜM/ZEHİR türü kullanılır.

Etkiler: Hakem belirler. Yaygın etkiler CP kaybı, özellik değeri düşüşü, hareket hızı yavaşlamasıdır.

Tedavi: *Hastalık İyileştirme* büyüsü veya uzun süreli doğal iyileşme (1z4 hafta istirahat) gerekir.

Dolaşan Canavarlar

Dehliz durağan bir yer değildir. Odalarda bekleyen yaratıkların yanı sıra, koridorlarda avlanan, devriye gezen, yuvasına dönen ya da sesin geldiği yöne yönelen canavarlar da vardır. Dolaşan canavarlar, dehlizde geçen zamanı bir bedele dönüştürür; her aranan oda, her zorlanan kapı, her tartışma, karanlıkta bir şeylerin yaklaşması demektir.

Sıklık: Hakem iki turda bir dolaşan canavar sınaması yapar. 1z6 atılır, 1 gelirse canavar belirir.

Ek sınamalar: Grup gürültü çıkarıyorsa, Hakem fazladan sınama yapabilir ya da olasılığı 2/6'ya çıkarabilir. Kapı kırmak, çatışmaya girmek, tuzağı patlatmak, dehlizde dinlenmek veya bir odada uzun süre oyalanmak bu türden gürültülerdir. Sessiz ilerleyen, ışığını kısın ve arkasındaki kapıları kapatan bir grup ise sınamaları seyrekleştirmeyi hak eder.

Mesafe: Dolaşan canavar, gruptan 2z6 × 2 metre uzakta belirir (4-24 metre) ve grubun bulunduğu yöne doğru yürümektedir.

Işık ve ses: Bir meşale ya da fener yalnızca 6 metre yarıçapında aydınlatır. Belirlenen mesafe bu yarıçaptan büyükse, grup canavarı görmez, duyar: ayak sesi, sürtünen pençe, homurtu, zincir şingirtisi. Hakem sesi betimler ve grubun karar vermesi için bir eli vardır; kaçacaklar mı, saklanacaklar mı, ışığı mı söndürecekler yoksa bekleyecekler mi? Bu, dolaşan canavar kuralının en değerli anıdır; grup ne yapacağına bilerek karar verir.

Karşılaşma: İki taraf da birbirini fark ettiğinde önce şaşkınlık, sonra tepki zarı atılır (bkz. *Karşılaşmalar ve Çatışma*). Dolaşan canavarların çoğu dövüşmek zorunda değildir; aç bir yaratık yemek kabul edebilir, bir devriye rüşvete açık olabilir, bir yaratık kendi işine bakıyor olabilir. Her karşılaşma bir çatışma değildir.

Hazine: Dolaşan canavarların hazinesi yoktur. Yanlarında yalnızca taşıdıkları silah, teçhizat ve birkaç sikke bulunur. Hazine, canavarın yuvasındadır; grup onu bulmak istiyorsa canavarın geldiği yöne gitmelidir.

Ne dolaşır? Dehlizde ne yaşıyorsa o dolaşır. Hakem, her dehliz (ya da her dehliz katı) için kısa bir dolaşan canavar tablosu hazırlar; bu tablo, o katta yerleşik olan yaratıklardan ve onların komşularından oluşur. Dolaşan canavar, dehlizin sakinlerinin nereye gittiğini, neyi avladığını ve kimden kaçtığını gösterir. Derin katlarda güçlü, üst katlarda zayıf yaratıklar dolaşır (bkz. *Macera Tasarımı*).

YABAN MACERASI

Dehlizlerin ötesinde, dünya açık ve tehlikeli bir yabanlıktır; sonsuz ormanlar, çöller, bataklıklar, dağlar ve uçsuz bucaksız ovalar. Yabanlıkta macera, geniş ölçekli hareket, kaybolma riski, avlanma ve doğanın zorlukları ile şekillenir.

Yabanlık (Gün Oyun Akışı)

1. **Hava durumu:** Hakem günün havasını belirler.
2. **Yol belirleme:** Oyuncular günün yolculuk rotasını seçer.
3. **Kaybolma:** Hakem kaybolma sınaması yapar.
4. **Dolaşan canavarlar:** Hakem gerekli sınamaları yapar.
5. **Betimleme:** Hakem, araziden geçerken görülenleri ve ilgi çekici noktaları anlatır. Canavarlarla karşılaşılırsa *Karşılaşmalar ve Çatışma* bölümündeki prosedür izlenir.
6. **Gün sonu:** Hakem zaman kayıtlarını (erzak, büyü süreleri, dinlenme) günceller.

Hava Durumu

Her yolculuk gününün başında, oyuncular rotalarını seçmeden önce Hakem 1z6 atarak günün havasını belirler. Sonuç açıkça söylenir;

grup sabah uyandığında gökyüzüne bakar ve ne göreceğine kendisi karar veremez. Bu yüzden hava, günün ilk adımıdır; yola çıkıp çıkmamak da verilecek kararlar arasındadır.

HAVA DURUMU TABLOSU

z6	Hava durumu
1	Fırtına
2	Yağmur ya da kar
3-6	Açık

Fırtına: Günlük yol yarıya iner. Kaybolma olasılığı bir kademe artar; nirengi noktaları görünmez ve o gün yaban haritası çizilemez (bkz. Yaban Haritalaması). Fırtınada görüş kapandığın için, karşılaşmalarda şaşkınlık zarı atılır.

Yağmur ya da kar: Günlük yol üçte ikisine iner. Buna karşılık kırbalar bedelsiz dolar ve o gün su aranmaz.

Kesirli yol: Hava, günlük yolu çoğu zaman tam sayıya bölmez. Artan fersah kaybolmaz. Açık Arazide Hareket bölümündeki *artan yol* kuralıyla ertesi güne devreder. Kesirlerle uğraşma istemeyen Hakem sonucu aşağı yuvarlayabilir, ama bu, ağır yüklü bir grubun fırtınalı bir günde hiç ilerlememesi anlamına gelir, ki bu da makul bir sonuçtur.

Sığınmak: Grup fırtınada yolculuğu bırakıp bir mağara, harabe ya da sık bir kuru arayabilir. O gün hiç yol alınmaz ve kaybolma sınaması yapılmaz, ama erzak normal tüketilir ve dolaşan canavar sınaması yine atılır. Fırtınadan kaçan tek şey grup değildir.

Denizde: Deniz yolculuğunda bu tablo kullanılmaz; rüzgâr ve hava için bkz. Denizde Hareket.

HAKEM NOTU — MEVSİM VE BÖLGE

Bu tablo ılıman bir bölgenin ortalama bir mevsimini varsayar. Hakem tabloyu kaydırmakta serbesttir: çölde 1 sonucu kum fırtınası, kışın dağda 1-2 kar, muson mevsiminde ise 1-3 sağanak olabilir. Bir bölgeyi hatırlanır kılan şey çoğu zaman canavarları değil, havasıdır.

Açık Arazide Hareket

Dehlizde zaman turlarla ölçülürken yabanda **günle** ölçülür. Yaban haritası altıgenlere bölünmüştür ve her altıgen bir **fersahlık** araziye temsil eder.

Bir fersah yaklaşık altı kilometrelik yoldur; düz arazide yüklü bir yolcunun bir saatte aldığı mesafeye denktir. Ama fersah, bir uzunluktan çok bir emektir. Ovada bir fersah bir saat, sarp bir dağa ise üç saat sürer, oysa harita üzerinde ikisi de tek birer altıgendir. Hareket kuralları bu emeği ölçer.

Günlük yol: Bir karakterin bir günde alabileceği yol, hareket hızının altıya bölümüdür. Grup, en yavaş üyesinin hızıyla ilerler; hazine yüklü ya da ağır zırhlı tek bir karakter tüm grubu yavaşlatır.

GÜNLÜK HAREKET TABLOSU

Hareket Hızı	Günlük yol
24 (8)	4 fersah
18 (6)	3 fersah
12 (4)	2 fersah
6 (2)	1 fersah

Arazi: Her altıgene girmek, günlük yoldan belirli bir miktar harcar. Arazinin zorluğu belirleyicidir; kat edilen mesafe değil.

ARAZİ ZORLUK TABLOSU

Arazi	Maliyeti
Ova, bozkır, çayır	1 fersah
Orman, tepelik, çöl, kayalık	2 fersah
Dağ, bataklık, balta girmemiş orman	3 fersah

Zırhsız ve yüksek bir grup günde dört ova altıgeni, iki orman altıgeni ya da bir dağ altıgeniyle bir ova altıgeni geçebilir. Ağır zırhlı ve yüklü bir grubun günlük yolu tek bir fersahdır; günde bir ova altıgeni ilerler ve tek bir dağ altıgenini aşması üç gün sürer.

Artan yol: Bir grup, önündeki altıgenin maliyetini tam olarak ödeyemiyorsa, o altıgene giremez, harcanmayan fersahı ertesi güne

devreder ve yolculuğuna kaldığı yerden devam eder. Devredilen yol yalnızca girilmekte olan altıgen için harcanır; grup yön değiştirirse ya da geri dönerse birikim kaybolur.

Yollar ve patikalar: Bakımlı bir yol, geçtiği altıgenin maliyetini araziye bakılmaksızın bir fersaha indirir. Patika, av izi ya da nehir kıyısı ise maliyeti bir kademe ucuzlar (3 → 2 olur, 2 → 1 olur). Yol boyunca ilerleyen bir grup kaybolmaz.

Binekler: Bineğe binen karakterler, hayvanın hareket hızını kullanır. Hayvanların otlama ve sulanma molaları günlük yola dahildir.

BİNEK HAREKET TABLOSU

Hayvan	Günlük yol
Binek atı	8 fersah
Deve	5 fersah
Savaş atı	4 fersah
Katır	4 fersah
Koşum atı	3 fersah
Kağrı, yük arabası	2 fersah

Tekerlekli taşıtlar yalnızca yol ve ova altıgenlerinden geçebilir. Savaş atı kısa depar için yetiştirilmiştir, uzun yolculuklarda Hakem her gün için ek yem ve bakım masrafı isteyebilir. Deve, çöl ve kayalık altıgenleri ova sayarak geçer.

Cebri yürüyüş: Bir grup kendini zorlayarak günlük yoluna **1 fersah** ekleyebilir. Cebri yürüyüş yapılan her günün ardından grup tam bir gün dinlenmelidir. Dinlenmeden ikinci bir cebri yürüyüşe kalkışan karakterler, tam bir gün dinlenene dek tüm saldırı ve kurtulma zararlarına –1 ceza alır.

Dinlenme: Her altı günlük yolculuğun ardından grup bir tam gün dinlenmelidir. Dinlenmeyen karakterler, dinlenene dek tüm saldırı ve kurtulma zararlarına –1 ceza alır. Dinlenme günü boyunca yol alınmaz ama avlanılabilir, yiyecek toplanabilir ve yaralar iyileşir.

Yolculuğun bedeli: Her yolculuk bir öğün azık ve bir kırba su tüketir. Erzağı biten grup açlık ve susuzluk kurallarına tabidir.

Yön Bulma ve Kaybolma

Yaban, dehliz gibi duvarlarla çevrili değildir. Bir grubun gitmek istediği yöne gittiğini sanması ile gerçekten o yöne gitmesi ayrı şeylerdir.

Her yolculuk gününün başında Hakem, grubun bulunduğu arazi için gizlice bir kaybolma sınaması zarı atar. Sonucu onlara söylemez.

KAYBOLMA ARAZİ TABLOSU

Arazi	Olasılık
Ova, bozkır, çayır	1/6
Orman, tepelik, dağ, kayalık	2/6
Çöl, bataklık, balta girmemiş orman	3/6

Bu tablo, Açık Arazide Hareket bölümündeki arazi maliyetleriyle ayrı gruplandırmayı kasten kullanmaz. Yürümesi zor olan arazi ile yön bulması zor olan arazi aynı şey değildir. Dağ yorucudur ama zirveleri şaşmaz birer işarettir, çölde kolay yürünür ama hiçbir şeye benzemez.

Kaybolma zarı atılmayan durumlar: Bir yol, patika, nehir kıyısı, sahil, sırt ya da vadi boyunca ilerleyen grup kaybolmaz. Haritacının daha önce kaydettiği bir güzergâhı yeniden kat eden grup da kaybolmaz (bkz. Yaban Haritalama). Bölgeyi bilen bir rehber tutulmuşsa, olasılık bir kademe düşer.

Sapma: Grup kaybolursa hakem bir z6 atarak grubun gerçekte hangi yöne ilerlediğini belirler. Grup asla geri dönmez ve asla hedefine varmaz, yalnızca yanına sapar.

KAYBOLMA TABLOSU

1z6	Gerçek yön
1-2	Hedeflenen yönün 1 kenar solu
3-4	Hedeflenen yönün 1 kenar sağ
5	Hedeflenen yönün 2 kenar solu
6	Hedeflenen yönün 2 kenar sağ

Hakem, grubun gerçek konumunu kendi haritasında takip eder, oyunculara ise gittiklerini sandıkları yönün arazisini betimlemeye devam eder. Sinama her gün

yenilenir. Kaybolmuş bir grup ertesi gün sınamayı geçerse, düzeldiğini sanarak yanlış yönde ilerler, yeniden kaybolursa sapma katlanarak ilerler.

Kaybolduğunu anlamak: Grup

kaybolduğunu Hakem söylediği için değil, dünya söylediği için anlar. Bunun üç yolu vardır:

- **Arazi tutmaz:** Grup, bir günlük yolun ardından ormana varmayı bekliyordur, karşısına ise bataklık çıkar. Hakem gördüklerini olduğu gibi betimler, açıklama yapmaz. Oyuncular yanlış bir yerde olduklarını buradan çıkarır.
- **Nirengi:** Uzaktan görülen ve şaşırtmayan bir işaret (bir dağ zirvesi, tüten bir yanardağ, bir kule, deniz) grubun yönünü düzeltir.
- **Bilinen yer:** Grubun daha önce bulunduğu bir yere (bir köy, geçtikleri bir koru, kamp kurdukları bir harabe) varmak konumu kesin olarak belirler. Grup haritada tam olarak nerede olduğunu öğrenir.

Kaybolmuş grubun haritası yanlışır.

Haritacı çizmeye devam edebilir, ama çizdiği yanlıştır ve Hakem bunu düzeltmez. Grup yanlış çizdiğini ancak arazi tutmadığında, bir nirengi görüldüğünde ya da bilinen bir yere vardığında anlar.

Görüş Mesafesi

Açık arazide, berrak bir günde karakterler yaklaşık 3 kilometre çevreyi görebilir. Ormanlık veya engebeli arazide bu mesafe azalır; tepeden veya dağdan bakıldığında artar.

YABANLIK GÖRÜŞ MESAFESİ

Bakılan yer	Görüş
Düz arazi, göz hizası	½ fersah (3km)
Ağaç tepesi, kule vb.	1 fersah (6 km)
Yüksek tepe	2 fersah (12 km)
Dağ zirvesi	4 fersah (24 km)

Bu mesafeler, çevredeki araziye görmek içindir. Uzaktaki bir dağ, bir kule ya da bir yanardağ ise kendi yüksekliği sayesinde daha uzaktan

seçilir: ne kadar yüksekse o kadar erken görünür.

Avlanma ve Yiyecek Toplama

AVLANMA VE YİYECEK TOPLAMA

Arazi	Şans
Orman, balta girmemiş orman, bataklık	3/6
Ova, bozkır, çayır, tepelik	2/6
Dağ, kayalık, çöl	1/6

Yiyecek toplama: Normal yolculuk sırasında yapılabilir, ayrıca zaman harcanmaz. Günde bir kez zar atılır, sınama başarılıysa 1z6 kişiye bir günlük yiyecek (kök, mantar, yemiş, kuş yumurtası, vb.) toplanır.

Avlanma: Tüm günü alır, o gün yol alınmaz ve dinlenme sayılmaz. Başarılı olursa grup yenebilir bir hayvanla karşılaşır; ancak karşılaşmak yakalamak değildir. Bu durum, normal bir karşılaşma gibi oynanır; hayvan kaçabilir, saklanabilir ya da karşılık verebilir. Bu sınama, günün dolaşan canavar sınamasına ek olarak yapılır.

Avlanan hayvan **CAN ZARI başına üç kişilik** bir günlük yiyecek sağlar. 2 CZ'lik bir geyik altı kişiyi bir gün doyurur.

Su bulma: Susuz kalmış bir grup, aynı zarla su da arayabilir; ama yalnızca ilgili arazi unsurları varsa. Bataklık, orman ve dağ arazisinde su bulmak neredeyse kesindir, ova ve bozkırda zar atılır, çölde yalnızca bir vaha, kuyu ya da kuru dere yatağı biliniyorsa su aranabilir. Bulunan su, grubun kırbalarını doldurmaya yeter.

Yağmur: Yağmurlu bir günde kırbalar bedelsiz dolar; o gün su aranmaz.

Çöl sıcağı: Çölde geçen her yolculuk günü, karakter başına iki kırba su tüketir.

Günde bir zar: Grup kaç kişi olursa olsun, tek zar atılır. Ayrı ayrı yiyecek/su arayan karakterler olasılığı arttırmaz, kalabalık grup daha çok yiyecek bulmaz, daha çok yiyeceğe ihtiyaç duyar.

Avlanan et tazedir. Bulunan ya da avlanan yiyecek taze azık sayılır ve iki gün içinde

tüketilmezse bozulur. Tuzlanıp kurutulması bir günlük çalışma ve tuz gerektirir.

Balık tutma: Grubun bulunduğu altıgünde akarsu, göl ya da deniz varsa, kamp kurulduğunda olta ya da ağ atılabilir. Ertesi sabah 3/6 şansla **1z6 kişilik** bir günlük yiyecek çıkar. Zaman harcanmaz; yolculuk günü etkilenmez. Olta takımı ya da balık ağı gerektirir; bunlar olmadan yalnızca elle balık avlanabilir ve şans 1/6'ya düşer.

Tarama

Bir altıgündeki nehir, tepe, orman uzaktan görülür. Ama orada saklı bir şeyler (çalılıkların ardındaki harabe, kayalığın dibindeki mağara ağzı, vadi içinde bir köy) kendiliğinden görünmez. Aranması gerekir.

Tarama: Grup bütün gününü bir altıgeni taramaya ayırır; o gün yol alınmaz. Hakem 1z6 atar, 1 gelirse grup o altıgünde saklı bir yer bulur. Bu bir yerleşim yeri, bir istihkâm, bir mabet, bir nirengi, bir yeraltı yapısı ya da bir in olabilir.

Hiçbir tarama bir altıgünde saklı bir şey olmadığını *kanıtlamaz*, yalnızca grubun bulup bulamadığını belirler.

Tehlike: Tarama gününde dolaşan canavar sınaması bir kez fazladan yapılır. Saklı yerler, saklanmak isteyenlerin yanı başındadır.

Boşa geçmez: Tarama günü aynı zamanda bir yiyecek toplama günü olarak da değerlendirilir; normal şansıyla zar atılır. Grup bir şey bulamasa da altıgeni yakından tanır. Haritacı arazisini, sularını ve görünen işaretlerini haritasına kesin çizgiyle işler (bkz. Yaban Haritalama).

Bulunan yer, o günden sonra bilinen bir yer sayılır ve grup oraya döndüğünde konumunu kesinleştirir (bkz. Yön Bulma ve Kaybolma).

Tarama gününde kaybolma zarı atılmaz. Tarama günü dinlenme sayılmaz.

Uçuş

Uçabilen yaratıklar, günlük yollarının iki katını havadan kat eder ve arazi unsurlarından etkilenmezler; dağ da bataklık da ova gibi geçilir.

Yükseklik görüş demektir. Uçan bir grubun görüş mesafesi dört katına çıkar; ırmaklar, yollar, kıyı hatları ve yerleşimler yukarıdan seçilir. Bu yüzden uçan bir grup kaybolmaz. Ancak bulutun ya da sisin üstünde uçan bir grup yerden hiçbir işaret göremez ve 3/6 ile kaybolur; arazi ne olursa olsun.

Uçuş yorucudur. Uçan bir grup her üç günde bir tam gün dinlenmelidir; yürüyen bir grup için bu süre altı gündür. Dinlenmeyen uçucular, dinlenene dek tüm saldırı ve kurtulma zararına birikimli –1 ceza alır. Cebri yürüyüş uçuşta yapılmaz.

Havadan görünürsün. Uçan bir grup dolaşan canavar sınamasını normal atar, ama karşılaşılan yaratık grubu çok daha uzaktan fark eder ve karşılaşma mesafesi iki katıdır. Havada saklanacak yer yoktur.

Yük: Uçan bir yaratık, taşıma sınırını aşarsa *uçamaz*. Erzak, su ve hazine bu sınıra dahildir.

Dolaşan Canavarlar

Dehlizde canavar koridorun ucundan gelir, yabanda ufuktan görünür. Aradaki fark yabanda iki tarafın da birbirini görmesi ve çoğu zaman çatışmaya girmek zorunda olmamasıdır. Yaban geniştir; kaçınmak için yer vardır.

Sıklık: Hakem, her yolculuk günü için bir kez ve gece kampta bir kez sınama zarı atar. Tehlikeli ya da yoğun bölgelerde bu sayı artırılabilir.

YABANLIK DOLAŞAN CANAVARLAR

Arazi	Şans
Yerleşim yeri, ova, bozkır, çayır	1/6
Orman, tepelik, çöl, kayalık	2/6
Dağ, bataklık, balta girmemiş orman	3/6

Mesafe: Karşılaşma 4z6 × 3 metre uzaklıkta (12-72 metre) başlar. Taraflardan biri şaşırmışsa mesafe 1z4 × 3 metredir (3-12 metre).

Kaçınma: Uzak mesafede başlayan bir karşılaşmada her iki taraf da geri çekilmeyi seçebilir. Hakem, araziye ve hızları göz önüne alarak kaçınmanın mümkün olup olmadığına

karar verir; hızlı olan taraf genellikle uzaklaşabilir. Kaçınmayan taraflar için önce şaşkınlık, sonra tepki zarı atılır (bkz. *Karşılaşmalar ve Çatışma*).

Kendi yurdunda: Yabanda karşılaşılan yaratıklar genellikle kendi topraklarındadır; yolu bilirler, sığınacak yerleri bilirler, çoğu zaman kalabalıktırlar. Yerleşim yerlerine yakın karşılaşmalar ise genellikle insanlarla olur; kervan, devriye, hacı, haydut, çoban vb.

DENİZ MACERASI

Deniz ve nehir yolculukları, yabancı macerasının bir uzantısıdır; ama rüzgâr, akıntı ve derinlik gibi ek faktörlerle şekillenir. Bu bölüm, temel kuralları sunar, ayrıntılı deniz çatışmaları ve seyrüsefer kuralları *Hakem Rehberi*'ndedir.

Suda Günlük Oyun Akışı

1. **Rüzgâr koşulları:** Hakem 2z6 ile rüzgâr durumunu belirler.
2. **Yol belirleme:** Oyuncular günün rotasını seçer.
3. **Kaybolma:** Hakem kaybolma sınaması yapar.
4. **Dolaşan canavarlar:** Hakem gerekli sınamaları yapar.
5. **Betimleme:** Hakem geçilen bölgeleri ve ilgi çekici noktaları anlatır.
6. **Gün sonu:** Hakem zaman kayıtlarını günceller.

Denizde Hava Durumu ve Hareket

Günlük mesafe, geminin temel hareket hızının kilometre cinsinden okunmasıyla belirlenir (yaban yolculuğuyla aynı formülü kullanır).

Rüzgâr koşulları: Yelkenli gemilerin hızı rüzgâra bağlıdır. Hakem her gün 2z6 atarak rüzgâr sınaması yapar.

RÜZGÂR TABLOSU

2z6	Yelkenli hız etkisi
2	Rüzgârsız: yelkenle hareket imkânsız.
3	Hafif esinti: Hız 1/3'e düşer.
4	Yumuşak esinti: Hız 1/2'ye düşer.
5	Orta esinti: Hız 2/3'e düşer.
6-8	Taze rüzgâr: normal hız
9	Kuvvetli rüzgâr: Hız 1/3 artar.
10	Sert rüzgâr: Hız 1/2 artar.
11	Fırtına öncesi*: Hız 2 katına çıkar.
12	Fırtına*: Hız 3 katına çıkar.

* bkz. Fırtına ve Tehlike

Nehir akıntısı: Akıntı yönüne giderken günlük mesafe 1z6+6 kilometre artar, akıntıya karşı giderken ise aynı miktarda azalır.

Fırtına ve Tehlike

Fırtına öncesi: Açık denize uygun gemiler %10, kıyı gemileri %20 ihtimalle su alır. Su alan geminin hareket hızı 1/3 düşer ve limanda tamir gerektirir.

Fırtına: Açık denize uygun yelkenli gemiler rüzgârla sürüklenir (rastgele yön, 3 kat hız). Karaya denk gelirse %75 ihtimalle karaya vurur. Kıyı gemileri %80 ihtimalle batır, karaya yakınsa güvenli liman bulma şansı 2/6'dır.

Kaybolma

Karada kaybolan bir grup yanlış yere varır, denizde kaybolan bir gemi ise hiçbir yere varamaz.

Kılavuz: Yıldızları, akıntıları ve kıyı hatlarını okumayı bilen bir denizci gemiye kılavuzluk eder. Kılavuzu olan bir gemi her deniz günü için 2/6 olasılıkla kaybolma zarı atar. Sapma, karadaki gibi 1z6 ile belirlenir.

Kılavuzsuz gemi açık denize çıkamaz.

Kara görüşten çıktığı anda yön kaybolur; dalgalar her yerde aynıdır, ufuk her yönde boştur ve gemi ancak rüzgârın götürdüğü yere gider. Böyle bir gemi kaybolmuş sayılır ve yalnızca rastlantıyla karaya varır. Kıyıyı gözden ayırmayan bir gemi ise 2/6 ihtimalle kaybolur.

Kaybolmuş gemi: Kılavuz sapmayı fark etmez; gemi günlerce yanlış yönde ilerler. Denizde arazi tutmaz, tanıdık bir yere varılmaz, iz sürülmez; kaybolmuş bir gemi ancak karaya vardığında ya da tanınan bir kıyı, ada veya deniz feneri görüldüğünde nerede olduğunu öğrenir. O kıyı tanınmıyorsa, gemi hâlâ kaybolmuştur; yalnızca artık susuz değildir.

Kaybolma zarı atılmayan durumlar:

Haritacının kaydettiği bir rota da kara güzergâhları gibi işler (bkz. Yaban Haritalama).

Açık gökyüzü gerekir. Kılavuz yıldızlara ve güneşe bakar. Fırtınalı ya da kapalı bir günde kaybolma olasılığı bir kademe artar; üst üste kapalı geçen günlerde Hakem bunu sürdürebilir.

Görüş Mesafesi

Denizde görüş, havadan çok yüksekliğe bağlıdır. Dünya kavilidir: bakan göz ne kadar yüksekteyse ufuk o kadar uzaktır, bakılan şey ne kadar yüksekse o kadar erken görünür. Bu yüzden denizciler önce dağı görür, kıyıyı ise sonra.

DENİZ GÖRÜŞ MESAFESİ

Görülen	Açık günde
Dağlık kıyı, yanardağ	24 km (4 fersah)
Alçak kıyı, kumsal, delta	6 km (1 fersah)
Yelken (gövdesi ufkun ardında)	12 km (2 fersah)
Gövdesiyle birlikte gemi	6 km (1 fersah)
Geminin sancağı, güvertesi	3 km (½ fersah)

Hava: Yağmurda ve puslu havada mesafeler yarıya iner. Yoğun siste görüş 40 metreye düşer: gemi kendi pruvasını zor seçer, ancak sesle yol alır ve karaya çarpana dek karayı görmez.

Denizde Karşılaşmalar

Sıklık: Hakem, suda geçen her gün ve her gece için bir kez dolaşan canavar sınaması zarı atar.

DENİZDE KARŞILAŞMA OLASILIĞI

Sular	Olasılık
Açık deniz	1/6
Kıyı, sığ sular, adalar arası	2/6
Nehir, göl	3/6

Gemi mi, canavar mı? Karşılaşılan şey bir gemiyse görüş kuralları uygulanır: yelkeni iki fersahtan, gövdesi bir fersahtan seçilir (bkz. Görüş Mesafesi). İki gemi birbirini saatler önce görür; yaklaşma, kaçınma ve kovalama kararları bu sürede verilir. Karşılaşma mesafesi zarı atılmaz.

Karşılaşılan şey denizden çıkan bir yaratıksa mesafe **4z6 × 3** metredir. Yaratık suyun altından geldiği için görüş kuralları işlemez; sığ sudan ya da doğrudan geminin altından çıkmışsa mesafe **1z4 × 3** metredir.

KARŞILAŞMA, KAÇINMA VE TAKİP

Bu bölüm, karşılaşma prosedürünün, kaçınmanın ve takibin temel akışını özetler. Ayrıntılı kurallar bir sonraki bölümde verilecektir.

Karşılaşma Akışı

- Şaşkınlık:** Gerekirse, Hakem şaşkınlık sınaması yapar. Her iki taraf da birer z6 atar, 1-2 şaşırdıkları anlamına gelir.
- Karşılaşma mesafesi:** Dehlizde 2z6 × 2 metre, Yabanlıkta ve denizde ise 4z6 × 3 metredir.
- Öncelik:** Şaşkın olmayan taraflar 1z6 ile öncelik zarı atar, yüksek olan önceliğin hangi tarafta olacağını belirler.
- Eylemler:** Çatışma, kaçınma veya müzakere.
- Sonuç:** Bir tur (10 dakika) geçmiş sayılır.

Tepki Zarı

Her karşılaşma çatışma değildir. Canavarların oyunculara tepkisi belirsizse, Hakem 2z6 atar (KARİZMA etkeni uygulanır).

CANAVAR TEPKİ TABLOSU

2z6	Tepki
2-	Düşmanca; saldırır
3-5	Tedirgin; saldırabilir
6-8	Tarafsız; belirsiz
9-11	İlgisiz; umursamaz
12+	Dostça; yardımcı olabilir

Kaçınma

Çatışma başlamadan önce bir taraf kaçmayı deneyebilir. Takip edip etmemek karşı tarafın kararıdır. Takip yoksa kaçınma otomatikman başarılıdır.

Dehlizde kaçınma: Kaçan taraf daha hızlıysa otomatikman başarılıdır. Değilse takip başlar. Tam hızda koşulur ve haritalama imkansızdır. 30 el (5 tur) sonra *bitkinlik** baş gösterir. Hazine bırakmak (3/6 ihtimalle durdurur), yiyecek bırakmak (3/6), gazyacı veya engeller takibi yavaşlatabilir veya durdurabilir.

***Bitkinlik:** Saldırı ve hasar zararlarına -2, ZS'ye ise +2 ceza uygulanır. 3 tur dinlenildiğinde bitkinlik geçer.

Yabanda kaçınma: Başarı şansı, iki grubun boyutuna bağlıdır; küçük gruplar daha kolay kaçır. Arazi koşulları kaçınma olasılığını etkileyebilir. Başarısız olunursa günlük takip başlar.

Denizde kaçınma: Başarı şansı, iki tarafın hız farkına bağlıdır. Daha hızlı tarafın kaçma şansı %80'dir.

DENEYİM VE İLERLEME

Deneyim Puanı

DENEYİM PUANI (DP), karakterlerin maceralardan öğrendiklerini ve dünyada bıraktığı izi temsil eder. Yeterli DP biriktiren karakter seviye atlar. Maceradan getirilen altın, tek başına DP kazandırmaz. Sandıkta duran altın yalnızca altındır; DP o altının harcanmasıyla kazanılır.

Deneyim Puanı Kaynakları

Tutku

Her karakterin, kazandığı altını uğruna harcadığı bir tutkusu vardır. Kimi mabede başışlar, kimi kadim kitaplar arar, kimi meyhanede bir gecede yıllık kazancını dağıtır. Maceracıyı köylüden ayıran şey, o hazineyle yaptıklarıdır.

Karakter güvenli bir yere döndüğünde, tutkusu uğruna **harcadığı her 1 altın sikke için 1 DP** kazanır. Harcanan para geri gelmez; kazanılan DP ise elinden alınamaz.

Neler sayılmaz: Teçhizat, erzak, silah, zırh, kervan masrafları, geçiş ücretleri, büyülü eşyalar, binek ve yardımcı ücretleri DP kazandırmaz. Bunlar bir kayıp değildir, (maceracı bu masrafları zaten yapmak zorundadır) ama bir kazanç da değildir. DP yalnızca geri dönmek üzere elden çıkan paradan gelir.

Ayrım tek cümleyle şudur: **oyunda kalan para DP vermez, oyundan çıkan para verir.**

Ölen karakterin altını DP'ye dönmez. Zengin ölen boşuna ölmüştür.

Tutku, oyuncu tarafından belirlenir ve karakter kâğıdına yazılır. Karakterin ne yaptığından çok ne olmak istediğini gösterir.

Bir tutku şu üç şartı taşımalıdır:

- **Geri dönüşüzdür:** Harcanan para oyundan çıkar. Yatırım, tutku değildir.
- **Kişiseldir:** Gruba değil, karaktere aittir.
- **Doyurulmaz:** Bir kez yapıp bitmez, her defasında daha fazlasını ister.

TUTKULAR TABLOSU

Tutku	Servet nereye akar
Şöhret	Ziyafetler, armağanlar, ozanlara ödenen para, kendi adına dikilen anıtlar.
İnanç	Tapınak adakları, sunular, yoksula sadaka, hac yolculukları.
Bilgi	Kitaplar, tercümanlar, bilgelere ödenen ücretler, malzeme, başarısız deneyler.
Zevk	İçki, kumar, gösterişli giysi, bir gecede eriyen keseler.
Soy	Ailenin borçları, kaybedilmiş toprakların geri alınması, yadigârların satın alınması.
Yapı	Bir kule, bir tapınak, bir sur, bir mezar.
Borç	Bir kan parası, bir yemin, bir intikamın bedeli. Kime ödendiğini Hakem bilir.
Zanaat	Ustalara, kalfalara, alete ve deneme yanılmaya akan para.

Oyuncu bu listeden birini seçebilir ya da kendi tutkusunu yazabilir. İkinci durumda Hakem'in onayı gerekir; ölçü şudur: harcanan para geri gelmemeli ve harcama, karakterin oyundaki gücünü arttırmamalıdır. Rüşvet ve bilgi satın almak bu yüzden tutku sayılmaz; bunların zaten oyunda bir karşılığı vardır.

Tutku, seferin ortasında değiştirilebilir, ancak bu değişikliğin bir bedeli olmalıdır.

İkinci tutku: Karakter, saldırı bonusunun ilk kez yükseldiği seviyede, ikinci bir tutku edinebilir. Bu, her sınıfın seviye tablosunda görünen ilk kayda değer sıçramadır, savaşçı Yiğit olduğunda, ruhban Şifacı olduğunda, büyücü Cadı olduğunda görülür.

İKİNCİ TUTKU TABLOSU

Sınıf	Seviye	Unvan
Savaşçı	4	Yiğit
Ruhban	5	Şifacı
Büyücü	6	Cadı
Hırsız	5	Yankesici
Cüce	4	Yiğit
Elf	4	Sahir Yiğit
Buçukluk	4	Yiğit

İkinci tutku edinmek bir zorunluluk değildir. Almak istemeyen almaz, tek tutkuyla dokuz seviye ilerleyen bir karakter hiçbir şey kaybetmez ve muhtemelen daha net bir kişi olur.

İkinci tutku kazanılan DP'yi arttırmaz. Bir tutku zaten doyurulmazdır, tek başına bütünü altınınızı tüketir. Değiştirdiği tek şey, paranın nereye akabileceğidir. Bilgi peşindeki bir büyücü, kışı geçirdiği köyde harcayacak yer bulamadığı altını ikinci tutkusuna akıtabilir. Kale yaptırmaya karar veren bir savaşçı, taş giden parayı sayabilir. İkinci tutku bir ödülün çok bir tahliye kapağı gibi işler.

Harcamanın bedeli: Servet elden çıkarken iz bırakır. Hakem, bir karakter tutkusuna yüklü bir miktar para akıtığında z6 atarak aşağıdaki tabloya başvurabilir:

HARCAMANIN BEDELİ

z6	Sonuç
1-3	Sorunsuz. Para gitti, DP geldi.
4	Dikkat çektiniz. Biri artık nereden geldiğinizi biliyor.
5	Bir borç, bir söz ya da bir davet. Reddetmenin bir bedeli var.
6	Bir düşman. Kıskanç bir rakip, aldatılmış bir ortak, hoşnutsuz bir tapınak.

Bu tablo **isteğe bağlıdır**, ama tavsiye edilir: harcamanın sonuçsuz olduğu bir sefer, harcama kuralının yarısını boşa harcar.

HAKEM NOTU — TUTKU

Bu kural, altını bir puan sayacı olmaktan çıkarıp bir tercihe dönüştürür. Karakterler artık yalnızca “ne kadar bulduk” diye sormaz; “ne yapacağız” diye de sorar. Dokuz seviye boyunca aynı tutkuya para akıtan bir karakter, kural kitabının hiçbir yerinde yazmayan bir şeye sahip olur: bir hayat hikâyesi.

Bu kural aynı zamanda dünyayı da işletir. Karakterlerin altını tapınaklara, hanlara, ustalara ve taş ocaklarına dağılır; ekonomiye geri döner ve dehlizden çıkan servet dünyada görünür bir iz bırakır. Dokuzuncu seviyede bir karakter bir kale kurduğunda (bkz. *Nam Seviyesi ve Beylik*), o kalenin parası çoktan akmaya başlamış olur.

Canavarlar

Öldürülen ya da alt edilen (büyü, tuzak veya akıl oyunları) her canavarın bir DP değeri vardır.

CANAVAR DP TABLOSU

CZ	Temel DP	Özel Yetenek başına
1'den az	5	1
1	10	3
1+	15	4
2	20	5
2+	25	10
3	35	15
3+	50	25
4	75	50
4+	125	75
5	175	125
5+	225	175
6	275	225
6+	350	300
7	450	400
8	650	550
9-10+	900	700
11-12+	1,100	800
13-16+	1,350	950
17-20+	2,000	1,150
21+*	2,500	2000

21'den sonraki her can zarı için, canavarın temel değerine ve özel yetenek başına 250 eklenir.

Canavar açıklamasındaki CAN ZARI'ndan sonraki her yıldız (*) bir özel yeteneği gösterir. Örneğin 4** CAN ZARI olan bir yaratığın DP değeri: 75 (temel) + 50 + 50 = 175 DP'dir.

Hazine Paylaşımı

Hazine: Macera sonunda getirilen hazine, hayatta kalan karakterler arasında eşit olarak paylaşılır. Yardımcılar yarım pay alır. Grup dilerse başka bir paylaşım üzerinde anlaşabilir; bu, oyuncuların kendi aralarında halledeceği bir iştir.

Hazineden DP kazanılmaz. Her karakter, kendi payını kendi tutkusu uğruna harcadığı ölçüde DP kazanır.

Canavar DP'si: Öldürülen ya da alt edilen canavarlardan kazanılan DP, hayatta kalan karakterler arasında eşit paylaşılır. Yardımcılar burada da yarım pay alır.

Birincil özellik bonusu: Sınıfının birincil özelliğinde yüksek puana sahip karakterler, kazandıkları DP'ye bonus alır (bkz. Karakter Oluşturma).

Büyülü eşyalar DP kazandırmaz. Bu eşyalar satılmak için değildir; alıcısı da kolay bulunmaz. Bir eşyanın gerçekten büyülü olduğunu anlayabilecek ve bedelini ödeyebilecek biri her kasabada bulunmaz. Bunun için bir mabet, bir büyücü, bir bey, bir loncanın ustası gerekir. Böyle birini aramak başlı başına bir iştir. Büyülü bir kılıç kuşanılır, bir asa kullanılır, bir yüzük saklanır; hiçbirisi altına dönmez.

Mücevher, altın kapacak, ipek ve sanat eseri ise satılabilir. Satıldığında değeri kadar altın eder ve o altın harcadığında DP kazandırır. Satılmamış bir yakut, kesede duran bir taşın ibarettir.

Azami Deneyim Puanı

Bir maceradan kazanılan DP, karakteri tek seferde birden fazla seviye atlatamaz. Kazanılan DP bunu aşıyorsa Hakem, karakteri bir sonraki seviyenin 1 DP altında bırakır.

Aynı kural harcama için de geçerlidir; bir karakter bir seferde ancak bir sonraki seviyenin 1 DP altına kadar harcayarak DP kazanabilir.

SEVİYE ATLAMA

Karakter, sınıfının seviye tablosunda belirtilen DP eşiğini geçtiğinde seviye atlar. Bu ancak macera sona erip grup güvenli bir yere döndükten sonra gerçekleşir; çatışmanın ortasında seviye atlanmaz.

Seviye atlayan karakterler:

1. **Can zarı:** Yeni can zarı atılır, bünye etkeni eklenir, sonuç mevcut can puanına eklenir.
2. **Kurtulma zarları:** Yeni seviyeye göre güncellenir (gerekliyse).
3. **Saldırı bonusu:** Yeni seviyeye göre güncellenir (gerekliyse).
4. **Büyü yuvası:** Ruhban, büyücü ve elf için sınıf tablosuna göre güncellenir (gerekliyse).
5. **Sınıf yetenekleri:** Yeni seviyede kazanılan yetenekler etkin olur (gerekliyse).

Her sınıfın seviye tablosu *Karakter Sınıfları* bölümünde verilmiştir.

Nam Seviyesi ve Ötesi

Savaşçı ve ruhban 9., büyücü 11. seviyede nam seviyesine ulaşır. Nam seviyesindeki karakter artık diyarda tanınan bir güçtür; bir üs, kale ya da kule yaptırabilir, kendisine bağlı adamlar toplayabilir, toprak yönetebilir.

Nam seviyesi, DP'nin son bulduğu yerdir: karakter artık seviye atlamaz ve harcadığı altın ona puan kazandırmaz. Tutkusu ise sürer. Bir bey, kimse saymadığı hâlde tapınak yaptırmayı, ozan beslemeyi ya da eski bir borcu ödemeyi bırakmaz.

Nam seviyesinin ayrıntıları *Nam Seviyesi ve Beylik* bölümündedir.

6 KARŞILAŞMALAR VE ÇATIŞMA

KARŞILAŞMA PROSEDÜRÜ

Karakterler bir canavarla ya da başka yaratıklarla karşı karşıya geldiğinde (ister Hakem'in önceden yerleştirdikleri olsun, ister dolaşan canavar sonucu olsun) aşağıdaki adımlar izlenir:

1. **Şaşkınlık:** Hakem, gerekiyorsa şaşkınlık sınaması yapar.
2. **Karşılaşma mesafesi:** İki taraf arasındaki mesafe belirlenir.
3. **Öncelik:** Şaşkın olmayan taraf(lar) öncelik zarı atar.
4. **Eylemler:** Taraflar ne yapacaklarına karar verir; çatışma, müzakere veya kaçınma.
5. **Sonuç:** Karşılaşma çözülür. Bir tur (10 dakika) geçmiş sayılır.

ŞAŞKINLIK

Bir karşılaşmanın başında, birbirinin varlığından habersiz olan taraf şaşkın olabilir. Hakem duruma göre karar verir. Örneğin bir canavar sessizce beklerken gürültülü bir grubun yaklaşması şaşkınlık sınaması gerektirebilir, ama açık bir alanda iki grubun birbirini görerek yaklaşması gerektirmez.

Sınama: Şaşkınlık mümkünse her taraf için 1z6 atılır. Hakem canavarlar için, bir oyuncu da grup adına atar.

ŞAŞKINLIK TABLOSU

z6	Sonuç
1-2	Taraf şaşkın durumdadır.
3-6	Taraf şaşkınmamıştır.

Etkileri:

- **İki taraf da şaşırırsa:** Kısa bir şaşkınlık anı; her iki taraf da bir avantaj kazanamaz. Bir el geçer, sonra normal olarak öncelik belirlenir.
- **Bir taraf şaşırırsa:** Şaşkın olmayan taraf fazladan bir el kazanır, avantajlıdır. Bu elde şaşkın haldeki taraf hiçbir hamle yapamaz; hareket edemez, saldıramaz,

büyü kullanamaz. Bu avantaj eli bittikten sonra normal çatışma eli başlar.

- **Hiçbir taraf şaşkırmazsa:** Doğrudan öncelik zarı atılır.

Açık arazide şaşkınlık olağan değildir;

grup, yarım fersah (3 km) öteden geleni görür. Şaşkınlık zarı yalnızca görüşün kapandığı yerlerde; ormanda, bataklıkta, tepeler ve kayalıklar arasında, gece, sis ve fırtınada, ya da yeraltından, sudan, havadan gelen yaratıklar için atılır.

KARŞILAŞMA MESAFESİ

İki tarafın ne kadar uzakta olduğunu genellikle ortam belirler; bir koridorun sonundaki canavar, bir odaya giren yaratıklar vb. Mesafe belirsizse, Hakem aşağıdaki zarları atar.

KARŞILAŞMA MESAFESİ

Ortam	Mesafe
Dehliz	2z6 × 2 metre
Yabanlık	4z6 × 3 metre
Deniz	4z6 × 3 metre

Şaşkın durumunda yabanlık ve denizdeki mesafe 1z4 × 3'e düşer.

TEPKİ ZARI

Her karşılaşma çatışmayla sonuçlanmak zorunda değildir. Bazı canavarlar (iskeletler, zombiler) her zaman saldırır, ama çoğunun tepkisi duruma bağlıdır. Canavarların tepkisi belirsizse Hakem 2z6 atar ve (eğer bir karakter yaratıklarla doğrudan iletişim kurmaya çalışıyorsa) KARİZMA etkeni uygular:

CANAVAR TEPKİ TABLOSU

2z6	Tepki
2-	Düşmanca; hemen saldırır
3-5	Tedirgin; muhtemelen saldırır
6-8	Tarafsız; belirsiz
9-11	İlgisiz; umursamaz, yoluna gider
12+	Dostça; yardımcı olabilir

Oyuncular yaratıklarla müzakere edebilir, rüşvet teklif edebilir ya da blöf yapabilir. Hakem, bu girişimlerin başarısını duruma göre değerlendirir ve gerekirse yeni tepki zarı atabilir.

HER KARŞILAŞMA ÇATIŞMA DEĞİLDİR

Oyuncular için en akıllıca taktiklerden biri, özellikle güçlü düşmanlarla karşılaştıklarında çatışmadan kaçınmayı denemektir. Müzakere, rüşvet ve geri çekilme, bir grubun hayatta kalmasının anahtarı olabilir.

KAÇINMA VE TAKİP

Çatışma başlamadan önce bir taraf kaçmaya karar verebilir. Bu durumda karşı taraf takip edip etmemeye karar verir.

- **Takip yoksa:** Kaçınma otomatikman başarılıdır, karşılaşma sona erer.
- **Takip varsa:** Kaçınma şansı ortama göre belirlenir (aşağıya bakınız).

Dehlizde Kaçınma ve Takip

İki tarafın hareket hızları karşılaştırılır:

- **Kaçan taraf daha hızlıysa:** Kaçınma otomatikman başarılıdır; tabii kaçan taraf çıkmaz yol, kilitli kapı gibi bir sebeple durmak zorunda kalmazsa.
- **Kaçan taraf daha yavaşsa veya hızlar eşitse:** Takip başlar.

Takip Kuralları

- Zaman el cinsinden ölçülür.
- İki taraf da tam hıza koşar.
- Koşarken haritalama yapılmaz.

Bitkinlik: 30 el (5 tur) koşuktan sonra karakterler bitkin düşer. Bitkin karakterlerin saldırı ve hasar zarlarına -2, ZS'lerine ise +2 ceza uygulanır. 3 tur dinlenildiğinde bitkinlik geçer.

Görüş: Takipçi kaçanları görüş alanından kaybederse takip biter. Karanlıkta ışık taşıyan taraf görüşten kaybolamaz; meşaleyi söndürmek kaçmanın en hızlı yoludur, ama kaçanlar da karanlıkta kalır.

TAKİP YAVAŞLATMA / DURDURMA

Yöntem	Durma Şansı
Hazine bırakmak (akıllı yaratıklar)	3/6
Yiyecek bırakmak (aç/düşük zekalı yaratıklar)	3/6
Yanan gazyağı, engel	Hakem kararı

Kaçan taraf arkasındaki kapıyı kapatabilir. Kapıyı demir kazıklarla sıkıştırmak bir el alır ve bu sırada takipçiler yaklaşır; sıkıştırılmış bir kapı takipçileri en az 1z4 el oylar. Çoğu canavar kapalı ama sıkıştırılmamış bir kapıyı zorlayarak açabilir.

Yabanda Kaçınma ve Takip

Kaçınma şansı yüzdelik zarla belirlenir. Hiçbir taraf şaşırmadıysa, başarı şansı iki grubun büyüklüğüne bağlıdır (küçük gruplar daha kolay kaçır, kalabalık takipçiler ise ağır ve dağınıktır):

YABANLIK KAÇINMA

Kaçan grup boyutu	1 takipçi	2-3 takipçi	4+ takipçi
1-4 kişi	%50	%70	%90
5-12 kişi	%35	%50	%70
13-24 kişi	%25	%35	%50
25+ kişi	%10	%25	%35

Arazi etkeni: Hakem, sık ormanlık veya dağlık gibi saklanmayı kolaylaştıran arazilerde olasılığı %25'e kadar arttırabilir. Kaçınma olasılığı her zaman %5'in altına inmez.

Hız: Takipçi iki kat hızlıysa kaçınma şansı %25 azalır, kaçan taraf iki kat hızlıysa %25 artar.

Şaşkınlık: Şaşkın olan taraf kaçamaz. Şaşırtan taraf ise zar atmadan kaçır, karşı taraf bir karşılaşmanın gerçekleştiğinden bile habersizdir.

Takip

Kaçınma başarısız olursa takip başlar. Her döngü bir yolculuk günüdür; erzak tüketilir, dolaşan canavarlar sınaması yapılır.

1. Takipçi daha yavaş ya da eşit hızdaysa takip sona erer; kaçan taraf kurtulmuştur.
2. Takipçi daha hızlıysa yetişme şansı %50'dir, iki kat hızlıysa %75. Yetişirse karşılaşma başlar.
3. Yetişemezse, kaçan taraf yeniden kaçınma zarı atar. Başarılı olursa takip biter, başarısızsa ertesi gün 2. adıma dönülür.

Kaçan taraf kaçtığı sürece rastgele bir yöne gider, o günlerde harita çizilemez ve takipten kurtulan grup kaybolmuş sayılır.

Yük bırakma: Kaçan taraf erzağını, hazinesini ya da yükünü geride bırakarak takipçiyi oyalayabilir. Aç bir yaratık yiyeceğe, açgözlü bir yaratık altına denk gelince durur; Hakem 1z6 ile karar verir. Neyin geride bırakılacağıysa kaçanların kararıdır.

Denizde Kaçınma ve Takip

Denizde kaçınma, hızdan ibarettir çünkü saklanacak bir orman yoktur.

DENİZDE KAÇINMA

Kaçan tarafın hızı	Kaçış Şansı
Takipçiden hızlı	%80
0-6 m/el yavaş	%50
7-12 m/el yavaş	%40
13-18 m/el yavaş	%35
19-24 m/el yavaş	%25
25+ m/el yavaş	%10

Başarılı kaçınma: Takipçi, ertesi gün dolaşan canavar zarıyla yeniden karşılaşma yaşamadıkça kaçanı bulamaz. Denizde iz sürülmez.

Takip

Kaçınma başarısız olursa kovalamaca gün boyu sürer ve ertesi gün de sürebilir. Her gün:

1. Rüzgâr sınaması yapılır. Rüzgâr yalnızca yelkenli gemileri etkiler, kürekli gemiler etkilenmez.
2. İki geminin o günkü hızları (yelken ya da kürek) karşılaştırılır ve kaçınma zarı yeniden atılır.
3. Kaçınma başarısızsa takip ertesi güne sarkar. Takipçi o gün kaçanı görüş mesafesinde tutmuşsa mesafe kapanır, kaybederse takip biter.

Kürek ve yelken: Rüzgârsız bir günde kürekli gemi kaçamayanı yakalar, yelkenli ise kımlıdayamaz. Fırtınada ise tersi olur. Denizde kovalamacayı çoğu zaman gemiler değil, rüzgâr belirler.

Yük atmak: Kaçan gemi yükünün dörtte birini denize atarak kaçış şansını %10 artırır; yarisını atarsa %20. Atılan yük geri alınamaz.

ÇATIŞMA

Bir taraf saldırmaya, büyü yapmaya veya taktiksel hareket etmeye karar verdiğinde çatışma başlar. Zaman *el* (10 saniye) cinsinden ölçülür. Her el, aşağıdaki aşamalarla çözümlenir.

Öncelik

Her elin başında taraflar 1z6 atar. Hakem canavarlar için, bir oyuncu grup adına atar.

- **En yüksek atan taraf önceliği kazanır:** Önceliği kazanan taraf, o elde önce mi yoksa sonra mı hamle yapacağını seçer.
- **Berberlik:** Ya iki taraf da zarları tekrar atar, ya da o el boyunca tüm eylemler eşzamanlı olarak çözümlenir.
- **Yavaş silahlar:** Bazı ağır menzilli silahlarla saldıran karakterler, öncelikleri olsa bile her zaman elin sonunda hareket eder, önceliği kaybetmiş gibi davranırlar.

HADEM NOTU — BİREYSEL ÖNCELİK

Taraf bazlı öncelik yerine, her katılımcı ayrı ayrı 1d6 atabilir. Bu zara çeviklik etkeni eklenir. Canavarlar için Hakem, yaratığın hızına göre etken belirleyebilir. Bu isteğe bağlı bir kuraldır.

El Oyun Akışı (Çatışma turu)

Öncelik zarı atıldıktan sonra, her el aşağıdaki aşamalarla çözümlenir. Öncelik sahibi taraf her aşamada önce hamle yapar (ya da önce hamle yapmak yerine karşı tarafa devrettiyse, her aşamada sonra hamle yapar).

1. **Hareket:** İki taraf hareket eder (öncelik sırasıyla).
2. **Atış:** Menzilli silahlarla saldırı atışları yapılır.
3. **Büyü:** Büyüler kullanılır.
4. **Dövüş:** Göğüs göğse saldırılar eşzamanlı çözümlenir.
5. **Moral:** Hakem, gerekiyorsa moral sınaması yapar.

Her aşama aşağıda ayrıntılı olarak açıklanmaktadır.

Hareket

Bildirim: Geri çekilme, kaçış (bkz. göğüs göğse dövüşten kopma) veya büyü kullanmak

isteyen karakterler, hareket aşamasından önce niyetlerini bildirmelidir.

Hareket hızı: Bir karakter, her elde temel hareket hızının 1/3'ne denk olan *karşılaşma hızı* kadar hareket edebilir. Bu değer hareket hızının yanında parantez içinde verilmiştir. Örneğin, 24 (8) hareket hızına sahip bir karakter, bir elde 8 metre hareket eder.

Azami süre: Karakterler bu hızda en fazla 60 el (1 tur) hareket edebilir.

Göğüs göğse dövüş dışındaki karakterler karşılaşma hızı kadar serbestçe hareket edebilir.

Göğüs Göğse Dövüşten Kopma

Bir düşmanla göğüs göğse dövüşteyken (1 metre veya daha yakinken) yalnızca iki tür hareket mümkündür:

- **Geri çekilme:** Karakter yüzünü düşmana dönük tutarak geri çekilir, en fazla karşılaşma hızının yarısı kadar hareket eder. Arkasında yeterli alan olmalıdır. Kalabalık durumlarda arkadaki yaratıklar bu hareketi engelleyebilir. Karakter bu elde normal şekilde saldırabilir.
- **Kaçış:** Karakter sırtını dönerek tam karşılaşma hızında kaçır. Bu elde saldırı yapamaz. Düşman, kaçan karaktere karşı saldırı zarlarına +2 bonus kazanır ve karakterin kalkanından gelen ZS bonusu göz ardı edilir.

Atış

Menzilli silahlarla (yay, kurmalı yay, sapan, cirit vb.) saldırılar bu aşamada yapılır. Menzilli saldırılar yalnızca düşman 1 metreden uzakta olduğunda yapılabilir.

Erim: Her menzilli silahın, yakın, orta ve uzak olmak üzere üç erim kategorisi vardır. (bkz. Silah tablosu).

ERİM ETKEN TABLOSU

Erim	Saldırı etkeni
Yakın	+1
Orta	-
Uzak	-1
Uzak ötesi	Saldırı yapılamaz

Menzilli saldırı şu şekilde yapılır:

1. **Saldırı zarı:** 1z20 atılır.
2. **ÇEVİKLİK etkeni:** Menzilli silahlarla yapılan saldırılarda, ÇEVİKLİK atış etkeni eklenir.
3. **Sınıf bonusu:** Karakterin sınıfından gelen sınıf saldırı bonusu eklenir.
4. **Erim etkeni:** Hedefin karaktere uzaklığına bağlı olarak erim etkeni eklenir.
5. **Diğer etkenler:** Varsa, büyümlü silahlardan gelen etkenler ile Hakem kararıyla verilen durumsal etkenler (örneğin siper etkeni) eklenir.
6. **İsabet:** Etkenlerle düzenlenmiş zar, hedefin ZIRH SINIFI'nın gerektirdiği saldırı zarı değeriyle karşılaştırılır. ZS'nin gerektirdiği değere eşit veya daha fazlaysa saldırı başarılıdır.

Bu zar, atışın isabetli olup olmadığından çok, isabet eden saldırının etkili bir hasar verip vermediğini belirler.

Ham 1 ve 20: Ham (etkenlerle düzenlenmemiş) saldırı zarlarında 20 her zaman 'isabet' 1 ise her zaman 'ıska' demektir.

Karakterler elde bir kez saldırır. Bazı canavarların birden fazla saldırısı vardır (bu canavar açıklamasında belirtilir).

HADEM NOTU — İSABET DEĞERİ

Sürekli olarak saldırı tablosuna bakmak istemiyorsanız, hedefin ZS değerini 19'dan çıkararak gereken saldırı zarı değerini hesaplayabilirsiniz.

Hasar

Başarılı saldırılar hasar verir.

Karakter saldırıları: Kullanılan silahın, silah tablosunda belirtilen hasar zarını kullanarak zar atılır. Eğer menzilli saldırı *fırlatma* özellikli bir silahla yapıldıysa, hasara KUVVET dövüş etkeni de eklenir.

SALDIRI TABLOSU

ZS	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3
z20	7+	8+	9+	10+	11+	12+	13+	14+	15+	16+	17+	18+	19+	20	20	20

Canavar saldırıları: Canavar açıklamasında belirtilen hasar zarı atılır.

Asgari hasar: İsabet eden bir saldırı, etkenler hasarı 0'a veya altına düşürse bile en az 1 hasar verir.

Hedef, hasar zarıyla belirlenen kadar CAN PUANI kaybeder.

Sipere Atış

Siper etkeni: Düşman bir engelin arkasına sığınmışsa Hakem saldırı zarına ceza uygulayabilir:

SİPER ETKEN TABLOSU

Siper Düzeyi	Saldırı etkeni
Hafif siper (masa, fıçı vb.)	-2
Ağır siper (sık orman vb.)	-4
Tam siper (köşe, duvar vb.)	Saldırı yapılamaz

Hedefin ne kadarının görüldüğüne bakarak Hakem etkeni bir puan artırıp azaltabilir; hangi düzeye girdiği belirsizse yakın olanı seçer ve oyunu sürdürür.

Göğüs Göğse Dövüşün İçine Atış

Bir arbedenin içine ok atmak, hedefi seçmek demek değildir. Böyle bir atış yapan karakter, saldırı zarından önce 1z6 atar: 1-3 gelirse ok kendi tarafından birine, 4-6 gelirse hedeflenen düşmana isabet eder. Ardından saldırı zarı, kime yöneldiyse ona karşı normal bir şekilde atılır.

Kalabalık dengesizse Hakem bu oranı değiştirebilir; tek bir düşmanı çevrelemiş dört yoldaşın arasına atış yapmak çok daha tehlikelidir.

Göğüs Göğse Dövüşte Menzilli Silah

Düşmanla göğüs göğse dövüşe girmiş bir karakter menzilli silah kullanamaz.

Büyü

Tek eylem: Büyü kullanan bir karakter o elde başka hiçbir eylem yapamaz; hareket edemez, saldıramaz.

Serbestlik: Büyücünün sözlü ve bedensel hareketleri yapabilmesi gerekir. Susturulmuş, bağlanmış veya büyüülü sessizlik alanında olan bir karakter büyü kullanamaz.

Görüş hattı: Büyünün açıklamasında aksi belirtilmedikçe, hedefin görüş hattında olması gerekir.

Büyünün bozulması: Büyü kullanan bir karakter önceliği vermişse (sonra hamle yapan taraftaysa) ve kendi sırası gelmeden önce bir saldırıya uğrar veya kurtulma zarını kaybederse, büyü bozulur. Büyü, sanki kullanılmış gibi hafızadan silinir ama etkisi gerçekleşmez.

Dövüş

Düşmana 1 metre veya daha yakındaki karakterler göğüs göğse dövüş saldırısı yapar. Göğüs göğse dövüş **eşzamanlı** çözümlenir; iki taraf da aynı anda vurur. Bu, bir yaratığın ölümcül darbe aldığı elde bile karşısındaki düşmana son bir saldırı yapabileceği anlamına gelir.

Dövüşte saldırı şu şekilde yapılır:

1. **Saldırı zarı:** 1z20 atılır.
2. **KUVVET etkeni:** Göğüs göğse dövüş silahlarıyla yapılan saldırılarda, KUVVET dövüş etkeni eklenir.
3. **Sınıf bonusu:** Karakterin sınıfından gelen sınıf saldırı bonusu eklenir.
4. **Diğer etkenler:** Varsa, büyüülü silahlardan gelen etkenler ile Hakem kararıyla verilen durumsal etkenler eklenir.

5. **İsabet:** Etkenlerle düzenlenmiş zar, hedefin ZIRH SINIFI'nın gerektirdiği saldırı zarı değeriyle karşılaştırılır. ZS'nin gerektirdiği değere eşit veya daha fazlaysa saldırı başarılıdır.

Bu zar, saldırının isabetli olup olmadığından çok, isabet eden darbenin etkili bir hasar verip vermediğini belirler.

Ham 1 ve 20: Ham (etkenlerle düzenlenmemiş) saldırı zarlarında 20 her zaman "isabet" 1 ise her zaman "ıska" demektir.

Karakterler elde bir kez saldırır. Bazı canavarların birden fazla saldırısı vardır (bu canavar açıklamasında belirtilir).

Hep birlikte atmak: Dövüş eşzamanlı olduğu için, birden fazla z20 varsa saldırı zarları sırayla değil hep birlikte atılabilir. Önce herkes kime saldırdığını söyler, sonra zarlar aynı anda atılır. Böylece kimse başkasının sonucunu görüp hedefini değiştirmez. Hasar zarları da aynı şekilde atılabilir.

Hasar

Başarılı saldırılar hasar verir.

Karakter saldırıları: Kullanılan silahın, silah tablosunda belirtilen hasar zarını kullanarak zar atılır. Zar sonucuna KUVVET dövüş etkeni eklenir.

Canavar saldırıları: Canavar açıklamasında belirtilen hasar zarı atılır.

Asgari hasar: İsabet eden bir saldırı, etkenler hasarı 0'a veya altına düşürse bile en az 1 hasar verir.

Hedef, hasar zarıyla belirlenen kadar CAN PUANI kaybeder.

SALDIRI TABLOSU

ZS	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3
z20	7+	8+	9+	10+	11+	12+	13+	14+	15+	16+	17+	18+	19+	20	20	20

Moral

Çatışmada Hakem, canavarların veya yardımcı dışı figüranların savaşmaya devam edip etmeyeceğini belirlemek için moral sınaması yapabilir.

Moral puanı: Her canavarın 2-12 arasında bir moral puanı vardır (canavar açıklamasında belirtilir). Yüksek puan, daha cesur bir yaratık anlamına gelir.

Moral puanı 2 olan bir canavar sıkıştırılmadıkça asla dövüşmez. Moral puanı 12 olan bir canavar ise ölene dek savaşır.

Moral sınaması: Hakem 2z6 atar.

- **Sonuç moral puanından yüksekse:** Canavar teslim olur veya kaçmaya çalışır.
- **Sonuç moral puanına eşit veya düşükse:** Canavar savaşmaya devam eder.

Hakem genellikle iki durumda moral sınaması yapar:

1. **Taraf ilk kaybını verdiğinde** (ilk kan)
2. **Tarafın yarısı savaş dışı kaldığında** (öldürülme, uyutulma, kaçış vb.)

İki başarılı sınama: Bir canavar iki moral sınamasını geçtiyse, artık ölene kadar savaşır, başka sınama yapılmaz.

Durumsal etkenler: Hakem, koşullara göre moral puanına -2 ile +2 arası etken uygulayabilir. Kaybeden taraf -1, kazanan taraf +1 alabilir. Moral 2 veya 12 olan yaratıklara etken uygulanmaz.

Oyuncu karakterleri: Moral sınaması yalnızca canavarlar ve yardımcı dışı figüranlar için geçerlidir. Oyuncu karakterlerinin ne yapacağına her zaman oyuncular karar verir.

Yardımcılar: Yardımcılar savaşta moral sınaması yapmaz. Ancak aşırı tehlikeli durumlarda sadakat sınaması gerekebilir (bkz. *Yardımcılar, Sadakat ve Moral*).

Paralı Asker Morali

Paralı askerlerin moral, asker türüne göre belirlenir ve canavarlarla aynı şekilde sınanır.

PARALI ASKER MORAL TABLOSU

Asker Türü	Moral
Eğitimsiz milis	6
Barbar savaşçı	7
Eğitilmiş savaşçı	8

Moral değerine atlı olmak +1, seçkin olmak +1, fanatiklik ise +2 bonus verir.

Paralı askerlerin morali, çalışma koşullarına göre hakem tarafından düzeltilebilir. Sık sık ölen veya kötü muamele gören askerlerin morali düşer, zenginlik ve zafer yaşayan askerlerin morali yükselir.

ÇATIŞMA SONRASI KONTROL LİSTESİ

- ☐ Yaralıları say. Kim kaç CP'de?
- ☐ Ölülerini not et.
- ☐ Büyülü iyileşme kullanılacak mı?
- ☐ Harcanan kaynaklar: ok, yağ, büyü yuvaları?
- ☐ Düşman cesedini ve odayı ara (1 tur sürer, dolaşan canavar tehlikesi).
- ☐ Hazineyi topla ve ağırlığı hesapla.
- ☐ KRİTİK KARAR: Devam mı, dönüş mü?
 - Kaynaklar yeterli mi?
 - Meşale kaç tur dayanır?
 - Büyü yuvaları kaldı mı?
 - Geri dönüş yolu açık mı?

BİR EL NEYİ ANLATIR

Bir saldırı zarı tek bir kılıç savuruşu değildir. Bir el on saniyedir ve bu süre boyunca iki taraf da defalarca hamle yapar: yoklar, savuşturur, geri çekilir, boşluk arar, bir açık kolları. Zar bunların hepsini birden çözer. Attığınız zar “kılıcım ona değdi mi?” sorusunun değil, “**bu on saniyede işe yarar bir şey oldu mu?**” sorusunun cevabıdır.

Iska da en az isabet kadar ayrıntılıdır. Tutmayan bir saldırı, havayı yaran bir kılıç demek değildir; savuşturulmuş, kalkanla karşılaşmış, zırha çarpıp kaymış ya da hedef bir adım geri çekildiği için boşa düşmüş olabilir. ZİRH SINIFININ yalnızca “değdi mi değmedi mi?” demek olmamasının sebebi budur: zırh, isabet eden darbeleri de zararsız kılar. Levha zırh kuşanmış bir savaşçıya on saniye boyunca defalarca vurulur ve bunların hiçbirisi bir şey ifade etmez.

CAN PUANI da aynı soyutlamanın parçasıdır. Kaybedilen her puan açılmış bir yara değildir; son anda savuşturulan bir darbe, tükenen nefes, dağılan dikkat, biten şanstır. 1 CP ile ayakta duran bir karakter kan içinde olmak zorunda değildir; yalnızca artık şansı kalmamıştır. Bu yüzden dinlenmek CAN PUANINI geri getirir; iyileşen şey her zaman yara değildir.

Hakem için bunun pratik karşılığı şudur: **zarı değil eli tasvir etmek**. “Vurdun, 6 hasar” yerine “kalkanını kaldırmayı denedi ama geç kaldı, omzundan aşağı etti” demek aynı sonucu anlatır ve masayı bambaşka bir yere taşır. Aynı sebeple, “gözüne nişan alıyorum” ya da “bacağını hedefliyorum” gibi ayrıntılar ayrı bir kural gerektirmez: zaten o on saniyenin içindedirler ve saldırı zarı bunları da hesaba katmıştır.

ÖRNEK ÇATIŞMA

Aşağıdaki sahne, Giriş bölümündeki örnek oyunun devamıdır. Grup dört goblinle karşılaşmış, üçünü *Uyku* büyüsüyle etkisiz bırakıp bağlamış, dördüncüsü ise çuvalı bırakıp teslim olmuştu. Ama o goblin bağırması ve bağırmasının bir sebebi vardı.

Hakem: Teslim olan goblin hâlâ bağırıyor. Odanın kuzeyindeki alçak geçitten paldır küldür sesler geliyor: dört goblin daha. İkisinin elinde mızrak, ikisinin elinde sapan var. Geçidin ağzından odaya doğru geliyorlar.

Elif: Şaşırdık mı?

Hakem: Hayır. Siz bağırmaı duydunuz, onlar da bile geliyor. İki taraf da birbirini bekliyor; şaşkınlık zarı atmıyoruz. Karşılaşma mesafesine bakalım. (226 atar) 3 geldi, yani 6 metre. Öncelik zarı atalım.

Elif: (grup adına atar) 4.

Hakem: (goblinler için atar) 2. Öncelik sizde. Bu elde önce mi hamle yapmak istersiniz, sonra mı?

Elif: Önce.

Hakem: Peki. Hareket aşaması. Ne yapıyorsunuz?

Deniz: Honos geçidin ağzına doğru iki metre ilerliyor, kalkanı önde. Oradan geçmelerini zorlaştırmak istiyorum.

Elif: Murat yerinde kalıyor, Honos'un yanında. Bekliyorum.

Can: Selena geriye, ateşin arkasına doğru dört metre çekiliyor. Bir şey daha yapabilir miyim? Gazyağı şişemin paçavrasını Honos'un meşalesinden tutuşturmak istiyorum.

Hakem: Hareket ederken bunu yapabilirsin, zar gerekmez. Şimdi goblinler hareket ediyor. Mızraklı ikisi doğrudan üstünüze geliyor; aradaki dört metreyi kapatıp Honos ile Murat'a giriyorlar, artık göğüs göğsesiniz. Sapanlı ikisi geçidin ağzında duruyor, sizden beş metre ötede. Atış aşaması. Öncelik sizde, önce siz.

Can: Yanan şişeyi sapanlılardan birine fırlatıyorum.

Hakem: Çeviklik atış etkenini ekle. Goblinin zırh sınıfı 6, yani 13 veya üstü gerekiyor.

Can: Çevikliğim 13, +1. (220 atar) 14 geldi, artı 1, 15. İsabet!

Hakem: 1z8 hasar at.

Can: 5.

Hakem: Şişe göbeğinde patlıyor, alevler paçavralarına sıçrıyor. Goblin çığlık atarak yere yuvarlanıyor ve üstünü söndürmeye çalışıyor. Yanan yağ iki el daha hasar verecek. Şimdi diğer sapanlı; Selena'yı hedef alıyor, en korunmasız olan o. Selena'nın zırh sınıfı 8, 11 veya üstü gerekiyor. (220 atar) 7. Taş, Selena'nın omzunun bir karış yanından geçip duvara çarpıyor. Büyü aşaması.

Can: Bende büyü kalmadı, *Uyku*'yu kullanmıştım.

Deniz: Ben de 1. seviyeyim, henüz büyü kullanamıyorum.

Hakem: O halde bu aşama boş geçiyor. Dövüş aşaması. Göğüs göğse saldırılar eşzamanlı çözümlenir; herkes aynı anda vuruyor.

Elif: Murat karşındaki mızraklıya uzun kılıcıyla saldırıyor. (220 atar) 16! Kuvvetim 14, +1. Toplam 17.

Hakem: 13 gerekiyordu, isabet. Hasar at.

Elif: (1z8 atar) 6, artı kuvvet etkeni, 7.

Hakem: Fazlasıyla yeter. Goblin mızrağını düşürüyor ve olduğu yere yığılıyor. Ama unutma; dövüş eşzamanlı. O da bu elde saldırısını yapıyor. (220 atar) 15. Murat'ın zırh sınıfına isabet. (1z6 atar) 2 hasar. Ölüken mızrağını savuruyor ve ucu Murat'ın baldırını sıyrıyor. Deniz, sen?

Deniz: Honos topuzuyla vuruyor. (220 atar) 9.

Hakem: 13 gerekiyordu, iska. Topuz kalkanına çarpıp sekiyor. Onun saldırısı: (220 atar) 17, senin zırh sınıfın 4, isabet. (1z6 atar) 3 hasar. Mızrak örgü zırhının halkalarının arasından giriyor. Moral aşaması. Goblinler ilk kaybını verdi, biri de yanıyor. Moral sinaması yapıyorum; goblinlerin moral puanı 7. (226 atar) 9.

Hakem: 7'den yüksek, moralleri bozuldu. Yanan goblin kendini geçide atıyor, alevler duvarları yalıyor. Ayakta kalan mızraklı bir adım geri çekiliyor, arkadaşının cesedine bakıyor, sonra mızrağını yere bırakıp koşarak kaçıyor. Sapanlı da peşinden. Odada bir anda sessizlik oluyor; bağlı üç goblin, teslim olan biri ve yerde yanan bir yağ birikintisi kalıyor.

Deniz: Teslim olan goblin ne yapıyor?

Hakem: Ellerini havada tutmaya devam ediyor ama gözü çuvalda.

Deniz: Ona doğru meşaleyi kaldırıp otoriter bir sesle konuşuyorum: "Bizi Utku gönderdi. Anladın mı? Utku."

Hakem: Goblin Kamuca bilmiyor, Deniz. Tek kelimesini anlamadı.

Deniz: Ama kendinden emin söyledim.

Hakem: (bir an düşünür, sonra tepki zarı atar)

...Doğru, söyledin. Goblin "Utku" kelimesini duyunca gözleri fal taşı gibi açılıyor. Hızla başını sallıyor, iki eliyle çuvalı sana doğru itiyor ve geri geri geçide doğru çekiliyor. Yani; ya Kamuca'da olmasa da Gobline'de bir anlamı var bu ismin, ya da bu dehlizde Utku diye birinden gerçekten korkuluyor...

DİĞER ÇATIŞMA KURALLARI

Arkadan saldırı: Hedefin arkasından yapılan saldırılarda, hedefin kalkanından gelen ZS bonusu göz ardı edilir.

Savunmasız hedef: Felç, donmuş veya bilinçsiz bir hedefe göğüs göğse dövüşte otomatikman isabet sağlanır; yalnızca hasar zarı atılır.

Silahsız saldırı: Silahsız saldırılar normal göğüs göğse dövüş gibi çözümlenir. Hasar için 1z2 atılır ve KUVVET etkeni eklenir.

Teslim alma: Akıllı bir düşmanı öldürmek yerine teslim almak isteyen karakterler bunu **önceden** bildirmelidir.

- Yalnızca *ezici* silahlar kullanılabilir. Kılıcın yassı tarafıyla vurulursa ezici silah gibi işler.
- Hasar normal olarak hesaplanır, ancak teslim hasarı ayrı kaydedilir.
- Teslim hasarıyla can puanı 0'a düşürülen akıllı bir yaratık, rakibinin onu öldürebileceğini fark ederek teslim olur.

Dengesiz zemin: Denizde çalkantılı bir gemide veya uçan bir bineğin üzerinde çatışan karakterler

- Menzilli saldırılara -4 ceza alır.
- Büyü kullanamaz.

Büyülü eşyalar ise normal şekilde kullanılır.

Büyü uçuş araçları (uçan süpürge, *Uçuş* büyü vb.) genellikle dengesiz zemin sayılmaz.

Suda savaş: Su altında veya su içinde savaşırken

- Saldırı ve hasar zarlarına ceza uygulanır (Hakem kararı).
- Menzilli silahlar genellikle su altında kullanılamaz.

Alandaki Yaratık Sayısı: Hakem, bir düşmana aynı anda kaç saldırganın erişebileceğini alanın büyüklüğüne ve yaratıkların boyutuna göre belirler. Genel kural olarak, 2 metre genişliğindeki bir koridorda en fazla 2-3 karakter yan yana savaşabilir.

GAZYAĞI VE KUTSAL SU

Gazyacı: Küçük gazyacı şişeleri iki şekilde kullanılabilir:

1. **Fırlatma:** Menzilli silah gibi atılabilir (menzil için bkz. *Servet ve Teçhizat*). Yanan yağ, isabet ederse 1z8 hasar verir.
2. **Dökme:** Yere dökülen yağ, 1 metre çapında bir alanı kaplar. Ateşlenirse, alandan geçmeye çalışan yaratıklara 1z8 hasar verir. Bir yağ birikintisi 1 turda söner.

Süre: Bir yaratığın üzerine dökülen yağ, ateşlenmişse 2 el boyunca hasar verir.

Tutuşma: Alevle temas yağı neredeyse kesinlikle tutuşturur. Diğer yöntemler daha düşük bir olasılığa sahip olabilir, Hakem'in kararına bırakılır.

Yanan yağ, ateş saldırısı kullanan yaratıklara (örneğin ateş ejderhası) zarar vermez. Hortlakların çoğuna (iskelet, zombi, gulyabani, hayalet) ateş hasarı verir.

Kutsal su: Küçük cam şişelerde (flakon) muhafaza edilen kutsal su, menzilli silah olarak yalnızca *hortlak* türündeki yaratıklara atılabilir. İsabet ederse 1z8 hasar verir.

ENERJİ EMME

Bazı güçlü hortlaklar (hayaletler, vampirler vb.) dokunuşlarıyla kurbanlarından deneyim seviyesi emer. Bu, oyundaki en yıkıcı saldırı türüdür, çünkü hiçbir kurtulma zarı yoktur ve etkileri kalıcıdır.

İsabet eden bir enerji emme saldırısı, hedeften belirtilen sayıda deneyim seviyesi çalar. Emilen her seviye için:

- Bir CAN ZARİ kaybedilir. Kaybedilen CZ'nin can puanları, mevcut ve azami CP'den düşülür. (Hakem, kaybedilen CP'yi zarla belirleyebilir veya o seviyede kazanılan ortalamayı düşebilir.
- Saldırı bonusu yeni seviyeye göre yeniden hesaplanır.
- Kurtulma zarları yeni seviyeye göre kötülebilir.
- Büyü yuvaları yeni seviyeye göre azalır. Kaybedilen yuvalardaki ezberlenmiş büyüler silinir.

- Karakterin DP'si yeni seviyenin başlangıç değerine düşer.

Kurtulma zarı yok: Enerji emmeye karşı kurtulma zarı yoktur. Saldırı isabet ettiyse, seviye emilir. Bu, enerji emen hortlakları, CZ'lerinin gösterdiğinden çok daha tehlikeli kılar.

Ölüm ve Hortlama: Tüm seviyeleri emilen bir karakter ölür ve canavarın türüne bağlı olarak belirli bir süre içinde aynı türde bir hortlak olarak yeniden canlanır:

HORTLAMA TABLOSU

Canavar	Emilen Seviye	Hortlama süresi
Hortu	1	1z4 gün
Tayf	1	1 gün
Vampir	2	3 gün

Hortlayan karakter, onu öldüren yaratığın kontrolü altına girer.

Kaybedilen seviyeleri geri kazanma: Enerji emmeyle kaybedilen seviyeler, büyüyle geri kazanılamaz; yalnızca yeniden DP kazanarak seviye atlayarak telafi edilebilir. Bu, deneyimli bir karakterin haftalarca veya aylarca süren bir gerilemeye uğraması anlamına gelir.

HAKEM NOTU — ENERJİ EMME

Enerji emme, oyuncuların haklı olarak en çok korktuğu mekaniktir. Bu yaratıklarla karşılaşmaları dikkatli yerleştirin. Bir vampirle karşılaşma, bir ejderhayla karşılaşmadan daha yıkıcı olabilir. İşte tam da bu yüzden bu yaratıklar bu kadar korkutucudur ve yine tam da bu yüzden onları yenmek bu kadar tatmin edicidir. Enerji emmeyi yumuşatmayın; oyuncuları uyarın. Dehlizde bir hayaletin varlığına dair ipuçları (soğuk hava, sönen meşaleler, duvardaki tırnak izleri) oyunculara kaçış şansı verir.

BİNEK ÜZERİNDE ÇATIŞMA

Bir binek hayvanı üzerinde de çatışmaya dahil olunabilir.

Kargı hücumu: Binek tam hızda koşuyorsa, kargı isabetinde iki katı hasar verir.

Göğüs göğse dövüş: Binek yürüyüşte veya duruyor olmalıdır. Hem süvari hem binek (eğitimli savaş atıysa) aynı elde saldırabilir.

Menzilli atış: Binek üzerinde menzilli saldırılara -4 ceza uygulanır (binek koşuyorsa), yürüyüşte bu ceza Hakem kararıyla azaltılabilir (-2).

Bineğe saldırı: Düşmanlar süvariye veya bineğe saldırmayı seçebilir.

HAVADA ÇATIŞMA

Uçan biniciler veya uçan yaratıklar çatışmaya katılabilir.

Dalış: 60 metre veya daha yüksekten yapılan bir dalış saldırısı, uçan yaratığın taşıyabileceği bir nesneyi (kaya, kütük vb.) bırakmasına olanak tanır. İsabet için 1z20'de 16+ gerekir. Hasar ve etki alanı, nesnenin boyutuna bağlıdır, Hakem belirler.

Yükseklik avantajı: Uçan bir yaratık, yerdeki bir düşmana dalış saldırısı yapabilir; bu durumda yaratığın saldırılarına Hakem kararıyla bonus uygulanabilir.

Büyü: Uçuş büyüleri bir araçla sağlanıyorsa, büyü kullanımı genellikle mümkündür. Kanat çırpan bir yaratığın üzerinde savaşmak *dengelessiz zemin* sayılabilir.

DENİZ ÇATIŞMASI

Gemiler birbirini görüş mesafesinden fark eder (bkz. Görüş Mesafesi); çatışma, yaklaşma tamamlandığında başlar. Çatışma iki biçimde olabilir:

1. **Uzak savaş:** Gemiler menzilli silahlar, mancınklar veya savaş makineleri kullanır. Normal menzilli saldırı kuralları geçerlidir, *dengelessiz zemin* cezası uygulanır.
2. **Rampa:** Gemiler yan yana geldiğinde mürettebat düşman gemisine atlayabilir. Rampa çatışması normal göğüs göğse dövüş kurallarıyla çözülür.

Yaklaşma: Kaçınma başarısız olduğunda ve takipçi mesafeyi kapattığında yaklaşma başlar. Zaman artık gün değil el cinsinden ölçülür. Her

el, iki gemi arasındaki mesafe hız farkı kadar azalır: 30 hızla giden bir kadirga, 24 hızla kaçan bir yelkenliye elde 6 metre yaklaşır.

Mesafe 300 metrenin altına düştüğünde mancınıklar atış yapabilir. Mesafe 150 metrenin altında mancınık kullanılamaz, mahmuzlama ya da rampalama başlar.

Çatışma Turu Akışı (Deniz)

Deniz çatışması da aynı beş aşamayla çözülür. Aşamaların içeriği değişir, sırası değişmez.

1. **Hareket:** Gemiler hareket eder. Mahmuzlama ve kürek kırma bu aşamada bildirilir; saldıran gemi hareketinin tamamını düz bir hatta harcar ve temas kurar.
2. **Atış:** Mancınıklar ateşlenir, mahmuz vuruşu çözülür. Yay ve kurmalı yay mürettebata zarar verir, gövdeye vermez.
3. **Büyü:** Büyüler kullanılır.
4. **Dövüş:** Kanca atılır; kancalanmış gemilerde rampa dövüşü yapılır.
5. **Moral:** Mürettebat morali sınanır.

Mancınık

Mancınık güverteye sabitlenen bir savaş makinesidir. Gemiden gemiye çatışmada, düşman gemisinin gövdesini parçalamak ya da yelkenini tutuşturmak için kullanılır. İnsan boyundaki hedeflere karşı işe yaramaz, mancınık gemilere saldırıda kullanılır.

Yer ve ağırlık: Bir mancınık 6000 sikke, her gülle ise 200 sikke ağırlığındadır. Bu ağırlık geminin yük kapasitesinden düşüldür.

Erim: 150-300 metre. Bu mesafenin dışındaki hedeflere atış yapılamaz; daha yakındaki hedeflere de atılamaz, çünkü mancınık aşağı doğru nişan alamaz.

Mürettebat ve atış hızı: Mancınığı kullanan mürettebat sayısı hem isabeti hem de yeniden kurma süresini belirler.

MANCINIK MÜRETTEBAT TABLOSU

Mürettebat	Saldırı bonusu	Atış sıklığı
2 (asgari)	-	10 elde bir
3	-	8 elde bir
4 (azami)	+2	5 elde bir

Atış: Mancınık, atış aşamasında kullanılır.

Saldırı zarı normal şekilde atılır ve hedef geminin ZIRH SINIFI için gereken isabet değeriyle karşılaştırılır. Hakem; rüzgâr, dalga, geminin hızı ve manevrası için etken uygulayabilir.

Gülle: İsabet eden bir gülle gemiye 3z6 hasar verir.

Yanar gülle: İsabet eden yanar gülle, güvertenin bir bölümünü tutuşturur. Yangın, söndürülene dek her el 1z6 hasar verir ve en az bir tur yanar.

Yangın söndürme: Söndürmek beş kişiyle üç el, on kişiyle iki el, on beş kişiyle bir el sürer. Söndürülmezse geminin başka bölümlerine sıçrar. Yangınla uğraşan mürettebat başka hiçbir iş yapamaz; kürek çekmez, yelken kullanmaz, mancınık kurmaz.

Mahmuz

Mahmuz, kadirganın pruvasına takılan bronz kaplı bir koçbaşıdır. Kürekli gemiler, hızlarını gövdenin kendisine yükleyerek düşman gemisini yarar. Yelkenli gemilere mahmuz takılmaz, rüzgârla giden bir gemi tam olarak nereye vuracağını seçemez.

Vuruş: Mahmuzlama, hareket aşamasında bildirilir ve temas kurulur; vuruşu atış aşamasında çözülür. Saldıran gemi, o el hareketinin tamamını düz bir hatta düşman gemisine doğru harcamalıdır. Mahmuzlayan taraf 1z20 atar ve hedef geminin zırh sınıfı için gereken değerle karşılaştırır; hedef gemi o el hareket etmemişse saldırıya +4, saldıran gemi hedefin yan tarafına vuruyorsa +2 eklenir.

MAHMUZ HASAR TABLOSU

Mahmuzlayan gemi	Gemiye	Yaratığa
Uzungemi, küçük kadirga	$(1z4+4) \times 10$	3z8
Büyük kadirga, savaş kadirgası	$(1z6+6) \times 10$	6z6

Küçük hedefler mahmuzlanamaz; filika ve kayık gibi tekneler kolayca sıyrılır.

Saplanma: Mahmuz çoğu zaman düşman gövdesine saplanır. Ertesi elden itibaren iki gemi birbirine bağlıdır; mürettebat karşı güverteye geçebilir (bkz. Rampa). Saplanan gemi, kürekleri geri çekerek bir el içinde ayrılabilir; ayrıldığı el başka hiçbir şey yapamaz. Mahmuzlanan geminin güvertesindeki herkes savrulur ve o el hiçbir eylem yapamaz.

Kürek kırmak: Mahmuzlamak yerine, saldıran gemi düşmanın küreklerinin üzerinden geçmeyi seçebilir. Gövdeye hasar verilmez, ama hedef geminin kürekleri kırılır: o gemi kürekle ilerleyemez, yalnızca yelkeniyle hareket eder. Kırılan kürekler limanda onarılır.

Kancalama ve Rampa

Gemiler 10 metre veya daha yakındayken kanca atılabilir. İki taraf da rampalamak istiyorsa kancalama kendiliğinden başarılıdır. Yalnızca bir taraf istiyorsa her el 1z6 atılır: **1-2** kancalar tutar, **3-6** karşı mürettebat halatları keser. Kancalanmış gemilerde rampa dövüşü, kalabalık bir göğüs göğse dövüş gibi çözülür. Karşı güverteye geçen karakterler, geçtikleri el saldırı zarlarına -2, ZIRH SINIFLARINA +2 ceza alır.

Rampa dövüşünde güverte planı çizmek işe yarar. Güverte, dehliz haritalarıyla aynı ölçekte, kare başına 1 metre olacak şekilde çizilir. Gemilerin birbirine göre konumu için ızgara kullanılmaz; aralarındaki mesafe tek bir sayı olarak takip edilir.

Gemi Hasarı

Aldığı hasar CAN PUANININ yarısını geçen gemi yarı hızla ilerler. Dörtte üçünü geçen gemi

hareket edemez; ne kürek ne yelken işe yarar. CAN PUANI sıfıra düşen gemi batar.

Büyü ve dev deniz yaratıklarının saldırıları, her 5 hasar için gövdeye 1 hasar verir. Yay ve kurmalı yay gövdeye hasar vermez, yalnızca mürettebatı öldürür.

Aldığı hasar can puanının yarısını geçen gemi yarı hızla ilerler. Dörtte üçünü geçen gemi hareket edemez. Can puanı sıfıra düşen gemi batar (bkz. Batış).

Mürettebat Morali

Gemi mürettebatı da moral sınavına tabidir. Hakem, geminin can puanı yarıya düştüğünde ve kaptan öldüğünde 2z6 atar. Başarısız sınamada mürettebat teslim olur: yelkeni indirir, kürekleri toplar ve karşı tarafın rampalamasını bekler.

Ticaret gemisi mürettebatının morali 6, savaş gemisi mürettebatının 9, korsanların 8'dir. Batmakta olan bir gemide moral 2 düşer; limanı görebilen bir gemide 1 yükselir.

Teslim olan gemi yağmalanabilir, ama batırılmaz. Denizde teslim alınan bir gemi, çoğu zaman batırılan bir gemiden daha değerlidir.

Batış

CAN PUANI sıfıra düşen gemi batmaya başlar. Batış büyük gemiler 1z6, filika ve kayık gibi küçük deniz taşıtları için 1z3 tur sürer. Bu süre boyunca gemi hareket edemez, mancınık kullanılamaz, ama güverte hâlâ ayakta: mürettebat filikalara binebilir, yük çıkarabilir, karşı gemiye atlayabilir ya da dövüşmeye devam edebilir.

Hazine ağırdır. Batan gemiden kurtarılan yükün ne kadarı taşınabilirse o kadarı kurtulur; gerisi denizin dibindedir.

Onarım

Mürettebat, geminin aldığı hasarın en fazla yarısını denizde onarabilir. Onarım için en az beş kişi ayrılmalıdır; bu ekip her turda 1 CAN PUANI onarır ve bu sırada başka hiçbir iş yapamaz. Bu onarımlar geçicidir ve 6z6 gün içinde dağılır; kalıcı onarım ve kalan hasar için gemi limana çekilmelidir.

ÖLÜM VE BİLİNÇ KAYBI

CAN PUANI 0 veya altına düşen bir karakter ölür.

Ölü karakter: Ölü bir karakterin eşyaları ve hazinesi hayattaki yoldaşlarına kalır. Oyuncu yeni bir karakter oluşturur ve 1. seviyeden başlar. Hakem, grubun mevcut seviyesine göre farklı bir başlangıç seviyesi belirleyebilir.

Yardımcılar: Ölen oyuncu, eğer varsa, gruptaki yardımcılarından birinin kontrolünü alarak yeni bir karakter oluşturmadan oynamaya devam edebilir. Bu durumda, macera sonunda güvenli bir yere dönüp deneyim puanları dağıtılana dek yardımcı gibi oynar. Güvenli yere varıldığında oyuncu (eğer yoksa) onun için bir sınıf seçer ve özelliklerini belirler; özellikler bir ileri sınıfın gereksinimlerini karşılamıyorsa o sınıf seçilemez. Yardımcı olarak biriktirdiği deneyim puanı geçerlidir ve yeni karakter, seçtiği sınıfın tablosunda o puana denk düşen seviyeden başlar. Kendi teçhizatı da yanındadır.

Ölümün Eşiği (İsteğe Bağlı)

Hakem isterse, 0 CP'ye düşen bir karakteri hemen öldürmek yerine bilinçsiz bırakabilir. Bilinçsiz karakter her el 1 CP kaybeder. -10 CP'ye ulaşırsa ölür. Savaş sona ermeden önce büyüsel iyileştirme (örn. *Hafif Yaraları İyileştirme*) uygulanırsa karakter kurtarılabilir. Bu kural oyunu biraz yumuşatır ve başlangıç grupları için tercih edilebilir.

Bu şekilde kurtarılan karakter için 2z6 atılır:

ÖLÜMÜN EŞİĞİ TABLOSU

2z6	Sonuç
2	Ölür: Şifa geç kalmıştır.
3-4	Kalıcı sakatlık: Bir göz, bir parmak, aksayan bir bacak. Hakem yaraya uygun bir özellikten kalıcı olarak 1 puan düşer.
5-7	Ağır yara: Karakter 1z6 gün yatakta kalır, bu sürede yol alamaz, dövüşemez.
8-10	Bitkinlik: Karakter ayağa kalkar ama dermansızdır. Tam bir gün istirahat edene dek tüm saldırı ve kurtulma zarlarına -2 ceza alır.
11-12	Sıyrık: Karakter etkilenmeden ayağa kalkar.

DURUMLAR

Büyüler, canavar yetenekleri ve büyülü eşyalar çeşitli durumlar yaratır. Aşağıda en yaygın durumlar ve oyun içi etkileri özetlenmiştir.

Cezbedilmiş

Cezbedilen karakter, büyüyü yapanı güvenilir bir dost olarak görür. Cezbedenin makul emirlerine uyar (anladığı dilde verilmişse). İntihar emri veya doğasına tamamen aykırı emirler reddedilir. Cezbedilen karakter cezbeden büyücüye saldıramaz. Büyüleyene karşı büyü ve büyülü eşya kullanamaz. Cezbedilmiş kişi, durumunun farkında değildir, kendini gerçekten dost sanır.

Büyübozum: Büyü süresinin dolması, büyü bozma büyüsü veya büyüleyen ölümü.

Felç

Felç olan karakter tamamen hareketsiz kalır; konuşamaz, hareket edemez, saldıramaz, büyü kullanamaz. Çevresinin farkındadır ama hiçbir şey yapamaz. Felç olan hedefe göğüs göğse dövüşte otomatikman isabet sağlanır.

Süre: Genellikle 2z4 tur (canavar ve büyü açıklamasında belirtilir).

Büyübozum: Sürenin dolması veya *Hafif Yaraları İyileştirme* büyüsü (ama bu durumda büyülü iyileşme sağlanmaz, yalnızca felci kaldırır).

Korkmuş

Korkmuş karakter, korku kaynağından kaçır; tam hızda, mümkün olan en kısa yoldan. Kaçarken saldıramaz, büyü kullanamaz. Kaçış yolu yoksa, köşeye sıkışmış halde titret ve saldırı zarlarına -2 ceza alır.

Süre: Genellikle 1z4 el veya etkinin süresi geçene dek.

Büyübozum: Sürenin dolması, korku kaynağının yok olması veya *Korkuyu Giderme* büyüsü.

Kör

Kör bir karakter hiçbir şey göremez.

- Göğüs göğse dövüş saldırılarına –4 ceza alır.
- Menzilli saldırı yapamaz.
- Hareket hızı yarıya düşer.
- Büyü kullanabilir, ama görüş hattı gerektiren büyüler kullanamaz.
- Düşmandan kaçarken yönşüzdür, Hakem duvarlara veya tuzaklara kapılma olasılığı belirleyebilir.

Büyübozum: Büyü süresinin dolması, *Hastalık İyileştirme* büyüü veya etkiye bağlı başka bir çözüm.

Taşlaşmış

Karakter, tüm eşyasıyla birlikte, kalıcı olarak taş dönuşür. Taşa dönmüş karakter bilinçsizdir, zamanın geçtiğini hissetmez. Taş heykel kırılır veya parçalanırsa karakter ölür.

Büyübozum: *Taştan Ete* büyüü. Karakter, taş döndüğü andaki duruma geri döner (CP, büyüler, eşyalar aynı kalır).

Zehirlenmiş

Zehir etkisi, zehrin türüne bağlıdır.

- **Öldürücü zehir:** Kurtulma zarı (ZEHİR/ÖLÜM) başarısız olursa karakter anında ölür. Bu oyundaki çoğu zehir bu türdendir (yılan ısırıkları, zehirli iğneler, zehir iksiri).
- **Zayıflatıcı zehir:** Kurtulma zarı başarısız olursa geçici etki olarak saldırı zararlarına –2 ceza verir, hareket hızı yarıya düşer. Karakter belirli bir süre hasta olur. Canavar açıklamasında belirtilir.

Bozum: Öldürücü zehir kurtulma zarında başarılı olarak atlatılır; ikinci bir şans yoktur. Zayıflatıcı zehir süre sonunda geçer. *Zehri Etkisizleştirme* büyüü her iki türü de etkisizleştirir.

Görünmez

Görünmez karakter çıplak gözle görülemez.

- Görünmez karaktere yapılan göğüs göğse dövüş saldırılarına –4 ceza uygulanır. Menzilli saldırı yapılamaz (hedef görülemez).
- Görünmez karakter saldırı veya büyü yaparsa görünür olur.
- Görünmezlik sesi engellemez; konuşma, zırlı şangırtısı, ayak sesleri hala duyulabilir.
- Koku alan yaratıklar (kurtlar, troller) görünmez karakterleri %50 olasılıkla tespit edebilir.

Uçan

Uçuş büyüü veya büyüü eşyayla havada hareket eden karakter:

- Hareket hızı, büyü veya eşya açıklamasında belirtilir.
- Menzilli saldırılar ve büyüler normal şekilde kullanılır.
- Göğüs göğse dövüş, yalnızca yere veya başka uçan hedefe yaklaştığında mümkündür.
- Yoğunlaşma gerektiren uçuş (büyüü) kesilirse karakter düşer ve düşme hasarı uygulanır.

Suda / Su altında

- Göğüs göğse dövüş saldırı ve hasar zararlarına –4 ceza alır. Bu ceza, Hakem kararıyla azaltılabilir.
- Menzilli silahlar su altında kullanılamaz.

Büyü kullanımı: Sözlü bileşen gerektiren büyüler, karakter nefesini tuttuğu için su altında kullanılamaz.

Su altında nefes tutma: Bir karakter, suyun altında BÜNYE değerinin 1/3'üne denk el nefesini tutabilir. Bu sürenin sonunda bir BÜNYE sınaması gerekir, başarısızlık halinde boğulma başlar.

MİNYATÜR KULLANMAK

Bu oyun minyatürsüz oynanabilir ve çoğu masa öyle oynar; bir kâğıda çizilmiş kaba bir taslak, çoğu zaman kimin nerede olduğunu göstermeye yeter. Ama minyatür kullanmak istiyorsanız kurallar buna uygundur, çatışma kareli bir zemin üzerinde değil, serbest hareketle çözümlenebilir. Tıpkı bir savaş oyununda olduğu gibi mesafeler bir şerit metre ya da cetvelle ölçülür.

Tek yapmanız gereken, kurallarındaki metre değerini olduğu gibi okuyup birimini değiştirmektir

MİNYATÜR FİGÜR ÖLÇEK TABLOSU

Figür	1 metre	Meşale	Hareket Hızı	Uzun yay (42 m)
20 mm (1/72)	1 cm	6 cm	8 cm	42 cm
28 mm (1/64)	1 inç	6 inç	8 inç	42 inç

20 mm figürler için santimetre. Bu, 1/72 ölçeğin gerçek oranına oldukça yakındır ve her şeyi küçük bir masaya sığdırır. Yaban karşılaşmalarının en uzun mesafesi bile 72 cm'dir.

28 mm figürler için inç. Bu ölçek gerçeğinden biraz daha genişir ama 28 mm figürler için doğru olan budur; standart bir kaide bir inç genişliğindedir, yani bir kaide genişliği bir metredir. Kaideleri birbirine değen iki figür göğüs göğse dövüştedir, ölçmenize gerek yoktur.

- **Cetveliniz inç göstermiyorsa,** 28 mm figürler için inç yerine 2 santimetre kullanabilirsiniz; kurallardaki metre değerini ikiyle çarpmanız yeterlidir. Bu ölçek inçten biraz dardır ama 28 mm figürlerin gerçek oranına daha da yakındır ve uzun menzilleri masaya sığdırır; bir uzun yayın erimi 84 cm'ye iner. Tek kayıp, kaide genişliğinin tam olarak bir metreye denk gelmemesidir. Kaideleri birbirine değen figürleri yine göğüs göğse dövüşte sayın.
- **Uzun mesafeleri ölçmeyin.** İnç ölçeğinde bir uzun yayın menzili masanın yarısını kaplar, bir yaban karşılaşması ise masaya hiç sığmaz. Buna gerek de yoktur; erim kuralları kesin mesafe değil, üç kategoriden hangisinde olduğunuzu sorar. Göğüs göğse dövüşte ve dehliz mesafelerinde ölçün, açık arazide erimi doğrudan söyleyin.

Minyatürler neye yarar? Üç şeye: yürüyüş düzenini ve ön safta kimin durduğunu göstermeye, meşalenin yarıçapını (6 birim) somutlaştırmaya ve kimin kime ulaşabileceğini tartışmadan çözmeye. Bunlar dehlizde en sık sorulan üç sorudur.

HAKEM NOTU — İKİ FARKLI ÖLÇEK

Dehlizde çatışma, başvuru çözümlerden yalnızca biridir; kaçmak, pazarlık etmek ve düşmanın moralini kırmak da aynı masanın araçlarıdır. Bu yüzden minyatürler burada bir kolaylıktır: kimin önde durduğunu, meşalenin nereye ulaştığını ve kimin kime yetişebileceğini gösterirler. Karşılaşma başladığında ilk soru hâlâ "ne yapıyorsunuz?" olmalıdır; "kaç santim ilerliyorsunuz?" değil. Ölçek büyüdüğünde bu denge değişir.

Karakterler nam seviyesine ulaşp kendi kalelerini kurduklarında ve emrindeki askerlerle savaşa girdiklerinde, artık bir maceracı grubunu değil bir orduyu yönetirler; orada minyatür ve cetvel kolaylık olmaktan çıkıp asıl araç hâline gelir (bkz. *Nam Seviyesi ve Beylik*). Aynı masada iki farklı ölçek oynanır ve ikisinin de kendi soruları vardır.

DEHLİZ TURU

1 tur = 10 dakika

Yürüyüş düzeni macera başlamadan önce belirlenir.

1. DOLAŞAN CANAVAR SINAMASI

Hakem iki turda bir 1z6 atar. 1 → canavar belirir.

- Gürültü varsa ek sinama ya da 2/6.
- Mesafe: 2z6 × 2 m, gruba doğru geliyor.
- Işık 6m aydınlatır; daha uzaksa görülmez, duyulur.

Canavar belirdiyse → karşılaşma prosedürü (şaşkınlık → mesafe → tepki).
Çatışma çıkarsa çatışma eli akışına geçilir.

2. EYLEMLER VE KARARLAR

Oyuncular ne yapmak istediklerini bildirir.

Hakem sonucu belirler: olur / olmaz / zar at.

3. HAREKET VE KEŞİF

Bilinmeyen alan: turda temel hız kadar metre.

Haritalanmış alan: 3 × hız.

Haritacı eşzamanlı çizer, ayrı tur harcanmaz.

- Arama: 1 tur / 2 × 2 m
- Dinleme: 1 tur (insan 1/6, cüce, elf, buçukluk 2/6)
- Sıkışmış kapı: her deneme 1 tur, gürültü çıkarır.

4. BETİMLEME

Hakem olanları anlatır.

5. TUR SONU – KAYNAK TAKİBİ

- Meşale: 6 tur, Fener 24 tur / şişe.
- Büyü süreleri
- Her 5 turda 1 tur dinlenme (atlanırsa saldırı ve hasara –1, birikimli)
- Dinlenirken de dolaşan canavar sinaması yapılır.

6. TEKRARLA

→ 1. adıma dön

ÇATIŞMA ELİ

1 el = 10 saniye

İsabet: Gereken zar = 19 – hedefin ZIRH SINIFI.

Ham 20 daima isabet, ham 1 daima ıska.

1. ÖNCELİK

Her taraf 1z6 atar. (Hakem canavarlar için, bir oyuncu grup adına).

Kazanan taraf önce ya da sonra hamle yapmayı seçer.

Berberlik → tekrar et ya da o el her şey eşzamanlı.

Ağır menzilli silahlar önceliğe bakmaksızın her zaman en son hamle yapar.

2. HAREKET

Bildirim: Büyü kullanmak veya geri çekilmek isteyenler niyetlerini önceden bildirir.

Karşılaşma hızı = temel hız ÷ 3 (parantez içinde verilen değer).

Göğüs göğse dövüşteyken yalnızca iki hareket mümkündür:

- Geri çekilme: yarı hız, düşmana dönük, normal saldırabilir
- Kaçış: tam hız, saldıramaz, düşman +2 saldırı alır ve kalkan zs bonusu sayılmaz.

3. ATIŞ

Menzilli silahlarla saldırı. (Yalnızca düşman 1 metreden uzaktaysa)

1z20 + sınıf saldırı bonusu + ÇEV atış etkeni + erim etkeni (yakın +1 / orta - / uzak -1) + siper etkeni (-2 / -4).

İsabet → silahın hasar zarı. Fırlatma silahlarında hasara KUV dövüş etkeni eklenir.

4. BÜYÜ

Büyü kullananlar karakter o elde başka hiçbir şey yapamaz; hareket edemez, saldıramaz.

Bozulma: Sonra hamle yapan taraftaki büyücü, sırası gelmeden isabet alır ya da kurtulma zararını kaybederse büyü bozulur. Büyü, kullanılmış gibi hafızadan silinir, etkisi gerçekleşmez.

5. DÖVÜŞ

Göğüs göğse saldırılar eşzamanlı çözümlenir. (1 metre ve daha yakın)

1z20 + sınıf saldırı bonusu + KUV dövüş etkeni.

İsabet → hasar zarı + KUV dövüş etkeni. Asgari 1 hasar.

⚔ Ölümçül darbe alan yaratık da o elde saldırısını yapar. Karşılıklı ölüm mümkün!

6. MORAL

Yalnızca canavarlar ve yardımcı dışı figüranlar. Oyuncu karakterleri moral sınaması yapmaz; yardımcıları da yapmaz (bkz. sadakat).

Hakem 2z6 atar: sonuç moral puanından yüksekse yaratık kaçır ya da teslim olur.

- Taraf ilk kaybını verdiğinde
- Tarafın yarısı savaş dışı kaldığında

Durumsal etken -2 ile +2 (kaybeden -1, kazanan +1). Moral 2 ve 12'ye etken uygulanmaz; 12 ölene dek savaşır.

İki başarılı sınama → artık sınama yapılmaz, ölene dek savaşır.

7. TEKRARLA

Çatışma sürüyorsa → 1. adıma dön.

YABANLIK GÜNÜ

1 gün = 24 saat

1. HAVA DURUMU

Hakem 1z6 atar.

- | | |
|-----|----------------------------|
| 1 | Fırtına (hız yarıya düşer) |
| 2 | Yağmur/Kar (hız 2/3) |
| 3-6 | Normal |

2. YÖN VE HAREKET

Grup yön belirler. Hakem haritada iletir.

- | | |
|---|--------------|
| Yol, patika, nehir kıyısı, sahil, sırt, vadi: | Kaybolma yok |
| Ova, bozkır, çayır: | 1/6 |
| Orman, tepelik, dağ, kayalık: | 2/6 |
| Çöl, bataklık, balta girmemiş orman: | 3/6 |

Rehber varsa bir kademe düşer.

Zar gizli atılır.

Kaybolunca → 1z6: hedef yönün 1-2 kenar solu/sağı (asla geri dönmez, asla varmaz)

3. KARŞILAŞMA SINAMASI

Hakem 1z6 atar: yolculuk günü için bir kez, gece kampta bir kez.

- | | |
|--------------------------------------|-----|
| Yerleşim, ova, bozkır, çayır: | 1/6 |
| Orman, tepelik, çöl, kayalık: | 2/6 |
| Dağ, bataklık, balta girmemiş orman: | 3/6 |

Karşılaşma mesafesi 4z6 × 3 metre.

4. KAMP VE GECELİK DİNLENME

- 1 günlük erzak tüketilir.
- Büyücüler, büyülerini ezberler (kesintisiz gece uykusu + 1 saat).
- Doğal iyileşme: ancak tam gün dinlenilirse (yolculuk yok).
- Gece nöbeti: bölünmüş vardiya; nöbetçi yoksa gece şaşkınlık 1-3/6.

5. TEKRARLA

Hedefe ulaşılmadıysa → 1. adıma dön.

Dehliz girişine varıldıysa → Dehliz Turu akışına geç.

DENİZ GÜNÜ

1 gün = 24 saat

1. RÜZGÂR VE HAVA

Hakem 2z6 atar. Yalnızca yelkenli gemileri etkiler; kürekli gemiler etkilenmez.
11-12: Fırtına öncesi/fırtına.

2. YOL BELİRLEME

Oyuncular rotayı seçer. Günlük mesafe: geminin hareket hızının km cinsinden okunması (yelken/kürek).
Akıntı yönünde + 1z6 + 6 km, akıntıya karşı - 1z6 + 6 km

3. KAYBOLMA (gizli)

Kılavuzlu gemi: 2/6
Kıyıyı gözden ayırmayan gemi: 2/6
Kılavuzsuz gemi açık denize çıkamaz; kara görüşten çıkarsa kaybolmuş sayılır.
Fırtınalı ya da kapalı gün: bir kademe artar
Haritacının kaydettiği rota: zar atılmaz.
Sapma 1z6 (karadaki gibi). Kılavuz sapmayı fark etmez.
Denizde kaybolan gemi hiçbir yere varmaz, ancak tanınan bir kıyı, ada ya da fener gördüğünde konumunu öğrenir.

4. KARŞILAŞMA SINAMASI

Hakem 1z6 atar; gündüz bir kez, gece bir kez.
Açık deniz: 1/6
Kıyı, sığ su, adalar arası: 2/6
Nehir, göl: 3/6
Gemiye: görüş kuralları işler, mesafe zarı atılmaz. Yelken 2 fersahтан, gövde 1 fersahтан seçilir; iki gemi birbirini saatler önce görür.
Deniz yarattığıysa 4z6 × 3 m. Sığ sudan ya da geminin altından çıktıysa 1z4 × 3 m.
→ Karşılaşma Prosedürü (şaşkınlık → mesafe → tepki)

5. GÖRÜŞ VE BETİMLEME

Dağlık kıyı, yanardağ: 4 fersah
Yelken (gövdesi ufku ardında): 2 fersah
Alçak kıyı, kumsal, delta: 1 fersah
Gövdesiyle gemi: 1 fersah
Sancak, güverte: ½ fersah
Yağmur ve pusta mesafeler yarıya iner. Yoğun siste görüş 40 m: gemi sesle yol alır, karaya çarpana dek karayı görmez.

6. GÜN SONU

Erzak ve su tüketilir. Büyü süreleri, hasar ve tamir durumu güncellenir.

7. TEKRARLA

Hedefe varılmadıysa → 1. adıma dön.
Limana ya da kıyıya varıldıysa → Yabanlık Günü ya da Dehliz Turu akışına geç.

2. KİTAP

HAKEM REHBERİ

7 HAKEMLİK SANATI

8 MACERA TASARIMI

9 YARDIMCILAR, SADAKAT VE MORAL

10 CANAVARLAR

11 HAZİNE VE BÜYÜLÜ EŞYALAR

12 NAM SEVİYESİ VE BEYLİK

7 HAKEMLİK SANATI

Bu kitabın birinci yarısı olan *Oyuncu Rehberi* kuralları sundu; zarlar nasıl atılır, karakterler nasıl oluşturulur, büyüler nasıl işler, çatışma nasıl çözülür vb. Bunlar oyunun iskeletidir.

Ama iskelet tek başına yürümez.

Kurallar bir çerçevedir; oyunu canlı kılan şey **Hakem**dir. Bu bölüm, bu rolü ilk kez üstlenen biri için yazılmıştır. Eğer daha önce hiç masabaşı rol yapma oyunu oynamadıysanız endişelenmeyin, çünkü bu zanaat her şeyden önce uygulayarak öğrenilir. Burada okuyacağınız tavsiyeler, yıllarca süren oyun masalarından damıtılmış ilkelerdir; ama hiçbir tavsiye kendi masanızda kendi oyuncularınızla geçireceğiniz ilk akşamın yerini tutmaz.

HAKEM NEDİR?

Bir rol yapma oyununda herkesin bir rolü vardır. Oyuncular, birer karakter oluşturur ve o karakterin gözünden dünyayı deneyimler; kapıları açar, canavarlarla savaşır, hazine bulur. Ama birinin o dünyayı **var etmesi** gerekir. Dehlizin duvarlarını betimleyen, canavarlarının seslerini çıkaran, hazinenin parıltısını anlatan, rüzgârların yönünü belirleyen kişidir Hakem.

Hakem oyunun **dünyasıdır**.

Ama Hakem oyunun **hikâyesi değildir**. Hikâye, oyuncuların kararlarından doğar. Hakem bir labirent kurar, oyuncular o labirentte kendi yollarını çizer. Hakem bir ejderha yerleştirir, oyuncular o ejderhayla savaşmayı mı, konuşmayı mı yoksa ondan kaçmayı mı seçer, bunu bilemez. Hakem bir kapıyı kilitler, oyuncular onu kırmayı mı, tuzağını aramayı mı yoksa başka bir yol bulmayı mı dener, bilemez.

Şöyle düşünün: Hakem sahneyi kurar, ışıkları ayarlar ve perdeler açıldığında sahnedekilerin ne yapacağını izler. Ama oyuncular kukla değildir. Onlar kendi kararlarını veren, kendi maceralarını yazan aktörlerdir ve çoğu zaman sizin hiç beklemediğiniz şeyleri yapacaklardır.

İşte tam da burası, hakemliğin en güzel tarafıdır.

Hakem Oyunculara Karşı Değildir

Bu noktayı çok açık bir şekilde vurgulamak gerekir, çünkü yeni Hakemlerin düştüğü en yaygın tuzak budur. Hakem, oyuncuların düşmanı değildir.

Evet, Hakem canavarları kontrol eder. Evet, tuzakları yerleştirir. Evet, bazen oyuncu karakterler ölür ve bu oyunun doğal bir parçasıdır. Ama Hakemin amacı oyuncuları yenmek değildir. Hakemin amacı, oyuncuların karşılaşacağı zorlukları adil ve tutarlı bir şekilde sunmak, sonra da oyuncuların bu zorluklarla nasıl başa çıktığını izlemektir.

Hakem dünyanın tarafsız sesidir. Dünyanın kurallarını uygular, ama o kuralları oyuncuları cezalandırmak için değil, dünyanın gerçekçi ve tutarlı hissettirmesi için uygular. Bir goblin sürüsü oyunculara saldırdığında, bu Hakemin oyunculara kızgın olduğu için değildir, goblinlerin doğası böyledir. Bir tuzak tetiklediğinde, bu Hakemin kötü niyetli olmasından kaynaklanmaz, karakterlerin dikkatli olmamasından kaynaklanır.

Eğer Hakem gerçekten oyuncuları yenmek isteseydi, bunu yapabilirdi; sonsuz sayıda canavar, sonsuz sayıda tuzak, sonsuz sayıda ejderha; hepsini üzerlerine salabilirdi. Ama böyle bir oyun kimseyi eğlendirmez. Oyunun anlamı, zorlukların **aşılabilir** olmasındadır; zor ama imkânsız değil, tehlikeli ama umutsuz değil.

Bir Hakemin en büyük zaferi, oyuncuların masadan kalkarken “Harika bir maceraydı!” demesidir; ölseler de kalsalar da.

ADİL VE TUTARLI HAKEMLİK

Altın Kural: Tutarlılık

Hakemliğin en temel ilkesi şudur: **Aynı durum aynı sonuç.**

Eğer bir oyuncu 2 metrelik bir yükseklikten düştüğünde 1z6 hasar aldıysa, aynı yükseklikten düşen bir canavar da 1z6 hasar almalıdır. Eğer kapıyı kırmak için KUVVET sınaması istiyorsanız, aynı türde bir kapı ikinci

kez kırılmak istendiğinde de aynı sınamayı isteyin. Eğer karanlıkta meşalesiz ilerleyen bir karakterin gizli kapıyı göremeyeceğine karar verdiyseniz, bu kural canavar için de geçerli olmalıdır.

Tutarlılık güven yaratır. Oyuncular, dünyanın kurallarını anlamaya başladıklarında daha akıllıca karar verirler ve bu, oyunun tüm zevkini içinde taşır. Ama kurallar her seferinde değişirse, oyuncular neyin işe yarayacağını tahmin edemez, strateji geliştiremez ve sonunda hayal kırıklığına uğrar.

Bu, kuralların katı olması gerektiği anlamına gelmez. Her durum biriciktir ve Hakem her zaman sağduyusunu kullanmalıdır. Ama temel ilkeler (yerçekimi düşürür, ateş yakar, zırh korur) değişmemelidir.

“Dene Bakalım”

Oyuncular, tahmin edilemez varlıklardır. Dümdüz koridordan yürümelerini beklediğiniz yerde tavana tırmanmaya çalışırlar. Canavarla savaşmalarını beklediğiniz yerde rüşvet teklif ederler. Hazineyi almalarını beklediğiniz yerde tuzak olup olmadığını sormak yerine “Odayı ateşe veriyorum,” derler.

Bu, oyunun en güzel taraflarından biridir. Ama yeni bir Hakem için ürkütücü de olabilir: “Bunu planlamamıştım, şimdi ne yapacağım?”

Cevap basittir; **hayal gücünüzü kullanın.** Oyuncuların fikri mantıklı mı? Bir şans olmalı. Çılgınca mı? Yine de bir şans olmalı; belki küçük bir ihtimal ama sıfır değil. Bir oyuncu, uçurumun kenarından atlayıp karşı tarafa ulaşmak istiyorsa, mesafeye ve duruma bakın. Mümkün ama zor mu? Bir zar atışıyla belirleyin. İmkânsıza yakın mı? Çok düşük bir şans verin; ama sıfır olmasın.

Bu, bizi hakemliğin bir sonraki ilkesine getirir.

Yeni Hakemlerin en sık yaptığı hatalardan biri oyuncuların beklenmedik fikirlerine refleksi olarak “Hayır, bunu yapamazsın,” demektir. Tabii ki bazı şeyler gerçekten imkânsızdır; örneğin 1. seviye bir karakter elini sallayarak bir dağı yerinden oynatamaz. Ama “imkânsız” ile “zor” arasındaki fark çok büyüktür.

Bir oyuncu bir şey denemek istediğinde, kendinize şu soruyu sorun: “Bu gerçekten

imkânsız mı, yoksa sadece zor mu?” Eğer zor ama fiziksel olarak mümkünse, bir yol bulun. Bir zar atışı belirleyin, bir yüzdelik ihtimal verin, bir özellik sınaması isteyin. Oyuncunun hayal gücünü ödüllendirin, çünkü hayal gücü bu oyunun can damarıdır.

Elbette “dene bakalım” demek, “otomatik başarı” demek değildir. Oyuncunun fikri riskli olabilir, başarısızlığın sonuçları ağır olabilir. Ama şans tanımak, oyuncuya “Senin fikirlerinin değeri var,” mesajını verir. Bu mesaj, masadaki herkesin daha yaratıcı, daha cesur olmasını ve daha eğlenceli oynamasını sağlar.

KURALLAR VE KARARLAR

Kurallar Bir İskelettir

Bu kitaptaki kurallar, oyunun büyük bölümünü kapsar. Çatışmanın nasıl çözümlendiğini, büyülerin nasıl işlediğini, kurtulma zarlarının nasıl atıldığını bilirsiniz. Ama hiçbir kural kitabı, bir oyun masasında ortaya çıkabilecek *her* durumu öngöremez. Kurallar bir iskelettir, eti Hakem ekler.

Bu, kurallara gerek olmadığı anlamına gelmez. Kurallar tutarlılığın temelidir. Ama kurallar arasındaki boşlukları doldurmak (kurallarda ele alınmamış bir duruma anında mantıklı bir çözüm bulmak) hakemliğin asıl sanatıdır.

Basit bir ilke: **Kurallarda yazıyorsa kuralı uygulayın. Kurallarda yazmıyorsa sağduyunuzla karar verin.** Eğer bir karardan emin değilseniz, masada hızlı bir karar verip ardından oyunu durdurmayın; not alın, oturum sonrasında düşünün, bir sonrakinde de tutarlı bir biçimde uygulayın.

Sinama: Ne Zaman Zar Atarsınız?

Bu, yeni hakemlerin en çok zorlandığı sorulardan biridir. Bir oyuncu bir şey yapmak istediğinde, örneğin bir kapıyı kırmak, bir ipe tırmanmak, bir tüccarı ikna etmek istediğinde, her zaman zar atılması gerekir mi?

Hayır.

Zar, **sonucu belirsiz** olan durumlarda atılır. Eğer sonuç açıkça belliyse, yani eylemin başarısı otomatik veya başarısızlığı kaçınılmazsa, zar atmaya gerek yoktur.

Birkaç rehber ilke şöyle sıralanabilir:

Zar gerekmemeyen durumlar:

- Sonuç **otomatikman başarılıdır**. Bir savaşçının kilitsiz bir kapıyı açması için zar atmasına gerek yoktur. Bir karakterin düz bir yolda yürümesi için sınama gerekmez.
- Sonuç **otomatikman başarısızdır**. Bir karakter çıplak elle granit bir duvarı yumruklayarak yıkmaya çalışıyorsa, bu imkânsızdır. Zar, imkânsız mümkün kılmak için değildir.
- Sonuç **önemsizdir**. Bir karakterin saçını taraması, yemeğini yemesi, atına binmesi; bunlar önemli olmadığı sürece zar gerektirmez.

Zar gereken durumlar:

- Sonuç **belirsizdir** ve **önemlidir**. Bir karakter kaygan bir ipe tırmanıyorsa ve aşağıda derin bir çukur varsa; bu, başarılı ve başarısızlığı anlamlı olan bir andır. Zar atın.
- **Zaman baskısı** veya **tehlike** vardır. Peşinden koşan goblinlerden kaçarken bir sürgüyü açmak, sakın bir odada aynı sürgüyü açmaktan çok farklıdır.

Sınama Zarını Nasıl Belirlersiniz?

Kurallarda yazılmış bir mekanizma varsa (saldırı zarı, kurtulma zarı, kapı kırma vb.) onu kullanın. Ama kurallar kapsamında olmayan bir durum için hızlı bir sınama zarı gerektiğinde en basit yol şudur:

Özellik sınaması: Oyuncudan ilgili özellik değerini veya altını 1z20 ile atmasını isteyin. Örneğin ağır bir kayayı iterek yoldan çekmek isteyen bir karakter KUVVET sınaması yapar; 1z20 atar, sonuç KUVVET değerine eşit veya düşükse başarılı olur. Hakem, durumun zorluğuna göre *kolay* (– 4) ile *çok zor* (+4) arası etken uygulayabilir.

Yüzdelik şans: Bazı durumlar için Hakem doğrudan bir yüzdelik şans belirleyebilir. “Bu çılgınca bir teşebbüs; %10 şansın var.” Oyuncu yüzdelik zar atar.

Basit z6: Birçok klasik durum (kapı dinleme, gizli kapı bulma, şaşkınlık) 1z6 ile çözülür.

Belirsiz ama basit bir durum için “1-2/6 başarı” sık kullanılan bir ölçüdür.

Önemli olan yöntemin ne olduğu değil, **tutarlılığıdır**. Bir yöntemi seçtikten sonra, benzer durumlarda aynı yöntemi kullanın.

ÖRNEK DURUMLAR VE KARARLAR

Aşağıda, Hakemin karşılaşılabileceği yaygın durumlar ve önerilen çözümler verilmektedir. Bu örnekler kural değildir, bir Hakemin sağduyuyla nasıl karar verebileceğini gösterir.

Durum 1: Avize

Oyuncular büyük bir salona girmiştir. Tavanda, zincirle asılı ağır bir demir avize vardır. Altında üç goblin nöbet tutmaktadır. Oyunculardan biri der ki: “Avizenin zincirine ok atıyorum; insin kafalarına!”

Hakem düşünür: Bu ilginç bir fikir. Ok, zinciri koparabilir mi? Metal bir zincire ok atmak, bir zırha ok atmaktan çok farklı değil; kolay değil ama imkânsız da değil. Zincir küçük bir hedef, belki ZS 2 veya 1 gibi zor bir vuruş. Ama isabetli bir ok zinciri koparacak kadar güçlü mü? Hakem karar verir: isabetli atıştan sonra hasara göre karar verilsin; 4 veya üstü hasar gelirse zincir kopar.

Avize düşerse altındaki goblinlere ne olur? Hakem hızlıca karar verir: her goblin bir kurtulma zarı atsın (Ejderha Nefesi kategorisi, çünkü ezilme tehlikesi); başarısız olanlar 2z6 hasar alır.

Bu kararın güzelliği şudur: oyuncunun yaratıcılığı ödüllendirilmiş, ama otomatik başarı verilmemiştir. Zar atılmış, sonuç belirsiz kalmış, gerilim korunmuştur.

Durum 2: Nehir Geçişi

Grup, dehlizde akan yeraltı nehrine ulaşmıştır. Nehir 4 metre genişliğinde ve akıntısı kuvvetli görünüyor. Oyunculardan biri sorar: “Yüzerek geçebilir miyiz?”

Hakem durumu değerlendirir: 4 metre, iyi bir yüzücü için zor ama mümkün. Ağır zırh giyen biri için çok zor. Hakem karar verir:

- Zırhsız veya deri zırhlı karakter: KUVVET sınaması (1z20 ≤ kuv). Başarılı olursa karşıya geçer.

- Örgü zırhlı karakter: KUVVET sınaması, +4 zorluk etkeni.
- Levha zırhlı karakter: Zırhını çıkarmadan geçmek neredeyse imkânsız. Hakem, zırhı çıkarması gerektiğini söyler.
- Başarısızlık: Karakter akıntıya kapılır, 1z6 hasar alır, 6 metre aşağı sürüklenir.

Ayrıca: Meşaleler ve kâğıt eşyalar ıslanır. Bu ayrıntı önemsiz görünebilir, ama ışık kaynağını kaybetmek bir dehlizde ölüm kalım meselesidir.

Durum 3: Çökmek Üzere Olan Tavan

Grup bir odaya girer. Hakem, tavanın çatırdadığını ve küçük taş parçalarının düştüğünü betimler. Oyunculardan biri koşarak odayı geçmek, diğeri yavaşça ve dikkatli ilerlemek ister.

Koşan karakter: Daha hızlı geçer ama dikkatsizdir. Hakem karar verir: %20 şansla tavan o karakter üzerine çöker (2z6 hasar, kurtulma zarıyla yarı hasar). Başarılıysa hızlıca geçer.

Yavaş ilerleyen karakter: Daha dikkatli ama daha uzun süre tehlikeye maruz kalır. Hakem karar verir: %30 şansla tavan çöker (aynı hasar). Ama bu karakter tavanı dikkatlice inceleyebilir; ZEKÂ sınaması başarılıysa, en güvenli yolu bulur ve şans %5'e düşer.

Burada iki farklı yaklaşım, iki farklı risk-ödül dengesi sunar. Hiçbiri "doğru" cevap değildir, oyuncunun tercihi önemlidir.

Durum 4: Canavarla Müzakere

Grup, odasında tek başına bekleyen yaşlı bir orko ile karşılaşır. Orko saldırmaz, sadece dev bir kemik parçasını kemirmektedir ve gruba tembel gözlerle bakmaktadır. Tepki zarı 9 gelmiştir: "İlgisiz." Oyunculardan biri der ki: "Ona yiyecek teklif ediyorum ve soruyorum: bu dehlizde aşağı katın yolu nerede?"

Hakem, orkonun zekâsını düşünür (düşük ama konuşabiliyor), doymuş olduğunu hatırlar (kemik kemiriyor) ve ilgisiz tepkisini baz alır. Orkoya yiyecek teklif etmek iyi bir fikirdir, ama orko zaten toktur. Hakem karar verir: KARİZMA sınaması yapılsın. Başarılıysa orko horlayarak, "Aşağı mı? Batı koridorunun sonunda merdiven var. Oraya gitmeyin; orası kötü kokar" der.

Başarısızsa orko ilgisini kaybeder ve gruba sırtını döner.

Bu karşılaşma sıfır çatışmayla çözümlenmiştir ve oyuncular değerli bilgi edinmiştir. Her karşılaşmanın çatışmayla bitmesi gerekmediğini göstermek, Hakemin en önemli görevlerinden biridir.

Durum 5: "Kapıyı Dinleyeceğim; Ama Bir Tuzak Var Mı?"

Oyuncu kapıyı dinlemek istiyor. Ama aynı zamanda soruyor: "Kapıda bir tuzak var mı?"

Hakem şunu hatırlamalıdır: bu iki ayrı eylemdir. Dinleme bir tur sürer. Tuzak araması da bir tur sürer. Oyuncu ikisini birden aynı anda yapamaz. Birini seçmelidir, ya da iki tur harcamalıdır. Zaman önemlidir, çünkü her geçen tur dolaşan canavar kontrolü yapılır.

Hakem bunu oyuncuya açıklar: "İkisini birden yapabilirsin, ama iki tur sürer. Hangisini önce yapmak istersin?" Bu, zaman baskısını somutlaştırır ve oyuncunun kararını anlamlı kılar.

Durum 6: Oyuncunun Bildiği, Karakterin Bilmediği

Bir önceki macerada, başka bir oyuncunun karakteri bir tuzakla öldürülmüştü. Şimdi aynı dehlize yeni bir karakterle dönen oyuncu, tuzağın yerini hatırlıyor ve "O koridordan gitmiyorum" diyor.

Bu, "meta-oyun bilgisi" sorunudur. Oyuncu tuzağı biliyor, ama yeni karakteri bilmiyor. Hakem bunu nazikçe hatırlatmalıdır: "Senin yeni karakterin bu dehlizi ilk kez görüyor. O koridordan gitmemek için bir sebep var mı?" Eğer oyuncu makul bir oyun içi sebep sunabilirse (örneğin, "Koridorda kemik kalıntıları görüyorum, dikkatli oluyorum" derse), kabul edin. Ama "önceki karakterimin orada öldüğünü biliyorum" yeterli bir sebep değildir.

Durum 7: Oyuncu Beklenmedik Bir Şey Yapıyor

Grup, hazine odasının ortasında bir sandık buluyor. Herkes sandığı açmayı beklerken, bir oyuncu diyor ki: "Sandığı açmıyorum. Sandığı kaldırıp çıkışa taşıyorum, dışarıda açarız."

Hakem düşünür: Bu aslında çok akıllıca bir fikir. Tuzak varsa, dışarıda daha güvenli koşullarda baş edilir. Peki ya sandık ne kadar ağır? Hakem hızlı bir karar verir; sandık 500 sikke ağırlığında olsun. Bir kişi taşıyabilir, ama yürüyüş hızı düşer. Hakem “Sandığı omuzluyorsun. Hareket hızın yarıya düşüyor. Devam mı?” der.

Bu, oyuncunun yaratıcılığını ödüllendirmenin güzel bir örneğidir. Hakem kuralları uydurmuyor, mantıklı bir sonuç çıkarıyor.

MASAYI YÖNETMEK

Tempo: Oyunu Hareket Halinde Tutmak

İyi bir Hakem, oyunun temposunu kontrol eder. Macera, nefes kesen bir kaçıştan sakın bir keşfe, gergin bir müzakereden kanlı bir savaşa akmalıdır. Tempo düştüğünde oyuncular sıkılır, tempo hiç düşmediğindeyse oyuncular yorulur.

Birkaç pratik öneri:

Betimlemelerinizi kısa tutun. “6 × 6 metre, taş duvarlı bir oda. Batı duvarında paslı bir kapı. Köşede bir kemik yığını” yeterlidir. Her odayı bir roman sayfası gibi betimlemenize gerek yoktur. Oyuncuların sorular sorması ve keşfetmesi için alan bırakın.

Kararları hızlandırın. Oyuncular beş dakikadan fazla tartışıyorsa, nazıkçe müdahale edin: “Koridorun sonundan bir gürültü geliyor; ne yapıyorsunuz?” Zaman baskısı, kararları hızlandırır ve gerilimi artırır.

Dolaşan canavar sınamalarını gösterin. Zarınızı oyuncuların görebileceği şekilde atın. Sonuç bir karşılaşma değilse bile, zarın atılması oyunculara zamanın geçtiğini hatırlatır ve onlara şu mesajı verir; şimdilik güvendesiniz, ama ne kadar daha güvende kalacaksınız?

Kuralları Masada Aramayın

Bir kural hatırlanmadığında, kitabı açıp aramak oyunun akışını öldürür. Bunun yerine şunu yapın: Hızlı ve makul bir karar verin, “Şimdilik böyle yapalım, oturumdan sonra doğrusuna bakarız,” deyin ve devam edin. Oturum sonrasında kuralı bulun ve bir dahakine doğru uygulayın.

Mükemmel kurallar uygulamak, eğlenceli bir oyun sunmak kadar önemli değildir.

Oyuncu Anlaşmazlıkları

Bazen oyuncular bir kararınıza itiraz edecektir. Bu doğaldır. Dinleyin; makul bir argümanları olabilir. Ama uzun bir tartışmaya izin vermeyin. Hakemin kararı nihaidir. Bir karardan emin değilseniz, oyuncunun lehine yorum yapıp oturum sonrasında düşünün. Ama bir karar verdikten sonra oyunu durdurmayın.

Bu otorite kötüye kullanılmamalıdır. Hakem adil olmalı, oyuncuların fikirlerini dinlemeli ve makul itirazları dikkate almalıdır. Ama masanın işleyebilmesi için bir nihai karar mercii gerekir; o merci Hakemdir.

SEFER YÖNETİMİ

Sınıf Seçeneklerini Belirlemek

Seferin ilk oturumundan önce karar vermeniz gereken en önemli sorulardan biri şudur: Hangi sınıflar oynanabilir?

Karakter Sınıfları bölümü, temel ve ileri olmak üzere iki grup sınıf sunar. Temel sınıflar (savaşçı, ruhban, büyücü) her zaman açıktır. İleri sınıflar Hakem olarak sizin kararınıza bağlıdır. Birkaç öneri:

Yalnızca temel sınıflar: En sade, en hızlı ve en az kural gerektirenleridir. Yeni masalar için ideal başlangıçtır. Üç sınıf, macera için gereken her şeyi karşılar. Bu seçenek, ilk birkaç oturumunuz için şiddetle tavsiye edilir. Oyuncularınız kuralları öğrensinsin, sonra çeşitlilik eklersiniz.

Temel sınıflar + ırk-sınıflar (cüce, elf, buçukluk): Tolkienvari bir atmosfer istiyorsanız uygundur. Hırsız olmadan, keşif eylemleri tüm oyunculara açık olarak veya Hakem kararıyla çözümlenir. Bu, daha esnek ve yaratıcı bir oyun üretir.

Temel sınıflar + hırsız: Gizlilik ve hırsızlık mekanizmalarının önemli olduğu maceralar içindir. Hırsızın yetenek listesi, diğer sınıfların bu eylemleri denemesini caydırabilir. Bunu önlemenin yolu basittir; masanın başında açıkça belirtin: “Herkes tırmanabilir, dinleyebilir, gizlenebilir. Hırsız bunlarda daha iyidir, ama tekeline sahip değildir.”

Hepsi: Maksimum çeşitlilik. Deneyimli bir masa ve kurallarına hâkim bir Hakem için uygundur.

Bu kararı seferin başında vermek, sonradan değiştirmekten çok daha kolaydır. Bir oyuncu üçüncü oturumda “Elf oynayabilir miyim?” diye sorduğunda, cevabınızın hazır olması gerekir. Cevap “evet” de olabilir, “bu seferde hayır” da, ama tutarlı ve önceden belirlenmiş olmalıdır.

Sefer Nedir?

Tek bir macera (bir dehliz, bir gece, bir oturum), kendi başına eğlenceli olabilir. Ama bu oyunun gerçek zenginliği, maceralar birbirine bağlandığında ortaya çıkar. Karakterler seviye atlar, düşmanlar tanınır, haritalar genişler, bir dünyanın tarihi oluşmaya başlar. Birbirine bağlı maceralar dizisine **sefer** denir.

Bir sefer, büyük bir roman gibi planlanmış olmak zorunda değildir. Çoğu sefer küçük başlar: bir kasaba, yakınlarda bir dehliz, birkaç tehlikeli yol. Karakterler güçlendikçe daha uzak yerlere gider, daha büyük tehditlerle yüzleşir, daha derin gizemlerin peşinden koşar. Seferin hikayesi, oyuncuların kararlarından organik olarak büyür.

Açık Masa

Çoğu sefer sabit bir kadroyla oynanır: aynı beş kişi, her hafta, aynı saatte. Bu güzel bir düzendir ama kırılığandır. Biri hastalanır, birinin sınavı çıkar, birinin işi uzar ve oturum iptal olur. Aylar sonra sefer, kimse istemediği halde ölmüştür.

Açık masa bu sorunu ortadan kaldırır. Sabit bir grup yerine bir oyuncu havuzunuz olur ve o hafta kim gelebiliyorsa o oynar. Beş kişi gelir, beş kişilik bir macera oynanır; iki kişi gelir iki kişilik dikkatli bir keşif oynanır. Kimse kimseyi beklemez ve sefer hiç durmaz.

Bunun işlemesi için üç kurala ihtiyaç vardır.

Her oturum kasabada başlar ve kasabada biter. Grup, oturumun sonunda dehlizden çıkmış, yaban yolundan dönmüş ve güvenli bir yere varmış olmalıdır. Bu, oyunculara gerçek bir zaman baskısı verir: meşale sayısı, erzak ve akşamın kalan saati aynı hesabın parçası olur.

Ama asıl işlevi şudur; oturum bittiğinde masada “asılı kalan” hiçbir karakter olmaz. Gelecek hafta gelmeyen oyuncunun karakteri de kasabadadır, dehlizin ortasında unutulmuş değildir.

Gerçek zaman, oyun zamanıdır. İki oturum arasında geçen her gün, oyun dünyasında da geçer. Bu kural açık masanın belkemiğidir, çünkü farklı oturumlarda farklı gruplar oynasa bile aynı takvimde yaşar. Salı günü oynayan grubun temizlediği kat, Cuma günü oynayan grup oraya vardığında hâlâ boştur. İyileşen yaralar, günü gelen kiralalar, olgunlaşan planlar herkes için aynı anda ilerler.

Dehliz gruba değil, dünyaya aittir. Sabit kadrolu bir seferde macera gruba göre tasarlanır. Açık masada bunu yapamazsınız çünkü kimin geleceğini bilmezsiniz. Bu yüzden dehliz, içine giren her gruba göre değişmeyen bir yer olmalıdır: tehlikeleri sabit, çıkışları belli, her katı bir öncekinden daha zor. Zorluğu Hakem ayarlamaz, oyuncular ne kadar derine ineceklerini seçerek kendileri ayarlar (bkz. Sefere Çıkmak).

Bu üçüncü kural, açık masanın oyununuzu nasıl değiştirdiğini de açıklar. Karşınıza çıkan şeyin sizin seviyenize göre ayarlandığını varsaymazsınız. Üç kişilik zayıf bir grupla ikinci kata inmek delilik olabilir ve dehliz bunu size söylemez. Kaçınma, tepki zarı ve moral, bu masada süs değil, hayatta kalma araçlarıdır.

AÇIK MASA NEYİ KOLAYLAŞTIRIR?

Açık masa, yeni bir Hakem için sanıldığından kolaydır. Hazırlık yükü azalır, çünkü grup için macera yazmazsınız, bir yer yazarsınız ve o yer haftalarca kullanılır. Yeni oyuncu katılması sorun olmaz, çünkü zaten her hafta kadro değişmektedir. En önemlisi, bir oturumun iptali seferi öldürmez. Bu yüzden ilk seferinizi açık masa olarak kurmak, sabit kadrolu bir sefer kurmaktan daha az risklidir.

Ölüm ve Süreklilik

Bu oyundaki karakterler ölür ve çoğu zaman görkemli bir biçimde değil de aptalca ölür: bir goblin okla vurur, bir tuzak tetiklenir, bir kurtulma zarı işe yaramaz. Birinci seviyedeki bir büyücünün 3-4 can puanı vardır ve bunu değiştirmek için yapılabilecek hiçbir şey yoktur, çünkü tehlikenin gerçek olması, oyunun geri kalan her kararına ağırlığını veren şeydir. Kaçınmanın, tepki zarının, meşale saymanın ve geri çekilmenin bir anlamı olması, ölümün mümkün olmasındandır.

Yine de yeni bir Hakem için bu anın zor olmasının sebebi ölüm değildir.

Asıl sorun boş kalan oyuncudur. Karakteri ölen oyuncu, elinde boş bir kâğıtla oturur ve akşamın kalanını arkadaşlarının oynamasını izleyerek geçirir. Bir maceracının ölümü oyunun parçasıdır; bir oyuncunun üç saat seyirci kalması değildir. Bu yüzden Hakemin ölüm anındaki asıl görevi yas tutmak ya da telafi etmek değil, o oyuncuyu birkaç dakika içinde tekrar oyuna sokmaktır.

Kurallar size bunun için üç araç verir.

Yardımcı devralma: Ölen oyuncu, gruptaki bir yardımcının kontrolünü hemen alır ve oynamaya devam eder. En hızlı çözümdür, masada zaten var olan bir figürandır, tanıtılması gerekmez ve grubun ortasındadır. Yeni bir Hakem için önerilen ilk seçenek budur.

Kadro: Oyuncunun kasabada bekleyen başka bir karakteri vardır ve bir sonraki oturumda onunla döner. Bu, açık masayla birlikte kullanıldığında en sağlam çözümdür ve bir sonraki başlıkta ayrıntılandırılmıştır.

Ölümün eşiği: İsteğe bağlı kural, o CP'ye düşen karakteri hemen öldürmek yerine bilinçsiz bırakır ve yoldaşlarına onu kurtarmak içi bir el kazandırır. Oyunu yumuşatır ama ortadan kaldırmaz; kurtarılan karakter çoğu zaman bir sakatlık ya da bir hafta yatak istirahatiyle çıkar.

ÖNCE KARAR VERİN

Ölümün eşiği kuralını kullanıp kullanmayacağınıza **seferin başında** karar verin ve oyuncularınıza söyleyin. Bu kuralı ilk ölümden sonra devreye sokmak, tutarlılık

ilkesini kökünden yıkar; çünkü o andan itibaren oyuncular kuralların değil, sizin ruh halinizin peşine düşer. Sevmediğiniz bir ölümü geri almak için kuralı değiştirmek, sevdiğiniz bir oyuncuyu kayırmakla aynı şeydir.

Kadro

Bu oyunda karakterler ölür. Bu bir tasarım hatası değil, oyunun temel gerilimidir. Ölüm mümkün olmasaydı hiçbir kararın ağırlığı olmazdı.

Çözüm basittir; her oyuncunun tek bir karakteri değil bir **kadrosu** olur.

Bir oyuncu birden fazla karakter yaratır ve hepsine sahiptir. Ama bir oturumda yalnızca biri maceraya çıkar. Diğerleri kasabadadır, dinlenir para harcar, dedikodu toplar, yaralarını iyileştirir. Onlar da takvimle birlikte yaşar.

Ölen karakterin yerine kadrodan bir başkası geçer. Oyuncu aynı oturumda ya da bir sonraki oturumda yeni karakteriyle masaya döner. Bu geçişin kurmaca içinde bir açıklaması olması iyidir, ama şart değildir; örneğin kasabadaki bir maceraperest, arkadaşının dönmediğini duyduğunda kendi kılıcını kuşanabilir. Bu yeterli bir sebeptir.

Kadrodaki karakterler aynı maceraya çıkmaz. Bir oyuncu tek oturumda iki karakterini birden oynayamaz. Bunun hem pratik hem de dramatik sebebi vardır; iki karakterin arasındaki karar (kim öne geçer, kim hazineyi alır, kim geride kalır) tek bir kafada verildiğinde risk ortadan kalkar, oyuncular arası pazarlık da ortadan kalkar.

Deneyim puanı paylaşılmaz. Kadrodaki karakterler birbirinden bağımsızdır. Maceraya çıkan kazanır, kasabada bekleyen beklemeye devam eder. Bu, oyuncuları düşük seviyeli karakterlerini de zaman zaman sahaya sürmeye teşvik eder; çünkü kullanılmayan karakter hiç ilerlemez.

Yardımcılar kadroya terfi edebilir. Bir yardımcı, aylarca aynı grupta dehlize indiyse, ölen bir karakterin yerini alacak en doğal adaydır. Oyuncu onu devralır, kâğıdını

doldurur ve artık o bir figüran değil, bir maceraperesttir. Bu, yardımcılarını harcanabilir birer etten kalkan olmaktan çıkarır; masadaki en çok sevilen karakterlerden bazıları böyle doğar. (Yardımcıların işe alınması ve sadakati için bkz. *Yardımcılar, Sadakat ve Moral.*) Terfi eden yardımcı, o güne dek kazandığı deneyim puanını yanında getirir; genellikle birinci seviyeden başlamaz

Kadro, açık masayla birlikte kullanıldığında asıl gücünü gösterir. Deneyimli oyuncuların gelemediği bir hafta, gelenler kadrolarındaki düşük seviyeli karakterleri çıkarır ve üst kata bir keşif düzenler. Kalabalık bir hafta ise derine inmek için doğru zamandır. Grup, o akşamki ekibe göre hangi karakterlerin çıkacağını kendisi kararlaştırır ve bu, oturumun ilk gerçek kararı olur.

KAÇ KARAKTER?

Alt sınır ikidir; her oyuncunun elinde en az bir yedek bulunsun. Üst sınır koymanıza ise gerek yoktur, ama pratikte üç-dört karakterden sonrası takip edilemez hale gelir. Kadronun kâğıtlarını oyuncular saklar, kasabadaki karakterlerin parası, teçhizatı ve seviyesi onların sorumluluğundadır. Sizin takip etmeniz gereken tek şey takvimdir.

Oturumlar Arası Zaman Geçişi

Her oturum, önceki oturumun kaldığı yerden başlamaz. Oturumlar arasında oyun içi zaman geçer. **Oturumun sonlanmasından sonra bir dahaki oturuma kadar geçen her bir (gerçek) gün için, oyun dünyasında da bir gün geçer.** Bu sürede karakterler dinlenir, şehirde alışveriş yapar, bilgi toplar, yaralı yoldaşları iyileşir. Aynı şekilde, oyun dünyasındaki figüranlar da diğer her şey gibi yaşamlarını (ve planlarını) sürdürür.

Bu zamanın geçişi sefere ritim katar. Her macera, oyun dünyasında başka olayları tetikler ve yeni bir maceraya geçişi sağlar.

Birden Fazla Grup, Aynı Dünya

Bazı Hakemler, aynı dünyada birden fazla oyuncu grubuyla oynayabilir. Bir grubun yaptıkları, diğer grubun dünyasını etkiler. Birinci grup, dehlizin üst katını temizleyip

hazineyi almışsa, ikinci grup oraya geldiğinde boş odalar ve goblin cesetleri bulur. Birinci grup bir kasabadaki tüccarı soymuşsa, ikinci grup o kasabaya geldiğinde korumalar güçlendirilmiş olur.

Takvim Tutmak

Bir seferde oyun içi zamanı takip etmek önemlidir. Basit bir takvim tutun: hangi macera hangi gün başladı, kaç gün sürdü, ne zaman bitti, bunları not edin. Bu birkaç açıdan faydalıdır:

- **Büyü süreleri:** Bazı büyüler gün veya hafta cinsinden sürer.
- **İyileşme:** Yaralı karakterlerin iyileşmesi zaman alır.
- **Paralı askerler ve yardımcılar:** Ücretleri aylık hesaplanır.
- **Olaylar:** Dünyada olan biten şeyler, ordu hareketleri, mevsim değişiklikleri, festivaller, takvime bağlıdır.
- **Dehlizin durumu:** Temizlenen yerler zamanla yeniden dolar. (bkz. Dehlizi Yaşatmak)
- **Çoklu gruplar:** İki grup aynı dünyada oynuyorsa, takvim iki grubun eylemlerini senkronize eder.

Takvim karmaşık olmak zorunda değildir. Bir kâğıda tarih ve olayları not etmek yeterlidir.

SONSÖZ: HAKEMLİĞİN SIRRI

Bu bölümde okudunuz; adil olun, tutarlı olun, sürprizlere açık olun, oyuncuların fikirlerini ödüllendirin, tempoyu koruyun, kuralları ezberlemeye çalışmayın, kararlarınızda cesur olun.

Ama tüm bu tavsiyelerin özünde tek bir ilke yatar: **Herkes eğlenmek için masadadır.** Buna Hakem de dahildir.

Hakem olmak bazen yorucudur; hazırlık gerektirir, hızlı düşünmek gerektirir, birçok şeyi aynı anda takip etmek gerektirir. Ama bir dehliz inşa etmenin, o dehlizi maceraperestlerin ayakları altında canlandırmanın, oyuncuların yüzündeki şaşkınlığı, korkuyu ve zaferi görmenin verdiği haz, başka hiçbir oyunda yoktur.

İlk oturumunuz mükemmel olmayacaktır. İkincisi de olmayacaktır. Ama her oturumda

biraz daha öğreneceksiniz; oyuncularınızdan, hatalarınızdan, masadaki beklenmedik anlardan. Bir gün fark edeceksiniz ki artık düşünmeden karar veriyorsunuz, kuralları hatırlamak için kitaba bakmıyorsunuz, oyuncularınızın gözlerindeki ışıktan ne kadar eğlendiklerini anlıyorsunuz.

O gün, bir Hakem olmuşsunuz demektir. Hoş geldiniz.

8 MACERA TASARIMI

Oyuncular maceraya çıkmadan önce, birinin o macerayı *yaratması* gerekir. Bu bölüm, bir dehlizi sıfırdan tasarlamamanın, bir yabancı bölgeyi kurmanın, bir deniz yolculuğu hazırlamanın ve bunları birleştirerek bir sefer oluşturunun adım adım rehberidir.

Eğer macera tasarlamak size göz korkutucu geliyorsa, endişelenmeyin. İlk dehlizinizin başyapıt olması gerekmez; birkaç oda, birkaç canavar, bir miktar hazine ve bir tuzak yeterlidir. Tecrübe kazandıkça dehlizleriniz büyür, karmaşıklaşır ve kişiliğinizi yansıtmaya başlar. İlk adımı atmak yeterlidir.

Bu bölüm dört ana kısımdan oluşur: dehliz tasarımı, yabancı macerası tasarımı, deniz macerası tasarımı ve sefer tasarımı. Ağırılık dehliz tasarımıdadır, çünkü dehliz bu oyunun kalbidir.

OTURUM, MACERA, SEFER

Bu kitap üç farklı ölçekten söz eder ve tasarıma başlamadan önce bunları ayırmak gerekir.

Oturum, masaya oturduğunuz bir akşamdır. Gerçek zamanla ölçülür; üç saat, dört saat, gibi. Oyunun tek gerçek birimi budur, çünkü tek somut olan budur.

Macera, karakterlerin kasabadan çıkıp bir yere gitmesi, orada bir şeyler yapması ve geri dönmesidir. Bir oturumda bitebilir, üç oturuma yayılabilir. Maceranın ritmi *Oyuncu Rehberi*'nde Macera Döngüsü ile anlatılmıştır.

Sefer, birbirine bağlı maceraların toplamıdır. Aylarca sürer, karakterler seviye atlar, haritalar genişler ve dünyanın kendi tarihi oluşur.

Bu üçü iç içe geçmez. Bir oturum bir maceranın ortasında bitebilir, bir macera iki oturuma bölünebilir, tek bir oturumda da sonlanabilir, bir sefer ise hiçbir planlanmamış onlarca maceradan oluşabilir.

Tasarladığınız şey macera değil, ortamdır.

Yeni bir Hakemin en güçlü içgüdüğü hikâye yazmaktır: karakterler şu kapıdan girecek, şu tuzağa yakalanacak, şu ejderhayla karşılaşacak ve şu hazineyi bulacaklar. Bu içgüdüye direnin.

Böyle bir plan, oyuncular ilk kararlarını verdikleri anda çöker ve size iki kötü seçenek bırakır ya oyuncuları planınıza doğru yönlendirir ya da hazırladığınız her şeyi çöpe atarsınız. Bunun yerine bir ortam (mekân, yer) tasarlayın. Odaları, sakinleri, hazineleri, tuzakları ve çıkışları olan bir yer. Orada ne bulunduğunu siz belirlersiniz, orada ne olacağını ise oyuncular belirler. Macera, hazırladığınız ortam ile oyuncuların kararlarının karşılaşmasından doğar ve bu yüzden hiçbir zaman tam olarak öngöremezsiniz. Hakem sahneyi kurar; oyunu oyuncular oynar. Bu kitabın geri kalanı, o sahnenin nasıl kurulacağı üzerinedir.

SEFERE ÇIKMAK

Bir sefere başlamak için bir dünya yaratmanız gerekmez. Bir kasaba ve bir dehliz yeterlidir. Gerisi oynadıkça, oyuncularınızın gittiği yönde büyür.

Aşağıda iki yaklaşım verilmiştir. Bunlar birbirinin rakibi değildir; ilki bir seferi başlatmanın genel yordamı, ikincisi ise o yordamın üçüncü adımının bütün seferi kapsayacak kadar büyüdüğü özel bir biçimdir.

Beş Adım

Bu yordam, Gary Gygax'ın 1975'te *Europa* adlı fanzinde yayımladığı bir yazıya dayanır. Oyunun ilk yıllarında, elinde hiçbir örnek olmayan Hakemler için yazılmıştır ve bugün hâlâ en hızlı yoldur.

1. Dönem: Seferin hangi çağı, hangi coğrafyayı ya da hangi kurgusal evreni referans alacağına karar verin. Kuzey mitolojisi, Orta Çağ Avrupası, Selçuklu uç beylikleri, Conan'ın Hiborya'sı, Binbir Gece Masallarının dünyası. Bu seçim, oyun dünyasının yükünün büyük kısmını sizin yerinize taşır; bir hanın nasıl görüldüğünü, bir tapınakta ne yapıldığını, bir yolcunun neden korktuğunu her defasında yeniden icat etmeniz gerekmez.

2. Yöre: Altıgen baskılı bir kâğıt alın ve her altıgenin bir fersahı (6 km) temsil ettiği bir bölge haritası çizin. Ormanlar, tepeler, bir

nehir, birkaç yol, bir harabe, bunların hepsi isteğe bağlıdır. Zorunlu olan yalnızca iki şey vardır; **bir kasaba** ve **bir dehliz girişi**.

Haritanın geri kalanı bu ikisinin arasındaki mesafeyi anlamlı kılmak içindir.

3. Dehliz: Asıl emeği buna harcayın. Her katın kendine has bir teması ve ayırt edici bir özelliği olsun: geniş salonlarda dolaşan goblin sürüleri, kendini tekrar eden bir koridor düzeni, mahzenler, ölümler vb. Bir katı diğerinden ayıran şeyin “biraz daha zor olması” değil, hatırlanacak şeyler barındırması gerekir. (bkz. *Macera Tasarımı*)

Başlangıç için iki ya da üç kat yeterlidir. Oyuncular üçüncü kata inene kadar dördüncüyü çizecek vaktiniz olur. Katları çizerken aşağı inen yolları da işaretleyin; bu bir merdiven, bir kuyu, bir kaya çatlağı vb. olabilir.

4. Kasaba: Karakterler burada konaklar, teçhizat alır, yardımcı ve paralı asker tutar, iyileşir, içer ve dedikodu toplar. Bir hancı, bir demirci, bir tapınak ve bir tefeci başlangıç için yeterlidir. Ama kasabayı hatırlanır kılan şey hizmetler değil, insanlardır: hangi tüccar dürüsttür, hangi meyhanede müşteriler konaklayabilir, hangi tapınak bedava iyileştirir ve karşılığında ne ister, bunlar hatırdadır kalır. Genişlemeye yer bırakın; kasaba, sefer boyunca dehlizden daha çok değişecektir.

5. Coğrafya: Dünyanın geri kalanı. Bunu başlangıçta yapmayın. Kabaca bir fikriniz olsun yeter: bölgenin batısında deniz vardır, kuzeyde bir krallık, doğuda kimsenin dönmediği bir çöl. Ayrıntıları, oyuncularınız bölge haritasının kenarına ulaştığında çizersiniz. O gün geldiğinde nereye gitmek istediklerini zaten size söylemiş olacaklar.

NE ZAMAN HAZIR OLURSUNUZ?

Bir kasabanın ayrıntıları ve bir dehlizin ilk iki katı. **Hepsi bu.** Bu kadarı bir hafta sonunda hazırlanır ve üç ya da dört oturuma yeter. Beşinci adımı bitirmeden oyuna başlamayı beklerseniz hiç başlayamazsınız; sefer masada büyür, masaüstünde değil.

Dev Dehliz

Masabaşı rol yapma oyunlarının tarihteki ilk iki seferi (Dave Arneson'ın Blackmoor'u ve Gary Gygax'ın Greyhawk'u) böyle kurulmuştur: tek bir dehliz, çok sayıda kat ve aylarca süren bir keşif. Bu dehlizler bir maceranın mekânı değil, seferin kendisiydi.

Dev dehliz, bitirilmek için tasarlanmaz, bir oturumda, bir ayda, çoğu zaman bir yılda temizlenmez. Oyuncular her defasında bir parçasını görür, haritalarına bir parça daha ekler ve geri döner. Sefer, o haritanın büyümesidir.

Bu yaklaşımın Hakem için üç büyük getirisi vardır:

- **Zorluğu siz ayarlamazsınız.** Her kat bir öncekinden tehlikelidir ve oyuncular ne kadar derine inceklerine kendileri karar verir. Bu, her hafta gruba uygun bir macera yazma yükünü ortadan kaldırır. Zayıf bir grup üst katlarda kalır, güçlü bir grup aşağı iner ve ikisi de aynı dehlizde oynar.
- **Hazırlık bir kez yapılır, defalarca kullanılır.** Bir kat, üzerinde çalıştığınız akşamdan sonra aylarca masaya gelir. Yeni oturum için yeni macera yazmazsınız; oyuncuların en son nerede kaldığına bakar ve bir sonraki katı önden hazırlarsınız.
- **Açık masayla kusursuz çalışır.** Kim gelirse gelsin dehliz oradadır ve aynı yeredir. Bu yüzden dev dehliz ile açık masa tarihsel olarak birlikte doğmuştur; birbirlerinin çözümüdür.

Tasarlarken şunlara dikkat edin:

Birden fazla giriş ve iniş yolu olsun. Tek merdivenli bir dehliz bir hunidir. Kuyular, çatlaklar, çökmüş tavanlar, su kanalları; her kata birden çok yoldan inilebilmeli ki gruplar farklı yollar deneyebilsin.

Çıkış yolları kazanılsın. Derinlerdeki bir gruba yüzeye açılan bir kestirme bulmaktan daha değerli hiçbir hazine yoktur. Böyle bir keşif, bir sonraki seferin çok daha derinden başlaması demektir ve haritalamayı gerçek bir ödüle dönüştürür.

Sakinler birbirinden nefret etsin. Bir katta goblinler, alt katta koboltlar, ikisinin arasında sıkışmış bir grup haydut. Oyuncular bu husumetleri fark ettiğinde çatışmadan başka araçları olduğunu da fark eder; tepki zarı ve müzakere, dev dehlizde en çok işe yarayan iki kuraldır.

Boşalan yerler dolar. Temizlenen bir kat kalıcı olarak boş kalmaz. Grup üç hafta sonra oraya döndüğünde başka bir şey oraya yerleşmiş olur; çünkü gerçek zaman oyun zamanıdır ve dehliz oyuncuları yokken de yaşamaya devam eder. Bunu düzenli olarak uygulayın, yoksa dev dehliz yavaş yavaş bir müzeye dönüşür.

Neden orada olduğunu bilin. Bu kadar derin bir yapıyı kim, niçin kazdı? Cevabı oyunculara söylemek zorunda değilsiniz; ama siz bilerseniz katlar birbirine benzemekten kurtulur ve dehliz bir mekân olmaktan çıkıp bir soru hâline gelir.

NEDEN AŞAĞI İNİYORLAR?

Bu oyunda deneyim puanı çoğunlukla dehlizden çıkarılan hazineyi tutkusuna harcamaktan gelir (bkz. Deneyim ve İlerleme). Yani dev dehliz, seferin motorudur: ilerlemek isteyen aşağı inmek zorundadır, aşağı inen daha çok risk alır ve daha çok risk alan daha hızlı ilerler. Sefere ayrıca bir “sebebe” eklemenize gerek yoktur; kurallar zaten sağlamaktadır.

DEHLİZ TASARIMI

Bir dehliz tasarlamak altı adımda gerçekleşir:

1. Senaryo seç
2. Mekân tipi belirle
3. Özel canavarları yerleştir
4. Haritayı çiz
5. Odaları doldur
6. Ayrıntıları ekle

Her adım aşağıda ayrıntılı olarak açıklanmaktadır.

Senaryo Seç

Senaryo, dehlizin arka plan temasıdır; oyunculara maceraya çıkmak için bir sebep veren, dehlizin parçalarını birbirine bağlayan

merkezi fikirdir. İyi bir senaryo, dehlizi “kapıyı aç, canavarı öldür, hazineyi al” tekrarından kurtarır ve maceraya anlam katar.

Bir senaryo, Hakemin hayal gücünün üretebildiği her şey olabilir. Ama yeni başlayan Hakemler için, aşağıda onlarca maceraya kaynaklık etmiş on temel senaryo türü listelenmiştir. Bunlar kendi başlarına kullanılabilir veya birleştirilebilir; birçok iyi macera iki veya üç senaryo türünün harmanıdır.

Özel bir tercihiniz yoksa, bir z10 atıp dehliziniz için hangi senaryoyu seçeceğinizi belirleyebilirsiniz.

On Temel Senaryo

1. Bilinmez Keşfi: Grup, haritalanmamış bir bölgeyi keşfetmek üzere tutulmuştur. Bölge bir zamanlar bilinen bir yer olabilir, ancak şimdi yıkılmış, terk edilmiş veya istila edilmiştir. Belki de bir gece ansızın gizemli bir kule belirmiştir. Bu senaryo en saf haliyle maceranın özüdür; “Orada ne var?” sorusuna cevap arar.

2. Düşman Karakolu: Düşman kuvvetler bölgede üs kurmuştur. Belki bir istila hazırlığı yapıyordur, belki çoktan baskınlar başlamıştır. Grup, düşman karakoluna sızmalı, gücünü ve planlarını öğrenmeli ve mümkünse karakolu yok etmelidir. Bu senaryo, keşif ile doğrudan çatışmayı birleştirir.

3. Harabelerin Temizlenmesi: Eski bir köy, bir kale veya bir yerleşim yeri harabeye dönmüştür ve yeni yerleşimciler gelmeden önce bölge temizlenmelidir. Harabeler genellikle belirli bir canavar türü tarafından istila edilmiştir; bunlar kovulmalı veya öldürülmelidir. Harabeler, büyümekte olan bir kasabanın *altında* bile olabilir,

4. Kadim Kötülüğün Kovulması: Dehlizin derinliklerinde yatan bir kötülük vardır; bu bir canavar, lanetli bir eşya veya karanlık bir varlık olabilir. Belki bu kötülük asırlardır yer altındaydı ve son kazılar onu uyandırdı. Oyuncular tam olarak neyle karşılaşacaklarını bilmezler; bu gizem gerilimin kaynağıdır. Bu senaryo, diğer senaryolarla sorunsuzca birleşir.

5. Kayıp Tapınağa Yolculuk: Bir laneti kaldırmak veya kutsal emanetleri geri almak için oyuncular çağlar önce unutulmuş bir

kutsal mekâna ulaşmalıdır. Tapınağın yeri kesin bilinmez; belki yalnızca kabaca biliniyordur, belki bir kâhine danışmak gerekecektir. Yolculuğun kendisi maceranın önemli bir parçasıdır.

6. Görev: Bir kral, bir bey, bir rahip veya başka güçlü bir figüran, (hatta bir ilah) gruba bir görev verir. Bazen bu görev bir kutsal emaneti getirmek, bazen bir düşmanı yenmek, bazen de bir mesajı iletmeektir. Bu senaryo oyunculara net bir hedef ve motivasyon sunar; özellikle yeni gruplar için çok değerlidir.

7. Kaçış: Oyuncu karakterleri maceraya esir olarak başlar ve kaçmaya çalışırlar. Motivasyon açık ve acildir; özellikle esaretin sonunda idam veya kurban edilme bekliyorsa. Hakem, kaçışı mümkün ama kolay olmayacak şekilde tasarlamalıdır. Bu senaryo alışılmışın dışındadır ve oyunculara farklı bir deneyim sunar; silahsız, zırhsız, kaynaklardan yoksun bir başlangıç.

8. Esirlerin Kurtarılması: Önemli kişiler (köylüler, asiller, rahipler, kahinler), haydutlar, düşmanlar veya kötü bir büyücü tarafından rehin alınmıştır. Grup esirleri kurtarmak üzere yola çıkar; bunu belki bir ücret karşılığı, belki bir namus borcu yüzünden belki de kişisel bir bağ nedeniyle yaparlar. Bazen grup yalnızca fidye müzakeresinde korumalık yapmak için tutulmuştur; ama müzakere ters gidebilir.

9. Büyülü Geçit: Bir büyülü geçit, yaratıkları bir yerden başka bir yere (bazen de başka bir dünyaya veya boyuta) ileten büyülü bir kapıdır. Bu, bilinen ya da gizli bir geçit olabilir. Bilinen bir geçit, düşmanların kullandığı bir istila noktası olabilir ve yok edilmesi (veya korunması) gerekir. Gizli bir geçit, oyuncuları dehlizin önemli bir bölümüne taşımak için kullanılabilir. Geçitler iki yönlü veya tek yönlü olabilir; tek yönlü bir geçit, oyuncuları geri dönüşü olmayan bir alana taşıyabilir.

10. Kayıp Medeniyetin Bulunması:

Oyuncular, yeraltında veya uzak bir coğrafyada, çağlar boyunca yaşamış ve değişime uğramış bir milletle karşılaşır. Bu millet, bir zamanlar kendileri oyuncu karakterlerine benziyor olabilir; ama geçen nesiller boyunca içinde bulundukları

coğrafyanın şartlarına uyum sağlar hale gelmişlerdir.

İLK MACERA İÇİN SENARYO

İlk maceranız için *Bilinmez Keşfi* (1) veya *Esirlerin Kurtarılması* (8) en kolay başlangıç noktalarıdır. Basit, net bir amaç sunarlar ve karmaşık arka plan gerektirmezler.

Mekân Belirle

Dehlizin fiziksel biçimini belirlemek, haritayı çizmeye başlamadan önce atılması gereken önemli bir adımdır. Mekân tipi, odaların şekli, koridorların genişliğini, duvarların dokusunu ve dehlizin genel havasını belirler. Aşağıda altı yaygın mekân tipi verilmiştir.

Belirli bir tercihiniz yoksa, bir z6 atıp maceranın geçeceği mekânı belirleyebilirsiniz.

1. Kale / kule: Taş duvarlar, düzgün odalar, koridorlar, merdivenler. Bir zamanlar insanlar (veya başka yaratıklar) tarafından inşa edilmiş. Düzenli bir geometri; kare ve dikdörtgen odalar, simetrik bir düzen. Odalar bir zamanlar belirli amaçlara hizmet ediyordu; yatakhaneler, mutfaklar, silah depoları, nöbet odaları. Bunların izleri hâlâ seçilebilir; çürümüş mobilyalar, paslı silah rafları, solmuş armalar.

2. Mağara / kovuk: Doğal oluşumlar; düzensiz duvarlar, dar geçitler, geniş açıklıklar, sarkıtlar, dikitler, yeraltı gölleri ve nehirleri. Hiçbir oda diğerine benzemez. Zemini kaygan, tavanı alçak, havası nemli olabilir. Mağaralar, doğal ve yapay bölümleri birleştirebilir; eski bir maden tüneli bir doğal mağaraya açılabilir.

3. Yeraltı yerleşimi / maden: İnsan eli ama kaba bir işçilik; muntazam olmayan tüneller, ahşap direkler, ray izleri, çökmüş geçitler. Madenin bir zamanlar çıkardığı cevher veya taş duvarlarda hala seçilebilir. Derinlere indikçe tüneller daralır ve düzensizleşir. Çökmüş bölümler, alternatif yollar bulmayı zorunlu kılar.

4. Mahzen / mezar: Lahitler, taş tabutlar, oyulmuş mezarlar, duvar kabartmaları, ölümlere ait eşyalar. Hava kuru ve tozlu veya nemli ve küflü olabilir. Hortlakların (iskeletler, zombiler, gulyabaniler, vampirler) doğal yuvası burasıdır. Tuzaklar genellikle mezar hırsızlarını caydırmak

için yerleştirilmiştir. Duvar yazıtları ve kabartmalar, ipuçları veya uyarılar içerebilir.

5. Kadim Tapınak: Bir zamanlar bir ilaha veya bir güce adanmış, şimdi ise terk edilmiş veya lanetlenmiş. Büyük salonlar, sunaklar, heykeller, duvar resimleri. Tapınak hâlâ aktif olabilir; ama artık karanlık güçlere hizmet ediyordur.

6. Yerleşim yeri: Bir zamanlar kalabalık bir topluluk burada yaşıyordu, şimdi ise ya terk edilmiştir ya da canavarlar tarafından ele geçirilmiştir. Sokaklar, dükkanlar, evler, çeşmeler, meydanlar. Dehlizden çok bir kasabaya benzer. Büyük ölçekli, düzinelerce oda, birçok giriş-çıkış, karmaşık bir düzen. Bu yerleşim yeri, yeraltında da olabilir (Derinkuyu'yu düşünün).

Mekân tipleri birleştirilebilir: bir kalenin altındaki doğal mağaralar, bir tapınağın altındaki mezarlar, bir madenin derinliklerinde keşfedilen kadim bir yerleşim. Bu tür katmanlı yapılar, dehlize derinlik ve çeşitlilik katar.

Özel Canavarları Yerleştir

Dehlizin senaryosu ve mekân tipi belirlendiğinde, Hakem bazı özel canavarları *elle* yerleştirmelidir. Bu canavarlar senaryonun bir parçasıdır; rastgele tablolarla belirlenemez.

Örneğin; *Kadim Kötülüğün Kovulması* senaryosunda, dehlizin en derin odasında bekleyen kötülük (bir vampir, bir iblis, lanetli bir eşya) Hakem tarafından önceden yerleştirilmelidir. *Düşman Karakolu* senaryosunda, düşman şefinin muhafız birliğiyle birlikte hangi odada olduğu önceden belirlenmelidir.

Genel bir kural olarak: **senaryonun kilit noktalarını elle yerleştirin, geri kalanı doldurma sistemine bırakın.**

Hakem, mevcut canavar tanımlarını kullanabilir veya senaryoya uygun şekilde canavarları değiştirebilir; daha güçlü veya zayıf versiyonları, sıra dışı yetenekler, beklenmedik taraflara aidiyet. Bir goblin şefi, sıradan goblinlerden daha fazla CAN PUANına ve daha iyi zırha sahip olabilir. Bir iskelet muhafız, özel bir silah taşıyor olabilir. Bu değişiklikler dehlizi benzersiz kılar.

Haritayı Çiz

Araçlar

Dehliz haritası genellikle kareli (ızgara) kâğıda kurşun kalemle çizilir. Kare başına ölçek genellikle 1 metredir, bu çoğu oda ve koridor için uygun bir ölçektir. Daha büyük dehlizlerde kare başına 2 veya 4 metre kullanılabilir.

Oda Sayısı

Yeni bir Hakem için ilk dehlizde 5-10 oda yeterlidir; bu 4 veya 5 saat sürecek, bir oturumluk bir macera demektir. Tecrübe kazandıkça dehliz büyütülebilir. Orta ölçekli bir dehliz 15-20 oda, büyük bir dehliz 30 veya daha fazla oda içerebilir.

Oturum başına oyuncuların keşfedebileceği oda sayısı değişir, ama genel bir kılavuz olarak: deneyimli bir grup dört saatlik bir oturumda 8-12 odayı keşfedebilir (çatışma yoğunluğuna bağlı olarak daha az veya daha fazla olabilir).

Doğrusal ve Doğrusal Olmayan Tasarım

Dehliz tasarımının en önemli ilkelerinden biri **oyunculara seçenek sunmaktır.**

Doğrusal bir dehliz, bir koridorun sonunda bir oda, onun ardında başka bir koridor, onun ardında başka bir oda şeklinde ilerler; bu tek bir yol ve tek bir sıra biçimindedir. Basit bir tasarımdır ama sıkıcıdır: oyuncuların hiçbir seçeneği yoktur, sadece ileri giderler.

Doğrusal olmayan bir dehliz, oyunculara her adımda seçenek sunar: koridorun iki yöne ayrıldığı kavşaklar, birden fazla giriş ve çıkış, bir odadan diğerine birden fazla yol, döngüler ve kısa yollar. Bu tasarımda oyuncular kendi rotalarını çizer ve bu oyunun tüm zevkini içinde taşır.

İyi bir dehliz tasarlamak için şu ilkeleri aklınızda tutun:

- **Birden fazla giriş ve çıkış:** Dehlizin tek bir kapısı olmasın. İkinci bir giriş (gizli bir geçit, bir çatlak, arka kapı) oyunculara taktik seçenekler sunar ve geri dönmeyi kolaylaştırır.
- **Döngüler:** Koridorların birbirine bağlandığı döngüler, oyuncuların farklı yollardan aynı noktaya ulaşmasını sağlar. Bir düşmandan kaçan grup, döngüyü kullanarak düşmanın arkasına geçebilir.

- **Kısa yollar:** Gizli geçitler, tek yönlü kapılar veya tehlikeli ama hızlı yollar keşfi ödüllendirir. Dikkatli bir grup gizli geçidi bularak beş oda atlayabilir.
- **Çıkmaz yollar:** Birkaç çıkmaz yol gerilim yaratır, ama çok fazlası oyuncuları hayal kırıklığına uğratar (dikkatli kullanın!). Bir çıkmaz yolun sonunda ilginç bir şey (bir hazine, gizli bir kapı için bir ipucu, bir sır) olsun.

Dikey Hareket

Dehliz tek bir katta kalmak zorunda değildir. Merdivenler, rampalar, çukurlar, asansörler ve dikey unsurlar dehlize üçüncü bir boyu ekler. Aşağı inen merdivenler genellikle artan tehlikeye (ve daha büyük hazinelere) işaret eder. Dehlizin klasik yapısı budur; üst katlar kolay, alt katlar zordur.

Dikey hareket, harita çizimini karmaşıklaştırır. Her kat için ayrı bir harita çizin ve katlar arasındaki bağlantıları (merdivenler, kuyular, vb.) açıkça işaretleyin.

Düzen Çeşitliliği

Odalarınızı çeşitlendirin. Hepsi 6 × 6 metre taş odalar olmasın. Birkaç örnek sıralamak gerekirse:

- Doğal su birikintileri veya yeraltı nehirleri (yüzme veya köprü gerektirir)
- Dar geçitler (tek sıra yürünür, arka arkaya çatışma)
- Büyük salonlar (tavanları 10-12 metre yükseklikte, ses yankılanır)
- Çökmüş bölümler (geçilmez veya tırmanma gerektirir)
- Sıcak bölgeler (volkanik faaliyet, jeotermal kaynaklar)
- Su altında kalmış odalar

Bu çeşitlilik, dehlizi görsel ve taktik olarak ilginç kılar.

Odaları Doldur

Özel canavarlar ve hazineleri elle yerleştirildikten sonra, geri kalan odalar aşağıdaki sistemle doldurulabilir. Hakem elbette istediği odayı elle de doldurabilir; bu sistem doldurulacak çok oda olduğunda veya Hakemin ilhamı nazlandığında işe yarar.

Elle doldurulmamış her oda için 1z6 atın:

ODA İÇERİĞİ

z6	İçerik
1-2	Canavar
3	Oda tuzağı
4	Özel
5-6	Boş

Sonra, odanın içeriğine göre hazine olup olmadığını belirleyin. 1z6 atın:

ODA HAZİNESİ

İçerik	1	2	3	4	5	6
Canavar	×	×	×			
Oda tuzağı	×	×				
Özel	×					
Boş	×					

× ile işaretli sayılar odada hazine bulunduğu anlamına gelir.

Hazine tuzağı: Bir odada hazine çıktıysa, o hazinenin korunup korunmadığını belirlemek için 1z6 atın.

HAZİNE TUZAĞI

Hazinenin durumu	(z6) Tuzaklı mı?
Korumasız hazine	1-3: evet
Canavar korumasında	1: evet
Oda tuzağı bulunan oda	Daima

Korumasız hazine daha sık tuzaklıdır ve bunun sebebi basittir: birileri o hazineyi oraya bırakmış ve başında bekleyecek kimsesi olmamıştır. Bir goblin şefinin sandığının kilidinde iğne olması gerekmez; şefin kendisi oradadır.

Canavar: Dolaşan Canavar tablosundan (bu bölümün sonuna bakın) uygun dehliz seviyesi için zar atarak belirleyin. Hazine varsa, canavarın hazine türüne göre belirleyin (bkz. *Hazine ve Büyülü Eşyalar*)

Ama zarın verdiği her canavarı kendi başına bir grup saymayın. Bir katta çıkan benzer sonuçları **tek bir hizip** altında toplayın: üç ayrı odadaki goblinler üç ayrı goblin grubu

değil, aynı kabilenin nöbetçileri, avcılar ve kadınlarıdır. Bir katta iki ya da üç hizip bulunması yeterlidir; geri kalan canavarlar ya bu hiziplerin bir parçasıdır ya da hiçbirine ait olmayan, kendi başına yaşayan bir şeydir.

Bunu yapmak birkaç dakika alır ve dehlizin geri kalanını mümkün kılar. Hizipleri olan bir dehlizde oyuncular taraf tutabilir, haber taşıyabilir, iki tarafı birbirine kırdırabilir; hizipleri olmayan bir dehlizde tek seçenek oda oda dövüşmektir. Aynı şekilde, dehliz oyuncular yokken ancak hizipler sayesinde değişebilir (bkz. Dehlizi Yaşatmak).

Oda tuzağı: Odanın kendisi tehlikelidir; tuzak Tuzak Üretici ile hazırlanır. Bu odada hazine çıkarsa, miktarı Korumasız Hazine tablosundan belirlenir ve *oda tuzağı o hazineyi koruyan şeydir*. Çukur, hazinenin önündedir; gaz, sandığı almaya kalkışanı boğar. Ayrıca bir hazine tuzağı eklemeye gerek yoktur.

Özel: Tam anlamıyla bir tuzak veya canavar değil, ama sıradan da değildir; aşağıdaki önerilere bakın. Nadiren hazine bulunur.

Boş: Oda görünürde cansız ve tehlikesizdir. Ama bu, odanın ilgi çekici olmadığı anlamına gelmez! Tozlu mobilyalar, eski kan lekeleri, garip yazıtlar, yarı açık bir kapı, tavandan damlayan su vb., tüm bunlar atmosfer yaratır. Nadiren de olsa, boş bir odada korumasız hazine bulunabilir.

BOŞ ODALAR

Her oda canavar veya tuzakla dolu olmamalıdır. Boş odalar, gerilim yaratır. Oyuncular, bir odanın gerçekten boş mu yoksa gizlenen bir tehlike mi barındırdığını asla bilemezler. Boş bir oda, dolu bir odadan daha fazla paranoya yaratabilir. Üstelik buraları oyuncular manevra, saklanmak, ya da dinlenmek için kullanabilirler.

Başında canavar bulunmayan hazineler için aşağıdaki tabloyu kullanın. Hazine, dehliz seviyesine göre ölçeklenir:

KORUMASIZ HAZİNE TABLOSU

Dehliz Katı	Gümüş (daima)	Altın	Mücevher	Takı	Büyülü Eşya
1	1z6 × 100 gs	%50: 1z6 × 10 as	%5: 1z6	%2: 1z6	%2: herhangi 1
2-3	1z12 × 100 gs	%50: 1z6 × 100 as	%10: 1z6	%5: 1z6	%8: herhangi 1
4-5	1z6 × 1,000 gs	1z6 × 200 as	%20: 1z6	%10: 1z6	%10: herhangi 1
6-7	1z6 × 2,000 gs	1z6 × 600 as	%30: 1z6	%15: 1z6	%15: herhangi 1
8-9	1z6 × 5,000 gs	1z6 × 1,000 as	%40: 1z12	%20: 1z12	%20: herhangi 1

Bu tablo yalnızca başında canavar bulunmayan hazine için kullanılır. Canavar korumasındaki hazineler, canavarın hazine türüne göre belirlenir (bkz. *Hazine ve Büyülü Eşyalar*).

Tuzaklar

Tuzaklar iki kategoriye ayrılır: **oda tuzakları** (odaya girildiğinde veya bir eyleme bağlı olarak tetiklenir) ve **hazine tuzakları** (hazineye dokunulduğunda tetiklenir).

Oda Tuzağı Üretici: Bir tuzak, hasar veren bir odadan ibaret değildir. Neyin, nasıl tetiklendiğini ve fark edilebilir olup olmadığını da içerir. Aşağıdaki tablolar bunları ayrı ayrı belirler; her tuzak için sırayla zar atın ya da beğendiğiniz sonuçları doğrudan seçin.

TUZAK DÜZENEGİ

z8	İçerik
1	Fırlatan – ok, dart, mızrak
2	Çukur – kazıklı, sivri, zift/su dolu
3	Püskürten – su, lağım, asit, odayı doldurur
4	Gaz – zehirli, boğucu, kör edici, uyutucu
5	Yapısal – zemin çöker, tavan iner, geçit göçer
6	Büyülü – ateş, buz, yıldırım, ölüm büyü
7	Yakalayan – ağ, kafes, kapan, kayan parmaklık
8	Uyaran – hasar vermez; başkalarına haber verir

TUZAK TETİKLEYİCİ

z6	Ne tetikler
1	Ses
2	Işık (meşale, fener)
3	Temas
4	Ağırlık (basınç levhası)
5	Bir kol, mandal ya da düşman eli
6	Etkin büyü – yakında büyü kullanılması

TUZAK İPUCU

z6	Nasıl Fark Edilir
1	Görsel – bakınca görülür (taşın rengi farklı, tozda iz yok)
2	İşitsel – dinlenirse duyulur (gerilmiş bir yay, akan bir sıvı)
3	Dokunsal – yoklanırsa hissedilir (sırık tam da bunun içindir)
4	Kokusal – küf, yanık, çürük
5	Sezgisel – düşünülürse anlaşılır (yerdeki kemikler, aşınmamış zemin)
6	Büyüsel – yalnızca büyüyle sezilir (bkz. Tuzak Bulma)

TUZAK ETKİSİ

z6	Nasıl Fark Edilir
1	Kurtulma zarı (Ölüm/Zehir); başarısızlık ölüm
2	1z6 hasar (düşme ise her 3 metre için 1z6)
3	Kurtulma zarı (Ejderha Nefesi); başarısızlık 2z6, başarı yarım hasar
4	Kurtulma zarı (Taşlaşma); başarısızlık 1z10
5	Hasar yok; grup bölünür, biri hapsolür ya da bir alt kata düşer
6	Hasar yok; gürültü kopar. Derhal bir dolaşan canavar sınaması atılır.

Etkisizleştirme süresi: Son olarak 1z4 atın; gelen sayı, tuzağın etkisiz hale getirilmesinin kaç tur süreceğidir. Bu, tuzağın asıl bedelidir: dört turluk bir tuzak, iki dolaşan canavar sınaması demektir. Grup, uğraşmaya değip değmeyeceğine kendisi karar verir.

Zarların çelişmesi: “Uyaran” bir düzeneğe zaten hasar vermez, “büyülü” bir düzeneğe kokusal ipucu tuhaf düşebilir. Böyle durumlarda zarı yeniden atmayın; sonucu kabul edip mantıklı kılın. Hasar vermeyen bir düzeneğe 1 sonucu, tuzağın başkalarını çağırdığı ve gelenin ölümcül olduğu anlamına gelebilir. Büyülü bir tuzağın kokusu, bir önceki kurbanın yanık etidir. Uyumsuz görünen iki sonucu birleştirmek, tuzağı akılda kalıcı kılar şeydir.

Örnek Oda Tuzağı: Zarlar şöyle gelir: düzenek 4 (gaz), tetikleyici 2 (ışık), ipucu 4 (kokusal), yer 3 (tavan), etki 3 (Ejderha Nefesi), süre 4. Hakem bunları birleştirir: odanın tavanında, meşale ışığına duyarlı bir düzenek vardır; ışık belirli bir noktaya ulaştığında tavadaki deliklerden sarımsı bir gaz iner. Odaya girmeden önce koridorda duran ve havayı koklayan bir karakter, küf kokusunu alır. Etkisizleştirmek dört tur sürer; ya da grup meşaleleri söndürüp karanlıkta geçmeyi deneyebilir.

Bu son cümle, iyi bir tuzağın ne olduğunu gösterir. Tuzak yalnızca hasar vermez; oyunculara bir soru sorar.

İPUCU OLMAYAN TUZAK OLUR MU?

Fark edilmesi imkânsız bir tuzak, oyuncuların kararlarını etkilemez; yalnızca can puanı eksiltir. Bu yüzden yukarıdaki tablolarda ipucu en önemli sütundur. Hakem, tuzağı odayı betimlerken ipucunu da betimlemelidir; söylemesi gereken “burada bir tuzak var” değil, “zemindeki tozda garip bir düzlük görüyorsunuz”dur. Oyuncular bunu fark eder ya da etmez, ama fırsatları olmuştur. Zar, betimlemeye rağmen kararsız kalındığında devreye girer.

Hazine Tuzağı Üretici: Hazine tuzağı, oda tuzağının küçük ölçekli akrabasıdır. Bir odayı değil, bir nesneyi korur; genellikle tek bir kişiyi vurur ve neredeyse her zaman *hazineye uzanan eli* hedefler. Yukarıdaki üreticinin *tetikleyici*, *ipucu*, *etki* ve *etkisizleştirme süresi* tabloları burada da geçerlidir; yalnızca *düzenek* ve *yer* değişir.

HAZİNE TUZAĞI DÜZENEGİ

z8	İçerik
1	İğne — kilite ya da mandalda gizli, zehirli
2	Yaylı atış — 1z6 dart, temren ya da diken; kapak kalkınca boşalır
3	Fıskırma — gaz, asit ya da kaynar sıvı; yüze doğru
4	Büyülü koruma — kapağa işlenmiş bir sözcük ya da mühür
5	Kapan — kapak iner, kilit kapanır, el ya da kol sıkışır
6	Canlı bekçi — sandığın içinde bir yılan, bir örümcek, bir kurtçuk yuvası
7	Uyaran — sessizdir; bir zil, bir ışık ya da bir koku başkalarını çağırır
8	Yok edici — tetiklenirse hazineyi tahrip eder; asit, alev, ezme

HAZİNE TUZAĞI KONUMU

z6	Nerede
1	Kilidin içinde
2	Mandalda ya da menteşede
3	Kapağın altında; açılınca boşalır
4	Hazinenin kendisinde: taç, kupa, kitap, kese
5	İkinci katmanda — asıl hazine sahte bir tabanın altındadır
6	Nesnenin çevresinde: zemin levhası, duvar deliği, tavandaki ağırlık

Kim etkisizleştirir? Hırsız, kendi yeteneğiyle önce bulmak sonra etkisizleştirmek için birer sınama yapar; her tuzak için yalnızca bir kez denenebilir. Hırsız olmayan bir grup çaresiz değildir: herhangi bir karakter, ne yapmak istediğini tarif ederek deneyebilir. Bu durumda etkisizleştirme süresindeki tur sayısı harcanır ve başarısızlık tuzağın tetiklenmesi demektir. Hırsız

bu işte daha hızlı ve daha güvenlidir; ama tek yol değildir.

Asıl çözüm çoğu zaman etkisizleştirmek değildir. İyi oyuncular sandığı orada açmaz. Sırıla uzaktan iterler, ipe bağlayıp merdivenden aşağı yuvarlarlar, kapağı bir kalkanın ardından kaldırırılar ya da hiç açmadan sırtlayıp dışarı taşırlar. Bu çözümleri ödüllendirin; hepsi kendi bedelini zaten taşır. Sandığı taşımak hareket hızını düşürür, yuvarlamak gürültü çıkarır, uzaktan tetiklemek hazineye zarar verebilir.

Hazineyi yok eden tuzak: 8 sonucu özellikle değerlidir, çünkü oyunculara farklı bir soru sordurur: tuzağı tetiklemeden açmayı beceremezlerse, ödül yanar. Bu, aceleci grubu cezalandırmanın can acıtmayan ama unutulmayan yoludur.

TUZAK, OYALAMA VE YEM

Üreteçleri birbirine karıştırmayın. Gizlenmiş ve zarar veren bir düzenek *tuzaktır*. Görünen, tehlikeli ve alınması şart olmayan bir ödül *yemdir* (bkz. Özel Üretici). Ne zarar veren ne ödül veren, yalnızca tur yiyen bir sandık ise *oyalayandır*. Bir sandığın kilidi karmaşıksa, içi boşsa ve açmak dört tur sürüyorsa, o bir tuzak değildir; oyuncuların zamanını dolaşan canavarlara satan bir düzeneştir. Üçü de meşrudur, ama hangisini kurduğunuzu bilerek kurun.

Özel

“Özel” bir oda ne tuzak ne canavardır, ama sıradan da değildir. Tuzakla arasındaki fark tektir ve önemlidir: **tuzak saklanır, özel ise kendini gösterir**. Bir özel odanın işi zarar vermek değil, oyunculara bir soru sormaktır.

Özel Üretici: Aşağıdaki tablolar bir özel odanın dört bileşenini belirler. Hepsini zarla üretmek zorunda değilsiniz; genellikle bir sütunda takılıp kalındığında zar atmak, geri kalanını ise elle seçmek en iyi sonucu verir.

ÖZEL İŞLEVİ

z12	İşlev
1	Yem — değerli bir şey, tehlikeli bir yoldan elde edilebilir. Gereklî değildir; almamak da bir cevaptır.
2	Muhafız — bir geçidi, bir nesneyi ya da bir kapıyı korur. Aşılması gerekir.
3	Bilmece — zarla değil, düşünerek ya da doğru sözü söyleyerek çözülür.
4	Yanılta — görüldüğü şey değildir. Altın tepsi küf, heykel golem, kadın medusadır.
5	Lütuf ya da Bela — tetiklendiğinde iyi ya da kötü bir etki doğurur. Tuzaktan farkı, tetikleyicisinin gizli olmamasıdır.
6	Alet — belirli bir işi yapar. Ne iyidir ne kötü; işe yarayıp yaramayacağına oyuncular karar verir.
7	Pazar — bir şey verirsın, bir şey alırsın. Uzak, ulaşılması güç ya da seyrek çalışan bir yerde olması iyidir.
8	Taşıyan — grubu başka bir yere götürür; isteyerek ya da istemeden.
9	Biçim değiştiren — mekânı değiştirir. Geçilebilen yeri geçilmez, geçilmez yeri geçilebilir kılar.
10	Oyalayan — hiçbir şey vermez, yalnızca zaman yer. Dehlizde zaman en pahalı kaynaktır.
11	Şaşırtıcı — tuhaf, güzel ve tamamen işlevsizdir. Bir hazine değildir, bir tuzak değildir, bir bilmece değildir. Yalnızca oradadır.
12	Sır — yalnızca belirli bir koşulda çalışır. Aynı yere defalarca dönen bir grup için tasarlanmıştır.

ÖZEL BİÇİMİ

z12	Neye benziyor
1	Heykel ya da duvar kabartması
2	Havuz, çeşme ya da su birikintisi
3	Kapı, kemer ya da geçit
4	Sunak ya da mihrap
5	Mobilya: masa, sandık, dolap, taht
6	Ayna, cam ya da kristal
7	Kaldıraç, düğme ya da mandal düzeneği
8	Sis, duman, ışık ya da ses
9	Bir ceset ya da kalıntı
10	Yazıt, duvar resmi ya da harita
11	Odanın kendisi: zemin, tavan, duvarlar
12	Bir yaratık — ya da yaratığa benzeyen bir şey

ÖZEL ETKİLEŞİMİ

z6	Nasıl Çalışır
1	Odaya girmek yeter
2	Dokunmak ya da almak
3	Konuşmak: bir soru, bir isim, doğru sözcük
4	Bir şey vermek: sikke, mücevher, kan, bir eşya
5	Bir düzeneği çalıştırmak
6	Yalnızca belirli bir koşulda: karanlıkta, dolunayda, belirli bir sınıfa, belirli bir büyüye

ÖZEL BEDELİ

z6	Neye Mal Olur
1	Zaman — 1z6 tur
2	Kaynak — sikke, mücevher, erzak, bir büyü, bir meşale
3	Gürültü — derhal bir dolaşan canavar sınaması atılır
4	Risk — bir kurtulma zarı gerektirir
5	Dönüşsüzlük — kapı kapanır, yol değişir, verilen geri alınamaz
6	Bedelsiz — ama işe yaraması için doğru soruyu sormak gerekir

Örnek: Zarlar: işlev 7 (pazar), biçim 1 (heykel), etkileşim 4 (bir şey vermek), bedel 5 (dönüşsüzlük).

Hakem birleştirir: odanın ortasında, avuçlarını açmış oturan taştan bir adam heykeli vardır. Avucuna değerli bir mücevher konursa heykelin çenesi kıpırdar ve tek bir soruya doğru cevap verir. Mücevher taş dönüşür; geri alınamaz. Grup, elindeki en değerli taşı bir soruya değiştirmeye razı mı? Ve hangi soruyu soracaklar?

Son iki cümle önemlidir. İyi bir özel oda, oyunculara ne yapacaklarını değil, neyi göze alacaklarını sorar.

Zarla üretmeyin, zarla başlayın. Dört sütunu da atıp çıkan olduğu gibi masaya koymak, çoğu zaman anlamsız bir yapı üretir. Zarlar tıkanıldığınız yerde işe yarar; bir sonuç ilginizi çektiğinde geri kalanını kendiniz seçin. Birbirine bağlanmayan rastgele parçalardan kurulu bir oda, oyunculara düşünecek bir şey vermez — yalnızca kafalarını karıştırır.

BİR ÖZEL ODA, ÜÇ KARAR

Oyuncular bir seçim yapabilmelidir. Yaklaşmak ya da yaklaşmamak, vermek ya da vermemek, denemek ya da geçip gitmek. Karar yoksa oda bir dekindur.

Sonuç görünmeli: Ne olduğu anlaşılmalıdır. Oyuncular bir kolu çekip hiçbir şey olmadığını sandıklarında, aslında bir şey olduysa, o oda hiç var olmamış demektir.

Dünyaya ait olmalı: Odada neden orada olduğu belli olan bir şey bulunmalıdır. Bir tapınakta sunak, bir madende düzenek, bir mezarda yazıt. Hiçbir yere ait olmayan bir tuhafılık, birkaç oda sonra unutulur.

Bir uyarı: Muhafız dışındaki hiçbir özel oda, ilerlemenin tek koşulu olmamalıdır. Bilmeceyi çözemeyen bir grup oyuna devam edebilmelidir; yoksa çözülemeyen bir bilmece, biten bir oturum demektir. Yolu başka bir yere koyun; bilmeceyi çözen kestirmeyi, hazineyi ya da bilgiyi kazansın.

Ayrıntıları Ekle

Odalar doldurulduktan sonra, dehlize hayat veren son ayrıntılar eklenmelidir.

Koridorlar: Koridorlar boş geçitler olmak zorunda değildir. Örneğin:

- Bir koridorda düzenli devriye gezen bir canavar birliği
- Koridorun bir bölümünde su birikintisi (ıslak ayak izleri, kayma tehlikesi)
- Duvarlardaki kabartmalar, yazıtlar veya uyarılar
- Hava akımı değişiklikleri (meşaleyi etkiler; yakınlarda açık alan veya çıkış var)

Atmosfer: Her odayı sadece boyutları ve içeriğiyle değil, duylara hitap edecek şekilde betimleyin:

- Görme: Işık durumu, gölgeler, duvarların rengi ve dokusu
- Duyma: Sessizlik, damlama sesi, uzaktan gelen gürültüler, yankı
- Koku: Küf, çürümüş et, taze hava akımı, tütsü kalıntısı
- Dokunma: Soğuk taş, yapışkan duvarlar, nemli hava

Dehliz Ekolojisi: Bir dehliz, sadece odalarla dolu bir harita değildir, bir yaşam alanıdır. Canavarlar bir yerde yaşıyorsa, bir şekilde beslenmeli, su içmeli ve bir sebepten orada olmalıdır.

Bu, her ayrıntının bilimsel olarak açıklanması gerektiği anlamına gelmez. Bu, fantastik bir oyundur; büyü, lanetler ve doğaüstü güçler birçok şeyi açıklayabilir. Ama oyuncular “Bu goblinler ne yiyor?” diye sorduğunda, bir cevabınız olmalıdır. Belki yeraltı mantarları yetiştiriyorlardır. Belki gece yüzeye çıkıp avlanıyorlardır. Belki daha güçlü bir yaratığa haraç olarak yiyecek getirmektedirler.

Birkaç dakikalık düşünme, dehlize tutarlılık ve derinlik katar. Oyuncular bu tutarlılığı fark eder ve fark etmeye başladıklarında, dehliz gerçekçi ve canlı hissettirir.

Karşılaşma Çeşitliliği

Odaları Doldur bölümündeki tablolar size odada ne olduğunu söyler: canavar, tuzak, özel ya da boş. Ama bir odada canavar bulunması, orada ne yaşanacağını belirlemez. Aynı goblin grubu bir çatışma, bir pazarlık, aşılması gereken bir nöbet noktası ya da bir puslu olabilir. Bunlar dört ayrı karşılaşmadır ve oyunculardan dört ayrı beceri ister.

Odaları doldurduktan sonra listenize bir kez daha bakın ve karşılaşmalarınızın hepsinin aynı türden olmadığından emin olun. Aşağıdaki türler, elinizdekini çeşitlendirmek için bir kontrol listesidir; doldurulması gereken bir kota değildir.

- **Müzakere:** Konuşulabilecek bir taraf. Tepki zarı belirleyicidir; çatışma seçeneklerden yalnızca biridir.
- **Muhafız:** Kaçınılmaz bir engel; ilerlemek için aşılması gerekir. Dövüşerek, kandırarak ya da anlaşılarak.
- **Pusu:** Karşılaşma, düşman tarafından hazırlanmıştır. Şaşkınlık zarı burada tasarımın parçasıdır, rastlantı değil.
- **Yıpratma:** Kısa ve ölümcül olmayan bir çatışma. Hazine vermez; can puanı, ok ve büyü tüketir.
- **Ciddi çatışma:** Grubun kaynaklarını gerçekten zorlayan, düşmanın taktiği olan bir karşılaşma.
- **Aldatmaca:** Görüldüğü şey değildir; ya türü ya da tehlikesi gizlenmiştir.
- **Bilmece ya da düzenek:** Zarla değil, düşünerek çözülür. Hasar vermesi gerekmez; zaman harcatması yeter.
- **Engel:** Aşılması gereken bir doğal güçlük: uçurum, yeraltı nehri, çökmüş bir tavan.
- **İkilem:** Her seçeneğin bir bedeli olan bir durum. Doğru cevap yoktur; olan tercih ve sonuçtur.
- **Önbelirti:** Çatışma içermeyen bir an: bir uyarı, bir iz, bir ceset, uzaktan gelen bir ses. İleride olacak bir şeyi haber verir.
- **Tuzak:** Odaları Doldur'da ele alınmıştır.
- **Boş:** Odaları Doldur'da ele alınmıştır. Karşılaşma listesinin en az üçte biri bu olmalıdır.

Dehliz Katı ve Zorluk Ölçekleme

Klasik dehliz yapısında, **dehlizin fiziksel derinliği tehlikeyi yansıtır**. Üst katlar (giriş katları) düşük seviyeli canavarlar ve mütevazı hazineler içerir, alt katlar daha güçlü canavarlar ve daha güçlü hazineler barındırır.

Bu basit ilke, oyunculara net bir risk-ödül tercihi sunar: daha derine inmek daha tehlikeli ama daha kârlıdır. Deneyimli bir grup, üst katları atlayıp doğrudan alt katlara inebilir, ama bedelini ödemeye hazır olmalıdır.

Genel kurul olarak, bir dehliz katındaki canavarın CAN ZARI, o katın numarasına yakın olmalıdır:

DEHLİZ DERİNLİĞİ VE CAN ZARI

Kat	Tipik Canavar CZ	Hazine Ölçeği
1	1'den az - 1	Düşük (bakır, gümüş)
2	1-2	Orta (gümüş, altın)
3	2-3	İyi (altın, mücevher)
4	3-4	Yüksek (altın, büyü eşya)
5	4-5	Çok yüksek
6+	5+	Olağanüstü

Bu yalnızca bir kılavuzdur. Bir dehlizin birinci katında CZ 3 bir canavar tek başına karşılaşılabılır (tehlikeli ama aşılabılır bir engel), veya dehlizin dördüncü katında bir oda dolusu CZ 1 canavar olabilir. Çeşitlilik önemlidir.

Canavarın Seviyesine Göre Sayısı

Bir canavar, kendi seviyesine (CZ'sine) eşit dehliz katında "normal" sayıda karşılaşırlar. Normal sayı, canavar açıklamasındaki "karşılaşılan sayı" değeridir.

- Canavarla kendi seviyesinden düşük bir katta karşılaşırsa **sayısı azaltılmalıdır** (daha az, ama tek tek daha tehlikeli).
- Kendi seviyesinden yüksek bir katta karşılaşırsa **sayısı artırılmalıdır** (daha çok, grup halinde).

Dolaşan Canavarlar

Dehlizde yaşayan canavarların tümü odalarda oturmaz. Bazıları koridorlarda dolaşır; yiyecek arar, devriye gezer veya avlanır. Bunlara **dolaşan canavarlar** denir.

Sınama

Her iki turda bir Hakem 1z6 atar. 1 gelirse, bir dolaşan canavar gruba yaklaşıp.

- **Mesafe:** 2z6 × 2 metre (Hakemin seçtiği yönden).
- **Hazine:** Dolaşan canavarlar genellikle hazine taşımaz, yuvalarından uzaktadırlar.

Dolaşan Canavarların Amacı

Dolaşan canavarlar sadece rastgele tehlike değildir; oyun tasarımında kritik bir işlev görürler.

Zaman baskısı: Oyuncular bir odada uzun süre duraklar, her köşeyi arar, her taşı kontrol ederse, dolaşana canavar sınaması bu rahatlamayı sınırlar. Her geçen tur bir risk taşır. Bu, oyuncuları karar vermeye ve ilerlemeye teşvik eder.

Kaynak tüketimi: Her dolaşan canavar, büyü yuvaları, can puanları, ok ve gazyağı stoğu tüketir, ama hazine vermez. Bu, oyunculara “ne kadar kalmalıyız?” sorusunu sordurur. Devam edip daha fazla hazine mi aramalı, yoksa sahip olduklarıyla geri mi dönmeli?

Bir dolaşan canavar koridorda yürürken bir şey yapıyordur. Ne istediğini bilmek, karşılaşmayı bir çatışmadan fazlası kılar; tepki zarının sonucu da ancak bununla anlam kazanır. Aç bir yaratığın “ilgisiz” gelmesiyle, kaçmakta olan bir yaratığın “ilgisiz” gelmesi aynı şey değildir.

Zarın yaratığın zekâsına göre seçin:

Zar	Yaratık
1z4	Akılsız: balçıklar, bitkiler
1z6	İçgüdüsel: hayvanlar
1z8	Akıllı ama dar görüşlü: orkolar, mankurtlar, karakelerler
1z10	Toplumu olan akıllı yaratıklar: insanlar, elfler, cüceler, orklar, goblinler

DOLAŞAN CANAVAR AMAÇLARI

Zar	Amaç
1	Güvenlik: kaybolmuş, yaralı, bir tehditte kaçıyor
2-3	Yiyecek: avlanıyor, aç, yiyecek arıyor
4	Rahat: sıcaklık, uyku, barınak, kendi türünden birileri
5	Bölge: devriye geziyor, iz sürüyor, sınır genişletiyor
6	Duygu: öç, öfke, yas, gaddarlık, coşku, can sıkıntısı
7	Hazine: altın, mal, köle, büyü bir eşya
8	Destek: yardım arıyor; ne için olduğunu belirlemek üzere yeniden atın (yine 8 gelirse Hakem seçer)
9	Bilgi: haber, yol tarifi, casusluk, bir harita, bir sır
10	Yüksek amaç: özgürlük, inanç, öğrenme, merak, gezginlik

Amacı bilen Hakem, iki sorunun cevabını da bilir: yaratık neyi göze alır, neyi almaz. Aç bir kurt sürüsü yiyecek karşılığında yol verir. Kaçan bir goblin, peşindekini haber verirse geçmenize izin verilmesini ister. Bölgesini devriye gezen bir muhafız pazarlık etmez ama takip de etmez; sınırından çekildiğinizde yapacağı bellidir.

Bu tablo yalnızca dolaşan canavarlar için değildir. Odalara elle yerleştirdiğiniz ama ne istediklerine karar vermediğiniz yaratıklar için de kullanılabilir.

Canavarların Çatışma Taktikleri

Canavarlar oyuncu karakterler gibi dövüşmez. Son can puanına kadar savaşmazlar, adil dövüşmezler ve çoğu zaman dövüşmek bile istemezler. Bir canavarı bir odaya yerleştirirken üç sorunun cevabını bilin:

1. Ne ister? Amaç tablosu bunu verir. İsteddiği şey elde edilebilir ya da engellenebilirse, çatışma dışında bir çözüm var demektir.

2. Neye göze alır? Aç bir kurt yiyecek için risk alır, kendi canı için almaz. Bölgesini koruyan bir muhafız sınırı savunur, sizi kovalamaz. Hazine peşindeki bir haydut, hazineyi bıraktığınız anda savaşmayı bırakır.

3. Nereye kaçır? Moral bozulduğunda gidecek bir yeri olmalıdır. Bir yaratığın kaçacak yeri yoksa köşeye sıkışır ve ölümüne dövuşür; bu bir hata değıl, tasarım aracıdır.

Duruşlar: Düşmanca bir tepki, hemen saldırı anlamına gelmez. Aradaki durumlar çoğı zaman daha ilginçtir:

- **Bölge savunması:** Yaratık bir sınırı korur. Sınırı geçmezseniz saldırmaz, geçerseniz saldırır ve sınırın ötesine takip etmez.
- **Direnip bekleme:** Yerinden kımlıdamaz, silahı hazırır, ilk hamleyi yapmaz. Oyuncuları karar vermeye zorlar.
- **Gözdağı:** Bağırır, silahını sallar, sayısını gösterir. Amacı dövüşmek değıl, dövüşmeden kazanmaktır. Yardımcılar ve düşük moralli gruplar buna kanar.
- **Vuruşarak çekilme:** Dövüşe devam ederken geri çekilir; genellikle takviye almaya ya da bir tuzağı çekmeye gider. Peşinden koşmak çoğı zaman kötü bir fikirdir.

Zekâya göre taktik: Bir canavarın çatışmadaki hedefi, oyuncuları öldürmek olmak zorunda değıldir. Aşağıdakiler, canavarı yerleştirirken seçebileceğiniz somut hedeflerdir; zar atmanız gerekmez, biri size uygun geliyorsa onu kullanın.

Akılsız yaratıklar en yakındakine saldırır ve durmaz. Ya da bir kişiyi yutup uykuya çekilir; grubun geçmek istediğı yeri kapatır, belirli bir kokuya, renge ya da metale yönelir; yalnızca bir şey çalanlara saldırır.

Hayvanlar ve içgüdüsel yaratıklar sürü halinde çevirir ve en zayıfı seçer. Ya da yardımcıları ve yük hayvanlarını hedef alıp karanlığa sürükler; bir sınırı savunur ve geçilmezse saldırmaz, en iri karakteri yaralayıp geri çekilir; çantaları yiyecek için parçalar, büyüyle karşılaştığı anda dağılır.

Akıllı yaratıklar hazırlıklı olanlardır. Ya da büyücüyü hedef alır, öldürmeye değıl kaçırmaya çalışır; grubu bir alandan çıkarıp orayı tutar; yalnızca oyalar, takviye gelene kadar geri çekilerek dövüşür; teçhizat ve erzağı yağmalar, cesetleri soyar; yaralı bir yoldaşı rehin alıp pazarlık açar.

Vurup kaçmak, bir kez olan bir şey

değıldir. Bir yaratık grubu yaralayıp çekildiyse, aynı yaratık üç karşılaşma sonra geri dönebilir; biraz daha bilerek, biraz daha hazırlıklı halde. Oyuncuların adını koyduğu ve tanıdığı bir düşman, dehlizin en iyi hatırlanan sakindir.

Ne zaman kaçarlar? Bunun kuralı vardır ve zaten yazılıdır; moral sınaması (bkz. Moral). Ayrıca bir zar atmayın.

Özel Dolaşan Canavar Tablosu

Hakem, belirli dehlizler için özel dolaşan canavar tabloları oluşturabilir. Örneğin, bir goblin yerleşimindeki bir dehliz için aşağıdaki tablo uygun olacaktır:

z6	Dolaşan Canavar
1	2z4 goblin devriye
2	1z6 dev sıçan
3	1 goblin avcı grubu (4 goblin, 1 hobgoblin)
4	2z4 yarası sürüsü
5	1z4 goblin avcısı + kurt
6	Goblin şefinin muhafız devriyesi (3 hobgoblin)

Bu tur özel tablolar, dehlizin senaryosunu güçlendirir ve tekrar eden karşılaşmaları önler.

Genel Dolaşan Canavar Tabloları

Özel tablo hazırlamak istemeyen Hakemler için, dehliz seviyesine göre genel dolaşan canavar tabloları Ek A'da verilmiştir.

DEHLİZİ YAŞATMAK

Bir dehliz, oyuncular orada değılken de vardır. Temizlenen bir kat kalıcı olarak boş kalmaz, ölen bir şefin yerine bir başkası geçer ve kırılan bir kapı bir sonraki sefere onarılmış olur. Bu, oyuncuların kazandıklarını geri almak için değıldir; dehlizin bir yer olduğunu, bir engel dizisi olmadığını göstermek içindir.

Hizipler

Bir dehlizde iki ila dört **hizip** bulunsun. Hizip, ortak bir çıkarı olan ve birlikte hareket eden herhangi bir topluluktur: bir goblin kabilesi, bir haydut çetesi, mahzeni tutmuş bir hortlak

sürüsü, alt kata sığınmış kaçak köleler hizip olarak işlev görebilir.

Her hizip için üç şey yazın, birer cümle yeter:

- Ne ister? (bkz. Dolaşan Canavarların Amacı)
- Neyi elinde tutuyor? Hangi katı, hangi geçidi, hangi su kaynağını?
- Kimden çekiniyor? Bu, en önemlisidir. Hiziplerin birbirinden çekinmediği bir dehliz ölü bir dehlizdir.

Üç cümle × üç hizip = dokuz cümle. Bir dehlizi canlı kılmak için gereken hazırlık bu kadardır.

Oyuncular da bir hiziptir. Dehlize giren, öldüren, hazine alan ve geri dönen bir grup, diğerleri açısından tam olarak budur. Aşağıdaki değişikliklerin çoğunu tetikleyen şey de onların ziyaretidir; bir hizip zayıfladığında boşluğu bir başkası doldurur.

Değişim

Grup dehlize her döndüğünde, son ziyaretlerinden bu yana geçen **her hafta için** 1z6 atın. Üçten fazla atmaya gerek yoktur; uzun bir aradan sonra üç değişiklik zaten yeterince farklı bir dehliz üretir.

DEHLİZ DEĞİŞİM TABLOSU

z6	Değişim
1	Yer değiştirme: bir hizip taşınır; bir katı bırakır, bir başkasını tutar
2	Dışarıdan gelen: dehlizin dışından bir şey içeri yerleşir
3	İçeriden saldırı: bir hizip bir diğerinin toprağına girer
4	İttifak: iki hizip anlaşır; genellikle üçüncüsüne ya da oyunculara karşı
5	Yeni istihkâm: barikat, nöbet noktası, tuzak, kapatılmış geçit
6	İki kez atın ve birleştirin

Sonucu yorumlarken en son ne olduğuna bakın. Oyuncular ikinci kattaki goblinleri kırdıysa, “dışarıdan gelen” o boşluğu dolduran şeydir. Goblinler ağır kayıp verdiyse “ittifak”, onların hayatta kalma yoludur. Grup aynı

geçitten üç kez girdiyse “yeni istihkam” o geçidi kapatır.

Değişimi gösterin. Bir değişiklik masada görülüyorsa olmamıştır. Oyuncular bir kata döndüğünde farkı betimlemeyle anlamalıdır: duvara çizilmiş yeni bir işaret, koridora yığılmış taşlar, kurumamış kan, kapatılmış bir kapı, artık boş olan bir nöbet yeri, tanımadıkları bir dilde bağırın sesler. Haritalarına güvenen bir grup için en sarsıcı an, haritanın yanlış olduğunu fark ettikleri andır.

Her yer dolmaz. Temizlenen her oda yeniden dolmaz. Hizipler yalnızca işlerine yarayan yerlere yerleşir: su kaynağı, savunulabilir bir geçit, çıkışa yakın bir depo, sıcak bir mahzen. Kör bir çıkmaz boş kalır. Oyuncuların kazandığı bir zaferin bir karşılığı olmalıdır; aksi hâlde dehlize inmenin anlamı kalmaz.

BİR SİLAH OLARAK HİZİPLER

Bir dehlizi hiziplere bölmenin asıl kazancı, gerçekçilik değil **oyun seçeneğidir**. Tek bir düşmanla dolu dehlizde tek bir çözüm vardır: dövüşmek. Birbirinden çekinen üç hizbin olduğu dehlizde oyuncular haber taşıyabilir, iftira atabilir, bir tarafı silahlandırabilir, iki tarafı birbirine kırdırıp artakalanı toplayabilir. Bu tür çözümler kural gerektirmez; yalnızca hiziplerin var olmasını ve birbirlerinden ne istediklerinin bilinmesini gerektirir.

YABAN TASARIMI

Karakterler yeterince güçlendiğinde maceralar dehlizin duvarları arasından taşar ve açık araziye yayılır. Ama bir yabanlık, dehlizden farklı bir şeydir. Dehliz kapalı bir yapıdır; girişi, katları ve sonu vardır. Yabanlığın sonu yoktur. Oyuncular istedikleri yöne gidebilir ve gittikleri yerde bir şey bulmayı bekler.

Bu yüzden yabanlık tasarımı, dehliz tasarımından farklı bir soruya cevap verir. Dehlizde soru “burada ne var?”dır. Yabanlıkta soru “burada kim yaşıyor, neden ve kiminle çekişiyor?”dur. Yabanlık bir yapı değil bir dünyadır ve o dünya oyuncular gelmeden önce de vardır.

Aşağıdaki sekiz adım, bir yabanlık bölgesini sıfırdan kurar:

1. Ölçeği ve havayı belirleyin
2. Haritayı çizin
3. Kasabayı ve dehlizi yerleştirin
4. Uygarlığın sınırlarını belirleyin
5. Uygarlığın ötesini belirleyin
6. Üs kasabasını ayrıntılandırın
7. Ayrıntıları ve ilginç yerleri ekleyin
8. Karşılaşma Tabloları ve İleri belirleyin

Ölçeği ve Havayı Belirleyin

Önce bölgenin **ne kadar büyük** olacağına karar verin. Yeni bir Hakem için küçük tutmak her zaman daha iyidir: bir vadi, bir ada, iki şehir devletinin arasındaki bir ovalık, bir nehir deltası yeterlidir. Küçük ve sınırlı bir alanı hem yönetmesi kolaydır hem de hazırlaması kısa sürer. Kenarlarını doğa belirlesin: bir dağ silsilesi, bir çöl, deniz. Oyuncular haritanın kenarına vardığında “burada harita bitiyor” demek zorunda kalmazsınız; “burada dağlar başlıyor ve kimse ötesini bilmiyor” dersiniz.

Sonra bölgenin havasına karar verin. Burası bereketli mi, kurak mı? Şehirler ayakta mı, yoksa çökmüş bir düzenin kalıntıları arasında mı yaşıyor? Yollar güvenli mi? Bir soru, geri kalan her şeyi belirler:

Buranın başına ne geldi? Bir kuraklık, bir istila, bir sülalenin çöküşü, denizden gelen halkların yakıp geçmesi, bir ilahın halkı terk edişi. Yabanlığı yabanlık yapan şey, bir zamanlar öyle olmamasıdır. Terk edilmiş bir çiftlik, harabe bir istihkâm, otların bastığı bir

yol; bunların hepsi bir cevaptır ve oyuncular o cevabı arayarak keşfeder.

KÜÇÜK BAŞLAYIN

İlk bölgeniz için altı ila on altıgen fazlasıyla yeter. Bu, kenardan kenara bir haftalık yolculuk demektir ve üç dört macera boyunca oyuncularınızı meşgul eder. Oyuncular kenara dayandığında bir sonraki bölgeyi çizersiniz; o zaman nereye gitmek istediklerini de zaten söylemiş olurlar.

Haritayı Çizin

Yaban haritası altıgenli kâğıda çizilir ve her altıgen bir fersahlık araziye temsil eder (bkz. Açık Arazide Hareket). Altıgenin kareli kâğıda üstünlüğü, altı yönün de eşit uzaklıkta olmasıdır; karede çapraz hareket mesafe sorunu yaratır.

Yalnızca bölgeyi çizin. Bütün bir diyarı fersah fersah haritalamaya kalkışmayın; birkaç yüz altıgen çizdikten sonra bırakırsınız. Bölgenin ötesinde ne olduğunu kabaca bilmeniz yeter ve bu bilgi haritada değil, kasabadaki söylentilerde saklıdır: dağların ardında bir krallık vardır, güneyde kimsenin dönmediği bir çöl, batıda deniz ve denizin ötesinde adalar. Oyuncular bir gün oraya gitmek istediğinde, o bölgenin haritasını o zaman çizersiniz (bkz. Sefere Çıkmak)

Araziyi mantıklı olacak şekilde

yerleştirin. Gerçek bir atlası bakmak yardımcı olacaktır. Nehirler yokuş aşağı akar ve denize varır. Dağlar sıra hâlinde uzanır, tek başına durmaz. Ormanla çöl komşu olmaz; aralarında bozkır vardır. Bataklıklar nehir ağzlarında ve göl kıyılarında birikir. Yağmur, dağın bir yüzüne düşer ve öbür yüzü kurak bırakır.

Önce kurşun kalemle çizin. Arazi türlerini yerleştirdikten sonra bir kez geri çekilip bakın: bu bölgede yaşayan insanlar nerede su bulur, nerede tarla açar, nereden geçer? Cevabı olmayan bir harita, üzerine yerleşim koyduğunuzda kendini ele verir.

HARİTA ÇİZMEK ZORUNDA DEĞİLSİNİZ

D&D'nin ilk hâlinde yabanlık yolculuğu için *Outdoor Survival* adlı bir kutu oyununun altıgen

haritası kullanılıyordu; Gyga kendi dünyasını hazır bir oyun haritası üzerine kurmuştu. Siz de kurabilirsiniz. Altıgen haritalı bir savaş oyununuz ya da internette indirdiğiniz bir altıgen harita, çizim yeteneğinizden bağımsız olarak işinizi görür. Önemli olan haritanın güzel olması değil, üzerinde kimin yaşadığını bilmenizdir.

Kasabayı ve Dehlizi Yerleştirin

Bunlar bölgenin iki önemli unsurudur ve haritanın **ortasına yakın** durmalıdır ki oyuncular her yöne açılabilir.

Kasaba suya yakın olur; bu, bir nehir kıyısı, bir liman, bir kavşak, bir kaynak olabilir. Kasabaları var eden şey ticaret ve sudur; ikisi olmadan bir yerleşim büyümaz.

Dehliz ıssız ve tekin olmayan bir yerde durur. İkisnin arasında bir mesafe olmalıdır. Dehliz kasabanın dibindeyse kasabanın çoktan yağmalanmış olması gerekirdi. Ama mesafe **bir günlük yolu** da geçmemelidir; yoksa her sefer, dört gün yol ve bir gün macera olur.

Bu iki nokta arasındaki yol, seferinizin omurgasıdır. Oyuncular onu defalarca kat edecek, üzerindeki her şeyi öğrenecek ve bir süre sonra o yolu kendi toprakları saymaya başlayacaklardır.

Uygarlığın Sınırlarını Belirleyin

Haritanın hangi kısımları uygar sayılır? Bunlar oyuncuların seferi başlattığı, geri döndüğü ve güvende sayıldığı yerlerdir.

Yerleşim yerlerini akla yatkın olacak şekilde dağıtın. İnsanlar ırmak boylarında, verimli ovalarda, korunaklı koylarda ve geçit başlarında yoğunlaşır; çölde, bataklıkta ve yüksek dağda seyrekleşir.

Sonra sorun: **burayı kim yönetiyor?** Bir şehir kralı, bir vali, bir tapınak rahipliği, bir tüccar hanedanı, bir savaş beyi ya da hiç kimse. Yöneticinin kim olduğu, oyuncuların bölgeyle nasıl konuşacağını belirler; kime rüşvet verilir, kimden izin alınır, kim onları asar.

Uygar toprakların sınır boyu, seferin en verimli yeridir. Orası ne güvenli ne de bilinmezdir; vergisi toplanmayan, koruması gelmeyen,

kendi başının çaresine bakan köyler oradadır. Maceracıya iş çıkan yer de orasıdır.

Uygarlığın Ötesini Belirleyin

Uygar olmayan halkların ve yaratıkların toprakları bu noktada işaretlenir. Bunların çoğu zaman kesin sınırı yoktur; haritaya bir çizgi çekmek yerine bölgenin üstüne o toprağın en bilinen sakininin adını yazmak yeterlidir.

Her halkın tercih ettiği bir arazi türü vardır ve bu tercih rastgele değildir. Dağ halkları yüksekte ve kayalıklar içinde yaşar. Orman halkları insandan uzakta durur. Bozkırda göçebe olunur. Bataklıkta kimse istemeden yaşamaz; oraya sürülenler yaşar.

Yaratıkların bir kısmı yerleşiktir: bir bölgeyi tutar, avlanır ve savunur. Bir kısmı akıncıdır: yerinde durmaz, uzağa gider, yağmalar ve geri çekilir. Bu ikisi çok farklı iki tehdittir. Yerleşik bir tehdide gidilir; akıncı bir tehdit size gelir ve ne zaman geleceğini siz seçemezsiniz.

Üs Kasabasını Ayrıntılandırın

Üs kasabası, maceranın ikinci en önemli mekânıdır. Oyuncular vakitlerinin yarısını burada geçirir.

Önce büyüklüğüne karar verin:

YERLEŞİM YERİ BÜYÜKLÜĞÜ

Yerleşim	Nüfus
Mezra	10 – 99
Köy	100 – 999
Kasaba	1,000 – 4,999
Kasaba, büyük	5,000 – 14,999
Şehir	15,000+

Üs kasabası, oyuncuların ihtiyaç duyduğu hizmetleri karşılayacak kadar büyük olmalıdır:

- **Han ve konak:** Oyuncuların seferler arasında kaldığı, söylentilerin döndüğü, iş tutulan ve iş verilen yer. Bir seferde masaya en çok bilgi taşıyan mekân burasıdır.
- **Tapınak:** Yaralı iyileştirir, ölüyü gömer, kehanette bulunur, ama bedavaya değil. Bu oyunda büyü nadirdir ve bir tapınak, bir dükkân gibi çalışmaz. Rahipler yardım

etmeden önce ne isteyeceklerine karar verin: adak, hizmet, sadakat, sır.

- **Pazar:** Teçhizat, erzak ve hayvan. Silah ve zırhın hepsi her yerde bulunmaz; maden pahalıdır ve iyi bir kılıç, bir kasabanın tek ustasının işidir.
- **Muhafızlar:** Kasabanın düzenini sağlayan güç. Yalnızca kasabayı değil, oyuncularını da göz altında tutar. Maceracılar her yerde hoş karşılanmaz; silahlı, parası belirsiz ve yabancıdırlar.
- **Yardımcı bulunacak bir yer:** Meşaleci, hamal, seyis ve paralı asker nerede tutulur? Liman, pazar meydanı ya da belirli bir meyhane. Bu tek ayrıntı, oyuncuların kasabaya dönmesi için sağlam bir sebeptir.

Son olarak; **kasabayı kim yönetiyor?** Bir vali, bir yaşlılar meclisi, bir tapınak, bir tüccar hanesi ya da tahtı yeni ele geçirmiş biri. Yönetici bir sorun kaynağı olabileceği gibi, oyunculara iş veren kişi de olabilir.

Ayrıntıları ve İlginç Yerleri Ekleyin

Harita hazır olduğunda, üzerine hayatı siz eklersiniz.

İlgi noktaları: Her altıgünde bir şey olmasına gerek yoktur, ama üç dört altıgünde bir *bir şey* olmalıdır. Bir harabe, bir mabet, bir dikilitaş, bir mağara ağzı, terk edilmiş bir çiftlik. Bunları elle koyabilir ya da bu bölümün sonundaki üreticiyle üretebilirsiniz.

Söylentiler: Kasabada duyulan 8-10 söylenti hazırlayın. Bazıları doğru, bazıları yarı doğru, bazıları yanlış olsun. Söylenti, oyuncuların haritada nereye gideceğine karar verme biçimidir; söylentisiz bir yabancı, oyuncuların gelişigüzel dolaştığı bir boşluktur.

İş verenler: Maceracıyı kim ve neden tutar? Bir tüccar kervanına muhafız arıyordur. Bir rahip kayıp bir adağın peşindedir. Bir köy, sürülerine saldıran şeyin ne olduğunu öğrenmek istiyordur. Her iş verenin bir de söylemediği bir sebebi olsun.

Figüranlar: Hancı, demirci, kayıkçı, kapı muhafızı. Her birine bir isim ve bir özellik verin, tek cümle yeter. Oyuncular bir kez adını duyduktan sonra onları hatırlar.

Karşılaşma Tabloları ve İnler

Yabanlıkta yolculuk ederken, oyuncular çeşitli yaratıklarla karşılaşabilir. Karşılaşmanın olup olmadığını arazi belirler ve Hakem her yolculuk günü için bir kez, gece kampta bir kez sinama zarı atar (bkz. Dolaşan Canavarlar). Karşılaşmanın ne olduğunu ise bölge tablosu belirler. Ek A'da, her arazi türü için farklı bir hazır Rastgele Karşılaşma Tablosu verilmiştir. Zar (z12) atarak yaşanan karşılaşmayı belirleyebilirsiniz.

Ancak haritanın bazı yerleri genel karşılaşma tablolarına uymaz. Hortlakların dolaştığı eski bir savaş alanı, ork akıncılarının bastığı bir orman, tuzun altında bir şeyin uyuduğu bir çorak. Bu yerler için kendi kısa tablolarınızı yapın ve 2z6'ya uygun olacak şekilde hazırlayın; beş satır yeter ve bir bölgeyi ötekilerden ayıran şey çoğu zaman bu altı satırdır.

Neden 2z6? Çünkü 2z6 düz bir dağılım vermez. 6, 7 ve 8 sonuçları bütün atışların neredeyse yarısını oluşturur; 2 ve 12 ise otuz altıda birer ihtimaldir. Bu, bir bölgenin gerçekte nasıl işlediğine benzer. Yolda en sık kervan görürsünüz, bazen kurt, çok nadiren kralın kendisini. Tablonun ortasına koyduğunuz şey, o bölgenin sıradan hâlidir; uçlara koyduğunuz şeyler ise yılda bir kez konuşulan şeylerdir.

Beş satır yeter:

BÖLGE KARŞILAŞMA TABLOSU

2z6	Ne koyulur
2	Bölgenin gücü: Yöneten, buyuran, koruyan. Nadirdir; hem fırsat hem tehlikedir
3-5	Toprağın kendisi: Hayvanlar, sürüler, doğal kaynaklar. Çoğu zaman tehdit değil, imkândır.
6-8	Burayı kullananlar: Yolu, suyu, otağı kullanan sıradan insanlar. Konuşulur, alışveriş edilir, haber alınır.
9-11	Buranın tehlikesi: Burayı yabanlık yapan şey.
12	En kötüsü: Nadir, unutulmaz ve çoğu zaman kaçılması gereken.

Örnek: Diyelim ki bölgemiz, iki şehir devletinin arasında uzanan bir kıyı ovası. Ortasından bir ırmak geçiyor ve üs kasabası ırmağın güneyinde. İrmağın güneyi için tablomuz:

2z6	Karşılaşma
2	Şehir kralının av alayı — bir soylu, muhafızları ve maiyeti
3-5	Ceylan ya da yaban eşiği sürüsü
6-8	Tuz ve zeytinyağı taşıyan kervan, silahlı korumalarıyla
9-11	Sırtlan sürüsü
12	Denizden gelen akıncılar — 2z6 x 10 kişi, sahilden içeri

Beş satır yazdık ve bir bölge kurduk. Artık şunları biliyoruz: burayı bir şehir kralı yönetiyor ve zaman zaman ovaya iniyor. Yollar işliyor; tuz ve yağ taşınıyor, demek ki alışveriş ve haber mümkün. Ova avlanmaya elverişli; sürüler var, yani grup yiyeceğini topraktan da çıkarabilir. Yolların dışında sırtlanlar dolaşıyor. Ve çok nadiren, denizden gelenler kıyıyı yakıyor.

Aynı zamanda altı macera tohumu ektik: kervanı korumak, kervanı soymak, kralın av alayına konuk olmak, sırtlanların inini bulmak, ovada avlanıp kasabaya et satmak, akıncılar geldiğinde köyleri uyarmak ya da tahliye etmek. Bunların hiçbirini ayrıca yazmadık; tablodan kendiliğinden çıktılar.

Arazi etkeni: Aynı bölge içinde bazı arazileri daha tehlikeli kılmak için ayrı tablo yazmanıza gerek yoktur; zara etken uygulayın. Ağaçlık ve dağlık altıgenlerde +1, yol üzerinde ve yerleşime yakın altıgenlerde -1.

Bunun tabloyu nasıl eğdiğine dikkat edin: +1 ile 2 sonucu artık hiç gelmez, 12 ise iki katına yakın sıklaşır. Yani ormanda kralın av alayına rastlamazsınız, ama akıncılara rastlama ihtimaliniz artar. Bu bir kusur değil, etkenin asıl işidir; ormanın kimin toprağı olduğunu tabloya yazmanıza gerek kalmaz, zar zaten söyler.

Hazır İnler: Birkaç tipik mağara, kamp ve harabe planını önceden çizip haritada hiçbir yere bağlamayın. Oyuncular hazırlıksız olduğunuz bir yerde bir ine rastladığında elinizde kullanıma hazır bir plan olur. Aynı şeyi

gemi güvertesi ve kuleler için de uygulayabilirsiniz.

Kaba Kroki: Yabanlıkta bir karşılaşma olduğunda oyunculara arazinin kabaca çizilmiş bir krokisini verin: dere nerede, ağaçlar nerede, yokuş hangi yönde. Bu, “kaçıyoruz” ile “dereyi geçip ağaçlara giriyoruz” arasındaki farktır.

TABLO BİR GÜÇ DENGESİDİR

Bir bölge tablosu yazdığınızda yalnızca karşılaşma listesi yazmış olmazsınız; o bölgede kimin kime karşı durduğunu da belirlemiş olursunuz. Satırlar arasındaki ilişkiyi bir kez düşünün: kervan kimden korkuyor, sırtlanlar neden yola inmiyor, kral akıncılara karşı ne yapıyor? Bu soruların cevapları oyuncuların taraf tutabileceği bir dünya kurar ve maceralarınızın çoğunu sizin yerinize yazar.

İLGİNÇ YER ÜRETECİ

Yaban haritasındaki her altıgende bir şey olmasa da etrafa saçılmış bazı altıgenlerde ilgi çekici yerler olabilir. Bu üreteç hem haritayı hazırlarken hem de oyun sırasında bir grup **tarama** yaptığında (bkz. Tarama) ortaya çıkacak yeri belirlemek için kullanılır.

Tarama kuralı, bulunan yerin altı türden biri olabileceğini söyler. Üreteç de buradan başlar.

İLGİNÇ YER TÜRÜ

z6	Tür
1	Yerleşim: insanların yaşadığı ya da yaşamış olduğu bir yer
2	İstihkâm: savunma için yapılmış bir yapı
3	Mabet: bir güce adanmış bir yer
4	Nirengi: bir işaret, bir anıt, bir yapı; işlevi belirsiz olabilir
5	Yeraltı: yeraltına açılan bir yapı ya da oyuk
6	İN: bir yaratığın yuvası

Türü belirledikten sonra üç z6 daha atın.

İLGİNÇ YER YAŞI, DURUMU, BOYUTU

z6	Yaş
1	Yepyeni: yakında yapılmış
2	Yeni gibi: biraz yıpranmış
3	Eski: aşınmış
4	Tarihî: dökülüyor
5	Kadim: harabe
6	Yabancı/Bilinmiyor: yalnızca temelleri kalmış

İLGİNÇ YER DURUMU

z6	Durum
1	Çoktan terk edilmiş
2	Yakınlarda terk edilmiş
3	Kısmen kullanımda
4	Kullanımda
5	Kısmen işgal edilmiş
6	İşgal edilmiş

İLGİNÇ YER BOYUTU

z6	Durum
1	Ufak
2	Küçük
3	Orta
4	Büyük
5	Kocaman
6	Devasa

Çağ ile durum çeliştiğinde durmayın, birleştirin. Yeni yapılmış ama çoktan terk edilmiş bir yapı, en iyi sorulardan birini doğurur: kim burayı inşa etti ve neden bitirmeden gitti? Kadim bir harabenin kullanımda olması, birilerinin oraya sonradan yerleştiği anlamına gelir.

İLGİNÇ YER SAKINLERİ

z6	Sakinler
1-2	Hayvanlar
3-4	İnsanlar / İnsansılar
5	Hortlaklar
6	Daha kötü bir şey

İlginç yerin türünü, yaşını, durumunu, boyutunu ve sakinlerini not ettikten sonra, **türün ayrıntılarını** yine zar atarak belirleyebilirsiniz.

İLGİNÇ YER: YERLEŞİM

z6	Yerleşim
1	Oba
2	Çiftlik
3	Mezra
4	Köy
5	Malikâne
6	Kasaba

İLGİNÇ YER: İSTİHKÂM

z6	İstihkâm
1	Gözcü kulesi
2	Kule
3	Karakol
4	Hisar
5	Kışla
6	Saray-kale

İLGİNÇ YER: MABET

z6	Mabet
1	Sunak
2	Kutsal koru
3	Kutsal pınar
4	Mabet
5	Tapınak
6	Kutsal tepe

İLGİNÇ YER: NİRENGİ

z6	Nirengi
1	Höyük
2	Dikilitaş
3	Stela
4	Sütun
5	Kaya kabartması
6	Heykel

İLGİNÇ YER: YERALTI

z6	Yeraltı
1	Mahzen
2	Kuyu
3	Taş ocağı
4	Maden
5	Mağara
6	Dehliz

İLGİNÇ YER: İN

z6	İN
1	Hayvan
2	Hayvan
3	İnsan / insansı
4	İnsan / insansı
5	Hortlak
6	Daha kötüsü

İlginç yerin türü bir **yerleşim** çıktıysa aşağıdaki tablolardan yararlanın. Hepsini kullanmanız gerekmez; ekonomi ve tehdit çoğu zaman yeter.

YERLEŞİM: EKONOMİ

z6	Ekonomi
1	Tarım
2	Hayvancılık ya da balıkçılık
3	Ticaret
4	Madencilik
5	Zanaat
6	Ormancılık

YERLEŞİM: KÜLTÜR

z6	Kültür
1	Yarı göçebe
2	Dindar
3	Sanatkâr
4	Alim ve bilgin
5	Savaşçı
6	Şehirli

YERLEŞİM: YÖNETİM

z6	Yönetim
1	Örgütsüz
2	Savaş ağaları
3	Tüccar haneleri
4	Rahipler meclisi
5	Soylu haneler
6	Tek hükümdar

YERLEŞİM: CAZİBE

z6	Cazibe
1	Bir anıt
2	Kutsal koru
3	Surlar
4	Pazar
5	Tapınak
6	Harabeler

YERLEŞİM: TEHDİT

z6	Tehdit
1	Akınlar
2	Zayıf yönetici
3	Yeni bir ilah
4	Kuraklık
5	Entri
6	Göç ve mülteciler

Yerleşim yerinin nüfusunu, ilk aşamada belirlediğiniz **boyuta göre** not edebilirsiniz.

YERLEŞİM: NÜFUS

Boyut	Hane sayısı
Ufak	1z3 × 10
Küçük	1z3 × 20
Orta	1z6 × 30
Büyük	2z6 × 40
Kocaman	3z6 × 50
Devasa	4z6 × 60

Bir hane ortalama beş kişidir.

Hizmetler: Yerleşimin boyutuna göre her sütun için belirtilen sayıda zar atın: *Ufak-Küçük* birer kez, *Orta-Büyük* ikişer kez, *Kocaman-Devasa* üçer kez. Yönetim hizmetleri yalnızca *Kocaman* ve *Devasa* yerleşimlerde bulunur.

HİZMETLER: KONAKLAMA VE YİYECEK

z6	Konaklama ve Yiyecek
1	Aşevi
2	Yatakhane
3	Erzakçı
4	Kervansaray
5	Han
6	Meyhane

HİZMETLER: ZANAAT VE TİCARET

z6	Zanaat ve Ticaret
1	Demirci
2	Tüccar
3	Sepici & Saraç
4	Değirmenci
5	Çömlekçi
6	Dokumacı

HİZMETLER: ULAŞIM

z6	Ulaşım
1	Arabacı
2	Haberci
3	Hamal
4	Semerci
5	Seyis
6	Kayık / at kiralama

HİZMETLER: YÖNETİM

z6	Yönetim
1	Zindan
2	Mahkeme
3	Karakol
4	Vergi odası
5	Meclis binası
6	Pazar yeri

Yerleşimin **ekonomisine** karşılık gelen sütundan 1z6 ile bir yapı belirleyin.

EKONOMİ: TARIM

z6	Tarım
1	Marangoz
2	Fırın
3	Tahıl ambarı
4	Zeytinlik
5	Meyve bahçesi
6	Bağ

EKONOMİ: HAYVANCILIK

z6	Hayvancılık
1	Araba imalatçısı
2	Ağıl
3	Mandıra
4	Avcı konağı
5	Ahır
6	Tabakhane

EKONOMİ: BALIKÇILIK

z6	Balıkçılık
1	Tersane
2	Yelken atölyesi
3	Tütsüleme evi
4	Ticaret durağı
5	Ağ örücü
6	İskele

EKONOMİ: ORMANCILIK

z6	Ormancılık
1	Kuşçu kulübesi
2	Kereste alanı
3	Avcı barınağı
4	Saz kesiciler
5	Arıcı
6	Fıçı

EKONOMİ: ZANAAT

z6	Zanaat
1	Birahane
2	Papirüs atölyesi
3	Cam atölyesi
4	Taşçı loncası
5	Zeytin presi
6	Şaraphane

MABET: BİÇİM

z6	B biçim
1	Üçgen
2	Kare
3	Beşgen
4	Haç
5	Dikdörtgen
6	Daire

EKONOMİ: MADENCİLİK

z6	Madencilik
1	Kil ocağı
2	Taş ocağı
3	Maden
4	Döküm ocağı
5	Zift kuyusu
6	Tuğla harmanı

MABET: AYIN VAKTİ

z6	Ayin vakti
1	Gece
2	Akşam
3	Öğle
4	İkinci
5	Sabah
6	Şafak

EKONOMİ: TİCARET

z6	Ticaret
1	Köle pazarı
2	Kuyumcu
3	Mücevherci
4	Silah ustası
5	Zırh ustası
6	Büyük pazar

MABET: ADAK

z6	Adak
1	Tütsü
2	Tahıl
3	Meyve
4	Şarap
5	Koyun
6	Boğa

Eğer ürettiğiniz ilginç yer bir **mabetse**, aşağıdaki tablolarla ayrıntılarını belirleyebilirsiniz.

MABET: MALZEME

z6	Malzeme
1	Saz ve çamur
2	Kerpiç
3	Ahşap
4	Moloz taş
5	Tuğla
6	Yontma taş

Kullanımdaki bir mabette hazine, sunulmuş adakların birikmiş hâlidir; terk edilmiş bir mabette ise ya yağmalanmıştır ya da alınmamasının bir sebebi vardır (bkz. *Hazine ve Büyülü Eşyalar*).

Eğer ürettiğiniz ilginç yer bir **istihkâm** ise, özelliklerini aşağıdaki tablolar ile belirleyebilirsiniz.

İSTİHKÂM: YAPI

z6	Yapı
1	İnce ahşap
2	Kalın ahşap
3	Toprak set
4	Kerpiç
5	Moloz taş
6	Yontma taş

İSTİHKÂM: GARNİZON

z6	Garnizon
1	1 Piyade
2	1 Piyade, 1 okçu
3	2 piyade, 1 okçu
4	3 piyade, 2 okçu, 1 atlı
5	3 piyade, 2 okçu, 2 atlı
6	3 piyade, 3 okçu, 2 atlı

Her birlik için 1z6 atıp on ile çarpın; sonuç o birlikteki asker sayısıdır.

Eğer ürettiğiniz ilginç yer bir **nirengi** ise, özelliklerini aşağıdaki tablolar ile belirleyebilirsiniz.

NİRENGİ: MALZEME

z6	Malzeme
1	Toprak
2	Ahşap
3	Kerpiç
4	Taş
5	Mermer
6	Tunç

NİRENGİ: BOYUT

z6	Boyut
1	Ufak
2	Küçük
3	Orta
4	Büyük
5	Kocaman
6	Devasa

NİRENGİ: DEĞER

z6	Değer
1	10 as
2	50 as
3	100 as
4	500 as
5	1,000 as
6	5,000 as

Hiyerogram: Nirengilerin bazılarında, artık konuşulmayan bir dilde yazılmış kutsal bir yazıt (*hiyerogram*) bulunur. Yalnızca ruhbanlar ve büyücüler bu yazıtları çözebilir. Çözmek, yazıtın derecesi başına bir hafta ve 1,000 as tutarında malzeme ve emek gerektirir; %15 ihtimalle çaba boşa gider ve harcanan zaman ve para geri gelmez.

NİRENGİ: HİYEROGRAF

z6	Yazıt
1	Bir büyücü büyüsü (1. derece)
2	İki büyücü büyüsü
3	Üç büyücü büyüsü
4	Hortlaklardan korunma
5	Kadim bir varlıktan korunma
6	Bir hazine haritası

Yol, orman, akarsu gibi arazi unsurlarının bulunduğu altıgendeki ayrıntıları biraz daha genişletmek isterseniz, aşağıdaki tabloları kullanabilirsiniz.

YOL

z6	Yol
1-2	Patika
3-4	Toprak yol
5	Taş döşeli yol
6	Kral yolu – bakımlı, işaretli, devriyeli

AKARSU GEÇİDİ

z6	Geçit
1-2	Sığ geçit
3-4	Köprü
5-6	Sal

ORMAN

z6	Orman Türü
1	Serin iğne yapraklı, seyrek
2	Ilıman karışık, seyrek
3	Ilıman nemli, sık
4	Sıcak nemli, sık
5	Sıcak yaprak döken, sık
6	Kurak ve cılız

AKARSU

z6	Akarsu Türü
1	Mevsimlik, çoğu zaman kuru
2	Mevsimlik
3	Mevsimlik, taşkın yapar
4	Sürekli
5	Sürekli, geniş
6	Sürekli, gemi geçer

Üretici Kullanmak

Örnek: Grup bir gün boyunca tepelik bir altıgeni tarar. Hakem 1z6 atar, 1 gelir; altıgende saklı bir yer vardır.

Zarlar şöyle gelir: tür 3 (mabet), yaş 5 (kadim, harabe), durum 5 (kısmen işgal edilmiş), boyut 2 (küçük), sakin 4 (insansı halk). Ayrıntı zarı 2: kutsal koru. Malzeme 6 (yontma taş), adak 6 (boğa).

Hakem birleştirir: bir tepenin sırtında, yontma taştan bir çemberle çevrili kadim bir koru vardır. Taşların çoğu devrilmiştir. Çemberin ortasındaki sunağın oluklarında hâlâ kuru kan izleri görülür ve kesilen şey muhtemelen bir boğadır; ama bu, yüzyıllar önce değil, geçen ay olmuştur. Koruya yerleşmiş olanlar, eski ayini kendi bildikleri gibi sürdürmektedirler.

Bu bir macera değildir; bir yerdir. Ama oyuncular oraya vardığında bir maceraya dönüşür.

ZARLA BAŞLAYIN, ZARLA BİTİRMİYİN

Bütün tabloları atıp çıkan sonucu olduğu gibi haritaya yazmak, birbirine bağlanmayan parçalardan oluşan bir bölge üretir. Zarlar tıkanıldığınız yerde işe yarar. Bir sonuç ilginizi çektiği anda durun ve geri kalanını kendiniz seçin; özellikle de **kim**, **ne zaman** ve **neden** sorularını. Üretici size bir yer verir; o yeri bir soruya dönüştüren ise sizsiniz.

DENİZ MACERASI TASARIMI

Deniz maceraları, karakterler bir bölgeden diğerine gemi yolculuğu yaptığında veya denizdeki tehditlerle karşılaştığında devreye girer. Bu kısım kasıtlı olarak kısa tutulmuştur; deniz macerası, çoğu sefer için yabanlık ve dehliz maceralarından sonra gelir.

Deniz Haritası

Deniz yolculuğu, yabanlık haritasının bir uzantısıdır. Altıgen haritanın deniz bölümleri, karşılaşma türlerini belirler. Kıyı altıgenleri hem kara hem deniz karşılaşmalarına açıktır; açık deniz altıgenleri yalnızca deniz karşılaşmaları içerir.

Fırtına ve Gemi Hasarı

Fırtına kuralları *Macera* bölümünde özetlenmiştir. Hakem, deniz macerası sırasında her gün rüzgâr koşullarını 2z6 ile belirler (bkz. Rüzgâr Tablosu). Fırtınalar gemi hasarına, sürüklenmeye ve hatta batmaya yol açabilir.

Korsanlık ve Ticaret

Yüksek seviyeli karakterler kendi gemilerini edinebilir ve ticaret veya korsanlık yapabilir. Bu kurallar ayrıntılı olarak gelecek ek kitaplarda sunulacaktır. Temel bir çerçeve olarak:

Ticaret: Bir kasabada ucuz olan mal, başka bir kasabada pahalı olabilir. Hakem, basit fiyat farklılıkları belirleyerek oyunculara ticaret fırsatı sunabilir.

Korsanlık: Tüccar gemilerine saldırmak hazine sağlar ama itibar kaybettirir. Korsanların morali ve taktikleri, *Karşılaşmalar ve Çatışma* bölümündeki kurallarla çözümlenir.

SONSÖZ: İLK MACERANIZI TASARLAMAK

Eğer bu bölüm sizi bunaltmış gibiyse, bir adım geri çekilin ve şunları hatırlayın:

İlk maceranız için ihtiyacınız olan her şey şudur: bir senaryo (oyunculara bir sebep), bir mekân (birkaç odası olan bir yer), birkaç canavar, bir miktar hazine ve bir veya iki sürpriz. Hepsi bu.

Beş odalı, üç canavarı ve bir tuzağı olan bir dehliz, ilk maceranız için fazlasıyla yeterlidir. Oyuncularınız, mükemmel bir dehlizden çok, eğlenceli bir akşamı hatırlayacaktır.

Mükemmellik pratikle gelir. Ama eğlence, ilk zarla başlar.

9 YARDIMCILAR, SADAKAT VE MORAL

Maceracılar, nadiren tek başlarına yola çıkar. Dört kişilik bir grup bile, karanlık bir dehlizin derinliklerine inmek için yeterli olmayabilir; daha kuvvetli bileklere, daha bilge zihinlere, daha fazla meşaleye, yükü sırtlanacak daha fazla kişiye ihtiyaç vardır. İşte bu noktada **yardımcılar, paralı askerler ve uzmanlar** devreye girer.

Servet ve Teçhizat bölümünde yardımcılar, hizmetkârlar ve paralı askerler kısaca tanıtılmıştı. Bu bölüm, Hakem'in bu figüranları (ODK) yönetmesi için gereken ayrıntılı kuralları sunar; işe almadan sadakat sınavına, çatışmada moralden uzmanlara dek hepsini.

YARDIMCILAR

Bir **yardımcı**, bir oyuncu karakteri (OK) tarafından maceraya eşlik etmesi için tutulan bir figürandır (ODK). Yardımcı, oyuncuların tehlikelerine ortak olur ve yeteneklerini grubun hizmetine sunar. Yardımcılar hamallık, yaverlik gibi görevleri üstlenirler, yeri geldiğinde ise makul kabul edilebilecek tehlikelere de atılabilirler.

Yardımcı Sınırları

Her oyuncu karakterinin aynı anda tutabileceği yardımcı sayısı KARİZMA değerine bağlıdır.

KARİZMA ETKENLERİ

KARİZMA	Azami Yardımcı	Yardımcı Sadakati
3	1	4
4-5	2	5
6-8	3	6
9-12	4	7
13-15	5	8
16-17	6	9
18	7	10

Yardımcı Sınıfı ve Seviyesi

Bir yardımcı, herhangi bir sınıftan olabilir, buna **sıradan insan** da dahildir. Özellikle talep edilmediği müddetçe tüm yardımcıları sıradan insan (0. seviye) olarak başlarlar.

Ancak, bir yardımcı, onu tutan oyuncu karakterinden daha yüksek seviyede olamaz. Örneğin 3. seviye bir savaşçı, en fazla 3. seviye bir yardımcı tutabilir.

Yardımcıları Hakem kontrol eder ve canlandırır; yardımcıları oyuncuların kuklası değildir. Emirlere uyarlar, ama akılsız robotlar değildir. Tehlike büyüdüğünde korkarlar, kötü muamele görünce isyan ederler, iyi davranılınca sadık kalırlar.

İşe Alma

Yardımcı bulmak ve tutmak birkaç adımda gerçekleşir.

1. Aday bulma: Oyuncu karakteri, yardımcı adaylarını bulabileceği bir yere gitmelidir; burası bir meyhane, bir han veya bir pazar yeri olabilir. Oyuncu karakteri, ücret karşılığında ilan vererek veya bizzat sorup soruşturarak adayları kendine çekebilir. Hakem, gelen adayların kişiliklerini, sınıflarını ve seviyelerini belirler.

Ücra bir köyde yüksek seviyeli bir büyücü yardımcı bulmak pek olası değildir. Bir büyük kasabada ise aday çeşitliliği biraz daha fazladır. Hakem, bölgenin koşullarına göre mevcut aday havuzunu belirler.

2. Teklif: Oyuncu karakteri, adaya görevin niteliğini ve ödemeyi açıklar. Standart ödeme genellikle şunlardan oluşur:

- **Ücret:** Macera başına sabit ücret veya günlük (en az 1 ap/gün)
- **Hazine payı:** En az yarım pay (bkz. Hazine Paylaşımı)

- **Teçhizat:** Oyuncu karakteri, yardımcının erzak, silah ve zırhını karşılamalıdır.

Cömert teklifler iyi tepki doğurur, cimri teklifler ise reddedilir.

3. Tepki zarı: Teklif yapıldıktan sonra Hakem 2z6 atar ve oyuncu karakterinin karizma tepki etkeni ile düzenlenir. Hakem, teklifin cömertliğine göre fazladan etkenler uygulayabilir. Cömert bir teklif +1 veya +2 verirken, kötü bir teklif -1 veya -2 verebilir. Oyuncu karakterinin kötü bir itibarı varsa -1 veya -2 ceza uygulanır.

YARDIMCI TEPKİSİ

2z6 (etkenli)	Sonuç
2 veya az	Reddedilir; düşmanlık. Aynı bölgede bundan sonraki işe alma zarlarına -1 penaltı.
3-5	Reddedilir.
6-8	Kararsız; tekrar atılır (koşullar değiştirilirse).
9-11	Kabul edilir.
12 veya fazla	Kabul edilir; sadakat +1 bonus.

4. Anlaşma: Teklif kabul edilirse, yardımcı gruba katılır. Hakem, yardımcının kişiliğini, motivasyonlarını ve tuhafıklarını belirler; bu yardımcını bir sayı kümesinden bir karaktere dönüştürür.

Hizmetkârlar

Yardımcılara ek olarak, oyuncu karakterleriyle dehlize inmeyen, ancak onlarla yolculuk edip destek hizmeti sağlayan yardımcılara **hizmetkâr** denir.

HİZMETKÂR ÜCRETLERİ

Tür	Aylık (as)
Hamal	1
Meşaleci	1
Seyis	3
Arabacı	5
Yaver	5

Hazine Paylaşımı

Yardımcılar genellikle tam bir pay yerine **yarım pay** alır. Hazine paylaşımı şöyle hesaplanır: toplam hazine, toplam pay sayısına bölünür. Her oyuncu karakteri tam bir pay, her yardımcı yarım pay alır.

Örneğin, 5 oyuncu karakteri ve 1 yardımcından oluşan bir grup 2750 ap değerinde hazine bulur. Toplam pay $5 + 0,5 = 5,5$. Her pay $2750 \div 5,5 = 500$ ap. Her oyuncu karakteri 500 ap alırken, yardımcı 250 ap alır.

Hakem, grubun kendi aralarında farklı bir dağılım yapmasına izin verebilir, ama yardımcının payını çok düşük tutmak sadakati zedeler.

Yardımcılara DP Verilmesi

Yardımcılar, maceradan oyuncu karakterleri gibi deneyim puanı kazanır; maceradan kazandıkları altını ilgi alanlarına harcadıkları varsayılır. Onlar da seviye atlayabilir ve sınıf kurallarına tabidir. Ancak, yardımcılar macerada emirleri takip ettikleri (kendi başlarına karar vermek yerine yönlendirildikleri) için aldıkları DP'ye **%50 ceza** uygulanır.

Sıradan insanlar: Sıradan bir insan (0. seviye, sınıfsız) yardımcı yeterli DP kazandığında bir maceracı sınıfı seçmelidir.

MAYIN EŞEĞİ OLARAK YARDIMCILAR

Yardımcılar, özellikle küçük gruplar için oyunu kolaylaştırır. Ama yeni oyuncular yardımcıları bir koltuk değneği olarak kullanmaya meyillidir; yardımcıları öne sürer, bütün riskleri onlara yükler. Bunun önüne geçmenin en iyi yolu, yardımcıları kişilikli figüranlar olarak canlandırmaktır: korkarlar, itiraz ederler, mantıksız emirleri sorgularlar. Eğer bir yardımcı defalarca ölüm hattına sürülürse, bunu diğer potansiyel adaylara anlatır ve oyuncu karakteri, bir daha yardımcı bulmakta zorlanır.

Yardımcıları Canlandırmak

Yardımcılar bir sayı yığınınından ibaret değildir. Bir zırh sınıfı, bir can puanı ve aylık bir ücretten ibaret kalırlarsa masada kimse onların adını hatırlamaz; ölmeleri de bir kayıp değil, bir muhasebe kaydı olur. Oysa yardımcıları seferin en çok sevilen figüranları arasından çıkar ve bunun sebebi kurallar değil, üç dört cümledir.

Bir yardımcı tutulduğunda üç şey belirleyin: **neden geldiğini**, onu **neyin etkilediğini** ve **ne getirdiğini**. Zar atabilir ya da doğrudan seçebilirsiniz. Bunlara bir de görünüşünden bir işaret ekleyin; bir yardımcıyı masada var eden şey çoğu zaman tek bir ayrıntıdır.

Umut (Neden Geldi?): Bir insanın parası için dehlize inmesi tuhaf bir karardır. Herkesin bir sebebi vardır ve o sebep, ücretten daha önemlidir. Umut, yardımcının neyi göze aldığını açıklar; aynı zamanda oyunculara onu kazanmanın yolunu da gösterir. Borcunu kapatan bir grup, ömür boyu sadık bir adam edinir.

YARDIMCI: UMUT

z8	Neden geldi?
1	Borç. Ödemezse kendisi ya da ailesi köle olacak
2	Ailesini geçindiriyor; ücretin çoğunu eve yolluyor
3	Bir zanaat dükkânı, bir tarla, bir kayık açmak istiyor
4	Adı lekelenmiş; temiz bir ad kazanmaya çalışıyor
5	Doğduğu yerden kaçtı; kimse sormasın istiyor
6	Birini arıyor — kayıp bir kardeş, bir usta, bir düşman
7	Bir adak adadı; yerine getirmeden dönemez
8	Maceracı olmak istiyor. Dehlizden bir kahraman olarak çıkacağına inanıyor

Korku (Neyden Etkilenir?):

Her yardımcının dayanamadığı bir şey vardır ve bunu işe alınırken söylemez. Korku masada ortaya çıktığında bir kusur değil, bir sahnedir: meşale sönünce donup kalan meşaleci, hortlağı görünce geri geri çekilen mızraklı dramatik bir an yaratır.

Yardımcının korktuğu şey ortadaysa, o durumda yapılacak sadakat sınavına –2 etken uygulanır. Başarısız bir sınama, bu durumda kaçmak anlamına gelmez; daha ileri gitmeyi reddetmek anlamına gelir. Yardımcı geride kalır, geri döner ya da olduğu yerde bekler. Grup onu ikna edebilir, zorlayabilir ya da bırakıp gidebilir; üçünün de bedeli vardır.

YARDIMCI: KORKU

z8	Neyden etkilenir?
1	Kapalı yer. Dar geçitlerde ve derin katlarda huzursuz
2	Karanlık. Işıksız kalmak onu paniğe sürükler
3	Ölümler. Hortlak görmek dayanabileceğinden fazlası
4	Su. Yüzme bilmiyor ve söylemiyor
5	Büyü. Büyünün her türlü ona tanrıların işine karışmak gibi geliyor
6	Kan. İlk ciddi yarada dizlerinin bağı çözülüyor
7	Yalnızlık. Gruptan ayrı düşerse kendini kaybeder
8	Hiçbiri. Ama ödenmemiş bir ücret ya da haksız bir paylaşım onu anında kırar

Hüner (Ne getiriyor?): Yardımcılar yalnızca meşale taşımaz. Her birinin dehlize gelmeden önce bir hayatı vardı ve o hayattan bir şey getirir. Hüner, bir yardımcıyı taşınabilir bir eşya olmaktan çıkarıp gruba katılan biri hâline getiren şeydir.

Bunların çoğu Hakemin takdiriyle işler; üçü ise doğrudan bir etki taşır:

- *Yöreyi bilen* (3) yanındayken kaybolma sınavı bir kademe düşer.
- *Yara saran* (5) 0 can puanına düşmüş bir karakteri, Ölümün Eşiği kuralı kullanılıyorsa sabitleyebilir.
- *Pazarlıkçı* (7) kasabada alım satımda fiyatı bir kademe grubun lehine çevirir.

YARDIMCI: HÜNER

z8	Ne getiriyor?
1	İyi bir tırmanıcı; ip ve kanca işinde usta
2	Kokuyu, izi ve toprağı okur — bir avcının çocuğı
3	Bölgeyi biliyor; hangi köy hangi yola bakar, kim kimden korkar
4	Bir başka dil biliyor
5	Eli iş görür: kırık kemik sarar, yara diker
6	Yük hayvanlarıyla arası iyi; katır ve eşek onu dinler
7	Pazarlıkçı. Kasabada alım satımda gruba iyi fiyat çıkarır
8	Dövüşü öğrenmiş; savaşta yardımcıdan fazlasıdır

Bir İşaret: Son olarak, yardımcıya görünüşüyle ilgili tek bir ayrıntı verin. Uzun betimlemeye gerek yoktur; oyuncuların hatırlayacağı tek bir şey yeter.

YARDIMCI: İŞARET

z8	Nasıl görünüyor?
1	Yüzünde ya da kolunda eski bir yara izi
2	Aksıyor, ama ayak uydurmayı beceriyor
3	Yaşından çok genç ya da çok yaşlı görünüyor
4	Boynunda ya da bileğinde bir muska, bir adak nişanı
5	Sürekli bir şeyler mırıldanıyor — dua, sayı, ezgi
6	Eksik: bir parmak, bir kulak, bir diş
7	Aksanı belli; buralı olmadığı ilk cümlede anlaşılıyor
8	Fazlasıyla temiz. Bu işe yeni başlamış

ÜÇ CÜMLE, BİR KİŞİ

Bunları oyunculara doğrudan söylemeyin. Umut ve korku, yardımcının kendi ağzından değil, davranışından anlaşılmalıdır: ücretini her ay bir yere yollayan adam, dar bir geçitte zor nefes alan kadın. Oyuncular bunları kendileri fark ettiğinde yardımcı bir figüran olmaktan çıkar ve fark ettiklerinde, kadroya alınacak ilk aday da o olur (bkz. Kadro).

SADAKAT

Her yardımcının bir sadakat puanı vardır. Bu puan, yardımcının oyuncu karakterine ne kadar bağlı olduğunu, tehlike anında ne kadar cesur davranacağını ve ne kadar güvenilir olduğunu temsil eder.

Sadakat Puanının Belirlenmesi

Bir yardımcının temel sadakat puanı ona iş veren oyuncu karakterinin KARİZMA değerine göre belirlenir (yukarıdaki tabloya bakınız). Bu temel puan, Hakemin kararıyla aşağıdaki etkenlerle düzeltilebilir:

Sadakati artıran etkenler:

- Oyuncu karakteri, yardımcıya anlaşıldan fazla hazine veriyorsa
- Oyuncu karakteri, yardımcıyı tehlikeden korumuş veya kurtarmışsa
- Yardımcı, birçok başarılı maceradan sağ dönmüşse
- İşe alma zarfında 12+ gelmişse (+1 başlangıç bonusu)

Sadakati azaltan etkenler:

- Oyuncu karakteri, yardımcıya kötü davranıyorsa (hakaret, fiziksel şiddet)
- Yardımcı defalarca ölüm tehlikesiyle karşılaşmışsa
- Oyuncu karakteri, vaat ettiği ücreti ödemiyorsa
- Yardımcının yoldaşları sık sık ölüyorsa

Hakem, sadakat etkenlerini **+2** ile **-2** arasında tutmalıdır. Sadakat puanı asla 2'nin altına veya 12'nin üstüne çıkamaz.

Sadakat Sınaması

Sadakat sınaması yapmak için Hakem 2z6 atar. Sonuç sadakat puanına eşit veya düşükse sınama başarılıdır; yardımcı sadık kalır. Sonuç sadakat puanından yüksekse sınama başarısızdır; yardımcı kaçar, itiraz eder veya isyan eder.

Ne zaman Sınama Gerekir?

Sadakat sınaması iki durumda yapılır:

1. **Aşırı tehlike anında:** Yardımcı, bir ejderhayla yüzleşmek, zehirli bir tuzağa atılmak, ölümün neredeyse kesin olduğu bir emre uymak gibi makul beklentilerin

ötesinde bir tehlikeyle karşılaştığında. Sınama başarısız olursa yardımcı kaçır veya emri reddeder.

2. **Macera sonrasında:** Her maceranın sonunda Hakem bir sadakat sınaması yapar. Sınama başarısız olursa yardımcı, o oyuncu karakteri için bir daha çalışmayı reddeder.

Yardımcılar, *Karşılaşmalar ve Çatışma* bölümündeki canavar morali gibi **çatışmada moral sınaması gerektirmez**. Onlar maceraperesttir; savaşta sıradan bir düşmandan kaçmazlar. Sadakat sınaması, yalnızca olağanüstü durumlarda yapılır.

MORAL

Moral kuralları, canavarların ve figüranların (ODK) çatışmada ne zaman kaçacağını veya teslim olacağını belirler. Bu kurallar *Karşılaşmalar ve Çatışma* bölümünde özetlenmiştir; burada ise ayrıntılı açıklama sunulur.

Moral Puanı

Her canavarın ve figüranın (ODK) bir moral puanı vardır: **2** ile **12** arasında bir sayı ile belirtilir.

Moral	Açıklama
2	Yaratık asla savaşmaz (kesinlikle köşeye sıkıştırılmadıkça).
3-5	Düşük moral. Korkak veya temkinli yaratıklar. İlk tehlikede kaçma eğilimi.
6-8	Ortalama moral. Çoğu normal yaratık ve figüran bu aralıktadır.
9-11	Yüksek moral. Cesur, deneyimli veya fanatik yaratıklar.
12	Yaratık ölene kadar savaşır. Hiçbir koşulda kaçmaz.

Moral puanı, canavar açıklamasında belirtilir. Hakem tarafından yaratılan figüranlar için Hakem bir puan belirler.

Moral Sınaması

Moral sınaması için Hakem **2z6** atar:

- **Sonuç moral puanından yüksekse:** Yaratık savaşmayı bırakır; kaçır veya teslim olur.

- **Sonuç moral puanına eşit veya düşükse:** Yaratık savaşımaya devam eder.

Ne zaman Sınama Gerekir?

Moral sınaması genellikle iki kritik anda yapılır:

1. **Taraftan ilk ölüm:** Yaratığın grubundaki ilk üye öldürüldüğünde.
2. **Tarafın yarısı savaş dışı:** Grubun yarısı öldürülmüş, uyutulmuş veya başka şekilde savaş dışı kalmışsa.

Bir yaratık **iki moral sınamasını başarıyla geçtiyse**, artık ölene kadar savaşır; başka moral sınaması yapılmaz. Bu yaratık teslim olmaz, kaçmaz, cesaretini kaybetmez.

Durumsal Etkenler

Hakem, koşullara göre moral puanına **-2** ile **+2** arası etken uygulayabilir:

Durum	Etken
Taraf açıkça kazanıyor	+1
Taraf açıkça kaybediyor	-1
Lider öldürülmüş	-1 veya -2
Şaşkınlık avantajı	+1
Düşman sayıca üstün	-1 veya -2
Kutsal veya tarafsız toprak savunması	+1 veya +2

Moral puanı 2 veya 12 olan yaratıklara etken **uygulanmaz**.

Kaçış ve Teslim Olma

Moral sınamasını geçemeyen bir yaratık iki şeyden birini yapar:

- **Kaçır:** Yaratık savaştan kaçır; savunarak geri çekilme veya tam kaçır (bkz. *Karşılaşmalar ve Çatışma*, Yakın Dövüşte Hareket). Akıllı yaratıklar güvenli bir yere kaçır; hayvanlar rastgele bir yöne koşar.
- **Teslim olur:** Kaçır mümkün değilse (çıkamaz yol, kuşatma vb.) akıllı yaratıklar teslim olabilir. Teslim olan yaratık genellikle hayatı karşılığında yuvasından veya müttefiklerinden) hazine teklif eder. Oyuncular teslimiyeti kabul etmek zorunda değildir; ama Düzen taraflı karakterler, teslim olan düşmanları öldürmekte etik bir sorunla karşılaşabilir.

Oyuncu Karakterleri ve Moral

Moral sınaması yalnızca canavarlar ve figüranlar için geçerlidir. **Oyuncu karakterleri hiçbir zaman moral sınaması yapmaz.** Ne yapacaklarına (savaşmaya devam etmek, kaçmak, teslim olmak) her zaman oyuncular karar verir.

PARALI ASKERLER

Her paralı askerler, bir oyuncu karakteri tarafından belirli görevler için tutulan ücretli personeldir. Yardımcılardan farklı olarak, paralı askerler maceralara katılmaz; muhafızlık, devriye hizmeti sunarlar. Paralı askerler, yardımcı sayısı sınırına dahil değildir.

Paralı Asker Bulma

Paralı askerler, ilan vererek veya uygun mekanlarda arayarak bulunabilir. Mevcut aday sayısı, bölgenin nüfusuna ve koşullarına bağlıdır. Savaş zamanında asker bulmak zordur, barış zamanındaysa kolaydır.

Ücretler

Aşağıdaki tablo, yaygın paralı asker türlerini ve aylık ücretlerini listeler. Savaş zamanında tüm ücretler **iki katına** çıkar.

PARALI ASKER ÜCRETLERİ

Tür	ZS	Moral	Aylık (ap)
Okçu	6 (13+)	8	5
Okçu, atlı	9 (10+)	9	15
Kurmalı yaylı	5 (14+)	8	4
Uzun yaylı	5 (14+)	8	10
Piyade, hafif	6 (13+)	8	2
Piyade, ağır	4 (15+)	8	3
Atlı, hafif	7 (12+)	9	10
Atlı	5 (14+)	9	15
Atlı, ağır	3 (16+)	9	20
Köylü (milis)	9 (10+)	6	1

Okçu: Kısa yay, deri zırh ve kalkan kuşanmıştır.

Okçu, atlı: Binek atı üzerindedir, kısa yay kuşanmıştır.

Kurmalı yaylı: Kurmalı yay ve örgü zırh kuşanmıştır.

Uzun yaylı: Uzun yay, kılıç ve örgü zırh kuşanmıştır.

Piyade, hafif: Kılıç, deri zırh ve kalkan kuşanmıştır.

Piyade, ağır: Kılıç, örgü zırh ve kalkan kuşanmıştır.

Atlı, hafif: Binek atı üzerindedir, kargı ve deri zırh kuşanmıştır.

Atlı: Savaş atı üzerindedir, kargı ve örgü zırh kuşanmıştır.

Atlı, ağır: Savaş atı üzerindedir, kılıç, kargı ve levha zırh kuşanmıştır.

Köylü (milis): Silahsız veya basit silahlar kuşanmış eğitimsiz köylüdür.

Paralı Askerlerin Morali

Paralı askerler, savaşta **canavarlarla aynı şekilde** moral sınamasına yapar (2z6 ≤ moral puanı). Moral puanı yalnızca asker türüne göre belirlenir; oyuncu karakterinin KARİZMA'sı (yardımcı sadakatinden farklı olarak) paralı asker moralini **etkilemez**.

Hakem, paralı askerlerin moralini çalışma koşullarına göre düzeltebilir. Sık ölen veya kötü muamele gören askerlerin morali düşer. Zaferler ve cömert ödüller morali artırır.

Teçhizat ve Bakım

Aylık ücret, yiyecek ve temel teçhizatı içerir. Çoğu paralı asker, tutulduğunda zaten silah ve zırh sahibidir. Ancak zırh ve silah bakımı için her 50 asker başına bir silahtar tutulması gerekir.

UZMANLAR

Savaşçı olmayan, belirli bir uzmanlık alanına sahip, parayla hizmet sağlayan yardımcılar uzman olarak sınıflandırılır. Uzmanlar maceraya katılmaz, savaşmaz, ama sunduğu hizmetler özellikle yüksek seviyeli seferlerde, vazgeçilmezdir.

UZMAN TÜRLERİ VE ÜCRETLERİ

Tür	Aylık (ap)
Bilge	2,000
Casus	500+
Demirci	25
Denizci	10
Gemi Kaptanı	250
Hayvan Terbiyecisi	500
Kürekçi	2
Kılavuz	150
Mühendis	750
Silahtar	100
Silahtar kalfası	15
Simyacı	1,000

Uzmanların çoğu maceraya katılmaz. Kasabada kalır, bir ücret karşılığı bir iş yapar ve işi bitince yoluna gider. Bu yüzden uzmanlar için **sadakat sınaması yapılmaz**; bir sözleşme, bir bağlılık değildir. İstisnalar, grupla birlikte yola çıkanlardır: kılavuz, hayvan terbiyecisi ve casus. Bunlar için sadakat kuralları geçerlidir.

Bilge: Dünyanın bilgisini altı alana ayırır: *insanlar* (sanat, tarih, diller, hukuk, felsefe, siyaset, ilahiyat), *insansı halklar* (tarih, diller, gelenek, inanç), *doğa felsefesi* (gökbilim, coğrafya, haritacılık, matematik), *hayvanlar*, *bitkiler* ve *doğaüstü* (kehanet, alametler, ruhlar, öte diyarlar). Her bilgenin biri uzmanlık alanıdır.

Sorular üç düzeydedir: genel (hemen cevaplanır: “Bu bölgede kartal yaşar mı?”), özel (bir aylık araştırma: “Şu dağ sırasında kartal var mıdır?”) ve kesin (üç aylık çalışma: “O dağdaki kartalların pençeleri mavi midir?”).

BİLGE: SORUNUN CEVABI

Soru alanı	Genel	Özel	Kesin
Uzmanlık	4+	5+	6
Diğer	6	6	6

Başarısız sınama bilgenin cevabı bilmediği anlamına gelir; zaman ve para geri gelmez ve aynı soru ikinci kez araştırılmaz. Bir kitaplık yatırımı, uzmanlık alanı dışındaki sorularda +1 (5,000 as) ya da +2 (10,000 as) kazandırır.

Bir bilge, **büyülü bir eşyanın niteliklerini tespit edebilir**. Bir ay sürer ve bilge o süre boyunca başka hiçbir işle ilgilenmez. Büyünün nadir olduğu bir dünyada, tanımlanmamış bir eşyayı anlamanın en güvenilir yolu budur.

Casus: Bir kişi ya da grup hakkında bilgi toplamak üzere tutulur; dışarıdan sızan bir yabancı ya da hedefin içindeki bir hain olabilir. Genellikle *hırsızdır*. Hakem görevin süresini ve başarı şansını belirler. Casuslar için sadakat sınaması gizli atılır ve sonucu oyunculara söylenmez; casusluğun doğası budur.

Denizci, gemi kaptanı, kürekçi: Bir gemiyi yürüten mürettebattır. Kaptan büyük gemiler için gereklidir; denizci becerisine sahiptir ve belirli kıyıları yakından tanır. Denizciler gemilerini savunabilir, kürekçiler savaşamaz.

Hayvan terbiyecisi: Belirli bir hayvan türünde uzmanlaşmıştır ve aynı anda en fazla altı hayvanla ilgilenir. İlk davranışı öğretmek en az bir ay, sonrakiler ikişer hafta sürer; eğitim kesintiye uğrarsa o davranış için harcanan süre boşa gider. Bekçi köpeği, av kuşu ve binek hayvanı yetiştirir.

Kılavuz: Yıldızlara ve aletlere göre yön bulur. *Kılavuzsuz bir gemi açık denize çıkamaz*; kara görüşten çıktığı anda kaybolmuş sayılır (bkz. Kaybolma). Kılavuzu olan gemi de kaybolabilir, ama nerede olduğunu er ya da geç bulur.

Mühendis: Kale, kule, sur gibi büyük inşaat projelerini planlar ve yönetir. Her 100,000 as maliyetli proje için 1 mühendis gerekir. İnsan mühendisler yüzey yapıları, cüce mühendisler yeraltı inşaatı için tercih edilir.

Silahtar ve Demirci: Silah ve zırh üretir. Ayda 5 silah, 3 kalkan veya 1 zırh üretebilir.

Malzeme bedeli ayrıca ödenir. 2 *kalfa* ve 1 *demirci* ile bu üretim iki katına, 4 *çırak* ve 2 *demirci* ile dört katına çıkar. Her 50 paralı askerin teçhizatının bakımı için 1 silahtar gereklidir.

Simyacı: Bir laboratuvar ve geniş bir bitki, mineral ve nadir malzeme dağarcığı gerektirir. Bir örnek veya tarif verildiğinde, normal sürenin yarısında ve maliyetin yarısına iksirlerin kopyasını çıkarabilir. Yeni bir iksir araştırmak iki kat süre, iki kat masraf ister ve sonuç garanti değildir. Ayrıca, kendisine yeterli miktarda iç yağı sağlandığında ayda 30 şişe güçlendirilmiş fener yağı hazırlar; o ay başka hiçbir iş yapamaz.

Uzmanların Seferdeki Rolü

Uzmanlar, düşük seviyeli oyunda nadiren gereklidir. Ama sefer ilerledikçe, özellikle *nam* seviyesine yaklaştıkça, vazgeçilmez olurlar:

- Kale inşası mühendis gerektirir.
- Büyülü iksir üretimi simyacı gerektirir.
- Deniz yolculuğu kılavuz, denizci ve kaptan gerektirir.
- Toprak savunması silahçı, demirci ve eğitimli askerler gerektirir.
- Bilgi toplama bilge veya casus gerektirir.

Bu uzmanlar, oyuncuların dünyayla etkileşim biçimini genişletir. Kılıç sallamak yerine bir kale planı çizen, bir ordu toplayan, bir casusluk ağı kuran karakter; işte yüksek seviyeli oyunun zevki budur.

HEPSİNİ BİR ARAYA GETİRMEK - ÖRNEK

Boz Murat, kasabada iki yardımcı tutmuştur. **Altar**, kırk yaşlarında sıradan bir adam (umut 2: ücretini ailesine yolluyor; korku 3: ölümlerden korkuyor; hüner 5: yara sarmayı biliyor; işaret 6: sol elinde iki parmağı eksik) ve **Tarkan**, on altı yaşında bir çocuk (umut 8: maceracı olmak istiyor; korku 1: kapalı yerler; hüner 1: iyi bir tırmanıcı; işaret 8: fazlasıyla temiz). İkisi de 0. seviye; Murat üçüncü seviye olduğu için daha yükseği tutamazdı zaten.

Ayrıca bir de meşaleci var: **Topal Kulke**. O bir hizmetkâr, dehlize inmez; harabenin ağzında, katırların yanında bekler.

Elif'in karizması 13, yani sadakat puanları 8.

Hakem: Merdivenden indiğinizde koridorun sonunda kemikler görüyorsunuz. Sonra kemikler ayaklanıyor.

Elif: Altar ne yapıyor?

Hakem: Altar hortlaklardan korkuyor. Sadakat sınaması atıyorum, korkusu ortada olduğu için -2 etkenle. Puanı 8, yani 8 veya altı gerekiyor. (2z6 atar) 9 geldi, etkenle 11. Başarısız.

Altar mızrağını indirmiyor ama bir adım geri çekiliyor, sonra bir adım daha. “Ben burada dururum,” diyor. “Siz geçin. Onlar gömülmek istemiyorlar.”

Elif: Tarkan?

Hakem: Tarkan'ın korkusu kapalı yerler; burada geçerli değil, normal sınama. (2z6 atar) 6. Kalıyor. Ama Murat'ın arkasından bakıyor.

Can: Altar'a geri gitmesini söylüyorum.

“Merdivenin başında bekle, kimse arkamızdan inmesin.”

Hakem: Bunu memnuniyetle yapar. Ona bir görev verdiniz, kaçması için bir neden değil. (Çatışma çözülür. Tarkan, üçüncü elde bir hortlağın darbesiyle yere yığılır; 1 can puanı kalmıştır. İki hortlak yıkılır, üçüncüsü dağılır.)

Deniz: Altar'ı çağırıyoruz. Yara sarmayı biliyordu.

Hakem: Biliyor. Merdivenden iniyor, kemiklere bakmamaya çalışarak Tarkan'ın yanına çöküyor. Sonra size dönüp bir şey söylüyor: “Çocuğu öne sürmeyin bir daha.”

Macera sonunda grup 1,200 as ile döner. Toplam pay: üç oyuncu karakteri tam pay, iki yardımcı yarım pay; 3 + 1 = 4 pay. Her pay 300 as, yardımcıları 150'şer alır. Topal Kulke'nin payı yoktur; o aylıkla çalışır. Deneyim puanı da dağıtılır (yardımcılara %50 cezayla) ve kaydedilir. Bir gün biri kadroya alınırsa bu puanla gelir (bkz. Kadro).

Ne oldu?: Altar korktuğu için değil, korkusu bilindiği için ilginç bir figürana dönüştü. Grup onu zorlamak yerine ona başka bir iş vererek durumu çözdü; bu, bir sonraki sadakat sınamasında hatırlanacak. Tarkan ise ilk seferinde ayakta kalmayı başardı ve neredeyse ölüyordu. Bu iki şey birlikte, yardımcıların neden mayın eşeği olmadığını gösterir: onları canlandırdığınız anda oyuncular da onları bir kaynak gibi harcamayı bırakır.

10 CANAVARLAR

Bu bölüm, maceralarınızda kullanabileceğiniz yaratıkları içerir. Her canavar, standart bir istatistik bloğuyla sunulur ve buna **canavar profili** denir; ardından kısa bir tanım ve özel yetenekleri gelir.

Canavarlar alfabetik sıradadır. Bir ana başlık altında toplanan alt türler (ejderhalar, devler, likantropolar vb.) o başlığın altındadır ve ortak özellikleri bir kez, başlıkta verilmiştir. Özel yeteneklerine göre gruplanmış dizin ile türlerine göre sıralanmış dizin bu bölümün sonundadır.

CANAVAR PROFİLLERİNİ OKUMAK

Listelenen her canavar aşağıdaki bilgileri içerir:

ZS (zırh sınıfı): Canavarların saldırılardan korunma derecesi. Bu değer ne kadar düşükse canavara etkili bir vuruş yapmak o kadar zordur.

CZ (can zarı): Canavarın can puanlarını belirlemek için atılan z8 sayısı. Verilen artı/eksi değerler ise toplam can puanına eklenir. CZ'den sonraki yıldız (*), özel yetenekleri gösterir. Parantez içinde ise ortalama can puanı verilmiştir.

Hareket: Temel hareket hızını (metre/tur) gösterir. Parantez içindeki değer ise karşılaşma hızını (metre/el) belirtir. Birden fazla hareket biçimi (yürüme/uçma/yüzme) eğik çizgiyle (/) ayrılır.

Saldırı: Başta gelen artı (+) /eksi (–) değer, canavarın kendi saldırı etkenidir: canavar saldırırken z20 sonucuna bunu ekler. Ardından bir elde yapabildiği saldırıların sayısı ve türü gelir; parantez içinde hasar zarı verilir.

Kurtulma: Canavarın kurtulma zarı değerleri; her biri z20'de atılması gereken en düşük sonuçtur. Harfler beş kurtulma türünü gösterir: (Ö)lüm, (A)sa, (F)elç, (E)jderha, (B)üyü. Can zarı değişken olan yaratıklarda bunun yerine hangi sınıfın kaçınıcı seviyesi sayıldığı yazılır.

Moral: 2-12 arası değişen ve canavarın stres altındaki dirayetini temsil eden değer.

Taraf: Canavarın Düzen (D), Tarafsız (T) veya Kaos'tan (K) hangisine yatkın olduğunu gösterir.

Sayı: Tipik olarak karşılaşılan sayıyı gösterir. Parantez içindeki değer ise canavarla dehlizdeki inlerinde veya yabanlıkta karşılaşılması durumunda kullanılacak sayıyı gösterir. Canavarların yabanlıktaki bir ininde yaşanacak bir karşılaşmada ise, parantez içindeki değer 5 ile çarpılarak sayı belirlenir.

Hazine: Canavarın sahip olduğu hazine türünü ve miktarını belirlemek için kullanılan harf kodu (bkz. *Hazine ve Büyülü Eşyalar*). A-O arası değerler bir zulaya işaret eder. P-V arası değerler, akıllı canavarlarda listelendiğinde bireyler (P-T) veya grup (U, V) tarafından taşınanları gösterir, akılsız canavarlarda listelendiğinde ise kurbanlarının cesetlerinden yağmaladıklarını temsil eder.

DP: Deneyim puanı ödülü.

ÖZEL YETENEKLER SÖZLÜĞÜ

Pek çok canavar, sıradan saldırıların yanı sıra özel yeteneklere sahiptir. Aşağıdaki yetenekler birden çok canavarda tekrar eder ve burada bir kez tanımlanır. Bir canavar profilinde bu adlardan biri geçtiğinde o girdide yalnızca canavara özgü değerler verilir; kurtulma zararının türü, süre, hasar, olasılık, günlük tekrar vb. Tek bir canavar ait yetenekler bu sözlükte değil, o canavarın açıklamasında verilmiştir.

Ölçü şudur; çatışma sırasında gereken sayı, canavarın profilindedir; çatışmadan sonra gereken bilgi ise Durumlar başlığındadır. Bir yetenek karakteri bir duruma sokuyorsa, sözlük kurtulma zararını ve sonucu söyler. Sürenin nasıl işlediği, durumun nasıl ortadan kaldırıldığı ve neyin çare olduğu *Karşılaşmalar ve Çatışma* bölümünde (bkz. Durumlar) verilmiştir.

Yıldız işareti (*): Canavarın can zarından sonra gelen her yıldız (*) bir özel yeteneği

gösterir ve deneyim puanı ödülünü artırır (bkz. Deneyim ve İlerleme).

Bir yetenek, ancak oyuncuların o canavara karşı ne yapmak zorunda olduğunu değiştiriyorsa yıldız kazanır: sıradan silahın işlemediği bir deri, kurtulma zarı gerektiren bir saldırı, geri gelen can puanı, emilen bir seviye vb. Hareket biçimleri, gecegörüŧ, iz sürme ve yüksek moral, yıldız kazandırmaz. Birbirine bağı bağışıklıklar tek sayılır: hortlak olmanın getirdiğı bağışıklıkların tamamı bir yıldızdır

Ağ: Yaratık yapışkan bir ağ atar ya da ağının içinde bekler. Yakalanan hareket edemez ve saldıramaz. Kurtulma süresi kuvvete bağıdır: sıradan insan 2z4 tur, büyüLÜ KUVVET (18+) 4 el, dev KUVVET'i 2 el. Ağ 2 elde ateşle yakılır; içindekiler 1z6 hasar alır.

Asit: Zırh, asit hasarına karşı koruma sağlamaz. Asit isabet ettiğı el ve ertesı el hasar verir. Deri ve ahşap eşyalar bir el sonunda kullanılamaz hale gelir; metal eşyalar için Hakem kurtulma zarı (ÖLÜM) isteyebilir.

Bakış: Yaratığın gözlerine bakan karakter, saldırı zarı atılmadan etkilenir. Kurtulma zarının türü canavarın açıklamasındadır ve yaratığı gören her karakter için karşılaşmanın başında, sonra her elin başında bir kez atılır.

Gözünü kaçırmak: Karakter bakıştan etkilenmez, ama saldırı zararlarına -4 ceza alır ve yaratık ona +2 bonusla saldırır.

Bölünme: Kesici ya da delici silahla veya yıldırımla vurulan yaratık ikiye ayrılır. Her parça bölünme anındaki CP'nin yarısına sahiptir; saldırısını normal yapar, hasarı yarıya iner. 1 CP altına düşen parça yok olur. Ateş ve asit bölünmeyi engeller.

Büyü bağışıklığı: Yaratık, belirtilen büyülere ya da bütün büyülere bağışıktır; bu büyüler ona hiç etki etmez, kurtulma zarı atılmaz. Bazı yaratıklar yalnızca belirli bir derecenin altındaki büyülere karşı bağışıktır.

Büyü kullanımı: Bazı canavarlar büyücü ya da ruhban gibi büyü kullanır; profilinde hangi sınıfın kaçınıcı seviyesi sayıldığı ve hangi büyüleri kullandığı belirtilir. Bu büyüler karakterlerinkiyle aynı kurallara tabidir.

Bazı yaratıkların ise seviyeden bağımsız, günde belirli sayıda kullandığı büyü benzeri yetenekleri vardır. Bunlar ezberlenmez, ama büyü sayılır: büyü bozma etkiler, büyü bağışıklığı engeller.

Cisimsizlik: Yaratığın bedeni yoktur.

Duvarlardan ve kapalı kapılardan geçer; düşmez, boğulmaz, kavranmaz. Yalnızca büyüLÜ silahla ya da büyüyle yaralanır (bkz. Silah Bağışıklığı). Eşya taşımaz, kapı açmaz.

Çağırma: Yaratık, kendi türünden ya da kendine bağı yaratıkları çağırır. Olasılık ve günde kullanım sayısı canavarın açıklamasındadır. Çağrılanlar 1z10 el içinde gelir ve çağırının buyruğundadır.

Element bağışıklığı: Yaratık, bağı olduğu elementten (ateş, soğuk, yıldırım, asit) hiç zarar görmez ve çoğu zaman karşıt unsurdan fazladan zarar görür: her hasar zarı başına +1. Hangi unsurların geçerli olduğu canavarın açıklamasındadır.

Enerji emme: İsabet eden saldırı, hedeften belirtilen sayıda deneyim seviyesi emer. Kurtulma zarı yoktur ve kayıp kalıcıdır. Tüm seviyeleri emilen karakter ölür ve yaratığın türüne göre hortlar. İşleyişi için bkz. Enerji Emme.

Felç: Yaratığın dokunuşu, bakışı ya da salgısı kurbanı felç eder. Kurtulma zarı (FELÇ) atılır; başarısızlık felç demektir. Süre canavarın açıklamasındadır, belirtilmemişse 2z4 turdur (bkz. Durumlar: Felç).

Gecegörüŧ: Yaratık ışıksız yerde belirtilen mesafeye kadar görür ve karanlıkta ceza almadan savaşı. Gecegörüŧ, sıradan ışığın bulunduğu yerde işe yaramaz.

Görünmezlik: Yaratık sürekli görünmezdir ya da istediğı anda görünmez olur (bkz. Durumlar: Görünmez).

Hastalık: Yaratığın saldırısı, dokunuşu ya da soluğı hastalık bulaştırır. Kurtulma zarı (ÖLÜM) başarısızsa hastalık kapılır; etkisi ve süresi canavarın açıklamasındadır. Dinlenmek hastalığı geçirmez; Hastalık İyileştirme büyüsi dışında çare yoktur.

Hortlak: Ölmüş ama huzur bulmamış yaratıklar. Bir canavarın hortlak olduğu belirtilmişse şunların hepsi geçerlidir:

- Nefes almaz, yemek yemez, uyumaz, yorulmaz.
- Zehirden, hastalıktan, boğulmadan ve enerji emmeden etkilenmez.
- *Cezbetme*, *Uyku* ve *Kişi Tutma* büyülerine bağışiktır.
- Moral sınaması atmaz; yok edilene ya da kovulana kadar dövüşür.
- Bir ruhban tarafından kovulabilir ya da yok edilebilir (bkz. Hortlak Kovma).
- Kutsal sudan hasar alır (bkz. Gazyağı ve Kutsal Su).

Hortlaklar akılsız (iskelet, zombi) ya da akıllı (hayalet, tayf, vampir) olabilir. Akıllı olanlar konuşur, plan yapar ve bekler.

İz sürme: Yaratık kokuyla iz sürer. Açık arazide bir günden, dehlizde birkaç turdan eski izleri süremez; akan su, yağmur ve güçlü kokular izi bozar. Görünmez karakterler de bu yolla takip edilebilir.

Kamuflaj: Yaratık bulunduğu yere benzer: bir taş, bir sarkıt, bir kütük, bir hazine sandığı. Ancak dokunulduğunda ya da saldırdığında fark edilir ve canavarın açıklamasında belirtilen genişletilmiş olasılıkla şaşırtır (bkz. Şaşkınlık).

Kan emme: Yaratık, saldırısı isabet ettiğinde kurbanına tutunur ve sonraki her el, saldırı zarı atılmadan belirtilen hasarı verir. Tutunan yaratığa saldırmak kurbanı da yaralayabilir; Hakem, ıskalanan saldırının kurbanı isabet edip etmediğine karar verir.

Nefes silahı: Yaratık ağzından ateş, buz, gaz, asit ya da yıldırım püskürtür; biçimi ve ölçüleri canavarın açıklamasındadır. Saldırı zarı atılmaz, alandaki herkes vurulur. Hasar yaratığın o andaki CP'sine eşittir; kurtulma zarı (EJDERHA) başarılıysa yarıya iner. Günde belirtilen sayıda kullanılır ve o el saldırı yerine geçer.

Sarılma: Yaratık, saldırısı isabet ettiğinde kurbanını kavrar ve sonraki her el, saldırı zarı atılmadan belirtilen hasarı verir. Kavranan karakter büyü kullanamaz. Kurtulmak için Hakem bir KUVVET sınaması isteyebilir;

yaratığın KUVVET'i insanüstüyse kurtulmak mümkün değildir.

Silah bağışıklığı: Bazı yaratıklar sıradan silahlardan zarar görmez. Canavarın açıklamasında hangi silahın işlediği belirtilir: gümüş ya da büyülü silah; yalnızca büyülü silah; ya da +2 ve daha güçlü büyülü silah. Bağışıklığı aşmayan silah isabet etse bile hasar vermez.

Silah dışı etkiler (ateş, gazyağı, asit, kutsal su, düşme, büyü) aksi belirtilmedikçe normal işler.

Şekil değiştirme: Yaratık başka bir biçime bürünür; değişim bir el sürer. Yeni biçimin hareket hızı ve saldırıları kullanılır. CP, ZS ve kurtulma zarları aksi belirtilmedikçe değişmez. Öldüğünde asıl biçimine döner.

Taşlaştırma: Yaratığın bakışı, dokunuşu ya da salgısı kurbanı taşla çevirir. Kurtulma zarı (FELÇ) atılır; başarısızlık taşlaşma demektir (bkz. Durumlar: Taşlaşmış).

Yenilenme: Yaratık her elin sonunda belirtilen kadar CP geri kazanır; 0 CP'ye düşse bile yenilenir ve birkaç el içinde ayağa kalkar. Yenilenmeyi yalnızca ateş ve asit durdurur, bu kaynaklardan alınan hasar geri gelmez. Kalıcı olarak öldürmenin yolu bedeni yakmak ya da asitle çözmektir.

Yutma: Yaratık, saldırı zarında 20 attığında kurbanını bütün olarak yutar. Yutulan karakter her el belirtilen hasarı alır ve içeriden yalnızca hançer ya da kısa kılıç gibi küçük silahlarla saldırabilir; verdiği hasar doğrudan yaratığın CP'sinden düşülür, ZS'si yok sayılır.

Zehir: Yaratığın ısırgı, iğnesi ya da salgısı zehirlidir. Kurtulma zarı (ÖLÜM) atılır. Başarısızlık, zehrin türüne göre ölüm ya da zayıflatıcı etki demektir; hangisi olduğu canavarın açıklamasındadır (bkz. Durumlar: Zehirlenmiş).

CANAVAR LİSTESİ

Asker Karınca

İki metrelik, siyah, her şeyi yiyen dev karıncalar. Sürü halinde ilerlerler ve yollarına çıkan her şeyi yiyip bitirirler.

ZS 3 (16+) | **CZ** 4* (18 cp) | **Hareket** 36 (12)
Saldırı +3, 1 × ısırik (2z6) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 7 (dövüşte 12)
Sayı 2z4 (4z6) | **Taraf** T | **Hazine** U (aşağıya bakınız) | **DP** 125

- **Yılmaz:** Göğüs göğse dövüşe girdikten sonra moralleri 12 sayılır; ateşin içinden bile takip ederler.
- **İnin hazinesi:** İnde %30 ihtimalle 1z10 × 1,000 as değerinde altın külçe bulunur; karıncalar bunu kendileri çıkarmıştır.

At

Binek olarak, yük çekmek veya savaşmak için yetiştirilen hayvanlar.

↪ Binek Atı

Hafif yapılı, hızlı koşmak için yetiştirilmiş atlar. Ot bulduğu sürece beslenir.

ZS 7 (12+) | **CZ** 2 (9 cp) | **Hareket** 48 (16) |
Saldırı +1, 2 × toynak (1z4) |
Kurtulma Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 7
Sayı 0 (0) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 20

- **Evcil:** Yabanda karşılaşmaz.
- **Yük:** 3,000 sikkeyi zorlanmadan, 6,000 sikkeyi yarı hızla taşır.

↪ Koşum Atı

Güç ve dayanıklılık için yetiştirilmiştir. Araba ve saban çekmekte ya da yük hayvanı olarak kullanılır.

ZS 7 (12+) | **CZ** 3 (13 cp) | **Hareket** 18 (6) |
Saldırı +2, Yok |
Kurtulma Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 6
Sayı 0 (0) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 35

- **Savaşmaz:** Saldırıya uğrarsa kaçır.
- **Evcil:** Yabanda karşılaşmaz.

- **Yük:** 4,500 sikkeyi zorlanmadan, 9,000 sikkeyi yarı hızla taşır.

↪ Savaş Atı

Savaş için güç ve cesaret sahibi olmak üzere yetiştirilmiştir. Kısa mesafe deparlarına uygundur, uzun yolculuğa değil.

ZS 7 (12+) | **CZ** 3 (13 cp) | **Hareket** 24 (8) |
Saldırı +2, 2 × toynak (1z6) |
Kurtulma Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 9
Sayı 0 (0) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 35

- **Hücum:** Göğüs göğse dövüşte değilken, en az 20 metrelik açık bir koşu alanı gerekir. Binicinin kargısı iki katı hasar verir; at o el saldıramaz.
- **Dövüş:** Göğüs göğse dövüşte hem binici hem at saldırır.
- **Evcil:** Yabanda karşılaşmaz.
- **Yük:** 4,000 sikkeyi zorlanmadan, 8,000 sikkeyi yarı hızla taşır.

↪ Yaban Atı

Ehlileştirilmemiş, sürü halinde gezen atlar.

ZS 7 (12+) | **CZ** 2 (9 cp) | **Hareket** 48 (16) |
Saldırı +1, 2 × toynak (1z4) |
Kurtulma Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 7
Sayı 0 (1z10 × 10) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 20

- **Ürküp basma:** 20 ve üzeri sürüler yollarındaki çığner: her el 1z4'te 3 ihtimalle, insan boyunda ve küçük yaratıklara +4 saldırı, 1z20 hasar.
- **Evcilleştirme:** Binek atı olarak eğitilebilirler

Ayı

Sarılma: İki pençesi de aynı elde isabet ederse ayı kurbanına sarılır ve fazladan 2z8 hasar verir; bu hasar için zar atılmaz.

↪ Boz Ayı

Üç metre boyunda, saldırgan, gümüş uçlu kahverengi tüylerden bir kürke sahip ayılar. Orman ve dağlarda yaşar, eti yeğlerler.

ZS 6 (13+) | **CZ** 5 (22 cp) | **Hareket** 24 (8) |
Saldırı +4, 2 × pençe (1z4) + 1 × ısırik (1z8) |
Kurtulma Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 8
Sayı 1 (1z4) | **Taraf** T | **Hazine** U | **DP** 175

- **Sarılma:** Bkz. Ayı

↪ Kara Ayı

İki metre boyundadırlar; yemiş ve kök yemeyi yeğlerler.

ZS 6 (13+) | **CZ** 4 (18 cp) | **Hareket** 24 (8) |
Saldırı +3, 2 × pençe (1z3) + 1 × ısırik (1z6) |
Kurtulma Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 7
Sayı 1z4 (1z4) | **Taraf** T | **Hazine** U | **DP** 75

- **Sarılma:** Bkz. Ayı
- **Savunma:** Yavrularını canları pahasına korurlar; bunun dışında yalnızca köşeye sıkıştırlarsa saldırırlar.
- **Kamp baskını:** Yiyecek için (özellikle balık ve tatlı) kamplara dadanabilirler.

↪ Kutup Ayısı

Üç buçuk metre boyunda, ak kürklü, saldırgan ayılar. Soğuk diyarlarda yaşar, balık yemeyi yeğlerler.

ZS 6 (13+) | **CZ** 6 (27 cp) | **Hareket** 24 (8) |
Saldırı +5, 2 × pençe (1z6) + 1 × ısırik (1z10) |
Kurtulma Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 8
Sayı 1 (1z2) | **Taraf** T | **Hazine** U | **DP** 275

- **Sarılma:** Bkz. Ayı
- **Yüzme:** Üstün yüzücüdürler.
- **Kar yürüyüşü:** Geniş pençeleri sayesinde karın üstünde batmadan koşarlar.

↪ Mağara Ayısı

Beş metre boyunda, azgın ayılar. Mağaralarda yaşarlar. Her şeyi yerler ama insan eti dahil her türden eti yeğlerler.

ZS 5 (14+) | **CZ** 7 (31 cp) | **Hareket** 24 (8) |
Saldırı +6, 2 × pençe (1z8) + 1 × ısırik (2z6) |
Kurtulma Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 9
Sayı 1z2 (1z2) | **Taraf** T | **Hazine** V | **DP** 450

- **Sarılma:** Bkz. ana girdi.
- **Koku:** Gözleri zayıf, burunları keskindir. Acıktıklarında kan izini kokuyla sürerler.

Balina

Açık denizlerin devasa memelileri.

↪ Denizgergedanı

Beş metre uzunluğunda, kurşuniden ağa dönen derili, burnunda iki buçuk metrelik sarmal bir boynuz taşıyan akıllı ve büyümlü balinalar. Kutup sularında tek başlarına ve gizli yaşarlar.

ZS 7 (12+) | **CZ** 12 (54 cp) | **Hareket** yüzme 36 (12) | **Saldırı** +9, 1 × ısırik (1z8) + 1 × boynuz (2z6) | **Kurtulma** Ö6 A7 F8 E8 B10 | **Moral** 8
Sayı 0 (1z4) | **Taraf** D | **Hazine** Boynuz | **DP** 1,100

- **Boynuz:** 1z6 × 1,000 as eder. Söylentiye göre kötülük yaklaştığında titrer.

↪ İşpermeçet Balinası

Yirmi metreye varan devasa balinalar. Açık okyanusta yaşar, dev kalamar gibi derin deniz canavarlarını avlarlar.

ZS 6 (13+) | **CZ** 36 (162 cp) | **Hareket** yüzme 36 (12) | **Saldırı** +14, 1 × ısırik (3z20) veya 1 × tos (6z6 gövde hasarı) |
Kurtulma Ö4 A5 F6 E5 B8 | **Moral** 7
Sayı 0 (1z3) | **Taraf** T | **Hazine** V | **DP** 6,250

- **Yutma:** Gereken hedef sayının 4 üstü atılırsa insan boyunda ya da daha küçük kurban yutulur (bkz. Özel Yetenekler Sözlüğü: Yutma). Her el 3z6 hasar.
- **Gemi toslama:** %10 ihtimalle gemilere saldırır.

↪ Katil Balina

Sekiz metre uzunluğunda etçil balinalar. Soğuk sularda yaşar, öteki balinalar dahil deniz yaratıklarını avlarlar.

ZS 6 (13+) | **CZ** 6 (27 cp) | **Hareket** yüzme 48 (16) | **Saldırı** +5, 1 × ısırik (1z20) |
Kurtulma Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 10
Sayı 0 (1z6) | **Taraf** T | **Hazine** V | **DP** 275

- **Yutma:** Saldırı zarında 20 gelirse buçukluk boyunda ya da daha küçük kurban yutulur. Her el 1z6 hasar; 10 el sonra boğulur.

Barak

Küçük bir midilli boyunda, kurnaz ve akıllı canavar köpekler. Ateş püskürtür, sıcakı severler. Dehlizlerde ve yanardağ eteklerinde yaşarlar.

ZS 4 (15+) | **CZ** 3-7* (13 / 18 / 22 / 27 / 31 cp) | **Hareket** 24 (8) | **Saldırı** +2 ilâ +6, 1 × ısırık (1z6) veya 1 × nefes (cz başına 1z6) | **Kurtulma** Savaşçı, cz'sine denk | **Moral** 9 **Sayı** 2z4 (2z4) | **Taraf** K | **Hazine** C | **DP** 50 / 125 / 300 / 500 / 850

- **Nefes silahı:** Her el 1z6'da 1-2 ihtimalle ateş püskürtür. Tek hedefe; kurtulma zarı (EJDERHA) başarılıysa yarı hasar. CZ başına 1z6 hasar verir.
- **Element bağımsızlığı:** Büyülü olmayan ateşten zarar görmez.
- **Görünmezi sezme:** Her el %75 ihtimalle, 12 metreye kadar.
- **Yoldaş:** Ateşe yatkın başka yaratıkların yanında bulunabilir.

Basilisk

Üç metre uzunluğunda, yılanı kertenkeleler. Akılsız ama son derece büyüldür. Mağaralarda ve çalılıklarda yaşarlar.

ZS 4 (15+) | **CZ** 6+1** (28 cp) | **Hareket** 12 (4) | **Saldırı** +6, 1 × ısırık (1z10 + taşlaştırma) + 1 × bakış (taşlaştırma) | **Kurtulma** Ö10 A11 F12 E13 B14 | **Moral** 9 **Sayı** 1z6 (1z6) | **Taraf** T | **Hazine** F | **DP** 950

- **Şaşkınlık:** Basilisk tarafından şaşırtılan karakter, onun gözlerine bakmış sayılır.
- **Taşlaştıran dokunuş:** Basiliske dokunan taş döner; kurtulma zarı (FELÇ).
- **Taşlaştıran bakış:** Bkz. Özel Yetenekler Sözlüğü: Bakış ve Taşlaştırma. Kurtulma zarı (FELÇ).
- **Ayna:** Basiliskin yansıması zararsızdır. Aynaya bakarak dövmüşmek saldırı zarına -1 getirir. Basilisk kendi yansımasını

görürse (1z6'da 1-2) kurtulma zarı atar, başarısızsa taşlar.

Bayı

İki buçuk metre boyunda, huysuz, etçil, baykuş suratlı ayı. Sık ormanlarda ve yeraltında bulunur.

ZS 5 (14+) | **CZ** 5 (22 cp) | **Hareket** 24 (8) | **Saldırı** +4, 2 × pençe (1z8) + 1 × ısırık (1z8) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 9 **Sayı** 1z4 (1z4) | **Taraf** T | **Hazine** C | **DP** 175

- **Sarılma:** İki pençesi de aynı elde isabet ederse kurbanına sarılır ve fazladan 2z8 hasar verir; bu hasar için zar atılmaz.

Berserker

Çatışmada kendinden geçen savaşçılar. Esir almazlar.

ZS 7 (12+) | **CZ** 1+1* (5 cp) | **Hareket** 24 (8) | **Saldırı** +1, 1 × silah (1z8 veya silaha göre) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 12 **Sayı** 1z6 (3z10) | **Taraf** T | **Hazine** P (B) | **DP** 19

- **Cinnet:** İnsanlara ve insansılara (ork, goblin vb.) karşı saldırı zarına +2. Cinnet kimi zaman kendi yoldaşlarına saldırmalarına yol açar.
- **Zula:** B hazinesi yalnızca yabanlıkta karşılaşıldığında bulunur.

Bozbalçık

Taş yüzeylerde ve kayaların arasında pusuya yatan yapışkan bir dehşet.

ZS 8 (11+) | **CZ** 3* (13 cp) | **Hareket** 1 (—) | **Saldırı** +2, 1 × dokunuş (2z8) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 12 **Sayı** 1 (1) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 50

- **Taşa karışma:** Islak taştan ayırt edilmesi güçtür.
- **Asit:** İsabet eden saldırıdan sonra kurbanına yapışır. Sıradan zırhı anında, büyümlü zırhı bir turda çözer; her el 2z8 hasar verir.

- **Element bağışıklığı:** Soğuktan ve ateşten zarar görmez.

Böcek Sürüsü

Yuvasını koruyan sayısız küçük böcek. Işığa ve alışılmadık kokulara da çekilebilirler.

ZS 7 (12+) | **CZ** 2-4 (9 / 13 / 18 cp) |
Hareket 6 (2) / uçma 12 (4) |
Saldırı +1 / +2 / +3, 1 × sürü (2 veya 4 cp) |
Kurtulma Ö14 A15 F16 E17 B18 | **Moral** 11
Sayı 1 (1z3) | **Taraf** T | **Hazine** Yok |
DP 20 / 35 / 75

- **Tür:** Sürü sürünenlerden (örümcek, karınca, kırkayak) ya da uçanlardan (arı, eşekarası) oluşur; bazıları her ikisini de yapar.
- **Alan:** Genellikle 3 × 9 metrelik bir alanı kaplar.
- **Bağışıklık:** Yalnızca ateş, aşırı soğuk, uyku büyüsü (sürünün tamamını etkiler) ve duman (kaçırır) işe yarar.
- **Sürü saldırısı:** Alandaki karakterler zarar atılmadan hasar alır: zırhlıysa 2 CP, zırhsızsa 4 CP.
- **Savuşturma:** Silah ya da benzeri bir şey savurarak kendini koruyan karakter yarı hasar alır. Savrulan bir meşale sürüye hasar verir.
- **Kurtulma:** Sürüden çıkan karakter, üzerine yapışanları silkeleyene dek (3 el) yarı hasar almaya devam eder. Suya dalan bir el hasar alır, sonra böcekler boğulur.
- **Takip:** Yaralanmış bir sürü, karakterler gözden kaybolana dek peşlerini bırakmaz.

Buçukluk

Ufak tefek, ayakları tüylü, küçük köylerde (30-300 kişi) yaşayan insansılar.

ZS 7 (12+) | **CZ** 1-1 (3 cp) | **Hareket** 18 (6) |
Saldırı +0, 1 × silah (1z6 veya silaha göre) |
Kurtulma Ö8 A9 F10 E13 B12 | **Moral** 7
Sayı 3z6 (5z8) | **Taraf** D | **Hazine** V (B) |
DP 5 (muhafız 20)

- **Lider ve milis:** Köyleri 1z6+1 seviyesinde bir buçukluk yönetir. Ayrıca 5z4 kadar 2 CZ'lik muhafız bulunur.

- **Zula:** B hazinesi yalnızca yabanlıkta karşılaşıldığında bulunur.

Canlı Heykel

Büyüyle canlandırılmış heykeller. Bir yeri korumak ya da bir buyruğu yerine getirmek için yapılırlar.

- **Bağışıklık:** Zihni etkileyen büyülerden ve zehirden etkilenmezler.

↪ Demir Canlı Heykel

Dökme demirden yapılmış ağır heykeller.

ZS 2 (17+) | **CZ** 4 (18 cp) | **Hareket** 6 (2) |
Saldırı +3, 2 × darbe (1z8) |
Kurtulma Ö10 A11 F12 E13 B14 | **Moral** 11
Sayı 1z4 (1z4) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 75

- **Bağışıklık:** Bkz. Canlı Heykel
- **Metal yutma:** Büyülü olmayan metal silahlar hasar verir, ama silah heykele saplanabilir (kurtulma zarı: BÜYÜ). Saplanan silah, ancak heykel öldürülünce çıkarılır.
- **Saldırı:** Heykelin biçimine bağlıdır.

↪ Kristal Canlı Heykel

Billurdan yapılmıştır; çoğunlukla insan biçimindedir.

ZS 4 (15+) | **CZ** 3 (13 cp) | **Hareket** 18 (6) |
Saldırı +2, 2 × darbe (1z6) |
Kurtulma Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 11
Sayı 1z6 (1z6) | **Taraf** D | **Hazine** Yok | **DP** 35

- **Bağışıklık:** Bkz. Canlı Heykel
- **Saldırı:** Heykelin biçimine bağlıdır; insansı heykeller silah, hayvan heykelleri pençe kullanır.

↪ Taş Canlı Heykel

İçi magma dolu taş kabuklar; magmayı parmak uçlarından fışkırtırlar.

ZS 4 (15+) | **CZ** 5** (22 cp) | **Hareket** 12 (4) |
Saldırı +4, 2 × magma fışkırtma (2z6) |
Kurtulma Ö10 A11 F12 E13 B14 | **Moral** 11
Sayı 1z3 (1z3) | **Taraf** K | **Hazine** Yok | **DP** 425

- **Bağışıklık:** Bkz. Canlı Heykel

Cin (küçük)

Hava aleminden gelen, kendi iradesi olan, akıllı ve son derece büyümlü varlıklar. Bulut kuşanmış uzun insansılar.

ZS 5 (14+) | **CZ** 7+1* (32 cp) | **Hareket** 18 (6) / uçma 48 (16) | **Saldırı** +7, 1 × yumruk (2z8) veya büyü | **Kurtulma** Ö4 A5 F6 E5 B8 | **Moral** 12 | **Sayı** 1 (1) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 850

- **Silah bağışıklığı:** Yalnızca büyümlü saldırılarla yaralanır.
- **Büyü benzeri yetenekler:** Her biri günde üç kez: görünmezlik, biçim değiştirme (hayvan biçimine), gaz biçimine girme, girdap yaratma, yanılısma yaratma, 1,000 sikkelik nesne yaratma.
- **Taşıma:** 6,000 sikkeyi zorlanmadan taşır. 12,000 sikkeye kadar yükle 3 tur yürür ya da 1 tur uçar, sonra 1 tur dinlenmesi gerekir.
- **Öldürülürse:** Hava diyarına döner.

Cüce

Kısa, tıknaz, sakallı, dağlarda ve yeraltı diyarlarında yaşayan yarı insanlar.

ZS 4 (15+) | **CZ** 1 (4 cp) | **Hareket** 12 (4) | **Saldırı** +0, 1 × silah (1z8 veya silaha göre) | **Kurtulma** Ö8 A9 F10 E13 B12 | **Moral** 8 (liderle 10) | **Sayı** 1z6 (5z8) | **Taraf** D veya T | **Hazine** G | **DP** 10

- **Lider:** Her 20 cüceye 1z6+2 seviyesinde bir lider eşlik eder. Liderde büyümlü eşya bulunabilir.
- **Goblin düşmanlığı:** Goblinleri gördükleri yerde saldırırlar.

Çığlık Mantarı

Yavaşça sürünebilen dev yeraltı mantarları.

ZS 7 (12+) | **CZ** 3 (13 cp) | **Hareket** 1 (—) | **Saldırı** +2, Yok | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 12 | **Sayı** 1z8 (0) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 35

- **Çığlık:** 12 metreye kadar ışık ya da 6 metreye kadar hareket çığlığı tetikler. Çığlık 1z3 el sürer. Her el için %50 ihtimalle bir dolaşan canavarı çeker; canavar 2z6 el içinde gelir.

Çörten

Boynuzlu, kanatlı, çirkin heykellere benzeyen büyümlü canavarlar. Yarı akıllı ama son derece kurnazdırlar.

ZS 5 (14+) | **CZ** 4 (18 cp) | **Hareket** 18 (6) / uçma 30 (10) | **Saldırı** +3, 2 × pençe (1z3) + 1 × ısırık (1z6) + 1 × boynuz (1z4) | **Kurtulma** Ö8 A9 F10 E10 B12 | **Moral** 11 | **Sayı** 1z6 (2z4) | **Taraf** K | **Hazine** C | **DP** 75

- **Kamufraj:** Cansız bir heykel sanılır. Bkz. Özel Yetenekler Sözlüğü.
- **Bekçi:** Yaklaşan hemen herkese saldırırlar.
- **Silah bağışıklığı:** Yalnızca büyümlü saldırılarla yaralanır.
- **Büyü bağışıklığı:** Uyku ve cezbetme büyülerinden etkilenmez.

Dalperi

Utangaç, barışçıl ama temkinli ağaç ruhları; güzel bir kadın biçiminde görünürler. Derin ormanlarda yaşarlar.

ZS 5 (14+) | **CZ** 2* (9 cp) | **Hareket** 24 (8) | **Saldırı** +1, 1 × büyü (cezbetme) | **Kurtulma** Ö10 A11 F12 E13 B14 | **Moral** 6 | **Sayı** 0 (1z6) | **Taraf** T | **Hazine** D | **DP** 25

- **Ağacına bağlı:** Tek bir ağaca ruhen bağlıdır. Ağaç ölürse ya da ondan 48 metreden fazla uzaklaşırsa dalperi de ölür.
- **Ağaca karışma:** Ağacına girerek gözden kaybolabilir.
- **Cezbetme:** Kurbanı ağaca doğru yürümeye zorlanır ve içinde kaybolur; kurtulma zarı (BÜYÜ) –2 etkenle. Hemen kurtarılmazsa bir daha bulunamaz.
- **Hazine:** Ağacın köklerinde saklıdır.

Deniz Haydudu

Kıyı yerleşimlerini basarak ve gemi soyarak geçinen denizciler. Genellikle nehirlerde, göllerde ve kıyı sularında dolaşırlar.

ZS 7 (12+) | **CZ** 1 (4 cp) | **Hareket** 24 (8) | **Saldırı** +0, 1 × silah (1z6 veya silaha göre) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 6 **Sayı** 0 (aşağıya bakınız) | **Taraf** T | **Hazine** A | **DP** 10

- **Gemiler:** Nehir ve göllerde 1z8 nehir teknesi (her birinde 1z2 × 10 kişi); kıyıda 1z6 küçük kadirga (1z3+1 × 10); her yerde 1z4 uzungemi (1z3+2 × 10); açık denizde 1z3 küçük savaş gemisi (1z5+3 × 10). Bkz. Deniz Taşıtları.
- **Teçhizat:** %60'ı deri zırh ve kılıç; %30'u deri zırh, kılıç ya da kurmalı yay; %10'u örgü zırh, kılıç ya da kurmalı yay taşır.
- **Liderler:** Her 30 kişiye bir 4. seviye savaşçı düşer. Her geminin bir kaptanı (7. seviye savaşçı) vardır. Filonun başında 9. seviye bir savaşçı bulunur; %30 ihtimalle bir büyücü (1z2+9 seviye), %25 ihtimalle bir ruhban (8. seviye) eşlik eder.
- **Hazine:** Gemilere bölüştürülmüştür. Gemide taşımak yerine gömülü olduğu yerin haritası bulunabilir.

Deniz Yılanı (küçük)

Altı ila on metre uzunluğunda, yüzgeçli, yılanı deniz canavarları.

ZS 5 (14+) | **CZ** 6 (27 cp) | **Hareket** 30 (10) | **Saldırı** +5, 1 × ısırık (2z6) veya 1 × sarılma (1z10 gövde hasarı) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 8 **Sayı** 0 (2z6) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 275

- **Atılma:** Isırmak için sudan 4 metre yükselebilir.
- **Sarılma:** Kendi boyunda ya da daha küçük bir tekneye dolanıp ezer.

Denizeri

Bacak yerine balık kuyruğu sahibi olan su insansıları. Kıyı sularında yaşar, yosun yetiştirir ve balık avlarlar.

ZS 6 (13+) | **CZ** 1 (4 cp) | **Hareket** 24 (8) | **Saldırı** +0, 1 × silah (1z6 veya silaha göre) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 8 **Sayı** 0 (1z20) | **Taraf** T | **Hazine** A | **DP** 10 (lider 20 / 75)

- **Silahlar:** Mızrak, zıpkın ya da hançer.
- **Liderler:** Her 10 kişiye 2 CZ'lik, her 50 kişiye 4 CZ'lik bir lider düşer.
- **Köyler:** Su altındaki köylerinde 1z3 × 100 kişi yaşar.
- **Bekçiler:** Yuvalarını korumak için eğitilmiş deniz yaratıkları kullanırlar.

Derviş

Bozkırlarda ve çöllerde çadırlarda yaşayan, dinine bağlı göçebeler.

ZS 6 (13+) | **CZ** 1 (4 cp) | **Hareket** 24 (8) | **Saldırı** +0, 1 × silah (1z6 veya silaha göre) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 10 **Sayı** 0 (1z6+1 × 10) | **Taraf** D | **Hazine** A | **DP** 10

- **Atlı:** Savaş atlarına binerler.
- **Teçhizat:** %50'si deri zırh, kalkan ve kargı; %25'i deri zırh, kalkan, kısa yay ya da kılıç; %25'i örgü zırh, kalkan ve kargı taşır.
- **Konak:** Gruplar birleşerek 300 kişilik bir oba kurar. %25 ihtimalle ahşap ya da kerpiç bir sur çevirir. Obanın başında 10. seviye bir ruhban vardır.
- **Kutsal savaş:** Zaman zaman başka inançlara savaş açarlar. Esir aldıklarını din değiştirmeye zorlar, etmezlerse öldürür ya da köleleştirirler. Düzen tarafındaki karakterler savaşa çağrılabilir; sebep göstermeden reddedenlerden kuşullanırlar.

Dev

Dağlarda, buzullarda ve bulutların üstünde yaşayan devasa insansılar. Hepsi kaya atar ve çoğu bir kale kurar.

- **Kaya atma:** 40 metreye kadar (taş devi 60 metre); 3z6 hasar.

↪ Ateş Devi

Beş metre boyunda, kara saçlı, kızıl tenli insansılar. Sarı madenlerden (pirinç, tunç, bakır) dövülmüş zırh giyerler. Yanardağ çevresi gibi kavurucu yerlerde yaşarlar.

ZS 4 (15+) | **CZ** 11+2 (51 cp) | **Hareket** 24 (8) | **Saldırı** +9, 1 × silah (5z6) veya 1 × kaya (3z6) | **Kurtulma** Ö6 A7 F8 E8 B10 | **Moral** 9
Sayı 1z2 (1z3) | **Taraf** K | **Hazine** E + 5,000 as | **DP** 1,100

- **Element bağışıklığı:** Ateşten zarar görmez.
- **Kale:** Pişmiş çamur ve ham demirden yapılmış, alçak surla çevrili ve karadır.
- **Bekçiler:** %20 ihtimalle 1z3 hidra, aksi halde 3z6 barak.

↪ Ayaz Devi

Altı metre boyunda, solgun tenli, sarı ya da mavi saçlı insansılar. Post ya da demir zırh giyerler; erkekleri uzun sakallıdır.

ZS 4 (15+) | **CZ** 10+1 (46 cp) | **Hareket** 24 (8) | **Saldırı** +8, 1 × silah (4z6) veya 1 × kaya (3z6) | **Kurtulma** Ö6 A7 F8 E8 B10 | **Moral** 9
Sayı 1z2 (1z4) | **Taraf** K | **Hazine** E + 5,000 as | **DP** 900

- **Element bağışıklığı:** Soğuğa dayalı saldırılardan zarar görmez.
- **Kale:** Karlı dağların doruklarında.
- **Bekçiler:** %20 ihtimalle 3z6 kutup ayısı, aksi halde 6z6 kurt.

↪ Bulut Devi

Yedi metre boyunda, teni ve saç kurşuniden ağa dönen saldırgan insansılar. Solgun cüppeler giyerler.

ZS 4 (15+) | **CZ** 12+3 (57 cp) | **Hareket** 24 (8) | **Saldırı** +9, 1 × silah (6z6) veya 1 × kaya (3z6) | **Kurtulma** Ö6 A7 F8 E8 B10 | **Moral** 10
Sayı 1z2 (1z3) | **Taraf** T | **Hazine** E + 5,000 as | **DP** 1,100

- **Keskin duyular:** Yalnızca 1z6'da 1 ile şaşırtılabilirler.

- **Kale:** Dağ yamacına oyulmuş ya da bulut yığınları üzerinde yüzer.
- **Bekçiler:** 3z6 dev şahin ya da (yalnızca dağlarda) 6z6 azman kurt.
- **Davetsiz misafir düşmanlığı:** Yalnız kalmak için dağ geçitlerini kapatabilirler.

↪ Fırtına Devi

Yedi metre boyunda, tunç renkli tenli, kızıl ya da sarı gür saçlı insansılar.

ZS 2 (17+) | **CZ** 15 (67 cp) | **Hareket** 30 (10) | **Saldırı** +10, 1 × silah (8z6) veya 1 × yıldırım | **Kurtulma** Ö4 A5 F6 E5 B8 | **Moral** 10
Sayı 1 (1z3) | **Taraf** D | **Hazine** E + 5,000 as | **DP** 1,350

- **Fırtına çağırma:** 1 tur sürer.
- **Yıldırım:** Fırtınada, her 5 elde bir yıldırım fırlatır: 12 metre boyunda, 1 metre genişliğinde; devin o andaki can puanına eşit hasar verir, kurtulma zarı (BÜYÜ) yarısı hasar sağlar. Yolundaki sert yüzeylerden seker.
- **Element bağışıklığı:** Yıldırımdan zarar görmez; fırtınada keyifle dolaşırlar.
- **Kale:** Dağ doruklarında, bulut yığınları üstünde ya da derin sularda.
- **Bekçiler:** 2z4 grifon; su altındaysa 3z6 dev yengeç.

↪ Taş Devi

Dört buçuk metre boyunda, taş gibi kurşuni tenli insansılar. Doğal mağaralarda ya da taştan yapılmış ilkel kulübelere yaşarlar.

ZS 4 (15+) | **CZ** 9 (40 cp) | **Hareket** 24 (8) | **Saldırı** +7, 1 × silah (3z6) veya 1 × kaya (3z6) | **Kurtulma** Ö8 A9 F10 E10 B12 | **Moral** 9
Sayı 1z2 (1z6) | **Taraf** T | **Hazine** E + 5,000 as | **DP** 900

- **Silahlar:** Kocaman sarkıtlardan yontulmuş taş sopalar.
- **Kaya atma:** 60 metreye kadar.
- **Bekçiler:** %50 ihtimalle 1z4 mağara ayısı.

↪ **Tepe Devi**

Dört metre boyunda, kıllı, kaba ve alçak zekâlı insansılar. Dağ eteklerinde yaşarlar; yiyecek çalmak için insan yerleşimlerine saldırdıkları bilinir.

ZS 4 (15+) | **CZ** 8 (36 cp) | **Hareket** 24 (8) |
Saldırı +7, 1 × silah (2z8) |
Kurtulma Ö8 A9 F10 E10 B12 | **Moral** 8
Sayı 1z4 (2z4) | **Taraf** K | **Hazine** E + 5,000 as |
DP 650

- **Silahlar:** Dev sopa ve mızrak kullanırlar.

Dev Ahtapot

Sekiz kollu dev kafadanbacaklılar. Yerleşimlere yakın kıyı sularında pusuya yatarlar.

ZS 7 (12+) | **CZ** 8 (36 cp) | **Hareket** 18 (6) | **Saldırı** +7, 8 × dokunaç (1z3 + sarılma) + 1 × gaga (1z6) |
Kurtulma Ö10 A11 F12 E13 B14 | **Moral** 7
Sayı 0 (1z2) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 650

- **Sarılma:** İsabet eden her dokunaç kurbanına dolanır; her el 1z3 hasar verir ve kurbanın saldırı zararına –1 ekler.
- **Dokunaç kesme:** Kesici bir silahla 6 ya da daha fazla hasar veren bir isabet gerekir.
- **Mürekkep:** Kaçarken 16 metre çapında bir kara mürekkep bulutu bırakır ve üç katı hızla uzaklaşır.

Dev Akrep

Küçük bir at boyunda, kısaçlı ve öldürücü iğneli devasa örümcekgiller. Mağaralarda, harabelerde ve çöllerde yaşarlar.

ZS 2 (17+) | **CZ** 4* (18 cp) | **Hareket** 30 (10) |
Saldırı +3, 2 × kısaç (1z10) + 1 × iğne (1z4 + zehir) |
Kurtulma Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 11
Sayı 1z6 (1z6) | **Taraf** K | **Hazine** V | **DP** 125

- **Saldırgan:** Gördükleri yerde saldırırlar.
- **Zehir:** Kurtulma zarı (ölüm); başarısızlık ölümüdür.
- **Kavra ve sok:** Kısaçlardan biri isabet ederse iğne saldırısına +2.

Dev Balık

Denizlerde ve büyük göllerde rastlanan, sıradan balık boyunu fazlasıyla aşmış balıklar.

↪ **Dev İskorpit**

Kaya diplerinde yatan, zehirli dikenli balıklar.

ZS 3 (16+) | **CZ** 5* (22 cp) | **Hareket** yüzme 18 (6) |
Saldırı +5, 1 × ısırık (3z6) veya 12 × diken (zehir) |
Kurtulma Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 9
Sayı 0 (1z4) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 300

- **Kamufraj:** Kaya sanılırlar; 1z6'da 1-5 ile şaşırtırlar.
- **Zehir:** Dikenlere basan ya da dokunan için kurtulma zarı (ÖLÜM); başarısızlık ölümüdür.

↪ **Dev Levrek**

Üç metre uzunluğunda, saldırgan tatlısu balıkları.

ZS 6 (13+) | **CZ** 2 (9 cp) | **Hareket** yüzme 36 (12) |
Saldırı +1, 1 × ısırık (1z6) |
Kurtulma Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 7
Sayı 0 (2z6) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 20

↪ **Dev Mersin Balığı**

On metre uzunluğunda, kayak yutabilen dev balıklar.

ZS 6 (13+) | **CZ** 10* (45 cp) | **Hareket** yüzme 24 (8) |
Saldırı +8, 1 × ısırık (3z10) |
Kurtulma Ö10 A11 F12 E13 B14 | **Moral** 9
Sayı 0 (1z2) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 1,600

Yutma: Saldırı zarında 20 gelirse kurban bütün yutulur. (Bkz. Özel Yetenekler Sözlüğü: Yutma). Her el 1z6 hasar.

↪ Dev Pirana

Bir buçuk metre uzunluğunda, sürü halinde saldırıan etçil balıklar.

ZS 6 (13+) | **CZ** 3+3 (16 cp) | **Hareket** yüzme 36 (12) | **Saldırı** +3, 1 × ısırik (2z6) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 9
Sayı 0 (2z4) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 50

- **Sürü:** Kana çekilirler ve yaralı avın üzerine üşüşürler.

↪ Dev Yayın

Altı metre uzunluğunda, dip çamurunda yatan balıklar.

ZS 4 (15+) | **CZ** 8+3 (40 cp) | **Hareket** yüzme 18 (6) | **Saldırı** +7, 1 × ısırik (2z8) + 2 × bıyık (1z4) | **Kurtulma** Ö10 A11 F12 E13 B14 | **Moral** 8
Sayı 0 (1z2) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 1,200

- **Kamuflaj:** Çamura gömülü beklerler; 1z6'da 1-4 ile şaşırtırlar.

Dev Böcek

Yeraltında ve karanlık yerlerde rastlanan, insan boyunu bulan böcekler.

↪ Ateş Böceği

Bir metreye yakın uzunlukta, yeraltında sık rastlanan böcekler.

ZS 4 (15+) | **CZ** 1+2 (6 cp) | **Hareket** 24 (8) | **Saldırı** +1, 1 × ısırik (2z4) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 7
Sayı 1z8 (2z6) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 15

- **Işıyan bezler:** İki gözlerinin üstünde, biri karnında olmak üzere üç bez, 2 metrelik bir alanı aydınlatır. Sökülürse 1z6 gün ışımayı sürdürür.

↪ Kaplan Böceği

Bir buçuk metre uzunluğunda, kaplan çizgili, güçlü çeneli etçil böcekler. Haydut sinek avlarlar, ama insan da yerler.

ZS 3 (16+) | **CZ** 3+1 (14 cp) | **Hareket** 30 (10) | **Saldırı** +3, 1 × ısırik (2z6) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 9
Sayı 1z6 (2z4) | **Taraf** T | **Hazine** U | **DP** 50

↪ Yağ Böceği

Bir metre uzunluğunda, tünel kazan böcekler.

ZS 4 (15+) | **CZ** 2* (9 cp) | **Hareket** 24 (8) | **Saldırı** +1, 1 × ısırik (1z6) + 1 × yağ püskürtme (kabartma) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 8
Sayı 1z8 (2z6) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 25

- **Yağ püskürtme:** Saldırıya uğradığında kullanır; 1 metre içindeki tek bir düşmanı hedefler. İsabet, can yakan kabarcıklara yol açar: 24 saat boyunca saldırı zararına -2. *Hafif Yaraları İyileştirme* büyüsü, can puanı iyileştirmek yerine bu etkiyi giderebilir.

Dev Gelincik

Bir metre uzunluğunda, dev sıçanları yuvalarında avlayan gelincikler. Bu yetenekleri için insanlar tarafından da beslenirler.

ZS 5 (14+) | **CZ** 1+1 (5 cp) | **Hareket** 30 (10) | **Saldırı** +1, 1 × ısırik (1z8) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 8
Sayı 1z8 (1z12) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 15

- **Dengesiz:** Huyları kestirilemez; eğitimcilerine ya da başkalarına dönebilirler.

Dev Kalamar

On kollu dev kafadanbacaklılar. Kollarından ikisi daha büyüktür ve gemilere saldırmakta kullanılır. Denizin derinliklerinde yaşar, yalnızca av için yüzeye çıkarlar.

ZS 7 (12+) | **CZ** 6 (27 cp) | **Hareket** 24 (8) | **Saldırı** +5, 8 × küçük dokunaç (1z4 + sarılma) + 2 × büyük dokunaç (1z4 + sarılma veya 1z10 gövde hasarı) + 1 × gaga (1z10 veya 2 gövde hasarı) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 7
Sayı 0 (1z4) | **Taraf** T | **Hazine** V | **DP** 275

- **Tekne ezme:** %25 ihtimalle iki büyük dokunacını bir tekneye dolar; her dokunaç

1z10 gövde hasarı verir. Dolandıktan sonraki her el gaga 2 gövde hasarı verir.

- **Mürettebat kapma:** %75 ihtimalle güverteden adam kapıp suya çeker.
- **Sarılma:** İsabet eden dokunaç her el 1z4 hasar verir.
- **Dokunaç kesme:** Küçük dokunaçlar için 6, büyükler için 10 hasar veren bir isabet gerekir.
- **Mürekkep:** Kaçarken 12 metre çapında mürekkep bulutu bırakır ve üç katı hızla uzaklaşır; günde en fazla iki kez.

Dev Kertenkele

Yeraltında ve ıssız arazide rastlanan, insan boyunu aşan kertenkeleler.

↪ Boynuzlu Bukalemun

İki metre uzunluğunda, pulları kamuflaj için renk değiştiren kertenkeleler.

ZS 2 (17+) | **CZ** 5* (22 cp) | **Hareket** 24 (8) | **Saldırı** +4, 1 × dil/ısırik (2z4) + 1 × boynuz (1z6) + 1 × kuyruk (devirme) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 7 **Sayı** 1z3 (1z6) | **Taraf** T | **Hazine** U | **DP** 300

- **Kamuflaj:** 1z6'da 1-5 ile şaşırtırlar.
- **Yapışkan dil:** 1 metreye kadar saldırır; isabet ederse kurban ağza çekilir ve ısırik (2z4 hasar).
- **Kuyruk:** Hasar vermez ama düşmanı devirir; o el saldıramaz.

↪ Drako

İki metre uzunluğunda, bacakları arasındaki deri perdeyle süzulebilen etçil kertenkeleler. Genellikle yüzeyde yaşar, kimi zaman mağaralara sığınır. İnsana saldıracırlar.

ZS 5 (14+) | **CZ** 4+2 (20 cp) | **Hareket** 24 (8) / süzülme 42 (14) | **Saldırı** +4, 1 × ısırik (1z10) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 7 **Sayı** 1z4 (1z8) | **Taraf** T | **Hazine** U | **DP** 125

↪ Geko

Bir buçuk metre uzunluğunda, etçil, gececi kertenkeleler. Açık mavi pulları turuncu benekli bir desen yaratır.

ZS 5 (14+) | **CZ** 3+1 (14 cp) | **Hareket** 24 (8) | **Saldırı** +3, 1 × ısırik (1z8) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 7 **Sayı** 1z6 (1z10) | **Taraf** T | **Hazine** U | **DP** 50

- **Tırmanma:** Duvara ve ağaca tırmanıp kurbanının üstüne atlarlar.

↪ Tuatara

İki buçuk metre uzunluğunda, iguanaya benzeyen etçil kertenkeleler. Zeytin rengi pulları ve sırtında ak dikenlerden bir ibik vardır. İnsana saldırdıkları bilinir.

ZS 4 (15+) | **CZ** 6 (27 cp) | **Hareket** 18 (6) | **Saldırı** +5, 2 × pençe (1z4) + 1 × ısırik (2z6) | **Kurtulma** Ö10 A11 F12 E13 B14 | **Moral** 6 **Sayı** 1z2 (1z4) | **Taraf** T | **Hazine** V | **DP** 275

- **Gecegörü:** 18 metre; geri çekilebilen göz zarlari sayesinde.

Dev Kırkayak

Bir insan kolu uzunluğunda, çok bacaklı, zehirli haşereler. Nemli ve karanlık yerlerde yaşarlar.

ZS 9 (10+) | **CZ** ½* (2 cp) | **Hareket** 12 (4) | **Saldırı** +0, 1 × ısırik (zehir) | **Kurtulma** Ö14 A15 F16 E17 B18 | **Moral** 7 **Sayı** 2z4 (1z8) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 6

- **Zehir:** ısırik hasar vermez. Kurtulma zarı (ÖLÜM) başarısızsa zayıflatıcı zehir etkisi görülür: 10 gün boyunca yarı hızda hareket dışında hiçbir bedensel iş yapılamaz.

Dev Kurbağa

Uzun ve yapışkan dilli, siğilli iki yaşamlılar. Büyük bir av köpeği boyunda, 70-110 kilo ağırlığındadırlar.

ZS 7 (12+) | **CZ** 2+2 (11 cp) | **Hareket** 18 (6) | **Saldırı** +2, 1 × ısırik (1z4+1) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 6 **Sayı** 1z4 (1z4) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 25

- **Kamufraj:** Ormanda ve karanlık dehlizde renk değiştirdikleri için 1z6'da 1-3 ile şaşırtırlar.
- **Yapışkan dil:** 3 metreye kadar saldırır. İsabet ederse cüce boyuna kadar av ağza çekilir ve ısırılır.
- **Yutma:** Saldırı zarında 20 gelirse küçük kurban bütün yutulur. Bkz. Özel Yetenekler Sözlüğü: Yutma. Her el 1z6 hasar; içeriden saldırılarda -4 ceza. Kurbağa öldükten 6 tur sonra ceset sindirilmiş olur.

Dev Örümcek

Ağ kuran ya da avlanan, insan boyunu aşan örümcekler.

↪ Kara Dul

İki metre uzunluğunda, karnında kızıl kum saati deseni olan kara örümcekler. Ağla dolu inlerde yaşar, kimi zaman insan avlarlar.

ZS 6 (13+) | **CZ** 3* (13 cp) | **Hareket** 12 (4) / ağda 24 (8) | **Saldırı** +2, 1 × ısırık (2z6 + zehir) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 8
Sayı 1z3 (1z3) | **Taraf** T | **Hazine** U | **DP** 50

- **Zehir:** Kurtulma zarı (ÖLÜM) başarısızsa kurban 1 tur içinde ölür.
- **Ağ:** Bkz. Özel Yetenekler Sözlüğü: Ağ.

↪ Tarantella

İki metre uzunluğunda, tarantulaya benzeyen kıllı avcı örümcekler. Doğaları büyüldür.

ZS 5 (14+) | **CZ** 4* (18 cp) | **Hareket** 24 (8) | **Saldırı** +3, 1 × ısırık (1z8 + zehir) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 8
Sayı 1z3 (1z3) | **Taraf** T | **Hazine** U | **DP** 125

- **Zehir:** Kurtulma zarı (ÖLÜM) başarısızsa kurban 2z6 tur boyunca, acı veren sarsıntılarla bir çeşit uğursuz dans eder.
- **Seyredenler:** Zehirlenmiş birini gören de kurtulma zarı (BÜYÜ) atar; başarısızsa aynı biçimde ve aynı süre dans etmeye başlar.
- **Dans:** Dans edenlerin saldırı zarlarına ve zs'lerine -4 ceza uygulanır. Beş turluk danstan sonra tükenip yere yığılır, savunmasız kalırlar.

↪ Yengeç Örümcek

Bir buçuk metre uzunluğunda, çevresine uyacak biçimde renk değiştirebilen avcı örümcekler.

ZS 7 (12+) | **CZ** 2* (9 cp) | **Hareket** 24 (8) | **Saldırı** +1, 1 × ısırık (1z8 + zehir) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 7
Sayı 1z4 (1z4) | **Taraf** T | **Hazine** U | **DP** 25

- **Pusu:** Yukarıdan kurbanın üstüne düşerek saldırırlar.
- **Kamufraj:** 1z6'da 1-4 ile şaşırtırlar.
- **Tırmanma:** Duvar ve tavanda yürüyebilirler.
- **Zehir:** Kurtulma zarı (ÖLÜM) +2 bonusla atılır; başarısızsa kurban 1z4 tur içinde ölür.

Dev Patkan

Uzun burunlu, kahverengi tüylü, köstebeğe benzeyen böcekçiller. Yeraltında yaşar, iyi tünel kazarlar.

ZS 4 (15+) | **CZ** 1 (4 cp) | **Hareket** 36 (12) | **Saldırı** +0, 2 × ısırık (1z6) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 10
Sayı 1z4 (1z8) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 10

- **Öncelik:** İlk saldırdıkları elde önceliği daima kazanırlar; ikinci elde öncelik zarına +1.
- **Yırtıcılık:** Hedefin başına saldırırlar. 3 CZ ve altındaki hedefler kurtulma zarı (ölüm) atar, başarısız olan kaçır.
- **Yankıyla görme:** 12 metreye kadar çevrelerini algırlar; ışıksızlıktan etkilenmezler. Duyamaz hale gelirlse ZS 8'e düşer ve saldırı zarlarına -4 ceza alırlar.
- **Bölge:** Av alanlarını her davetsiz misafire karşı azgınca savunurlar.

Dev Sansar

İki buçuk-üç metre uzunluğunda, kahverengi, altın rengi ya da beyaz kürklü yırtıcılar. Yeraltı tünellerinde tek başına ya da küçük gruplar halinde avlanırlar.

ZS 7 (12+) | **CZ** 4+4 (22 cp) | **Hareket** 30 (10) |
Saldırı +4, 1 × ısırık (2z4 + kan emme) |
Kurtulma Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 8
Sayı 1z4 (1z6) | **Taraf** T | **Hazine** V | **DP** 125

- **Gecegörüş:** 6 metre.
- **Kan emme:** İsabet eden ısırıktan sonra kurbanına kilitlenir ve her el 2z4 hasar verir; ancak sansar ya da kurban ölünce bırakır.
- **İz sürme:** Kokuyla, yaralı avı yeğleyerek.
- **Hazine:** İnde, kurbanlarının cesetleri üzerinde bulunur.

Dev Sülük

Bir metre uzunluğunda, emici ağızlı, sümüklüböceğe benzeyen iğrenç yaratıklar. Bataklıklarda pusuya yatarlar.

ZS 7 (12+) | **CZ** 6 (27 cp) | **Hareket** 18 (6) |
Saldırı +5, 1 × ısırık (1z6 + kan emme) |
Kurtulma Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 10
Sayı 0 (1z4) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 275

- **Kan emme:** İsabet eden ısırıktan sonra kurbanına yapışır ve her el 1z6 hasar verir. Öldürülmeden bırakmaz.
- **Kurban ölürse:** Ayrılır ve sindirmek için gizli bir yere çekilir.

Dev Yengeç

Kıyı sularında pusuya yatan ve kumsalda gezinen aklsız kabuklular. Yüzemezler.

ZS 2 (17+) | **CZ** 3 (13 cp) | **Hareket** 12 (4) |
Saldırı +2, 2 × kısaç (2z6) |
Kurtulma Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 7
Sayı 1z2 (1z6) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 35

- **Doymak bilmez:** Hareket eden her yaratığa saldırırlar.

Devağaç

Ağaca benzeyen, altı metre boyunda dev insansılar. Ormanlarda yaşar ve yalnızca yurtlarının bitkilerini korumakla ilgilenirler. Kendi ağır ve dolambaçlı dillerini konuşurlar.

ZS 2 (17+) | **CZ** 8 (36 cp) | **Hareket** 12 (4) |
Saldırı +7, 2 × yumruk (2z6) |
Kurtulma Ö8 A9 F10 E10 B12 | **Moral** 9
Sayı 0 (1z8) | **Taraf** D | **Hazine** C | **DP** 650

- **Ateşe güvensizlik:** Ateşten ve ateş taşıyandan çekinirler.
- **Kamufraj:** Ormanda 1z6'da 1-3 ile şaşırtırlar; ağaç sanılırlar. Karşılaşma 30 metre ya da daha yakında başlar.
- **Ağaç canlandırma:** Her devağaç, 12 metre içindeki 2 ağacı canlandırabilir ve istediğinde ağaç değiştirir. Canlanan ağaçlar devağaç gibi dövüşür, hareket hızları 6 (2)'dir.

Deve

Kurak iklimlere uyarlanmış huysuz hayvanlar. Çölde taşımacılıkta kullanılırlar.

ZS 7 (12+) | **CZ** 2 (9 cp) | **Hareket** 30 (10) |
Saldırı +1, 1 × ısırık (1) + 1 × tekme (1z4) |
Kurtulma Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 7
Sayı 0 (2z4) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 20

- **Huysuz:** Sahibi dahil yollarına çıkan her yaratığı ısırır ya da tekmeler.
- **Su:** Doyasıya içtikten sonra iki hafta susuz dayanır.
- **Çöl:** Bozuk arazide ve çölde tam hızla ilerler.
- **Yük:** 3,000 sikkeyi zorlanmadan, 6,000 sikkeyi yarı hızla taşır.
- **Hücum:** Deve üzerinden kargı hücumu yapılamaz.

Ejder Kaplumbağa

Kaplumbağa gövdeli ve sert kabuklu, ama ejderha başlı, kuyruklu ve ayaklı devasa deniz canavarları. Okyanusun dibindeki kocaman mağaralarda yaşar, yüzeye pek seyrek çıkarlar.

ZS -2 (20+) | **CZ** 30* (135 cp) | **Hareket** 6 (2) /
yüzme 18 (6) | **Saldırı** +14, [2 × pençe (1z8) + 1 ×
ısırık (10z6)] veya nefes |
Kurtulma Ö4 A5 F6 E5 B8 | **Moral** 10
Sayı 0 (1) | **Taraf** K | **Hazine** H | **DP** 9,000

- **Nefes silahı:** 18 metre boyunda, 6 metre genişliğinde buhar bulutu; günde üç kez. Kurtulma zarı (EJDERHA) yarı hasar.
- **Ada sanılma:** Su yüzeyinde dururken küçük bir ada sanılabilir.
- **Gemi batırma:** Zaman zaman geminin altından çıkarak tekneyi parçalar ve mürettebatı yer.
- **Hazine:** Batık gemilerden toplanmıştır.

Ejderha

Gururlu, kadim, dev, etçil ve kanatlı sürüngenlerden oluşan bir soy. Pek çok alt türü vardır ve çoğu pullarının rengiyle ayırt edilir. Hepsi yumurtlar ve hazinelerini, insan uygarlığından uzaktaki inlerinde biriktirirler.

- **Davranış:** Kaos tarafındaki ejderhalar insanları yemeye çalışır, kimi zaman esir alır. Tarafsızlar saldırabilir ya da aldırılmaz. Düzen tarafındakiler layık gördükleri gruplara yardım edebilir.
- **Gurur:** Ejderhalar son derece gururludur ve dalkavukluğu daima dinlerler.
- **Saldırı düzeni:** Ejderha daima önce nefes silahını kullanır; sonra ya yeniden püskürtür ya da göğüs göğse saldırır (ikisinin şansı eşittir).
- **Nefes silahı:** Günde üç kez. (Bkz. Özel Yetenekler Sözlüğü: Nefes Silahı.) Biçimleri: bulut (10 × 8 metre, 4 metre yüksek), koni (ağızda yarım metre, uçta 6 metre genişlik), hat (boyunca 1 metre genişlik).
- **Unsur bağışıklığı:** Kendi nefesinden ve onun daha zayıf biçimlerinden zarar görmez; benzer saldırılara karşı kurtulma zarını otomatik kazanır. Örneğin kızıl ejderha yanan gazyağından etkilenmez ve Ateş Topu'ndan yarı hasar alır.
- **Dil ve büyü:** Bazı ejderhalar konuşabilir (kendi dilleri ve kamuca). Şansı alt türe göre verilmiştir. Konuşabilenler, rastgele seçilmiş büyücü büyülerini de kullanır.
- **Uyku:** Yerde karşılaşıldığında uyuyor olma şansı alt türe göre verilmiştir. Uyuyan ejderhaya bir el boyunca +2 bonusla saldırılır. Ejderhalar uyuyor numarası da yapabilir.
- **Boyun eğdirme:** Öldürücü olmayan saldırılarla 0 CP'ye düşürülürse yenildiğini kabul eder ve teslim olur. Boyun eğmiş bir

ejderha, fırsatını bulursa kaçmaya ya da saldırmaya kalkar; can puanı başına 1,000 as'ye kadar satılabilir.

- **Yaş:** Aşağıdaki değerler orta boy ejderhalarıdır. Gençler 3 CZ'ye kadar daha az can zararına ve hazinenin dörtte ya da yarısına; yaşlılar 3 CZ 'ye kadar fazlasına ve iki katı hazineye sahiptir.
- **İn:** Ejderhanın hazinesi daima iyi gizlenmiş ininde durur ve nadiren korumasız bırakılır.

↪ Ak Ejderha

Soğuk diyarlarda bulunur.

ZS 3 (16+) | **CZ** 6** (27 cp) | **Hareket** 18 (6) / uçma 48 (16) | **Saldırı** +5, [2 × pençe (1z4) + 1 × ısırk (2z8)] veya nefes | **Kurtulma** Ö10 A11 F12 E13 B14 | **Moral** 8 **Sayı** 1z4 (1z4) | **Taraf** T | **Hazine** H | **DP** 725

- **Nefes silahı:** 16 metre boyunda soğuk konisi.
- **Dil ve büyü:** %10; 3 × 1. derece.
- **Uyku:** %50.

↪ Altın Ejderha

Her arazide karşılaşılabılır; çoğu zaman bir insan ya da hayvan kılığındadır.

ZS -2 (20+) | **CZ** 11** (49 cp) | **Hareket** 18 (6) / uçma 48 (16) | **Saldırı** +8, [2 × pençe (2z4) + 1 × ısırk (6z6)] veya nefes | **Kurtulma** Ö6 A7 F8 E8 B10 | **Moral** 10 **Sayı** 1z4 (1z4) | **Taraf** D | **Hazine** H | **DP** 2,700

- **Nefes silahı:** 18 metre boyunda ateş konisi ya da klor gazı bulutu.
- **Dil ve büyü:** %100; 4 × 1. derece, 4 × 2. derece, 4 × 3. derece.
- **Uyku:** %5.
- **Şekil değiştirme:** İnsan ya da hayvan biçimine girebilir.

↪ Deniz Ejderi

Yeşil pullu, yüzgeç kanatlı, sarımsı ibikli akıllı su ejderhaları. Okyanusun derinliklerinde, mağaralarda ve batıklarda yaşarlar. Kimi zaman hazinesini almak ve mürettebatını yemek için gemilere saldırırlar.

ZS 1 (18+) | **CZ 8** (36 cp)** | **Hareket** yüzme 36 (12) / 36 (12) | **Saldırı** +7, 1 × ısırik (3z8) veya nefes | **Kurtulma** Ö8 A9 F10 E10 B12 | **Moral** 9
Sayı 0 (1z4) | **Taraf** T | **Hazine** H | **DP** 1,750

- **Nefes silahı:** Zehirli tükürük; 20 metre menzil, 4 metre çap. Kurtulma zarı (EJDERHA) başarısız olursa ölümle sonuçlanır. Zehir bir el sonra etkisizleşir.
- **Dil ve büyü:** %20; 3 × 1. derece, 3 × 2. derece.
- **Uyku:** %30.
- **Süzülme:** Sudan sıçrayıp 6 ele kadar süzülebilir.

↪ Kara Ejderha

Bataklıklarda ve sazlıklarda yaşar.

ZS 2 (17+) | **CZ 7** (31 cp)** | **Hareket** 18 (6) / uçma 48 (16) | **Saldırı** +6, [2 × pençe (1z4+1) + 1 × ısırik (2z10)] veya nefes | **Kurtulma** Ö8 A9 F10 E10 B12 | **Moral** 8
Sayı 1z4 (1z4) | **Taraf** K | **Hazine** H | **DP** 1,250

- **Nefes silahı:** 12 metre boyunda asit hattı.
- **Dil ve büyü:** %20; 4 × 1. derece.
- **Uyku:** %40.

↪ Kızıl Ejderha

Tepelerde ve dağlarda yaşar.

ZS -1 (20+) | **CZ 10** (45 cp)** | **Hareket** 18 (6) / uçma 48 (16) | **Saldırı** +8, [2 × pençe (1z8) + 1 × ısırik (4z8)] veya nefes | **Kurtulma** Ö6 A7 F8 E8 B10 | **Moral** 10
Sayı 1z4 (1z4) | **Taraf** K | **Hazine** H | **DP** 2,300

- **Nefes silahı:** 18 metre boyunda ateş konisi.
- **Dil ve büyü:** %50; 3 × 1. derece, 3 × 2. derece, 3 × 3. derece.
- **Uyku:** %10.

↪ Mavi Ejderha

Açık ovaları ve çölleri yeğler.

ZS 0 (19+) | **CZ 9** (40 cp)** | **Hareket** 18 (6) / uçma 48 (16) | **Saldırı** +7, [2 × pençe (1z6+1) + 1

× ısırik (3z10)] veya nefes | **Kurtulma** Ö8 A9 F10 E10 B12 | **Moral** 9
Sayı 1z4 (1z4) | **Taraf** T | **Hazine** H | **DP** 2,300

- **Nefes silahı:** 20 metre boyunda yıldırım hattı.
- **Dil ve büyü:** %40; 4 × 1. derece, 4 × 2. derece.
- **Uyku:** %20.

↪ Yeşil Edjerha

Ormanlarda ve balta girmemiş yerlerde yuvalanır.

ZS 1 (18+) | **CZ 8** (36 cp)** | **Hareket** 18 (6) / uçma 48 (16) | **Saldırı** +7, [2 × pençe (1z6) + 1 × ısırik (3z8)] veya nefes | **Kurtulma** Ö8 A9 F10 E10 B12 | **Moral** 9
Sayı 1z4 (1z4) | **Taraf** K | **Hazine** H | **DP** 1,750

- **Nefes silahı:** Klor gazı bulutu.
- **Dil ve büyü:** %30; 3 × 1. derece, 3 × 2. derece.
- **Uyku:** %30.

Elemental

Element alemlerinden çağrılan devasa varlıklar. Ancak büyüyle, büyülü eşyayla ya da bir tılsımla çağrılırlar ve çağıranın yoğunlaşması sürdüğü sürece buyruk altında kalırlar.

- **Silah bağışıklığı:** Yalnızca büyülü silahlarla yaralanırlar.
- **Boyut:** Çağrılış biçimine göre 8, 12 ya da 16 CZ'de gelir.
- **Denetim:** Çağırın yoğunlaşmasını bozarsa elemental serbest kalır ve çağırana saldırır.

↪ Ateş Elementali

Dönen ateş sütunları biçiminde varlıklar.

ZS 2 (17+) | **CZ 8 / 12 / 16* (36 / 54 / 72 cp)** | **Hareket** 24 (8) | **Saldırı** +7 / +9 / +11, 1 × darbe (1z8 / 2z8 / 3z8) | **Kurtulma** Ö8 A9 F10 E10 B12 / Ö6 A7 F8 E8 B10 / Ö2 A3 F4 E3 B6 | **Moral** 10
Sayı 1 (1) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 1,200 / 1,900 / 2,300

- **Suyla engellenir:** Kendi çapından geniş bir su kanalını aşamaz.
- **Soğuk yaratıklara zarar:** Fazladan 1z8 hasar verir.

↪ Hava Elementali

Dönen devasa hava burguları biçiminde varlıklardır.

ZS 2 (17+) | **CZ** 8 / 12 / 16* (36 / 54 / 72 cp) | **Hareket** uçuş 72 (24) | **Saldırı** +7 / +9 / +11, 1 × darbe (1z8 / 2z8 / 3z8) | **Kurtulma** Ö8 A9 F10 E10 B12 / Ö6 A7 F8 E8 B10 / Ö2 A3 F4 E3 B6 | **Moral** 10 | **Sayı** 1 (1) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 1,200 / 1,900 / 2,300

- **Kasırga:** 2 CZ'den az yaratıklar savrulur; kurtulma zarı (ölüm).
- **Uçan yaratıklara zarar:** Fazladan 1z8 hasar verir.

↪ Su Elementali

Dev su dalgaları biçiminde varlıklardır.

ZS 2 (17+) | **CZ** 8 / 12 / 16* (36 / 54 / 72 cp) | **Hareket** 12 (4) / yüzme 36 (12) | **Saldırı** +7 / +9 / +11, 1 × darbe (1z8 / 2z8 / 3z8) | **Kurtulma** Ö8 A9 F10 E10 B12 / Ö6 A7 F8 E8 B10 / Ö2 A3 F4 E3 B6 | **Moral** 10 | **Sayı** 1 (1) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 1,200 / 1,900 / 2,300

- **Suya bağlı:** Sudan 12 metreden fazla uzaklaşamaz.
- **Sudaki yaratıklara zarar:** Fazladan 1z8 hasar verir.

↪ Toprak Elementali

Yürüyen kaya ve toprak yığınları biçiminde varlıklardır.

ZS 2 (17+) | **CZ** 8 / 12 / 16* (36 / 54 / 72 cp) | **Hareket** 12 (4) | **Saldırı** +7 / +9 / +11, 1 × darbe (1z8 / 2z8 / 3z8) | **Kurtulma** Ö8 A9 F10 E10 B12 / Ö6 A7 F8 E8 B10 / Ö2 A3 F4 E3 B6 | **Moral** 10 | **Sayı** 1 (1) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 1,200 / 1,900 / 2,300

- **Suyla engellenir:** Su üzerinden geçemez.
- **Yerdeki yaratıklara zarar:** Yere basan yaratıklara fazladan 1z8 hasar verir.

Elf

İnce yapılı, uzun ömürlü, ormanda yaşayan insansılar. Büyüye ve kılıca aynı ölçüde yatkındırlar.

ZS 5 (14+) | **CZ** 1+1* (5 cp) | **Hareket** 24 (8) | **Saldırı** +1, 1 × silah (1z8 veya silaha göre) | **Kurtulma** Ö12 A13 F13 E15 B15 | **Moral** 8 (liderle 10) | **Sayı** 1z4 (2z12) | **Taraf** T veya K | **Hazine** E | **DP** 19

- **Büyü:** Her elf bir büyücü gibi tek bir 1. derece büyü kullanır.
- **Gecegörü:** 12 metre.
- **Lider:** Her 20 elfe 1z4+1 seviyesinde bir lider eşlik eder; liderde büyümlü eşya bulunabilir.
- **Gulyabani felcine bağışıklık.**

Eşkıya

Yol keserek geçinen haydutlar. Haydutlardan farkı, gruplar halinde ve bir reisin buyruğunda çalışmalarıdır.

ZS 6 (13+) | **CZ** 1 (4 cp) | **Hareket** 24 (8) | **Saldırı** +0, 1 × silah (1z6 veya silaha göre) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 8 | **Sayı** 0 (1z4 × 10) | **Taraf** T veya K | **Hazine** A | **DP** 10

- **Teçhizat:** %50'si deri zırh, kalkan ve kılıç; %25'i deri zırh, kılıç ve kısa yay; %25'i örgü zırh, kalkan ve kılıç taşı.
- **Liderler:** Her 30 eşkıyaya bir 4. seviye savaşçı düşer. Kampın başında 9. seviye bir savaşçı bulunur; ayrıca 1z2 büyücü (1z6+1 seviye) ve bir ruhban (1z6+1 seviye) eşlik edebilir.
- **Kamp:** Yabanlıktaki kamplarında kadınlar, çocuklar ve hazine bulunur.
- **Pusu:** Yol boylarında pusu kurar, sayıca üstün olduklarında teslim olmayı teklif ederler.

Fırtazı

Köpek büyüklüğünde, altın renkli tüylü, kısa mesafede ışınlanabilen akıllı hayvanlar. Düzen tarafındadırlar ve yerbüken parslardan nefret ederler.

ZS 5 (14+) | **CZ** 4* (18 cp) | **Hareket** 36 (12) | **Saldırı** +3, 1 × ısırik (1z6) | **Kurtulma** Ö10 A11 F12 E13 B14 | **Moral** 6 **Sayı** 1z6 (1z6) | **Taraf** D | **Hazine** C | **DP** 125

- **Işınlanma:** Her el, düşmanın arkasına geçmek için kısa bir mesafe ışınlanabilir. Işınlanan fırtazı o el önceliği kazanır ve arkadan saldırı yapar.
- **Sürü taktiği:** Bir kurbanın çevresinde belirip kaybolarak savaşırlar; hepsi aynı anda görünmez.
- **Yerbüken pars düşmanlığı:** Gördükleri yerde saldırırlar.

Fil

Altı ton ağırlığında, kalın derili dev otçullar. Kimi halklar onları savaşta kullanır.

ZS 5 (14+) | **CZ** 9 (40 cp) | **Hareket** 24 (8) | **Saldırı** +7, 2 × diş (2z4) veya 1 × çiğneme (4z8) | **Kurtulma** Ö10 A11 F12 E13 B14 | **Moral** 8 **Sayı** 0 (1z20) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 900

- **Çiğneme:** Kendinden küçük yaratıkları ezerek geçer.
- **Fildişi:** Her çift diş 1z8 × 100 as eder.
- **Savaş fili:** Eğitilmiş filler bir kule ve 3-4 okçu taşıyabilir.

Fundaperi

Otuz santim boyunda, kanatlı, şakacı orman perileri. Şaka yapmayı ve yolcuları yoldan çıkarmayı severler.

ZS 5 (14+) | **CZ** ½* (2 cp) | **Hareket** 18 (6) / uçma 54 (18) | **Saldırı** +0, 1 × silah (1z4) | **Kurtulma** Ö12 A13 F13 E15 B15 | **Moral** 7 **Sayı** 0 (3z6) | **Taraf** T | **Hazine** S | **DP** 6

- **Görünmezlik:** İstedikleri anda görünmez olurlar; saldırdıklarında görünür olurlar.

- **Yanılsama:** Günde bir kez, gerçek gibi görünen bir yanılsama yaratırlar.
- **Şakacılık:** Öldürmekten çok utandırmayı, yol şaşırtmayı ve eşya çalmayı yeğlerler.

Gergedan

Kalın derili, boynuzlu, huysuz otçullar.

- **Hücum:** Göğüs göğse dövüşte değilken, en az 20 metrelik açık koşu alanı gerekir; boynuz çift hasar verir.
- **Çiğneme:** Her el 1z4'te 3 ihtimalle; insan boyunda ve küçük yaratıklara +4 saldırı.

↪ Sıradan Gergedan

Sıcak ovalarda ve çalılıklarda yaşar.

ZS 5 (14+) | **CZ** 6 (27 cp) | **Hareket** 24 (8) | **Saldırı** +5, 1 × boynuz (2z4) veya 1 × çiğneme (2z8) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 6 **Sayı** 0 (1z12) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 275

- **Hücum; çiğneme:** Bkz. Gergedan

↪ Tüylü Gergedan

Soğuğa uyum sağlamış dev gergedanlar; gövdeleri gür ak kürkle kaplıdır. Soğuk diyarlarda sürü halinde yaşarlar.

ZS 4 (15+) | **CZ** 8 (36 cp) | **Hareket** 24 (8) | **Saldırı** +7, 1 × boynuz (2z6) veya 1 × çiğneme (2z12) | **Kurtulma** Ö10 A11 F12 E13 B14 | **Moral** 6 **Sayı** 0 (1z8) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 650

- Hücum; çiğneme: Bkz. Gergedan

Gnom

Cücelere benzeyen ama daha küçük ve daha kurnaz insansılar. Yeraltındaki oyuklarında yaşar, maden ve mücevher işlerler.

ZS 5 (14+) | **CZ** 1 (4 cp) | **Hareket** 18 (6) | **Saldırı** +0, 1 × silah (1z6 veya silaha göre) | **Kurtulma** Ö8 A9 F10 E13 B12 | **Moral** 8 (liderle 10) **Sayı** 1z8 (5z8) | **Taraf** D | **Hazine** C | **DP** 10

- **Gecegörüş:** 18 metre.

- **Lider:** Her 20 gnoma 1z6+1 seviyesinde bir lider eşlik eder.
- **Kobolt** düşmanlığı: Gördükleri yerde saldırırlar.

Goblin

Kısa, çirkin, toprak renkli tenli, kızıl gözlü insansılar. Yeraltında yaşarlar.

ZS 6 (13+) | **CZ** 1-1 (3 cp) | **Hareket** 12 (4) | **Saldırı** +0, 1 × silah (1z6 veya silaha göre) | **Kurtulma** Ö14 A15 F16 E17 B18 | **Moral** 7 (kralla 9) | **Sayı** 2z4 (6z10) | **Taraf** K | **Hazine** R (C) | **DP** 5 (muhafız 20, kral 35)

- **Gecegörüş:** 18 metre.
- **Güneş nefreti:** Gün ışığında saldırı zarlarına -1.
- **Kurt binicileri:** Goblin gruplarının %20'sinde, dörtte biri azman kurda binmiştir.
- **Cüce düşmanlığı:** Gördükleri yerde saldırırlar.
- **Kral ve muhafızlar:** İnde 3 CZ'lik (15 cp) bir kral ve 2z6 kadar 2 CZ'lik muhafız yaşar. Bunlar gün ışığında ceza almaz. Kral hasara +1 alır.
- **Zula:** C hazinesi yalnızca yabanlıkta ya da inde bulunur.

Golem

Bir büyücünün ya da ruhbanın cansız maddeden yaptığı ve büyüyle canlandırdığı hizmetkârlar. Akılları yoktur; yalnızca yaratıcılarının buyruğunu yerine getirirler.

- **Silah bağışıklığı:** Yalnızca büyülü silahlarla yaralanırlar.
- **Bağışıklık:** Zihni etkileyen büyülerden, zehirden, gazdan ve hortlak kovmadan etkilenmezler; moral sınaması atmazlar.

↪ Ahşap Golem

Bir metre boyunda, kabaca yontulmuş ahşap insan biçimleri.

ZS 7 (12+) | **CZ** 2+2 (11 cp) | **Hareket** 24 (8) | **Saldırı** +2, 1 × yumruk (1z8) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 12 | **Sayı** 1 (1) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 25

- **Silah bağışıklığı; bağışıklık:** Bkz. Golem.
- **Öncelik:** Katı hareketleri yüzünden öncelik zarına -1.
- **Yanıcı:** Ateş saldırılarına karşı kurtulma zarlarına -2; her hasar zarı başına 1 fazladan hasar alır.

↪ Kehribar Golem

Dev kedi (aslan, kaplan) biçiminde yapılmıştır.

ZS 6 (13+) | **CZ** 10** (45 cp) | **Hareket** 36 (12) | **Saldırı** +8, 2 × pençe (2z6) + 1 × ısırık (2z10) | **Kurtulma** Ö10 A11 F12 E13 B14 | **Moral** 12 | **Sayı** 1 (1) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 2,300

- **Silah bağışıklığı; bağışıklık:** Bkz. Golem
- **İz sürme:** Şaşmadan.
- **Görünmezi sezme:** 12 metre içinde.

↪ Kemik Golem

İki metre boyunda, insan kemiğinden yapılmış insansı biçimler. Gövdenin çeşitli yerlerinden çıkan dört kolu vardır.

ZS 2 (17+) | **CZ** 8 (36 cp) | **Hareket** 24 (8) | **Saldırı** +7, 2 veya 4 × silah (1z6 veya silaha göre) | **Kurtulma** Ö10 A11 F12 E13 B14 | **Moral** 12 | **Sayı** 1 (1) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 650

- **Silah bağışıklığı; bağışıklık:** Bkz. Golem
- **Silahlar:** 4 tek elli ya da 2 çift elli silah.
- **Çoklu hedef:** Her el en fazla 2 düşmana saldırabilir.
- **Element bağışıklığı:** Ateşten, soğuktan ve yıldırımdan zarar görmez.

↪ Tunç Golem

Ateş devlerine benzeyen, içinde büyük bir sıcaklık taşıyan tunç yapılar.

ZS 0 (19+) | **CZ** 20** (90 cp) | **Hareket** 48 (16) | **Saldırı** +13, 1 × yumruk (3z10 + 1z10 sıcaklık) | **Kurtulma** Ö6 A7 F8 E8 B10 | **Moral** 12 | **Sayı** 1 (1) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 4,300

- **Silah bağışıklığı; bağışıklık:** Bkz. Golem

- **Alevli kan:** Kesici bir silahla yaralanırsa sıvı ateş fışkırır; saldıran 2z6 hasar alır, kurtulma zarı (ölüm) ile kaçınabilir.
- **Element bağışıklığı:** Ateşten zarar görmez.

Gorgon

Demir pullu bir boğaya benzeyen büyülü canavarlar. Ovalarda ve dağ eteklerinde yaşarlar.

ZS 2 (17+) | **CZ** 8* (36 cp) | **Hareket** 24 (8) | **Saldırı** +7, 1 × boynuz (2z6) veya 1 × nefes (taşlaştırma) | **Kurtulma** Ö8 A9 F10 E10 B12 | **Moral** 8 | **Sayı** 1z2 (1z4) | **Taraf** K | **Hazine** E | **DP** 1,200

- **Hücum:** Göğüs göğse dövüşte değilken, en az 20 metrelik açık bir koşu alanı gerekir; boynuz çift hasar verir.
- **Taşlaştıran nefes:** 12 metre boyunda, 2 metre genişliğinde bulut. Bulutun içindekiler taşa döner; kurtulma zarı (FELÇ). Kendi nefesinden zarar görmez.

Goril, beyaz

Albino, otçul, goril benzeri maymunlar. Mağaralarda yaşar, geceleri yiyecek aramaya çıkarlar.

ZS 6 (13+) | **CZ** 4 (18 cp) | **Hareket** 24 (8) | **Saldırı** +3, 2 × pençe (1z4) veya 1 × atılan kaya (1z6) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 7 | **Sayı** 1z6 (2z4) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 75

- **Bölge:** İnlerini önce tehditle, sonra şiddetle savunurlar.

Göçebe

Bozkırlarda ve çöllerde çadırlarda ya da geçici kulübelerde yaşayan boylar. Kimi savaşçı, kimi barışçıldır.

ZS 7 (12+) | **CZ** 1 (4 cp) | **Hareket** 24 (8) | **Saldırı** +0, 1 × silah (1z6 veya silaha göre) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 8 | **Sayı** 0 (1z4 × 10) | **Taraf** Her taraf | **Hazine** A | **DP** 10

- **Atlı:** Binek atına, çölde deveye binerler.
- **Teçhizat (çöl):** %50'si deri zırh, kalkan ve kargı; %30'u örgü zırh, kalkan ve kargı; %20'si deri zırh ve kısa yay taşır.
- **Teçhizat (bozkır):** %50'si deri zırh ve kısa yay; %20'si deri zırh, kalkan ve kargı; %20'si örgü zırh ve kısa yay; %10'u örgü zırh, kalkan ve kargı taşır ve savaş atına binebilir.
- **Liderler:** Her 25 kişiye 2., her 40 kişiye 4. seviye bir savaşçı düşer. Obanın başında 8. seviye bir bey, her 100 kişiye 5. seviye bir savaşçı bulunur. %50 ihtimalle 9. seviye bir ruhban, %25 ihtimalle 8. seviye bir büyücü eşlik eder.
- **Zula:** A hazinesi yalnızca obada bulunur.
- **Tacir:** Çoğu zaman uzak diyarlara dair haber ve söylenti taşırlar.

Gölge

Gölgeye benzeyen, akıllı, cisimsiz yaratıklar. Hortlak değildirler; bu, kutsal su ve hortlak kovmanın onlara işlememesi demektir.

ZS 7 (12+) | **CZ** 2+2* (11 cp) | **Hareket** 18 (6) | **Saldırı** +2, 1 × dokunuş (1z4 + kuvvet emme) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 12 | **Sayı** 1z8 (1z12) | **Taraf** K | **Hazine** F | **DP** 35

- **Şaşkınlık:** 1z6'da 1-5.
- **Kuvvet emme:** Her isabette kurban 1 KUVVET kaybeder; 8 tur sonra geri gelir. KUVVET'i 0'a düşen karakter bir gölgeye dönüşür.
- **Silah bağışıklığı:** Yalnızca büyülü saldırılarla yaralanır.
- **Büyü bağışıklığı:** Cezbetme ve uyku büyülerinden etkilenmez.

Görünmez Avcı

Güçlü büyücülerin bir iş gördürmek için başka diyardan çağırdığı, son derece akıllı büyülü yaratıklar.

ZS 3 (16+) | **CZ** 8* (36 cp) | **Hareket** 24 (8) | **Saldırı** +7, 1 × darbe (4z4) | **Kurtulma** Ö8 A9 F10 E10 B12 | **Moral** 12 | **Sayı** 1 (1) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 1,200

- **Görünmezlik:** Sürekli görünmezdir.

- **İz sürme:** Şaşmadan.
- **Şaşkınlık:** 1z6'da 1-5; hedef görünmezi sezemiyorsa.
- **Öldürülürse:** Geldiği diyara döner.

Grifon

Kartal başı, kanatları ve ön pençeleriyle aslan gövdesini birleştiren iri, açgözlü yırtıcılar. At avlarlar.

ZS 5 (14+) | **CZ** 7 (31 cp) | **Hareket** 24 (8) / uçma 72 (24) | **Saldırı** +6, 2 × pençe (1z4) + 1 × ısırık (2z8) | **Kurtulma** Ö10 A11 F12 E13 B14 | **Moral** 8 **Sayı** 0 (2z8) | **Taraf** T | **Hazine** E | **DP** 450

- **At saldırısı:** 24 metre içindeki atlara, moral sınavasını geçmedikçe saldırırlar.
- **Yuva savunması:** Yaklaşana saldırırlar.
- **Evcilleştirme:** Yakalanan yavrular sadık binek olarak yetiştirilebilir. Azgın huyları eğitimle giderilemez: yine de içgüdüyle atlara saldırırlar.

Gulyabani

Diri etine aç, çirkin, hayvanlaşmış insan hortlakları.

ZS 6 (13+) | **CZ** 2* (9 cp) | **Hareket** 18 (6) | **Saldırı** +1, 2 × pençe (1z3 + felç) + 1 × ısırık (1z3 + felç) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 9 **Sayı** 1z6 (2z8) | **Taraf** K | **Hazine** B | **DP** 25

- **Hortlak:** Bkz. Özel Yetenekler Sözlüğü: Hortlak.
- **Felç:** 2z4 tur; kurtulma zarı (FELÇ). Elfler ve orkodan büyük yaratıklar etkilenmez. Bir hedefi felç ettikten sonra başkalarına saldırırlar.

Harpiya

Dev kartal kanatlı ve alt gövdeli, çirkin cadılar. Şarkılarıyla kurbanlarını sonlarına çekerler.

ZS 7 (12+) | **CZ** 3* (13 cp) | **Hareket** 12 (4) / uçma 30 (10) | **Saldırı** +2, 2 × pençe (1z4) + 1 × silah (1z6 veya silaha göre) + 1 × şarkı (cezbetme) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 7 **Sayı** 1z6 (2z4) | **Taraf** K | **Hazine** C | **DP** 50

- **Cezbetme:** Şarkıyı duyan herkes kurtulma zarı (BÜYÜ) atar; başarısız olan cezbedilir (bkz. Durumlar: Cezbedilmiş) ve harpiyalara doğru yürür. Kurtulan, o karşılaşmada bir daha etkilenmez. Harpiyaların ölümü cezbi bozar.
- **Büyü direnci:** Tüm kurtulma zarlarına +2.

Hayalet

Cisimsiz hortlaklar; hortlakların en güçlülerinden biri.

ZS 2 (17+) | **CZ** 6** (27 cp) | **Hareket** 30 (10) / uçma 60 (20) | **Saldırı** +5, 1 × dokunuş (1z8 + enerji emme) | **Kurtulma** Ö10 A11 F12 E13 B14 | **Moral** 11 **Sayı** 1z4 (1z8) | **Taraf** K | **Hazine** E | **DP** 725

- **Hortlak:** Bkz. Özel Yetenekler Sözlüğü: Hortlak.
- **Cisimsizlik:** Bkz. Özel Yetenekler Sözlüğü.
- **Enerji emme:** İsabet eden dokunuş 2 seviye emer. Tüm seviyeleri emilen karakter ertesi gece hayalet olarak hortlar ve onu öldürenin buyruğuna girer.

Haydut

Soygunla geçinen figüran (ODK) hırsızlar.

ZS 6 (13+) | **CZ** 1 (4 cp) | **Hareket** 24 (8) | **Saldırı** +0, 1 × silah (1z6 veya silaha göre) | **Kurtulma** Ö13 A14 F13 E16 B15 | **Moral** 8 **Sayı** 1z8 (3z10) | **Taraf** T veya K | **Hazine** U (A) | **DP** 10

- **Hile:** Kurbanlarını şaşırtmak için kılık değiştirir ya da tuzak kurarlar.
- **Lider:** Başlarında 2. seviye ya da daha yüksek biri (herhangi bir insan sınıfı) bulunabilir.
- **Zula:** A hazinesi yalnızca yabanlıktaki inlerinde bulunur.

Haydut Sinek

Bir metre uzunluğunda, sarı-siyah çizgili etçil sinekler. Katil ariya benzerler ve onları avlarlar. İnsana da saldırabilirler.

ZS 6 (13+) | **CZ** 2 (9 cp) | **Hareket** 18 (6) / uçma 36 (12) | **Saldırı** +1, 1 × ısırık (1z8) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 8
Sayı 1z6 (2z6) | **Taraf** T | **Hazine** U | **DP** 20

- **Şaşkınlık:** Gölgede sabırla beklerler; 1z6'da 1-4 ile şaşırtırlar.
- **Zehir bağımsızlığı:** Katil arı zehrinden etkilenmezler.
- **Sıçrama:** 6 metreye kadar sıçrayıp saldırabilirler.

Hidra

Çok başlı, ejderhaya benzeyen iri yaratıklar. Suya uyarlanmış, yüzgeçli deniz hidraları da vardır.

ZS 5 (14+) | **CZ** 5-12 (cz başına 8 cp) | **Hareket** 24 (8) | **Saldırı** +4 ilâ +9, 5-12 × ısırık (1z10) | **Kurtulma** Savaşçı, cz'sine denk | **Moral** 9
Sayı 1 (1) | **Taraf** T | **Hazine** B | **DP** 175 / 275 / 450 / 650 / 900 / 900 / 1,100 / 1,100

- **Başlar:** 1z8+4 baş; her baş 1 CZ demektir.
- **Baş devirme:** Aldığı her 8 CP hasar için bir baş işlevsiz kalır ve artık saldıramaz.
- **Çeşitleri:** Zehirli, ateş püskürten vb. özel hidralara da rastlanır.

Hipogrif

Dev kartal başı ve ön gövdesiyle at gövdesini birleştiren olağanüstü yaratıklar. Sarp kayalıklarda yuvalanırlar.

ZS 5 (14+) | **CZ** 3+1 (14 cp) | **Hareket** 36 (12) / uçma 72 (24) | **Saldırı** +3, 2 × pençe (1z6) + 1 × ısırık (1z10) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 8
Sayı 0 (2z8) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 50

- **Pegasus düşmanlığı:** Gördükleri yerde genellikle saldırırlar.
- **Binek:** İnsan boyunda bir binici taşıy ve binek olarak eğitilebilir.

Hobgoblin

Goblinlerin daha iri ve daha kötü huylu akrabaları. Yeraltında yaşar ama avı sık sık yüzeyde ararlar.

ZS 6 (13+) | **CZ** 1+1 (5 cp) | **Hareket** 18 (6) | **Saldırı** +1, 1 × silah (1z8 veya silaha göre) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 8 (kralla 10)
Sayı 1z6 (4z6) | **Taraf** K | **Hazine** D | **DP** 15 (muhafız 75, kral 175)

- **Kral ve muhafızlar:** İnde 5 CZ'lik (22 cp) bir kral ve 1z4 kadar 4 CZ'lik muhafız yaşar. Kral hasara +2 alır. Muhafızlar arasında bir tûlyabani bulunabilir.

Hortu

Kötücül ruhların ele geçirdiği insan ya da insansı cesetleri.

ZS 5 (14+) | **CZ** 3* (13 cp) | **Hareket** 18 (6) | **Saldırı** +2, 1 × dokunuş (enerji emme) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 12
Sayı 1z6 (1z8) | **Taraf** K | **Hazine** B | **DP** 50

- **Hortlak:** Bkz. Özel Yetenekler Sözlüğü: Hortlak.
- **Silah bağımsızlığı:** Yalnızca gümüş ya da büyülü silahla yaralanır.
- **Enerji emme:** İsabet eden dokunuş 1 seviye emer. Tüm seviyeleri emilen karakter 1z4 gün içinde hortu olarak hortlar ve onu öldürenin buyruğuna girer.

İfrit (küçük)

Ateş aleminden gelen, kendi iradesi olan, akıllı ve son derece büyülü varlıklar. Şeytani yüzlü dev adamlar biçiminde, sıcaklık ve duman kuşağıyla görünürler.

ZS 3 (16+) | **CZ** 10* (45 cp) | **Hareket** 18 (6) / uçma 48 (16) | **Saldırı** +8, 1 × yumruk (2z8) veya büyü | **Kurtulma** Ö4 A5 F6 E5 B8 | **Moral** 12
Sayı 1 (1) | **Taraf** K | **Hazine** Yok | **DP** 1,600

- **Silah bağımsızlığı:** Yalnızca büyülü saldırılarla yaralanır.
- **Büyü benzeri yetenekler:** Her biri günde üç kez: alev duvarı, görünmezlik, gaz biçimine girme, boyut büyütme, yanılısma yaratma.
- **Taşıma:** Uçarken 10,000 sikkeye kadar.

- **Cin düşmanlığı:** Gördükleri yerde saldırırlar.
- **Bağlanmış hizmetkâr:** Yüksek seviyeli büyücüler ifrit çağırma büyüsü araştırabilir. 101 gün hizmete bağlanır. İfrit haindir: buyruğun harfine uyarken ruhunu çiğner.

İskelet

Güçlü büyücülerin ya da ruhbanların bekçi olarak ayağa kaldırdığı insansı kemikler. Mezarlıklarda, lahitlerde ve terk edilmiş yerlerde bulunur.

ZS 7 (12+) | **CZ** 1 (4 cp) | **Hareket** 12 (4) | **Saldırı** +0, 1 × silah (1z6 veya silaha göre) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 12 | **Sayı** 3z4 (3z10) | **Taraf** K | **Hazine** Yok | **DP** 10

- **Hortlak:** Bkz. Özel Yetenekler Sözlüğü: Hortlak.

Kankuşu

Tüylü, kuşa benzeyen, uzun ve sivri gagalı yaratıklar.

ZS 7 (12+) | **CZ** 1* (4 cp) | **Hareket** 6 (2) / uçuş 36 (12) | **Saldırı** +0, 1 × gaga (1z3 + kan emme) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 9 | **Sayı** 1z10 (3z12) | **Taraf** T | **Hazine** L | **DP** 13

- **Dalış:** İlk saldırıda saldırı zarına +2.
- **Kan emme:** İsabet ettiğinde tutunur ve her el 1z3 hasar verir; ancak kankuşu ya da kurban ölünce bırakır.

Karabalçık

Bir buçuk metreden on metreye kadar büyüeyebilen, biçimsiz, kara jölemsi akılsız kütleler. Doymak bilmez bir açlıkla hareket ederler.

ZS 6 (13+) | **CZ** 10* (45 cp) | **Hareket** 12 (4) | **Saldırı** +8, 1 × dokunuş (3z8) | **Kurtulma** Ö10 A11 F12 E13 B14 | **Moral** 12 | **Sayı** 1 (0) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 1,600

- **Bağışıklık:** Yalnızca ateşe dayalı saldırılardan zarar görür.

- **Bölünme:** Ateş dışı her saldırı (büyüler dahil) bölünmeye yol açar. Bkz. Özel Yetenekler Sözlüğü: Bölünme. Her isabet, 1z8 hasar veren 2 CZ'lik bir balçık doğurur.
- **Ahşap ve metal çözme:** Bir turda ahşabı ve metali eritir.
- **Tırmanma:** Duvar ve tavanda hareket edebilir.
- **Sızma:** Küçük delik ve çatlaklardan geçer.

Karakeler

Çevik elli, uzun bacaklı, kısa kuyruklu, başında ve kollarında dikenli ibikler olan akıllı sürüngen insansılar.

ZS 5 (14+) | **CZ** 2* (9 cp) | **Hareket** 24 (8) | **Saldırı** +1, 2 × pençe (1z4) + 1 × ısırık (1z4) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 9 | **Sayı** 1z8 (5z8) | **Taraf** K | **Hazine** A | **DP** 25

- **Kinci:** Karşılaştıkları her yaratığı öldürmeye çalışırlar.
- **Kamufraj:** Renk değiştirdikleri için 1z6'da 1-4 ile şaşırtırlar. Kaya duvarların dibinde bekleyip pusu kurarlar.
- **Mide bulandıran koku:** Derilerindeki yağ, insanları ve yarı insanları hasta eder: kurtulma zarı (ölüm) başarısızsa karakelerle göğüs göğse dövüşte saldırı zarlarına -2.

Katır

İnatçı at-eşek melezi; yük hayvanı olarak kullanılır.

ZS 7 (12+) | **CZ** 2 (9 cp) | **Hareket** 24 (8) | **Saldırı** +1, 1 × tekme (1z4) veya 1 × ısırık (1z3) | **Kurtulma** Ö14 A15 F16 E17 B18 | **Moral** 8 | **Sayı** 1z8 (2z6) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 20

- **Dayanıklı:** Hakem izin verirse yeraltına götürülebilir.
- **Savunma:** Tehdit edilirse saldırabilir, ama komutla saldırmaya eğitilemez.
- **Yük:** 2,000 sikkeyi zorlanmadan, 4,000 sikkeyi yarı hızla taşır.

Katil Arı

Otuz santim boyunda, saldırgan huylu dev arılar. Kovanlarını yeraltında kurarlar.

ZS 7 (12+) | **CZ** ½* (2 cp) | **Hareket** uçma 30 (10) | **Saldırı** +0, 1 × iğne (1z3 + zehir + saplanan iğne) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 9 **Sayı** 1z6 (5z6) | **Taraf** T | **Hazine** Bal | **DP** 6 (muhafız 13, ana arı 25)

- **Saldırgan:** Gördükleri yerde saldırırlar; kovanlarının 6 metre yakınına girene daima saldırırlar.
- **Sokunca ölme:** İsabet eden bir iğne saldırısından sonra arı ölür.
- **Zehir:** Kurtulma zarı (ÖLÜM); başarısızlık ölümüdür.
- **Saplanan iğne:** İğne ete gömüldükçe her el 1 hasar verir. Bir el harcanarak çıkarılabilir.
- **Ana arı:** Kovanda 2 CZ'lik bir ana arı yaşar; soktuğunda ölmez.
- **Muhafızlar:** Kovanda ya da yakınında en az 10 arı kalır; dördü ya da fazlası 1 CZ'lidir.
- **Bal:** Kovanda yaklaşık bir litre büyümlü bal bulunabilir; tamamı yenirse 1z4 can puanı iyileştirir.

Kaya Babunu

Güçlü bir erkeğin yönettiği sürüler halinde yaşayan iri, azgın, yarı akıllı babunlar. Çılgılıkta haberleşirler. Her şeyi yerler ama eti yeğlerler.

ZS 6 (13+) | **CZ** 2 (9 cp) | **Hareket** 24 (8) | **Saldırı** +1, 1 × sopa (1z6) + 1 × ısırık (1z3) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 8 **Sayı** 2z6 (5z6) | **Taraf** T | **Hazine** U | **DP** 2

- **Silah:** Kemik ve dal parçalarını sopa gibi kullanırlar; başka alet kullanmazlar.

Kedi, büyük

Temkinli avcılar. Açlıktan ya da köşeye sıkışmadıkça insanla dövüşmekten kaçınırlar. Oyuncu olabilirler, ama çabuk öfkelenirler. Açık havada kalır, yeraltına pek inmezler.

- **Takip:** Kaçan avın peşini daima bırakmazlar.
- **Sevdiği av:** Zamanla belirli bir ete alışır (insan da olabilir) ve o yarattığı yeğleyerek avlarlar.

- **Meraklı:** Karakterleri yalnızca merakından takip edebilirler.

↪ Aslan

Sürü halinde avlanırlar. Sıcak diyarlarda, çöl kıyısındaki savan ve çalılıklarda yaşarlar.

ZS 6 (13+) | **CZ** 5 (22 cp) | **Hareket** 30 (10) | **Saldırı** +4, 2 × pençe (1z4+1) + 1 × ısırık (1z10) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 9 **Sayı** 1z4 (1z8) | **Taraf** T | **Hazine** U | **DP** 175

- **Takip:** Bkz. Kedi, büyük.

↪ Dağ Aslanı

Sarımsı kahverengi kürk. Dağları, çölleri ve ormanları yeğlerler; ara sıra dehlizlere de girerler.

ZS 6 (13+) | **CZ** 3+2 (15 cp) | **Hareket** 30 (10) | **Saldırı** +3, 2 × pençe (1z3) + 1 × ısırık (1z6) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 8 **Sayı** 1z4 (1z4) | **Taraf** T | **Hazine** U | **DP** 50

- **Takip:** Bkz. Kedi, büyük.

↪ Kaplan

İri, tek başına avlanan, çizgili kamuflajlı yırtıcılar. Ormanlık ve serin bölgeleri yeğlerler.

ZS 6 (13+) | **CZ** 6 (27 cp) | **Hareket** 30 (10) | **Saldırı** +5, 2 × pençe (1z6) + 1 × ısırık (2z6) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 9 **Sayı** 1 (1z3) | **Taraf** T | **Hazine** U | **DP** 275

- **Takip:** Bkz. Kedi, büyük.
- **Kamuflaj:** Ormanda çizgileri sayesinde 1z6'da 1-4 ile şaşırtırlar.

↪ Kılıçdişli Kaplan

Bir karış uzunluğunda dişleri olan, kocaman ve saldırgan kediler.

ZS 6 (13+) | **CZ** 8 (36 cp) | **Hareket** 30 (10) | **Saldırı** +7, 2 × pençe (1z8) + 1 × ısırık (2z8) | **Kurtulma** Ö10 A11 F12 E13 B14 | **Moral** 10 **Sayı** 1z4 (1z4) | **Taraf** T | **Hazine** V | **DP** 650

- **Takip:** Bkz. Kedi, büyük.

↪ Panter

Ovalarda ve ormanlarda yaşayan çok hızlı avcılar.

ZS 4 (15+) | **CZ** 4 (18 cp) | **Hareket** 42 (14) | **Saldırı** +3, 2 × pençe (1z4) + 1 × ısırık (1z8) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 8 **Sayı** 1z2 (1z6) | **Taraf** T | **Hazine** U | **DP** 75

- **Takip:** Bkz. Kedi, büyük.

Keler

Sürüngen başlı ve kuyruklu, yarı akıllı, boy düzenine göre yaşayan su insansıları. Bataklıklarda, dehlizlerde, ırmak ve kıyı boylarında bulunurlar.

ZS 5 (14+) | **CZ** 2+1 (10 cp) | **Hareket** 12 (4) / yüzmeye 24 (8) | **Saldırı** +2, 1 × silah (1z6+1 veya silaha göre +1) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 12 **Sayı** 2z4 (6z6) | **Taraf** T | **Hazine** D | **DP** 25

- **Silahlar:** Mızrakları ve büyük sopaları yeğlerler.
- **İnsan yiyen:** İnsanları ve yarı insanları kaçırlar; etlerini lezzet sayarlar.

Kentor

At gövdesi ve bacaklarıyla insan başı ve üst gövdesini birleştiren olağanüstü yaratıklar. Issız çayırarda ve ormanlarda küçük aile ya da boy toplulukları halinde yaşarlar.

ZS 5 (14+) | **CZ** 4 (18 cp) | **Hareket** 36 (12) | **Saldırı** +3, 2 × toynak (1z6) + 1 × silah (1z6 veya silaha göre) | **Kurtulma** Ö10 A11 F12 E13 B14 | **Moral** 8 **Sayı** 0 (2z10) | **Taraf** T | **Hazine** A | **DP** 75

- **Silahlar:** Yay, sopa, kargı.
- **İn:** Sık ormanda, dolambaçlı ve gözetlenen patikaların ardında gizlidir.
- **Dişiler ve yavrular:** İnde kalırlar, saldırıya uğrarlarsa kaçarlar. Yavrular 2 CZ'lidir; 2 toynak (1z2) ve 1 silah (1z4) saldırısı yaparlar.

Kıdemli Asker

Savaşa giden ya da savaştan dönen düşük seviyeli savaşçılar.

ZS 2 (17+) | **CZ** 1-3 (4 / 9 / 13 cp) | **Hareket** 12 (4) | **Saldırı** +0, 1 × silah (1z8 veya silaha göre) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 9 **Sayı** 2z4 (2z6) | **Taraf** Her taraf | **Hazine** V | **DP** 10 / 20 / 35

- **Seviye ve taraf:** Bir bölük tümüyle aynı seviye ve taraftan olabilir ya da her biri için ayrı ayrı belirlenebilir.

Kırperi

Otuz-altmış santim boyunda, böcek kanatlı insansılar. Elflerin uzak akrabalarıdır.

ZS 3 (16+) | **CZ** 1* (4 cp) | **Hareket** 18 (6) / uçma 36 (12) | **Saldırı** +0, 1 × hançer (1z4) | **Kurtulma** Ö12 A13 F13 E15 B15 | **Moral** 7 **Sayı** 2z4 (1z4 × 10) | **Taraf** T | **Hazine** R + S | **DP** 13

- **Görünmezlik:** Doğuştan görünmezdirler, ama istedikleri anda görünebilirler. Saldırıırken de görünmez kalabilirler: ilk el onlara saldırılmaz, sonraki ellerde –2 cezayla saldırılır (silik gölge ve hava akımından yerleri kestirilir).
- **Şaşkınlık:** Görünmezken daima şaşırtırlar.
- **Sınırlı uçuş:** Küçük kanatları ancak 3 tur uçmaya yeter; sonra 1 tur dinlenmeleri gerekir.

Kızıl Balçık

Kızıl-sarı renkli dev amipler.

ZS 8 (11+) | **CZ** 5* (22 cp) | **Hareket** 6 (2) | **Saldırı** +4, 1 × dokunuş (2z6) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 12 **Sayı** 1 (0) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 300

- **Bağışıklık:** Soğuk ve ateş dışında hiçbir saldırıdan zarar görmez.
- **Bölünme:** Yıldırım ve silah saldırıları balçığı 1z4+1 tane 2 CZ'lik parçaya böler; her biri yarı hasar verir.
- **Asit:** İsabet eden saldırıdan sonra kurbanına yapışır; her el ete 2z6 hasar

verir, kumaşı, deriyi ve ahşabı bir elde yok eder. Taş ve metal etkilenmez.

- **Sızma:** Küçük delik ve çatlaklardan geçer.

Kimera

Aslan ön gövdesi, keçi arka gövdesi, ejderha kanatları ve üç başı (keçi, aslan, ejderha) olan korkunç melez canavarlar. Issız tepelerde, kimi zaman dehlizlerde yaşarlar.

ZS 4 (15+) | **CZ** 9** (40 cp) | **Hareket** 24 (8) / uçma 36 (12) | **Saldırı** +7, 2 × pençe (1z3) + keçi 1 × boynuz (2z4) + aslan 1 × ısırık (2z4) + ejderha 1 × ısırık (3z4) veya 1 × nefes (3z6) | **Kurtulma** Ö8 A9 F10 E10 B12 | **Moral** 9 | **Sayı** 1z2 (1z4) | **Taraf** K | **Hazine** F | **DP** 2,300

- **Saldırı düzeni:** Ejderha başı %50 ihtimalle nefes püskürtür, aksi halde ısırır.
- **Nefes silahı:** 10 metre boyunda, ucu 2 metre genişliğinde ateş konisi; günde üç kez.

Kobolt

Küçük, kötücül, tüysüz, pas rengi pullu köpek suratlı insansılar. Yeralında yaşarlar.

ZS 7 (12+) | **CZ** ½ (2 cp) | **Hareket** 12 (4) | **Saldırı** +0, 1 × silah (1z4 veya silaha göre -1) | **Kurtulma** Ö14 A15 F16 E17 B18 | **Moral** 6 (şefle 8) | **Sayı** 4z4 (6z10) | **Taraf** K | **Hazine** P (J) | **DP** 5 (muhafız 15, şef 20)

- **Pusu:** Şaşırtmaya dayalı saldırılar kurarlar.
- **Gecegörüş:** 18 metre.
- **Gnom düşmanlığı:** Gördükleri yerde saldırırlar.
- **Şef ve muhafızlar:** İnde 2 CZ'lik (9 cp) bir şef ve 1z6 kadar 1 + 1 CZ'lik muhafız yaşar.
- **Zula:** J hazinesi yalnızca yabanlıkta ya da inde bulunur.

Kokatris

Uzun yılan kuyruklu, horoz başlı, bacaklı ve kanatlı, küçük, büyülü melezler. Her arazide yaşarlar.

ZS 6 (13+) | **CZ** 5** (22 cp) | **Hareket** 18 (6) / uçma 36 (12) | **Saldırı** +4, 1 × gaga (1z6 + taşlaştırma) | **Kurtulma** Ö10 A11 F12 E13 B14 | **Moral** 7 | **Sayı** 1z4 (1z8) | **Taraf** T | **Hazine** D | **DP** 425

- **Taşlaştırma:** Dokunduğu herkes taş döner; kurtulma zarı (FELÇ). Bkz. Özel Yetenekler Sözlüğü.

Korsan

Kıyı yerleşimlerini basarak, gemi soyarak ve köle ticaretiyle geçinen denizciler. Genellikle açık denizde dolaşırlar. Acımasızlıkları ün salmıştır.

ZS 7 (12+) | **CZ** 1 (4 cp) | **Hareket** 24 (8) | **Saldırı** +0, 1 × silah (1z6 veya silaha göre) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 7 | **Sayı** 0 (aşağıya bakınız) | **Taraf** K | **Hazine** A | **DP** 10

- **Gemiler:** Deniz haydudundaki gibi belirlenir.
- **Teçhizat:** %50'si deri zırh ve kılıç; %35'i deri zırh, kılıç ve kurmalı yay; %15'i örgü zırh ve kılıç taşır.
- **Liderler:** Her 30 korsana 4., her 50 korsana ve her gemiye 5., her 100 korsana ve her filo 8. seviye bir savaşçı düşer. 300 ve üzeri filoların başında 11. seviye bir korsan beyi bulunur; %75 ihtimalle bir büyücü (1z2+8 seviye) eşlik eder.
- **Hain:** Kâr göreceklese başka korsanlara da saldırırlar.
- **Esir:** %25 ihtimalle fidye için tutulan 1z3 esir bulunur.
- **Hazine:** Gemilere bölüştürülmüştür ya da gömülü olduğu yerin haritası taşınır.

Köpekbaliğı

Kanı uzaktan alan deniz yırtıcıları.

- **Kan kokusu:** Uzaktaki kanı alır ve kaynağına yönelirler.
- **Çılgın saldırı:** Kan tattıklarında çılgına dönerler; moral sınaması atmaz ve önlerine çıkana saldırırlar.

↪ Ak Köpekbaliğı

On metre ve daha uzun; kurşuni sırtlı, ak karınlı. Kimi zaman küçük teknelere saldırır.

ZS 4 (15+) | **CZ** 8 (36 cp) | **Hareket** yüzme 36 (12) | **Saldırı** +7, 1 × ısırik (2z10) | **Kurtulma** Ö10 A11 F12 E13 B14 | **Moral** 7 | **Sayı** 0 (1z4) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 650

- **Kan kokusu; çılgın saldırı:** Bkz. Köpekbaliğı

↪ Boğa Köpekbaliğı

İki buçuk metre uzunluğunda, kahverengi. Önce toslar, sonra sersemleyen avı ısırlılar.

ZS 4 (15+) | **CZ** 2 (9 cp) | **Hareket** yüzme 36 (12) | **Saldırı** +1, 1 × ısırik (2z4) veya 1 × tos (sersemletme) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 7 | **Sayı** 0 (3z6) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 20

- **Kan kokusu; çılgın saldırı:** Bkz. Köpekbaliğı
- **Tos:** Kurtulma zarı (FELÇ) başarısızsa 3 el sersemletir.

↪ Mako Köpekbaliğı

Beş metre uzunluğunda, mavimsi kurşuni ya da kumral.

ZS 4 (15+) | **CZ** 4 (18 cp) | **Hareket** yüzme 36 (12) | **Saldırı** +3, 1 × ısırik (2z6) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 7 | **Sayı** 0 (2z6) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 75

- **Kan kokusu; çılgın saldırı:** Bkz. Köpekbaliğı
- **Kestirilemez:** Bir yaratığa hiç aldırılmayıp az sonra saldırabilirler.

Kurt

Sürü halinde avlanan yırtıcılar.

- **Eğitim:** Hakem izin verirse yakalanan yavrular köpek gibi eğitilebilir; kurtları eğitmek güçtür.

↪ Azman Kurt

İri, azgın, yarı akıllı kurtlar. Mağaralarda, dağlarda ve ormanlarda yaşarlar.

ZS 6 (13+) | **CZ** 4+1 (19 cp) | **Hareket** 30 (10) | **Saldırı** +4, 1 × ısırik (2z4) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 8 | **Sayı** 1z4 (2z4) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 125

- **Eğitim:** Bkz. Kurt. Azman kurtları eğitmek son derece güçtür.
- **Binek:** Goblinler kimi zaman onları binek olarak yetiştirir.

↪ Sıradan Kurt

Genellikle yabanda yaşar, ara sıra mağaralara yuvalanırlar.

ZS 7 (12+) | **CZ** 2+2 (11 cp) | **Hareket** 36 (12) | **Saldırı** +2, 1 × ısırik (1z6) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 6 (kalabalık sürüde 8) | **Sayı** 2z6 (3z6) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 25

- **Eğitim:** Bkz. Kurt
- **Sayıcı güç:** Dört ve daha kalabalık sürülerin morali 8'dir. Sürü ilk sayısının yarısının altına düşerse bu bonus kaybolur.

Leş Sürüngen

Üç metre uzunluğunda, bir metre yüksekliğinde, çok bacaklı, boğumlu solucanlar. Ağızlarının çevresinde yarım metrelik dokunaçlardan bir halka vardır.

ZS 7 (12+) | **CZ** 3+1* (14 cp) | **Hareket** 24 (8) | **Saldırı** +3, 8 × dokunaç (felç) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 9 | **Sayı** 1z3 (1z3) | **Taraf** T | **Hazine** B | **DP** 75

- **Felç:** Dokunaç isabeti 2z4 tur felç eder; kurtulma zarı (FELÇ). Rahat bırakılırsa felçli kurbanı yer.
- **Tırmanma:** Duvar ve tavanda yürüyebilir.

Likantroplar

Hayvana dönüşebilen ya da hayvanken insana dönüşen lanetli varlıklar. Karanlıkta ve dolunayda güçlenirler.

- **Silah bağışıklığı:** Yalnızca gümüş ya da büyümlü silahla yaralanırlar.
- **Şekil değiştirme:** Hayvan, insan ve kimi zaman melez biçim arasında geçerler; değişim bir el sürer. Bkz. Özel Yetenekler Sözlüğü.
- **Lanet:** Bir likantropun saldırısıyla azami can puanının yarısından fazlasını yitiren karakter, 2z12 gün içinde aynı türden bir likantropa dönüşür. Yalnızca *Lanet Kaldırma* büyüsü çare olur.
- **Kurtboğan:** Bu otu koklatılan bir likantrop kurtulma zarı (zehir) atar; başarısızsa 1z4 el kaçır.
- **Sıradan hayvanlar:** Kendi hayvan türleri onlardan çekinir; atlar ve köpekler huysuzlanır.

↪ Ayıadam

Ayı biçiminde de son derece akıllıdır. Tek başına ya da sıradan ayılar arasında yaşarlar.

ZS 2 (17+) | **CZ** 6* (27 cp) | **Hareket** 24 (8) | **Saldırı** +5, 2 × pençe (2z4) + 1 × ısırık (2z8) | **Kurtulma** Ö10 A11 F12 E13 B14 | **Moral** 10 | **Sayı** 1z4 (1z4) | **Taraf** T | **Hazine** C | **DP** 500

- **Uysal:** Barışçıl yaklaşırsa dost olabilirler.
- **Sarılma:** İki pençe de aynı elde isabet ederse fazladan 2z8 hasar verir.

↪ Cindomuz

Kocaman bir domuza dönüşebilen şişman insanlar. İnsan eti yerler. Orman ve bataklık kıyısındaki ıssız yerleşimlerin çevresinde dolaşırlar.

ZS 3 (16+) | **CZ** 9* (40 cp) | **Hareket** 36 (12) / 24 (8) | **Saldırı** +7, 1 × boynuz (2z6) veya 1 × silah (1z6 veya silaha göre) veya 1 × büyü (cezbetme) | **Kurtulma** Ö8 A9 F10 E10 B12 | **Moral** 10 | **Sayı** 1z3 (1z4) | **Taraf** K | **Hazine** C | **DP** 1,600

- **Şekil değiştirme:** Yalnızca geceleyin.
- **Pusu:** Şaşırtarak saldırmayı yeğlerler.
- **Kişi cezbetme:** Günde üç kez. Kurtulma zarı (BÜYÜ) –2 etkenle; başarısız olan cezbedilir (bkz. Durumlar: Cezbedilmiş). Cindomuzun ölümü cezbi bozar.

- **Cezbedilmiş kurbanlar:** Bir cindomuz 1z4 –1 cezbedilmiş kişi eşlik eder.

↪ Domuzadam

Yarı akıllı ve huysuzdurlar. İnsan biçiminde çoğu zaman berserkerlere benzerler.

ZS 4 (15+) | **CZ** 4+1* (19 cp) | **Hareket** 30 (10) | **Saldırı** +4, 1 × diş/ısırık (2z6) | **Kurtulma** Ö10 A11 F12 E13 B14 | **Moral** 9 | **Sayı** 1z4 (2z4) | **Taraf** T | **Hazine** C | **DP** 200

- **Cinnet:** İnsan biçiminde cinnete kapılabilirler: saldırı zararına +2, ölene dek dövüşürler. Cinnet kimi zaman yoldaşlarına saldırmalarına yol açar.

↪ Fareadam

Sıradan insana dönüşebilen akıllı, insansı sıçanlar.

ZS 7 (12+) | **CZ** 3* (13 cp) | **Hareket** 24 (8) | **Saldırı** +2, 1 × ısırık (1z4) veya 1 × silah (1z6 veya silaha göre) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 8 | **Sayı** 1z8 (2z8) | **Taraf** K | **Hazine** C | **DP** 50

- **Şaşkınlık:** 1z6'da 1-4; pusu kurarlar.
- **Dil:** Her iki biçimde de kamuca konuşurlar.
- **Silah:** Hayvan biçiminde de silah kullanabilirler.

↪ Kaplanadam

Kedi huyludurlar: meraklı, ama köşeye sıkışınca tehlikeli. İyi yüzer ve iyi iz sürerler.

ZS 3 (16+) | **CZ** 5* (22 cp) | **Hareket** 30 (10) | **Saldırı** +4, 2 × pençe (1z6) + 1 × ısırık (2z6) | **Kurtulma** Ö10 A11 F12 E13 B14 | **Moral** 9 | **Sayı** 1z4 (1z4) | **Taraf** T | **Hazine** C | **DP** 300

- **Şaşkınlık:** Sessizlikleri sayesinde 1z6'da 1-4.

↪ Kurtadam

Yarı akıllı, sürü halinde avlanan likantroplar.

ZS 5 (14+) | **CZ** 4* (18 cp) | **Hareket** 36 (12) | **Saldırı** +3, 1 × ısırık (2z4) | **Kurtulma** Ö10 A11 F12 E13 B14 | **Moral** 8

Sayı 1z6 (2z6) | **Taraf** K | **Hazine** C |
DP 125 (lider 300)

- **Lider:** Beş ve daha kalabalık gruplar 5 CZ'lik (30 cp) bir kurtadamin buyruğundadır; lider hasara +2 alır.

Mağara Çekirgesi

Bir metre uzunluğunda, mağaralarda yaşayan otçul dev çekirgeler.

ZS 4 (15+) | **CZ** 2 (9 cp) | **Hareket** 12 (4) / uçuş 36 (12) | **Saldırı** +1, 1 × ısırık (1z2) veya 1 × sıçrama (1z4) veya 1 × tükürük (koku) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 5
Sayı 2z10 (1z10) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 20

- **Taşa karışma:** Taş rengindeki kabukları yüzünden gözden kaçır ya da heykel sanılırlar.
- **Çılgılık:** Saldırıya uğrar ya da ürkerlerse ötüşerek ötekileri uyarırlar; bu, her el %20 ihtimalle dolaşan canavar çeker.
- **Sıçrama:** Çok ürkektirler. Saldırıya uğrarlarsa 12 metreye kadar sıçrayıp uçarak kaçarlar. %50 ihtimalle rastgele bir düşmanın üzerine sıçrarlar; bu durumda sıçrama bir saldırı sayılır.
- **Tükürük:** Savunma için kullanılır, 2 metre menzilli; hedef ZS 9 sayılır. Tükürüğe bulanarak karakter kurtulma zarı (ÖLÜM) atar, başarısızsa 1 tur hiçbir şey yapamaz. Sümük yıkanana dek 1 metre yakınına gelenler de kurtulma zarı (ÖLÜM) atar, başarısızsa şiddetle kusar.
- **Zehir bağısıklığı:** Mantar yedikleri için sarı küften ve çoğu zehirden etkilenmezler.

Mankurt

Alçak zekâlı, tembel, sırtlan suratlı insansılar. Korkutmakla ve hırsızlıkla geçinirler.

ZS 5 (14+) | **CZ** 2 (9 cp) | **Hareket** 18 (6) | **Saldırı** +1, 1 × silah (2z4 veya silaha göre +1) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 8
Sayı 1z6 (3z6) | **Taraf** K | **Hazine** D | **DP** 20 (lider 35)

- **Lider:** Yirmi ve daha kalabalık gruplar 3 CZ'lik (16 cp) bir mankurdun buyruğundadır.

Mantikor

İnsan yüzlü, aslan gövdeli, yarası kanatlı, kuyruğu dikenlerle kaplı canavarlar. İnsan yemeye bayılırlar. İssız dağlık bölgelerde yaşarlar.

ZS 4 (15+) | **CZ** 6+1 (28 cp) | **Hareket** 24 (8) / uçuş 36 (12) | **Saldırı** +6, [2 × pençe (1z4) + 1 × ısırık (2z4)] veya 6 × kuyruk dikenini (1z6) | **Kurtulma** Ö10 A11 F12 E13 B14 | **Moral** 9
Sayı 1z2 (1z4) | **Taraf** K | **Hazine** D | **DP** 350

- **Kuyruk dikenleri:** 36 metre menzil. Toplam 24 diken vardır; günde 2'si yeniden çıkar.
- **İz sürüp pusu kurma:** İnsanları izler ve dinlenmek için durduklarında dikenle saldırırlar.

Mastodon

İri dişli, tüylü filler. Buzul ve ıssız diyarlarda yaşarlar.

ZS 3 (16+) | **CZ** 15 (67 cp) | **Hareket** 24 (8) | **Saldırı** +10, 2 × diş (2z6) veya 1 × çiğneme (4z8) | **Kurtulma** Ö8 A9 F10 E10 B12 | **Moral** 8
Sayı 0 (2z8) | **Taraf** T | **Hazine** Dişler | **DP** 1,350

- **Hücum:** Çatışmanın ilk elinde, göğüs göğse dövüşte değilken; en az 20 metrelik açık koşu alanı gerekir. Dişler çift hasar verir.
- **Çiğneme:** Her el 1z4'te 3 ihtimalle; insan boyunda ve küçük yaratıklara +4 saldırı.
- **Fildişi:** Her diş 2z4 × 100 as eder.

Medusa

Saçları yerine kıvranan yılanlar olan, büyümlü ve ölümcül kadınlar.

ZS 8 (11+) | **CZ** 4** (18 cp) | **Hareket** 18 (6) | **Saldırı** +3, 1 × yılan ısırığı (1z6 + zehir) + bakış | **Kurtulma** Ö10 A11 F12 E13 B14 | **Moral** 8
Sayı 1z3 (1z4) | **Taraf** K | **Hazine** F | **DP** 175

- **Gizlenme:** Kurbanlarını yaklaştırmak için kukuletalı pelerin giyer, sonra yüzünü açarlar.
- **Taşlaşdırma:** Yüzü açık bir medusaya bakan taş döner; kurtulma zarı (FELÇ). Bkz. Özel Yetenekler Sözlüğü: Bakış.
- **Ayna:** Medusanın yansıması zararsızdır. Kendi yansımasını görürse kurtulma zarı atar, başarısızsa taşlaşır.
- **Zehir:** Yılan ısırgı için kurtulma zarı (ÖLÜM); başarısızsa kurban 1 tur içinde ölür.
- **Büyü direnci:** Büyülere karşı kurtulma zarlarına +2.

Minotor

Boğa başlı, iri ve kaba adamlar; insan etine düşkündürler. Labirentlerde ve dolambaçlı yapılarla yaşarlar.

ZS 6 (13+) | **CZ** 6 (27 cp) | **Hareket** 24 (8) | **Saldırı** +5, [1 × boynuz (1z6) + 1 × ısırik (1z6)] veya 1 × silah (1z6+2 veya silaha göre +2) | **Kurtulma** Ö10 A11 F12 E13 B14 | **Moral** 12 | **Sayı** 1z6 (1z8) | **Taraf** K | **Hazine** C | **DP** 275

- **Silahlar:** Balta, sopa ve mızrağı yeğlerler.
- **Saldırgan:** Kendi boyunda ve daha küçük yaratıklara gördükleri yerde saldırır, gözden kaybolana dek kovalarlar.

Mor Solucan

Otuz metre uzunluğunda, üç metre kalınlığında devasa, sümüklü solucanlar. Toprakta tünel açar ve başka yaratıkları yemek için yüzeye çıkarlar.

ZS 6 (13+) | **CZ** 15* (67 cp) | **Hareket** 12 (4) | **Saldırı** +10, 1 × ısırik (2z8) + 1 × iğne (1z8 + zehir) | **Kurtulma** Ö8 A9 F10 E10 B12 | **Moral** 10 | **Sayı** 1z2 (1z4) | **Taraf** T | **Hazine** D | **DP** 2,300

- **Yutma:** ısırik saldırısında 20 gelirse ya da gereken hedef sayının 4 üstü atılırsa, insan boyunda ya da daha küçük kurban yutulur. Bkz. Özel Yetenekler Sözlüğü: Yutma. Her el 3z6 hasar; içeriden saldırılarda –4 ceza.
- **Zehir:** Kurtulma zarı (ÖLÜM); başarısızlık ölümdür.

- **Dar yerlerde:** ısırik ve iğneyi aynı anda kullanamayabilir.

Mumya

Cenaze bezlerine sarılı insansı hortlaklar. Harabelerde ve mezarlarda dolaşırlar.

ZS 3 (16+) | **CZ** 5+1* (23 cp) | **Hareket** 12 (4) | **Saldırı** +5, 1 × dokunuş (1z12 + hastalık) | **Kurtulma** Ö10 A11 F12 E13 B14 | **Moral** 12 | **Sayı** 1z4 (1z12) | **Taraf** K | **Hazine** D | **DP** 400

- **Hortlak:** Bkz. Özel Yetenekler Sözlüğü: Hortlak.
- **Dehşetle felç:** Mumyayı gören kurtulma zarı (FELÇ) atar; başarısız olan dehşetten felç olur. Mumya saldırırsa ya da gözden kaybolursa felç bozulur.
- **Hastalık:** İsabet alan, korkunç bir çürüme hastalığına yakalanır. Büyülü iyileştirme işlemez, doğal iyileşme on kat yavaşlar. Yalnızca büyüyle giderilir.
- **Hasar bağıışıklığı:** Yalnızca ateş ve büyü zarar verir; aldığı bütün hasar yarıya iner.

Müneccim

1. seviye figüran (ODK) büyücüler.

ZS 9 (10+) | **CZ** 1** (4 cp) | **Hareket** 24 (8) | **Saldırı** +0, 1 × hançer (1z4) veya 1 × büyü | **Kurtulma** Ö13 A14 F13 E16 B15 | **Moral** 7 | **Sayı** 1z4 (1z12) | **Taraf** Her taraf | **Hazine** V | **DP** 16

- **Büyü:** Her biri ezberlenmiş bir adet 1. derece kadim büyü taşır.
- **Usta:** Grupların %50'sinin başında 3. seviye bir büyücü bulunur; iki 1. derece ve bir 2. derece büyü vardır.

Neandertal (Mağara Adamı)

Bodur, güçlü, maymun suratlı ilkel yarı insanlar. Mağaralarda yaşar, mağara ayısı avlarlar. İnsanlardan çekinirler ama cüce ve gnomlarla iyi geçinirler.

ZS 8 (11+) | **CZ** 2 (9 cp) | **Hareket** 24 (8) | **Saldırı** +1, 1 × silah (2z4 veya silaha göre +1) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 7 | **Sayı** 1z10 (1z4 × 10) | **Taraf** D | **Hazine** C | **DP** 20

- **Silahlar:** Taş balta, taş çekiç, sopa ve mızrağı yeğlerler.
- **Liderler:** İnde 6 CZ'lik iki lider (biri erkek, biri dişi) yaşar. Üç metre boyundadırlar ve akraba ama ayrı bir soydandırlar.
- **Soy düşmanlığı:** Orkolara gördükleri yerde saldırırlar; goblin ve koboltlardan nefret ederler.
- **Beslenen hayvan:** Kimi zaman beyaz goril beslerler.

Ork

Çirkin, huysuz, hayvansı insansılar. Yeraltında yaşar, geceleri etkindirler. Zalimdirler, öteki canlılardan nefret eder ve öldürmekten hoşlanırlar.

ZS 6 (13+) | **CZ** 1 (4 cp) | **Hareket** 24 (8) | **Saldırı** +0, 1 × silah (1z6 veya silaha göre) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 6 (liderle 8) | **Sayı** 2z4 (1z6 × 10) | **Taraf** K | **Hazine** D | **DP** 10 (lider 10, şef 75)

- **Güneş nefreti:** Gün ışığında saldırı zarlarına -1.
- **Silahlar:** Balta, sopa, mızrak ve kılıcı yeğlerler. Düzenekli silahları (kurmalı yay, mancınık) yalnızca liderler kullanır.
- **Korkak:** Kendilerinden iri ya da güçlü görünen yaratıklardan çekinirler; liderleri onları dövüşmeye zorlayabilir.
- **Lider:** Her grubun başında 8 can puanlı bir lider bulunur (hasara +1). Liderler yerlerini başka orkları dövüşte yenerek kazanmıştır.
- **Kabile şefi:** Kabileyi 4 CZ'lik (15 cp) bir şef yönetir (hasara +2).
- **Dev yoldaşlar:** Her 20 orka 1z6'da 1 ihtimalle bir orko eşlik eder. İnde 1z10'da 1 ihtimalle bir trol yaşar.
- **Kabilecilik:** Farklı kabilelerden orklar, liderleri engellemedikçe birbirleriyle dövüşür. Her kabilenin kendi ini vardır; erkek kadar dişi ve her iki yetişkine iki yavru düşer.
- **Paralı asker:** Kaos ordularında paralı asker olarak tutulabilirler. Anlamsız öldürmekten ve yerleşim yakmaktan zevk alırlar.

Orko

İki buçuk-üç metre boyunda, hayvan postlarına bürünmüş korkunç insansılar. Çoğu zaman mağaralarda yaşarlar.

ZS 5 (14+) | **CZ** 4+1 (19 cp) | **Hareket** 18 (6) | **Saldırı** +4, 1 × sopa (1z10) | **Kurtulma** Ö10 A11 F12 E13 B14 | **Moral** 10 | **Sayı** 1z6 (2z6) | **Taraf** K | **Hazine** C + 1,000 as | **DP** 125

- **Çuval:** İnin dışında, içinde 1z6 × 100 as bulunan bir çuval taşırlar.
- **Neandertal düşmanlığı:** Gördükleri yerde saldırırlar.

Öcü

İri, kıllı, hantal yürüyüşlü goblinler. Şaşırtarak saldırmayı yeğlerler.

ZS 5 (14+) | **CZ** 3+1 (14 cp) | **Hareket** 18 (6) | **Saldırı** +3, 1 × silah (2z4 veya silaha göre +1) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 9 | **Sayı** 2z4 (5z4) | **Taraf** K | **Hazine** B | **DP** 50

- **Sessiz yaklaşma:** 1z6'da 1-3 ile şaşırtırlar.

Pas Canavarı

Uzun kuyruklu, iki uzun duyargalı, kirpiye benzeyen büyülü yaratıklar. Paslanmış metalle beslenirler.

ZS 2 (17+) | **CZ** 5 (22 cp) | **Hareket** 24 (8) | **Saldırı** +4, 1 × duyarga (paslatma) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 7 | **Sayı** 1z4 (1z4) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 175

- **Paslatma:** Pas canavarına değen metal (ona isabet eden silah ya da duyargasının dokunduğu zırh) anında paslanıp dağılır. Büyülü eşyalar her isabette "artı" başına %10 ihtimalle etkilenmez; etkilendiği her seferinde bir "artı" yitirirler.
- **Metal kokusu:** Metal kokusuna çekilirler.

Pegasus

Kanatlı, yarı akıllı, dik başlı ve ürkek atlar.

ZS 6 (13+) | **CZ** 2+2 (11 cp) | **Hareket** 48 (16) /
uçma 96 (32) | **Saldırı** +2, 2 × toynak (1z6) |
Kurtulma Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 8
Sayı 0 (1z12) | **Taraf** D | **Hazine** Yok | **DP** 25

- **Hipogrif düşmanlığı:** Doğal düşmandırlar.
- **Binek:** İnsan boyunda bir binici taşır.
- **Eğitim:** Yavruyken yakalanırsa Düzen tarafındaki karakterlere hizmet ederler.

Pelte Küp

İki metrelik saydam jöle küpleri. Dehlizlerde ilerler, önlerine çıkan çöpü ve canlıyı emerler.

ZS 8 (11+) | **CZ** 4* (18 cp) | **Hareket** 12 (4) |
Saldırı +3, 1 × dokunuş (2z4 + felç) |
Kurtulma Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 12
Sayı 1 (0) | **Taraf** T | **Hazine** V | **DP** 125

- **Şaşkınlık:** Neredeyse görünmez oldukları için 1z6'da 1-4.
- **Felç:** 2z4 tur; kurtulma zarı (FELÇ).
- **Element bağıışıklığı:** Soğuktan ve yıldırımdan zarar görmez.
- **Gömülü eşya:** Sindirilemeyen şeyler (mücevher, sikke) küpün içinde taşınır.

Pterozor

Kadim gökyüzünün kanatlı sürüngenleri.

↪ Pteranodon

Kanat açıklığı on beş metreyi bulur. Çok saldırgandır; sık sık insansı avlar.

ZS 6 (13+) | **CZ** 5 (22 cp) | **Hareket** uçma 48 (16) |
Saldırı +4, 1 × ısırık (1z12) | **Kurtulma** Ö12 A13
F14 E15 B16 | **Moral** 8
Sayı 0 (1z4) | **Taraf** T | **Hazine** V | **DP** 175

↪ Pterodaktıl

Üç metre kanat açıklığı. Küçük ve orta boy hayvan avlar, çok acıksa insansılara da saldırır.

ZS 7 (12+) | **CZ** 1 (4 cp) | **Hareket** uçma 36 (12) |
Saldırı +0, 1 × ısırık (1z3) | **Kurtulma** Ö12 A13
F14 E15 B16 | **Moral** 7

Sayı 0 (2z4) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 10

Ragodessa

İri başlı ve çeneli, on bacaklı, kıllı, gececi etçil örümcekgiller. Başı ve karnı sarı, göğsü koyu kahverengidir. Mağaralarda yaşar, doymak bilmez bir iştahla avlanırlar.

ZS 5 (14+) | **CZ** 4+2 (20 cp) | **Hareket** 30 (10) |
Saldırı +4, 1 × vantuz (kavrama) + 1 × ısırık (2z8)
| **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 9
Sayı 1z4 (1z6) | **Taraf** T | **Hazine** U | **DP** 125

- **Vantuz:** Ön bacaklarında av kapmaya yarayan vantuzlar vardır.
- **Kavrama:** Vantuz isabet ederse kurban yapışır ve ertesi el zar atılmadan ısırılır.
- **Tırmanma:** Duvarı yürüyebilir.

Rok

Dağ doruklarında yuvalanan devasa yırtıcı kuşlar.

- **Taraf tepkisi:** Düzen tarafındadırlar; Kaos tarafındaki karakterlere saldırma eğilimindedirler.
- **Dalış:** Yukarıdan dalarak saldırırlarsa saldırı zarına +2.

↪ Dev Rok

Kanat açıklığı gemileri gölgeleyen, en büyük rok türü.

ZS 0 (19+) | **CZ** 36 (162 cp) | **Hareket** 12 (4) /
uçma 96 (32) | **Saldırı** +14, 2 × pençe (3z6) + 1 ×
ısırık (8z6) | **Kurtulma** Ö2 A3 F4 E3 B6 | **Moral** 10
(inde 12)
Sayı 0 (1) | **Taraf** D | **Hazine** I | **DP** 6,250

- **Taraf tepkisi; dalış:** Bkz. Rok

↪ İri Rok

At kapıp uçabilecek büyüklüktedir.

ZS 2 (17+) | **CZ** 12 (54 cp) | **Hareket** 12 (4) /
uçma 96 (32) | **Saldırı** +9, 2 × pençe (1z8) + 1 ×
ısırık (2z10) | **Kurtulma** Ö10 A11 F12 E13 B14 |
Moral 9 (inde 12)
Sayı 0 (1z8) | **Taraf** D | **Hazine** I | **DP** 1,100

- **Taraf tepkisi; dalış:** Bkz. Rok

↪ Küçük Rok

Rokların en küçüğüdür; yine de bir insanı kaldırabilir.

ZS 4 (15+) | **CZ** 6 (27 cp) | **Hareket** 12 (4) / uçma 96 (32) | **Saldırı** +5, 2 × pençe (1z4+1) + 1 × ısırik (2z6) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 8 (inde 12)
Sayı 0 (1z12) | **Taraf** D | **Hazine** I | **DP** 275

- **Taraf tepkisi; dalış:** Bkz. Rok

Sarı Küf

Duvarları, tavanları ve başka yüzeyleri kaplayan öldürücü mantar.

ZS Saldırı zarı gerekmez | **CZ** 2* (9 cp) | **Hareket** — | **Saldırı** +1, 1 × spor (1z6 + boğulma) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 12
Sayı 1z8 lekeli (1z4) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 25

- **Alan:** Yaklaşık bir metrekairelik her leke bir “birey” sayılır.
- **Bağışıklık:** Ateş dışında hiçbir saldırıdan zarar görmez; yanan bir meşale 1z4 hasar verir.
- **Spor bulutu:** Dokunulduğunda ya da yaralandığında %50 ihtimalle 2 metrelik bir küpü dolduran spor bulutu salar.
- **Boğulma:** Kurtulma zarı (ÖLÜM); başarısız olan 6 el içinde ölür.
- **Çürütme:** Küfe değen ahşap ve deri yenip yok olur.

Semender

Element alemlerinden gelen, kertenkele başlı akıllı yılanlar.

↪ Alev Semenderi

Dört-beş metre uzunluğunda, turuncu-sarı-kızıl pullu. Ateş diyarının yerlisidirler ama yanardağlarda ve kavurucu çöllerde de yaşarlar.

ZS 2 (17+) | **CZ** 8* (36 cp) | **Hareket** 24 (8) | **Saldırı** +7, 2 × pençe (1z4) + 1 × ısırik (1z8) + 1 ×

sıcaklık kuşağı (1z8) | **Kurtulma** Ö8 A9 F10 E10 B12 | **Moral** 8
Sayı 1z4+1 (2z4) | **Taraf** T | **Hazine** F | **DP** 1,200

- **Sıcaklık kuşağı:** 4 metre içindeki her yaratık her el 1z8 hasar alır.
- **Silah bağışıklığı:** Yalnızca büyülmüş saldırılarla yaralanır.
- **Element bağışıklığı:** Ateşten zarar görmez.
- **Ayaz semenderi düşmanlığı:** Gördükleri yerde saldırırlar.

↪ Ayaz Semenderi

Mavi-ak pullu, altı bacaklı dev kertenkeleler. Buzul yabanlıklarda yaşarlar.

ZS 3 (16+) | **CZ** 12* (54 cp) | **Hareket** 24 (8) | **Saldırı** +9, 4 × pençe (1z6) + 1 × ısırik (2z6) + 1 × ayaz kuşağı (1z8) | **Kurtulma** Ö6 A7 F8 E8 B10 | **Moral** 9
Sayı 1z3 (1z3) | **Taraf** K | **Hazine** E | **DP** 1,900

- **Ayaz kuşağı:** 4 metre içindeki her yaratık her el 1z8 hasar alır.
- **Silah bağışıklığı:** Yalnızca büyülmüş saldırılarla yaralanır.
- **Element bağışıklığı:** Soğuktan zarar görmez.
- **Alev semenderi düşmanlığı:** Gördükleri yerde saldırırlar.

Sesilya (Kör Solucan)

On metre uzunluğunda, kurşuni, solucana benzeyen, kocaman dişlerle çevrili ağza sahip dev amfibiler

ZS 6 (13+) | **CZ** 6* (27 cp) | **Hareket** 12 (4) | **Saldırı** +5, 1 × ısırik (1z8) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 9
Sayı 1z3 (1z3) | **Taraf** T | **Hazine** B | **DP** 500

- **Yutma:** Saldırı zarında 19 ya da 20 gelirse kurban bütün yutulur. (Bkz. Özel Yetenekler Sözlüğü: *Yutma*.) Her el 1z8 hasar; içeriden yalnızca hançerle, –4 cezayla saldırılabilir.

Sıçan

Karanlık yerlerde kalabalık halde yaşayan kemirgenler.

- **Hastalık:** Her ısırıkta 1z20'de 1 ihtimalle hastalık bulaşır; kurtulma zarı (ÖLÜM) başarısızsa karakter 1z6 gün içinde ölür. Kurtulan 1z6 gün yatalak olur.
- **Ateşten korkma:** Ateşten kaçınırlar; yanan bir meşale sürüyü dağıtabilir.
- **Suda saldırı:** İyi yüzerler ve suda da saldırırlar.

↪ Dev Sıçan

Bir metre uzunluğunda, kara ya da kurşuni tüylü. Karanlık dehliz köşelerinde ve hortlakların yakınında yaşarlar.

ZS 7 (12+) | **CZ** ½ (2 cp) | **Hareket** 24 (8) / yüzme 12 (4) | **Saldırı** +0, 1 × ısırık (1z3 + hastalık) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 8
Sayı 3z6 (3z10) | **Taraf** T | **Hazine** C | **DP** 5

- **Hastalık; ateşten korkma; suda saldırı:** Bkz. Sıçan

↪ Sıradan Sıçan

On beş santimden yarım metreye kadar, kahverengi ya da kurşuni tüylü, sürü halinde gezen sıçanlar.

ZS 9 (10+) | **CZ** 1 cp | **Hareket** 12 (4) / yüzme 6 (2) | **Saldırı** +0, sürü başına 1 × ısırık (1z6 + hastalık) | **Kurtulma** Ö14 A15 F16 E17 B18 | **Moral** 5
Sayı 5z10 (2z10) | **Taraf** T | **Hazine** L | **DP** 5

- **Hastalık; ateşten korkma; suda saldırı:** Bkz. Sıçan
- **Sürü:** Her 5-10 sıçan bir sürü olarak saldırır; her sürü tek bir yaratığa tek bir saldırı zarı atar.
- **Üşüşme:** Saldırılan yaratık kurtulma zarı (ÖLÜM) atar; başarısızsa yere düşer ve ayağa kalkana dek saldırıamaz.

Sıradan İnsan

Sınıfı olmayan, maceraya çıkmamış insanlar: sanatçı, dilenci, çocuk, zanaatkâr, çiftçi, balıkçı, âlim, köle.

ZS 9 (10+) | **CZ** ½ (2 cp) | **Hareket** 24 (8) | **Saldırı** -1, 1 × silah (1z6 veya silaha göre) | **Kurtulma** Ö14 A15 F16 E17 B18 | **Moral** 6
Sayı 1z4 (1z20) | **Taraf** Her taraf, genellikle D | **Hazine** U | **DP** 5

- **Deneyim kazanma:** Bir macerada DP kazanan sıradan insan bir karakter sınıfı seçmek zorundadır.

Soylu

Kont, düğ, şövalye gibi unvanlı güçlü insanlar. Kalelerde yaşarlar.

ZS 2 (17+) | **CZ** 3 (13 cp) | **Hareket** 12 (4) | **Saldırı** +2, 1 × silah (1z8 veya silaha göre) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 8
Sayı 2z6 (2z6) | **Taraf** Her taraf | **Hazine** V × 3 | **DP** 35

- **Sınıf:** Genellikle 3. seviye savaşçı sayılırlar, ama her sınıf ve seviyeden olabilirler.
- **Silahtar ve maiyet:** Yanlarında 2. seviye bir savaşçı (silahtar) ve 1. seviye on savaşçıya kadar maiyet bulunur.

Stegozor

Sırtında bir sıra levha, kuyruğunda dikenler taşıyan bodur otçul kadim sürüngenler.

ZS 3 (16+) | **CZ** 11 (49 cp) | **Hareket** 12 (4) | **Saldırı** +8, 1 × kuyruk (2z8) veya 1 × çiğneme (2z8) | **Kurtulma** Ö10 A11 F12 E13 B14 | **Moral** 7
Sayı 0 (1z4) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 1,100

- **Çiğneme:** Her el 1z4'te 3 ihtimalle; insan boyunda ve küçük yaratıklara +4 saldırı.

Su Termiti

Suya uyarlanmış, tükürükleriyle sersemleten dev termitler.

- **Tükürük:** Kurtulma zarı (FELÇ) başarısızsa hedef 1z4 el sersemler.

↪ Bataklık Termiti

ZS 4 (15+) | **CZ** 1+1 (5 cp) | **Hareket** 18 (6) |
Saldırı +1, 1 × ısıruk (1z3) veya 1 × tükürük (sersemletme) |
Kurtulma Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 10
Sayı 0 (1z4) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 15

↪ Tatlısu Termiti

ZS 6 (13+) | **CZ** 2+1 (10 cp) | **Hareket** 24 (8) |
Saldırı +2, 1 × ısıruk (1z4) veya 1 × tükürük (sersemletme) |
Kurtulma Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 8
Sayı 0 (1z3) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 25

↪ Tuzlusu Termiti

ZS 5 (14+) | **CZ** 4 (18 cp) | **Hareket** 36 (12) |
Saldırı +3, 1 × ısıruk (1z6) veya 1 × tükürük (sersemletme) |
Kurtulma Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 11
Sayı 0 (1z6+1) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 75

Superi

Bir metre boyunda, mavimsi, yeşilimsi ya da kurşuni tenli, güzel kadınlara benzeyen su perileri. Irmakların ve göllerin en derin yerlerinde yaşarlar.

ZS 7 (12+) | **CZ** 1 (4 cp) |
Hareket yüzme 24 (8) | **Saldırı** +0, 1 × silah (1z4) veya 1 × toplu büyü (cezbetme) |
Kurtulma Ö12 A13 F13 E15 B15 | **Moral** 6
Sayı 0 (2z20) | **Taraf** T | **Hazine** B | **DP** 10

- **Ürkek:** Dövüşmek yerine davetsiz misafiri cezbetmeye çalışırlar.
- **Silahlar:** Hançer ve küçük zıpkın (mızrak sayılır).
- **Cezbetme:** On superi birlikte bir büyü yapar; kurban bir yıl onlara hizmet etmeye zorlanır. Kurtulma zarı (BÜYÜ); başarısız olan cezbedilir (bkz. Durumlar: Cezbedilmiş). Superilerin ölümü cezbi bozar.
- **Dev levrek çağırma:** Her superi çatışmada yardım için bir balık çağırabilir.

- **Suda soluma:** Cezbedilmiş kölelerine bu büyüyü yaparlar; bir gün sürer, sonra yenilenmelidir.

Suret

İnsan boyunda, akıllı, kötücül ve son derece büyülü biçim değiştirenler.

ZS 5 (14+) | **CZ** 4* (18 cp) | **Hareket** 18 (6) |
Saldırı +3, 1 × ısıruk (1z12) |
Kurtulma Ö6 A7 F8 E8 B10 | **Moral** 10
Sayı 1z6 (1z6) | **Taraf** K | **Hazine** E | **DP** 125

- **Biçim çalma:** Gördüğü, iki metreden kısa her insansı yaratığın biçimine bürünür; sonra taklit ettiği kişiye saldırır.
- **Hile:** Bir oyuncu karakteri öldürüp yerine geçmeye ve gruba şaşırtarak (örneğin çatışmanın ortasında) saldırmaya çalışırlar.
- **Geri dönüş:** Öldürülürse asıl biçimine döner.
- **Büyü bağışıklığı:** Uyku ve cezbetme büyülerinden etkilenmez.

Sürü Hayvanı

Otlaklarda sürü halinde gezen otçullar. Saldırgan değildirler, ama ürktüklerinde tehlikelidirler.

- **İzdiham:** 20 ya da daha kalabalık sürüler yollarındaki çığner. Her el 1z4'te 3 ihtimalle; insan boyunda ve daha küçük yaratıklara +4 saldırı, 1z20 hasar.

↪ İri Sürü Hayvanı

Örneğin geyik ya da elk.

ZS 7 (12+) | **CZ** 4 (18 cp) | **Hareket** 48 (16) |
Saldırı +3, 1 × tos (1z8) |
Kurtulma Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 5
Sayı 0 (3z10) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 75

- **İzdiham:** Bkz. Sürü Hayvanı.

↪ **Küçük Sürü Hayvanı**

Örneğin ceylan, karaca ya da keçi.

ZS 7 (12+) | **CZ** 1-2 (4 / 9 cp) | **Hareket** 48 (16) |
Saldırı +0 / +1, 1 × tos (1z4) |
Kurtulma Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 5
Sayı 0 (3z10) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 10 / 20

- **İzdiham:** Bkz. Sürü Hayvanı.

↪ **Orta Sürü Hayvanı**

Örneğin ren geyiği ya da öküz.

ZS 7 (12+) | **CZ** 3 (13 cp) | **Hareket** 48 (16) |
Saldırı +2, 1 × tos (1z6) |
Kurtulma Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 5
Sayı 0 (3z10) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 35

- **İzdiham:** Bkz. Sürü Hayvanı.

Şahin

Gündüz avlanan yırtıcı kuşlar.

- **Dalış:** Yukarıdan dalarak saldırırlarsa saldırı zarına +2.

↪ **Dev Şahin**

İri bir köpek büyüklüğünde. Acıkırsa insana ya da benzer boydaki yaratıklara saldırabilir.

ZS 6 (13+) | **CZ** 3+3 (16 cp) | **Hareket** uçma 90 (30) | **Saldırı** +3, 1 × pençe veya gaga (1z6) |
Kurtulma Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 8
Sayı 0 (1z3) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 50

- **Dalış:** Bkz. Şahin
- **Av taşıma:** Buçukluk boyuna kadar.

↪ **Sıradan Şahin**

Küçük yırtıcı kuşlar. İnsana ancak savunmasız görünürse saldırırlar.

ZS 8 (11+) | **CZ** ½ (2 cp) | **Hareket** uçma 96 (32) |
Saldırı +0, 1 × pençe veya gaga (1z2) |
Kurtulma Ö14 A15 F16 E17 B18 | **Moral** 7
Sayı 0 (1z6) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 5

- **Dalış:** Bkz. Şahin

Tacir

Sınır bölgelerinde ticaretle geçinen 1. seviye savaşçılar.

ZS 6 (13+) | **CZ** 1 (4 cp) | **Hareket** 24 (8) |
Saldırı +0, 1 × silah (1z6 veya silaha göre) |
Kurtulma Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 7
Sayı 1z8 (3z6) | **Taraf** Her taraf | **Hazine** U + V |
DP 10

- **Teçhizat:** Genellikle el baltası, kılıç, kalkan ve post (deri zırh sayılır) taşırlar.
- **Katırlar:** Yabanlıkta 1z4 katıra yüklenmiş ticaret malı (oyma ahşap eşya, post, baharat) bulunur.

Talip

ZS 2 (17+) | **CZ** 1 (4 cp) | **Hareket** 12 (4) |
Saldırı +0, 1 × topuz (1z6) |
Kurtulma Ö11 A12 F14 E16 B15 | **Moral** 7
Sayı 1z8 (1z20) | **Taraf** Her taraf | **Hazine** U |
DP 10

- **Lider:** Dört ve daha kalabalık gruplar daha yüksek seviyeli bir ruhbanın buyruğundadır (1z10: 1-4 ikinci, 5-7 üçüncü, 8-9 dördüncü, 10 beşinci seviye).

Tayf

Cisimsiz hortlaklar; yoğunlaşan sisten yapılmış solgun insan biçimleri gibi görünürler. Issız yerlerde ve eski kurbanlarının evlerinde dolaşırlar.

ZS 3 (16+) | **CZ** 4** (18 cp) | **Hareket** 24 (8) /
uçma 48 (16) |
Saldırı +3, 1 × dokunuş (1z6 + enerji emme) |
Kurtulma Ö10 A11 F12 E13 B14 | **Moral** 12
Sayı 1z4 (1z6) | **Taraf** K | **Hazine** E | **DP** 175

- **Hortlak:** Bkz. Özel Yetenekler Sözlüğü: *Hortlak*.
- **Cisimsizlik:** Bkz. Özel Yetenekler Sözlüğü.
- **Silah bağışıklığı:** Yalnızca gümüş ya da büyülü silahla yaralanır; gümüş silahtan yarı hasar alır.
- **Enerji emme:** İsabet eden dokunuş 1 seviye emer. Tüm seviyeleri emilen

karakter bir gün içinde tayf olarak hortlar ve onu öldürenin buyruğuna girer.

Tekboynuz

Alnında uzun bir boynuz taşıyan zarif atlara benzeyen olağanüstü yaratıklar. Ürkek ama gururlu ve dik başlıdır.

ZS 2 (17+) | **CZ 4*** (18 cp) | **Hareket 48 (16)** | **Saldırı +3**, 2 × toynak (1z8) + 1 × boynuz (1z8) | **Kurtulma** Ö8 A9 F10 E10 B12 | **Moral 7** | **Sayı 1z6 (1z8)** | **Taraf D** | **Hazine Yok** | **DP 125**

- **Saf yürekle bağ:** Saf yürekli bir genç kız tekboynuzla anlaşabilir ve ona binebilir.
- **Işınlanma:** Günde bir kez, 72 metreye kadar; binicisiyle birlikte.

Tepegöz

Altı metre boyunda, alnında tek göz taşıyan insansılar. Mağaralarda tek başına ya da küçük gruplar halinde yaşarlar; üzüm yetiştirir, koyun güderler.

ZS 5 (14+) | **CZ 13*** (58 cp) | **Hareket 18 (6)** | **Saldırı +9**, 1 × sopa (3z10) veya 1 × kaya (3z6) | **Kurtulma** Ö4 A5 F6 E5 B8 | **Moral 9** | **Sayı 1 (1z4)** | **Taraf K** | **Hazine E + 5,000 as** | **DP 2,300**

- **Saldırı cezası:** Derinlik algıları kısıtlı olduğu için bütün saldırı zarlarına -2.
- **Kaya atma:** 40 metreye kadar.
- **Ağır kavrayışlı:** Zeki oyuncular tarafından kandırılabilirler.
- **Lanet:** Tepegözlerin 20'de 1'i haftada bir kez bir karaktere lanet okuyabilir. Kurtulma zarı (BÜYÜ) başarısızsa Hakem'in seçtiği bir lanet çarpar. Azami etki: kurtulma zarlarına -2, saldırıya -4, bir özellik puanının yarıya inmesi.

Timsah

Su kıyısında pusuya yatan, kalın derili sürüngenler.

↪ Dev Timsah

On beş metreden uzun. Küçük gemilere saldırır.

ZS 1 (18+) | **CZ 15 (67 cp)** | **Hareket 18 (6)** / yüzme 18 (6) | **Saldırı +10**, 1 × ısırık (3z8) | **Kurtulma** Ö8 A9 F10 E10 B12 | **Moral 9** | **Sayı 0 (1z3)** | **Taraf T** | **Hazine Yok** | **DP 1,350**

↪ İri Timsah

Altı metre ve daha uzun. Kayık ve sal gibi küçük teknelere saldırabilir.

ZS 3 (16+) | **CZ 6 (27 cp)** | **Hareket 18 (6)** / yüzme 18 (6) | **Saldırı +5**, 1 × ısırık (2z8) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral 7** | **Sayı 0 (1z4)** | **Taraf T** | **Hazine Yok** | **DP 275**

↪ Sıradan Timsah

İrmak ve bataklık kıyılarının sıradan yırtıcısı.

ZS 5 (14+) | **CZ 2 (9 cp)** | **Hareket 18 (6)** / yüzme 18 (6) | **Saldırı +1**, 1 × ısırık (1z8) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral 7** | **Sayı 0 (1z8)** | **Taraf T** | **Hazine Yok** | **DP 20**

Tiranozor

Altı metreyi aşan boyu, iki ayağı ve devasa çeneleriyle yırtıcı kadim sürüngenler. İnsan boyunda ve daha iri av peşindedirler.

ZS 3 (16+) | **CZ 20 (90 cp)** | **Hareket 24 (8)** | **Saldırı +13**, 1 × ısırık (6z6) | **Kurtulma** Ö6 A7 F8 E8 B10 | **Moral 11** | **Sayı 0 (1)** | **Taraf T** | **Hazine V × 3** | **DP 2,000**

- **İri av:** Önce en büyük hedefe saldırırlar.

Titanotere

Omuz yüksekliği dört metreyi bulan, kütleli ve küt boynuzlu kadim gergedan akrabaları. Ot ve ağaç yaprağı yerler; küçük sürüler halinde yaşarlar.

ZS 5 (14+) | **CZ 12 (54 cp)** | **Hareket 24 (8)** | **Saldırı +9**, 1 × tos (2z6) veya 1 × çiğneme (3z8) | **Kurtulma** Ö10 A11 F12 E13 B14 | **Moral 7** | **Sayı 0 (1z6)** | **Taraf T** | **Hazine Yok** | **DP 1,100**

- **Barışçıl otlayıcı:** Rahat bırakılırlarsa saldırmazlar.
- **Çiğneme:** Her el 1z4'te 3 ihtimalle; insan boyunda ve küçük yaratıklara +4 saldırı.

Triseratops

Omuz yüksekliği dört metre, boyu on iki metreye yakın; ensesinde koruyucu bir kalkan ve üç uzun boynuz taşıyan saldırgan otçul kadim sürüngenler.

ZS 2 (17+) | CZ 11 (49 cp) | Hareket 18 (6) | Saldırı +8, 1 × boynuz (3z6) veya 1 × çiğneme (3z6) | Kurtulma Ö10 A11 F12 E13 B14 | Moral 8 Sayı 0 (1z4) | Taraf T | Hazine Yok | DP 1,100

- **Saldırgan:** Gördükleri yerde saldırırlar.
- **Hücum:** Çatışmanın ilk elinde, göğüs göğse dövüşte değilken; en az 20 metrelik açık koşu alanı gerekir. Boynuzlar iki katı hasar verir.
- **Çiğneme:** Her el 1z4'te 3 ihtimalle; insan boyunda ve küçük yaratıklara +4 saldırı.

Trol

Uzun kollu, kambur, kauçuk derili, iki buçuk metre boyunda akıllı ve kötücül insansılar. Başka insansıların etini yerler. Yeraltında, çorak yabanlıkta ve eski kurbanlarının yıkık evlerinde yaşarlar.

ZS 4 (15+) | CZ 6+3* (30 cp) | Hareket 24 (8) | Saldırı +6, 2 × pençe (1z6) + 1 × ısırk (1z10) | Kurtulma Ö10 A11 F12 E13 B14 | Moral 10 (ateşe karşı 8) Sayı 1z8 (1z8) | Taraf K | Hazine D | DP 650

- **Yenilenme:** Yaralandıktan 3 el sonra her el 3 cp geri kazanmaya başlar. Kopan uzuvlar geri yapışır.
- **Ölümden dönme:** 0 cp'ye düşen trol 2z6 el içinde yenilenip yeniden dövüşür.
- **Ateş ve asit:** Bu kaynaklardan alınan hasar geri kazanılmaz; bir trolü kalıcı olarak öldürmenin tek yolu budur.
- **Ateş korkusu:** Ateş ya da asitle saldırıldığında moralleri 8'dir.

Tulyabani

Yakından bakılmadıkça hobgobline benzeyen, ama gulyabani ve trolün güçlerini birleştiren büyülü canavarlar. Kimi zaman hobgoblinler arasında yaşarlar.

ZS 6 (13+) | CZ 3** (13 cp) | Hareket 24 (8) | Saldırı +2, 2 × pençe (1z3 + felç) veya 1 × silah (1z6 veya silaha göre) | Kurtulma Ö12 A13 F14 E15 B16 | Moral 10 Sayı 1z6 (1z10) | Taraf K | Hazine C | DP 65

- **Felç:** İsabet eden saldırı 2z4 tur felç eder; kurtulma zarı (FELÇ). Elfler ve orkoda büyük yaratıklar etkilenmez. Bir hedefi felç ettikten sonra başkalarına saldırırlar.
- **Yenilenme:** Yaralanmış bir tulyabani, yaşadığı sürece her elin başında 1 cp geri kazanır.

Tüccar

İyi silahlanmış kervanlarla yerleşimler arasında dolaşan, altın, mücevher, ipek, baharat ve şarap alıp satan örgütlü tacirler.

ZS 5 (14+) | CZ 1 (4 cp) | Hareket 18 (6) | Saldırı +0, 1 × silah (1z6 veya silaha göre) | Kurtulma Ö12 A13 F14 E15 B16 | Moral Değişir Sayı 0 (1z20) | Taraf T | Hazine A | DP 10

- **Silahlar:** Kılıç ve hançer.
- **Binek:** Araziye göre at, deve ya da katır.
- **Araba:** Tüccar başına 2 araba; at, katır ya da deve çeker.
- **Kervan muhafızları:** Her tüccara 4 muhafız (1. seviye savaşçı, zs 4, kurmalı yay, kılıç ve hançer) düşer. Her 5 tüccara 2 çavuş (2-3. seviye savaşçı), kervanın başına 5. seviye bir muhafız kaptanı gelir.
- **Yük hayvanı:** Ayrıca 1z12 at, katır ya da deve.
- **Hazine:** Grupta 10'dan az tüccar varsa azaltılmalıdır.

Vampir

Ölümlülerin kanını içerek yaşayan, çok korkulan hortlaklar. Harabelerde, mezarlarda ve terk edilmiş yerlerde bulunurlar.

ZS 2 (17+) | **CZ 7-9** (31 / 36 / 40 cp)** | **Hareket 24 (8)** | **Saldırı +6 / +7 / +7, 1 × dokunuş (1z10 + enerji emme) veya 1 × bakış (cezbetme)** | **Kurtulma Ö8 A9 F10 E10 B12** | **Moral 11** | **Sayı 1z4 (1z6)** | **Taraf K** | **Hazine F** | **DP 1,250 / 1,750 / 2,300**

- **Hortlak:** Bkz. Özel Yetenekler Sözlüğü: *Hortlak*.
- **Silah bağımsızlığı:** Yalnızca büyülu saldırılarla yaralanır.
- **Enerji emme:** İsabet eden dokunuş 2 seviye emer. Tüm seviyeleri emilen karakter 3 gün sonra vampir olarak hortlar.
- **Cezbeden bakış:** Kurtulma zarı (BÜYÜ) –2 etkenle; başarısız olan cezbedilir (bkz. Durumlar: *Cezbedilmiş*). Vampirin ölümü cezbi bozar.
- **Yenilenme:** Yaşadığı sürece her elin başında 3 cp geri kazanır.
- 0 cp'de: Gaz biçimine girer ve tabutuna kaçar.
- **Şekil değiştirme:** İsteddiği anda, bir elde. *Azman kurt:* 1 × ısırık (2z4), hareket 30 (10). *Dev yarasası:* 1 × ısırık (1z4), hareket 6 (2) / uçuş 36 (12). *Gaz bulutu:* uçuş 36 (12), her silaha bağımsız, saldıramaz. ZS, CZ, moral ve kurtulma zarları değişmez.
- **Hayvan çağırma:** Yalnızca insan biçiminde; çevredeki yaratıklardan 1z10 × 10 sıçan, 5z4 dev sıçan, 1z10 × 10 yarasası, 3z6 dev yarasası, 3z6 kurt ya da 2z4 azman kurt.
- **Tabut:** Gündüz bir tabutta dinlenmelidir, yoksa 2z6 cp yitirir; bu ancak tam bir gün dinlenerek geri kazanılır. Kutsanmış tabutta dinlenemez. Daima gizli yerlerde birkaç tabut bulundurulur.
- **Zayıf yanları:** Sarımsak: Kokusu iter; kurtulma zarı (ÖLÜM) başarısızsa o el saldıramaz. Kutsal simge: Gösterilirse vampiri 2 metre uzakta tutar; başka yönden saldırabilir. Akan su: Hiçbir biçimde geçemez; ancak köprüden ya da tabut içinde taşınarak. Ayna: Kaçınır, yansıması çıkmaz. Sürekli Işık: Kısmen kör eder (saldırıları –4).
- **Yok etme:** Gün ışığı: Her el kurtulma zarı (ÖLÜM), başarısızsa dağılır. Kalbe kazık: Kalıcı olarak öldürür. Suya batırma: 1 tur boyunca kalıcı olarak öldürür. Tabutları

yok etme: Dinlenemez haldeyken tüm can puanını yitirirse kalıcı olarak ölür.

Vivern

Kanatlı, iki ayaklı, ejderhaya benzeyen, uzun kuyruğunun ucunda zehirli bir iğne taşıyan canavarlar. Her arazide bulunur, kayalık ve ormanı yeğlerler.

ZS 3 (16+) | **CZ 7* (31 cp)** | **Hareket 18 (6) / uçuş 48 (16)** | **Saldırı +6, 1 × ısırık (2z8) + 1 × iğne (1z6 + zehir)** | **Kurtulma Ö10 A11 F12 E13 B14** | **Moral 9** | **Sayı 1z2 (1z6)** | **Taraf K** | **Hazine E** | **DP 850**

- **Zehir:** Kurtulma zarı (ÖLÜM); başarısızlık ölümdür.

Yaban Domuzu

Genellikle ormanda yaşayan, her şeyi yiyen yaban domuzları. Rahatsız edildiklerinde huysuz ve tehlikeli olabilirler.

ZS 7 (12+) | **CZ 3 (13 cp)** | **Hareket 30 (10)** | **Saldırı +2, 1 × diş (2z4)** | **Kurtulma Ö12 A13 F14 E15 B16** | **Moral 9** | **Sayı 1z6 (1z6)** | **Taraf T** | **Hazine Yok** | **DP 35**

Yarasa

Mağaralarda ve harabelerde tüneyen, gece uçuş memeliler.

- **Yankıyla görme:** Görüşü bozan, değiştiren ya da görüşe dayanan etkilerden etkilenmezler. Büyülü sessizlik onları kör eder.

↪ Dev Vampir Yarasa

Dev yarasaya benzer, ama kanla beslenir. Bir dev yarasa sürüsünün 20'de 1'i bu türdendir.

ZS 6 (13+) | **CZ 2 (9 cp)** | **Hareket 6 (2) / uçuş 36 (12)** | **Saldırı +1, 1 × ısırık (1z4 + bilinç kaybı)** | **Kurtulma Ö12 A13 F14 E15 B16** | **Moral 8** | **Sayı 1z10 (1z10)** | **Taraf T** | **Hazine Yok** | **DP 20**

- **Yankıyla görme:** Bkz. Yarasa
- **Bilinç kaybı:** Kurtulma zarı (FELÇ) başarısızsa kurban 1z10 el baygın kalır.

- **Kan emme:** Baygın kurbandan kan emer: her el 1z3 hasar, zar atılmadan. Kanı emilerek ölen kurban hortlar; 24 saat sonra vampir olabilir (kurtulma zarı (BÜYÜ)).

↪ Dev Yarasa

Aç olduklarında maceracılara da saldırabilen etçil yarasaalar.

ZS 6 (13+) | **CZ** 2 (9 cp) | **Hareket** 6 (2) / uçuş 36 (12) | **Saldırı** +1, 1 × ısırık (1z4) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 8 **Sayı** 1z10 (1z10) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 20

- **Yankıyla görme:** Bkz. Yarasa

↪ Sıradan Yarasa

Ürkek, küçük, sayısız yarasa. Tek başına tehlikesizdir; bulut halinde başka türlü.

ZS 6 (13+) | **CZ** 1 cp | **Hareket** 1 (—) / uçuş 24 (8) | **Saldırı** –1, 1 × sürü (kargaşa) | **Kurtulma** Ö14 A15 F16 E17 B18 | **Moral** 6 **Sayı** 1z100 (1z100) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 5

- **Yankıyla görme:** Bkz. Yarasa
- **Sürü:** 10 yarasa bir hedefin başına üşüşerek kargaşa yaratır: saldırı zararlarına ve kurtulma zararlarına –2; büyü kullanılamaz.
- **Ürkeklik:** Büyüyle çağrılmadıkça ya da güdülmedikçe her el moral sınaması atarlar.

Yerbüken Pars

İri, kara, altı bacaklı, yarı akıllı canavarlar. Pantere benzerler; ön omuzlarının her birinden, kenarları jilet gibi keskin birer dokunaç çıkar.

ZS 4 (15+) | **CZ** 6* (27 cp) | **Hareket** 30 (10) | **Saldırı** +5, 2 × dokunaç (2z4) | **Kurtulma** Ö10 A11 F12 E13 B14 | **Moral** 8 **Sayı** 1z4 (1z4) | **Taraf** T | **Hazine** D | **DP** 500

- **Yer büküm:** Gerçekten durdukları yerden 1 metre ötede görünürler; saldıranlar –2 ceza alır.

- **Kurtulma bonusu:** Bütün kurtulma zararlarına +2.
- **Fırtazı düşmanlığı:** Onlara ve yoldaşlarına daima saldırırlar.

Yeşil Balçık

Duvarlara ve tavanlara yapışan, damlayan yeşil balçık.

ZS Saldırı zarı gerekmez | **CZ** 2* (9 cp) | **Hareket** 1 (—) | **Saldırı** +1, 1 × dokunuş (eti tüketme) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 12 **Sayı** 1 (0) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 25

- **Şaşkınlık:** Yukarıdan, şaşırmış karakterlerin üstüne damlar.
- **Asit:** Kurbanına yapışır ve asit salgılar. Ahşabı ve metali (zırh dahil) 6 elde yok eder; taşa işlemez.
- **Eti tüketme:** Etle 6 el temas ettikten sonra kurban 1z4 el içinde yeşil balçığa dönüşür.
- **Sökme:** Yapıştıktan sonra yalnızca ateşle sökülür; bu, kurbanı da balçığa da yarım hasar verir.
- **Bağışıklık:** Soğuk ve ateş dışında hiçbir saldırıdan zarar görmez.

Yılan

Isıngı çoğu zaman ölüm demek olan sürüngenler.

↪ Çukurbaşı Engerek

Bir buçuk metre uzunluğunda, kurşuni-yeşil pullu yılanlar.

ZS 6 (13+) | **CZ** 2* (9 cp) | **Hareket** 18 (6) | **Saldırı** +1, 1 × ısırık (1z4 + zehir) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 7 **Sayı** 1z8 (1z8) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 25

- **Gecegörü:** 12 metre; başındaki çukurlar ısıyı algılar.
- **Öncelik:** Özel duyuları sayesinde önceliği daima kazanır; zar atılmaz.
- **Zehir:** Kurtulma zarı (ÖLÜM); başarısızlık ölümdür.

↪ **Deniz Yılanı**

İki metre uzunluğunda, su altında yaşayan, saatte bir soluk almak için yüzeye çıkan yılanlar. İnsan avlarlar.

ZS 6 (13+) | **CZ** 3* (13 cp) | **Hareket** yüzme 18 (6) | **Saldırı** +2, 1 × ısırık (1 cp + zehir) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 7 **Sayı** 1z8 (1z8) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 50

- **İğne gibi ısırık:** %50 ihtimalle fark edilmez.
- **Zehir:** Ağır işler; etkisi 1z4+2 tur sonra görülür. Kurtulma zarı (ÖLÜM) başarısızsa kurban 1 tur sonra ölür. Bu noktada *Zehri Etkisizleştirme* büyüsünün %25 ihtimalle işlemeyeceği bilinir.
- **İri bireyler:** 3 CZ'nin üstünde deniz yılanlarına da rastlanır; her 3 CZ iki metre demektir.

↪ **Dev Çıngıraklı Yılan**

Üç metre uzunluğunda, pullarında kahverengi-ak baklava desenleri ve kuyruğunda hışırdayan bir çıngırak olan yılanlar.

ZS 5 (14+) | **CZ** 4* (18 cp) | **Hareket** 24 (8) | **Saldırı** +3, 2 × ısırık (1z4 + zehir) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 8 **Sayı** 1z4 (1z4) | **Taraf** T | **Hazine** U | **DP** 125

- **Çıngırak:** Saldırmak istemedikleri yaratıkları uyarmak için sallanır.
- **Zehir:** Kurtulma zarı (ÖLÜM) başarısızsa kurban 1z6 tur içinde ölür.
- **Hız:** Her el iki kez saldırır; ikinci saldırı elin sonundadır.

↪ **Kaya Piton**

Altı metre uzunluğunda, pullarında sarmal kahverengi-sarı desenler olan yılanlar.

ZS 6 (13+) | **CZ** 5* (22 cp) | **Hareket** 18 (6) | **Saldırı** +4, 1 × ısırık (1z4 + sarılma) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 8 **Sayı** 1z3 (1z3) | **Taraf** T | **Hazine** U | **DP** 300

- **Sarılma:** Isırık isabet ettiğinde kurbanına dolanıp sıkmaya başlar; aynı el ve sonraki her el zar atılmadan 2z4 hasar verir.

↪ **Tüküren Kobra**

Bir metre uzunluğunda, kurşuni-ak pullu yılanlar. Uzaktan tükürerek saldırmayı yeğlerler.

ZS 7 (12+) | **CZ** 1* (4 cp) | **Hareket** 18 (6) | **Saldırı** +0, 1 × tükürük (körlük) veya 1 × ısırık (1z3 + zehir) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 7 **Sayı** 1z6 (1z6) | **Taraf** T | **Hazine** Yok | **DP** 13

- **Kör eden tükürük:** 1 metre menzil. İsabet kalıcı körlüğe yol açar; kurtulma zarı (ÖLÜM). Bkz. Durumlar: Kör.
- **Zehir:** Kurtulma zarı (ÖLÜM) başarısızsa kurban 1z10 tur içinde ölür.

Zombi

Güçlü ruhbanların ya da büyücülerin bekçi olarak ayağa kaldırdığı, uyuşuk insansı cesetler.

ZS 8 (11+) | **CZ** 2 (9 cp) | **Hareket** 12 (4) | **Saldırı** +1, 1 × silah (1z8 veya silaha göre) | **Kurtulma** Ö12 A13 F14 E15 B16 | **Moral** 12 **Sayı** 2z4 (4z6) | **Taraf** K | **Hazine** Yok | **DP** 20

- **Hortlak:** Bkz. Özel Yetenekler Sözlüğü: *Hortlak*.
- **Bekçi:** Gördükleri yerde saldırırlar.
- **Öncelik:** Önceliği daima kaybederler; zar atılmaz.

CANAVAR LİSTESİNİ KULLANMAK

Buradaki canavarlar bir çerçevedir. Hepsini kullanmak zorunda değilsiniz; hepsini kullanırsanız, dünyanın hiçbir şeye benzemez. Bir yeri kendine benzeten şey, orada ne olduğu kadar orada ne olmadığıdır.

Aşağıdakiler, bu listeyi kendi masanıza mal etmenin yollarıdır.

Ayıklayın

Bir dehliz, kırk çeşit canavarla değil, on çeşit canavarla daha akılda kalıcı olur. Bir yeri tasarlarlarken önce şunu sorun: *burada ne yaşar ve neden?* Oyuncular üçüncü odada gördükleri şeyi yedinci odada yeniden gördüklerinde, o dehlizin kime ait olduğunu anlamaya başlarlar. Her odada yeni bir tür, yalnızca bir geçit töreni yaratır.

Ayıklamanın iki eksenine vardır. Birincisi **çıkarmaktır**: oyununuzun havasına uymayan listeden almazsınız. İkincisi **sıklıktır**: aldıklarınızın hepsi eşit sıklıkta çıkmaz. Bir yörede kurt her hafta görülür, trol yılda bir duyulur, ejderha bir kuşakta bir kez uyanır. Sıklık, bir canavarı efsane yapan şeydir; can zarı değil.

Aşağıda bazı örnekler verilmiştir. Hiçbiri doğru cevap değil; her biri aynı listeden başka bir dünya çıkarmanın yoludur.

Ortaçağ (erken): Kuzeyin sisli ormanları, ahşap salonlar, höyükler. Alınacaklar: trol, orko, tepe devi, kurtadam, azman kurt, yaban domuzu, mağara ayısı, dev örümcek, hortu, hayalet, tayf, iskelet, zombi, gulyabani, ejderha (tek bir tane, bir höyüğün altında, altın üstünde uyuyan). Bırakılacaklar: pelte küp, pas canavarı, yerbüken pars, fırtazı, çörten, kimera, bayı, mankurt, kobolt, bütün kadim hayvanlar. Bu dünyada canavar seyrek ve adı vardır. Bir grup bir trolle karşılaşıyorsa, o trol bilinen bir troldür.

Ortaçağ (geç): Şatolar, katedraller, loncalar, armalı şövalye tarikatları, paralı asker bölükleri ve veba. Alınacaklar: goblin, hobgoblin, öcü, ork, mankurt, kobolt; bu insansı takımı burada ilk kez asıl yerine oturur. Kralları, muhafızları ve orduları vardır, dağ geçitlerinden inip köy yakarlar. Yanlarına arma hayvanlarını koyun: grifon, vivern, mantikor, kimera, kokatris,

basilisk, tekboynuz. Mahzenlere ve kilise altlarına mumya, tayf, hayalet, vampir; kule tepelerine çörten; simyacı atölyelerine golem; yollara eşkiya, kıdemli asker, tüccar ve soylu ekleyin. Bırakılacaklar: kadim hayvanların tamamını, neandertali, kentoru, tepegözü; antikçağa ait ne varsa bırakın. Erken Ortaçağ'dan farkı şudur: orada canavar seyrek ve adı vardır; burada canavar sınıflandırılmıştır. Bir kâtibin kitabında tarif edilmiş, bir katedral duvarına oyulmuş, bir armaya resmedilmiştir. Kimse bir grifonun var olup olmadığını tartışmaz; hangi soyluya ait olduğunu tartışır.

Antikçağ: Akdeniz, ada devletleri, mermer tapınaklar, denize açılan maceralar. Alınacaklar: medusa, kokatris, kimera, harpiya, hidra, kentor, tepegöz, minotor, grifon, hipogrif, pegasus, tekboynuz, dalperi, superi, deniz yılanı, dev ahtapot, dev kalamar, korsan, deniz haydudu. Bırakılacaklar: goblin, hobgoblin, öcü, mankurt, kobolt; bu insansı takımı başka bir geleneğe aittir ve antikçağ dünyasında eğreti durur. Buradaki canavarlar tanrıların işidir; her birinin bir hikâyesi ve çoğu zaman bir laneti vardır.

Vikinger: Buzul kıyıları, uzungemiler, kışın uzun olduğu diyarlar. Alınacaklar: ayaz devi, fırtına devi, taş devi, trol, kurtadam, azman kurt, kutup ayısı, hortu (höyükte yatan), tayf, berserker, deniz haydudu, deniz yılanı, deniz ejderi, dev kalamar, katil balina, ak köpekbalığı, dev rok. Bırakılacaklar: bütün Akdeniz takımı, bütün kadim hayvanlar, golem, çoğu balık. Burada dev, bir canavar türü değil, bir halktır: konuşur, pazarlık eder, kin tutar.

Conanvari: Batmış krallıklar, yeni kurulmuş şehirler, cıva gibi bir dünyada tek başına yürüyen bir kılıç. Alınacaklar: kaya piton, dev çingiraklı yılan, karakeler, beyaz goril, kaya babunu, kılıçdişli kaplan, aslan, dev örümcek, kara dul, mor solucan, karabalık, mumya, gölge, hayalet ve insanların hepsini: eşkiya, korsan, göçebe, berserker, kıdemli asker, soylu, medyum. Bırakılacaklar: goblin, hobgoblin, ork, mankurt, cüce, elf, buçukluk; grifon, pegasus, tekboynuz; bütün golem. Çıkarılacak ders şudur: burada canavarın türü yoktur, tekil örneği vardır. Sayı sütunu neredeyse daima 1'dir. O yılan, unutulmuş bir

tapınağın altında bin yıldır bekleyen o ylandır; bir daha aynıyla karşılaşmaz. Canavarların çoğu bir büyücünün işidir ve büyücü öldüğünde çoğu zaman canavar da biter; yani asıl düşman hep insandır, canavar onun uzantısıdır.

Tolkienvari: Doğuda toplanan bir güç, kuzeye çekilmiş halklar, yolları kapanmış bir dünya. Alınacaklar: ork, goblin, hobgoblin, öcü, mankurt, trol, tepe devi, azman kurt (binek), dev örümcek, hortu (höyükte yatan), tayf, gölge, alev semenderi, devağaç, dev rok, ve bir tek ejderha; konuşan, gururlu, dalkavukluğa açık olan. Bırakılacaklar: bütün Akdeniz takımını, kadim hayvanları, golemi, balıkları, kentor ve tepegöz. Öteki örneklerden farkı düzendedir: buradaki canavarlar dağınık tehlikeler değil, bir taraftır. Orkun bir kumandanı, kumandanın bir efendisi vardır; bir goblin baskını rastlantı değil, harekâttır. Ork tanımındaki “kabile şefi” ve “paralı asker” notları bu dünyada asıl ağırlığını kazanır. Oyuncular bir canavar öldürdüğünde bir odayı temizlemiş olmazlar, bir savaşta bir hamle yapmış olurlar.

Witchervari: Canavarın meslek olduğu bir dünya: sözleşme, araştırma, hazırlık, sonra dövüş. Alınacaklar: bütün likantroplar, gulyabani, hortu, tayf, hayalet, vampir, harpiya, kokatris, basilisk, vivern, mantikor, kara dul, dev örümcek, karakeler, mankurt, superi, dalperi, mumya. Bırakılacaklar: ordu kuran insansılar, kadim hayvanlar, elementaller, golemi. Bu örnek Özel Yetenekler Sözlüğü'nü tersine çevirir: sözlük yalnızca Hakem'in değil, oyuncuların da okuduğu bir şeye dönüşür. Gümüş silah, kurtboğan, kutsal su, ateş; hangi canavara neyin işlediğini bilmek maceranın kendisidir. Dövüşten önce köylülerle konuşmak, kütüphaneye bakmak, doğru şeyi satın almak oyunun yarısıdır; hazırlıksız girilen dövüş çoğu zaman kaybedilir. Tepki zarı burada insanlar için kullanılır: canavarı öldürmek kolay kısımdır, ücreti almak değildir.

Dede Korkut geleneği: Otağlar, at sırtında geçen ömürler, ad kazanmak, düğün, yağma, kan davası. Alınacaklar: Tepegöz. Yanına şunları koyun: aslan, yaban domuzu, kurt (düşman değil, alâmet), sürü hayvanı, savaş atı (neredeyse bir karakterdir). Düşmanların geri kalanı insandır: göçebe, eşkiya, kıdemli asker,

soylu, tacir, derviş. Bırakılacaklar: listenin geri kalanının hemen hepsini. Bu örnek ötekilerden başka bir ders verir: ayıklama sifra kadar götürülebilir ve oyun yine de yürür, çünkü gerilim canavarda değil insandadır; verilen sözde, bozulan yeminde, kazanılacak addadır. Böyle bir oyunda tepki zarı ve moral, can zarından çok daha sık kullanılır; bir düşmanla konuşmak kural dışı bir çözüm değil, oyunun asıl gövdesidir. Tek bir canavarın olması, o canavarı devleştirir: Tepegöz'ün karşısına çıkmak, sıradan bir karşılaşmadan çok, destanın kendisidir.

Saf dehliz: Hiçbir çağa ait olmayan, yalnızca yeraltının kendi mantığına uyan bir yer. Alınacaklar: kobolt, goblin, ork, öcü, orko, gulyabani, iskelet, zombi, dev sıçan, dev kırkayak, dev örümcek, mağara çekirgesi, cıglık mantarı, leş sürüngeni, pelte küp, yeşil balçık, sarı küf, karabalçık, pas canavarı, minotor. Bırakılacaklar: yabanlığa ait ne varsa. Bu liste bir ekoloji kurar (kim kimi yer, kim kimden kaçır) ve dehliz bir tehlike dizisi olmaktan çıkıp bir yere dönüşür.

Ayıkladıklarınızı atmayın, saklayın. Bir sonraki dehliz başka on tanesini kullanır.

Yeniden Giydirin

Bir canavarın sayıları ile hikâyesi ayrı şeylerdir. Sayılar dengeyi taşır, hikâye ise size aittir; ikincisini değiştirmek birincisine dokunmaz.

Öcü profilini alın (ZS 5, CZ 3+1, 1z6'da 1-3 ile şaşırtır) ve adını, görünüşünü, avlanma biçimini değiştirin: artık kılıklı bir goblin kuzeni değil, sazlıkta bekleyen, çamura bulanmış, kurbanını suya çeken bir şey. Tek bir sayı değişmedi. Masada ise bambaşka bir yaratık var.

Aynı şekilde; dev sıçan sürüsü, bir mezarlığın altında yaşayan aç bir şeyin yavruları olabilir. Pelte küp, eski bir büyücünün dehlizi temizlemek için yaptığı ve unuttuğu bir şey olabilir. Karakeler, kendi dilini konuşan ve pazarlık edebilen bir halk olabilir.

Kendi Adlarınızı Kullanın

Buradaki adların çoğu bir yerden geliyor. Sizinkiler başka bir yerden gelebilir; yaşadığınız yerin masallarından, ninelerin hikâyelerinden, bir yer adından. Oyuncular “gulyabani”yi

duyduğunda ne olduğunu bilir; "Sarı kız'ın kızları"nı duyduğunda ise sormak zorunda kalır. İkincisi daha iyidir.

Sayılara Dikkatle Dokunun

Hikâyeyi serbestçe değiştirin; sayıları nadiren ve yol açabileceği sonuçları bilerek değiştirin.

Küçük değişiklikler zararsızdır: bir orka kalkan verip ZS'sini 4 yapmak, bir goblin liderinin moralini yükseltmek, bir kurt sürüsünü kalabalıklaştırmak; bunlar DP'yi değiştirmez.

Bir yetenek eklemek ya da çıkarmak ise başka bir şeydir. Bir canavara zehir, felç, yenilenme ya da nefes silahı eklerseniz bir yıldız eklemiş olursunuz ve DP'yi yeniden hesaplamanız gerekir (bkz. Deneyim ve İlerleme). Yıldız, o canavarla dövüşmenin oyuncuların ne istediğini gösterir; ödül de bunu yansıtmalıdır.

Kendi Canavarınızı Yapın

Bu bölümdeki canavarlar yüzlerce maceraya yetecek bir temel sağlar. Ama en iyi canavarlar çoğu zaman Hakem'in kendi hayal gücünden doğanlardır ve kurallar, kendi canavarınızı yapmanız için yeterlidir.

Can zarı tehlikeyi belirler. CZ ne kadar yüksekse canavar o kadar dayanıklı, o kadar isabetli ve o kadar çok DP verir. Saldırı etkeni de CZ'den okunur; ayrı bir karar değildir.

Zırh sınıfı derisinin neye benzediğini gösterir. Zırhsız bir insan ZS 9'dur; deri gibi bir post 7, örgü gibi bir pul 5, levha gibi bir kabuk 3. Bundan aşağısı büyülü ya da efsanevi bir şeydir.

Hasar, boyutu anlatır. 1z4 küçük ve hızlı, 1z6 insan boyunda bir silah kadar, 2z6 bir insanı tek vuruşta devirebilecek kadar, 3z6 ve üstü bir ata tosladığında ne oluyorsa o kadar feci. Benzer can zarındaki canavarlara bakmak en hızlı yoldur.

Bir özel yetenek yeter. İki yetenek zaten çoktur; üç tanesiye bir ejderhadır. Kendinize sorun: *bu canavarla dövüşen oyuncular, öteki canavarlardan farklı olarak ne yapmak zorunda?* Cevap neyse yetenek de odur; cevap yoksa yeteneğe gerek yoktur.

Yeni bir yetenek uydurmadan önce sözlüğe bakın. Zehir, felç, sarılma, kamuflaj, yenilenme,

silah bağışıklığı, vb. aradığınız şey büyük ihtimalle orada zaten tanımlıdır ve masada denenmiştir. Gerçekten yeni bir şey yazıyorsanız sözlüktekilerin biçimini örnek alın: neyin tetiklediği, hangi kurtulma zarının atıldığı, başarısızlığın ne demek olduğunu belirleyin. Bu üçü yazılıysa yetenek masada işler.

Her yetenek bir yıldızdır ve DP'yi

değiştirir. CZ'den sonra yıldız eklemeyi unutmayın, sonra DP'yi yeniden hesaplayın (bkz. Deneyim ve İlerleme). Yıldız bir süs değil; o canavarla dövüşmenin oyuncuların ne istediğini gösterir ve ödül bunu yansıtmalıdır.

Moral kişiliktir. Korkak yaratıklar (5-6) ilk kayıpta dağılır. Sıradan yırtıcılar ve paralı askerler (7-9) kâr zarar hesabı yapar. Fanatikler, akılsızlar ve hortlaklar (11-12) ölene kadar dövüşür. Moral, bir canavarın nasıl dövüştüğünden çok, dövüşmeyi ne zaman bıraktığını söyler ve masada en çok fark yaratan sayı çoğu zaman budur.

Her canavar bir nedenden ötürü oradadır.

Neden bu dehlizde yaşıyor? Ne yiyor? Kimi ya da neyi koruyor? Kendisinden büyük olan neyden korkuyor? Bu soruları cevapladığınızda canavar yalnızca inandırıcı olmakla kalmaz; oyunculara dövüşmekten başka bir yol da açılmış olur. Aç olan beslenebilir, korkan kaçırılabilir, bir şey koruyan başka bir yerden atlatılabilir.

Sayılar canavarın nasıl öldüğünü anlatır. Bu sorular ise onunla neden karşılaştığınızı.

Her Karşılaşma Çatışma Değildir

Bu bölümdeki sayıların çoğu çatışma içindir, ama karşılaşmaların çoğu çatışmaya dönmek zorunda değildir. Tepki zarı ve moral, canavarların pazarlık ettiğini, kaçtığını, izlediğini ve yol verdiğini işaret eder (bkz. Tepki Zarı, Moral). Akıllı bir canavarla konuşan bir grup, onu öldüren bir gruptan daha ilginç bir şey öğrenebilir; ayrıca daha uzun yaşar.

Aç bir trol yiyecek karşılığında geçit verebilir. Bir hobgoblin bölüğü, ortak bir düşman söz konusuysa ateşkes yapabilir. Bir dalperi ağacına dokunulmadığı sürece yalnızca izler. Bunları önceden düşünmek, dehlizi bir listeden bir yere dönüştürür.

ÖZEL YETENEKLERE GÖRE CANAVARLAR DİZİNİ

Bu bölümde bir yeteneği paylaşan canavarlar bir arada sunulmuştur. Zehirli olan her şey, kurtulma zarı gerektiren her saldırı, sıradan silahın işlediği her et. Bir canavarın ana başlığı listelenmişse, o başlığın bütün alt türlerini de içerir.

Ağ: Kara Dul.

Asit: Bozbalçık, Kızıl Balçık, Yeşil Balçık.

Bakış: Basilisk, Medusa, Vampir.

Bölünme: Karabalçık, Kızıl Balçık.

Büyü Bağışıklığı: Çörten, Gölge, Suret.

Büyü Kullanımı: Cin (küçük), Elf, İfrit (küçük), Medyum.

Cisimsizlik: Hayalet, Tayf.

Çağırma: Superi, Vampir.

Enerji Emme: Hayalet, Hortu, Tayf, Vampir.

Felç: Gulyabani, Leş Sürüngeni, Mumya, Pelte Küp, Tülyabani.

Gecegörüş: Çukurbaşı Engerek, Dev Sansar, Elf, Gnom, Goblin, Kobolt, Tuatara.

Görünmezlik: Fundaperi, Görünmez Avcı, Kırperi.

Hastalık: Dev Sıçan, Mumya, SIÇAN, Sıradan Sıçan.

Hortlak: Gulyabani, Hayalet, Hortu, İskelet, Mumya, Tayf, Vampir, Zombi.

İz Sürme: Dev Sansar, Görünmez Avcı, Kehribar Golem.

Kamuflaj: Boynuzlu Bukalemun, Bozbalçık, Çörten, Devağaç, Dev İskorpit, Dev Kurbağa, Dev Yayın, Kaplan, Karakeler, Mağara Çekirgesi, Yengeç Örümcek.

Kan Emme: Dev Sansar, Dev Sülük, Dev Vampir Yarasa, Kankuşu.

Nefes Silahı: Ak Ejderha, Altın Ejderha, Barak, Deniz Ejderi, EJDERHA, Ejder

Kaplumbağa, Gorgon, Kara Ejderha, Kızıl Ejderha, Kimera, Mavi Ejderha, Yeşil Ejderha.

Sarılma: AYI, Ayıadam, Bayı, Boz Ayı, Deniz Yılanı (küçük), Dev Ahtapot, Dev Kalamar, Kara Ayı, Kaya Piton, Kutup Ayısı, Mağara Ayısı.

Silah Bağışıklığı: Ahşap Golem, Alev Semenderi, Ayaz Semenderi, Cin (küçük), Çörten, ELEMENTAL, GOLEM, Gölge, Hortu, İfrit (küçük), Kehribar Golem, Kemik Golem, LİKANTROPLAR, Mumya, Tayf, Tunç Golem, Vampir.

Şekil Değiştirme: Altın Ejderha, Cindomuz, LİKANTROPLAR, Suret, Vampir.

Taşlaştırma: Basilisk, Gorgon, Kokatris, Medusa.

Element Bağışıklığı: Alev Semenderi, Ateş Devi, Ayaz Devi, Ayaz Semenderi, Barak, Bozbalçık, EJDERHA, Fırtına Devi, Kemik Golem, Pelte Küp, Tunç Golem.

Yenilenme: Trol, Tülyabani, Vampir.

Yutma: Dev Kurbağa, Dev Mersin Balığı, İşpermeçet Balinası, Katil Balina, Mor Solucan, Sesilya.

Zehir: Çukurbaşı Engerek, Deniz Yılanı, Dev Akrep, Dev Çingiraklı Yılan, Dev İskorpit, Dev Kırkayak, Kara Dul, Katil Arı, Medusa, Mor Solucan, Tarantella, Tüküren Kobra, Vivern, Yengeç Örümcek.

CANAVAR KATEGORİLERİ DİZİNİ

Bir dehliz ya da yöre tasarlarlarken birbiriyle ilişkili yaratıkları görmek için canavarlar türlerine göre gruplanmıştır.

Yabanlık ve Hayvanlar

- **Dev Hayvanlar:** Asker Karınca, Ateş Böceği, Bataklik Termiti, Dev Akrep, Dev Kırkayak, Dev Kurbağa, Dev Sülük, Haydut Sinek, Kankuşu, Kaplan Böceği, Kara Dul, Katil Arı, Leş Sürüngeni, Mağara Çekirgesi, Ragodessa, Sesilya, Tarantella, Tatlısu Termiti, Tuzlusu Termiti, Yağ Böceği, Yengeç Örümcek.
- **Sıradan Hayvanlar:** Azman Kurt, Binek Atı, Çukurbaşı Engerek, Deniz Yılanı, Dev Çingiraklı Yılan, Dev Gelincik, Dev Patkan, Dev Sansar, Dev Sıçan, Dev Şahin, Dev Vampir Yarasa, Dev Yarasa, Deve, İri Sürü Hayvanı, Katır, Kaya Babunu, Kaya Piton, Koşum Atı, Küçük Sürü Hayvanı, Orta Sürü Hayvanı, Savaş Atı, Sıradan Kurt, Sıradan Sıçan, Sıradan Şahin, Sıradan Yarasa, Tüküren Kobra, Yaban Atı, Yaban Domuzu.
- **Yırtıcılar ve Büyük Hayvanlar:** Aslan, Beyaz Goril, Boynuzlu Bukalemun, Boz Ayı, Dağ Aslanı, Dev Timsah, Drako, Fil, Geko, İri Timsah, Kaplan, Kara Ayı, Kılıçdişli Kaplan, Kutup Ayısı, Mağara Ayısı, Panter, Sıradan Gergedan, Sıradan Timsah, Tuatara, Tüylü Gergedan.
- **Su Yaratıkları:** Ak Köpekbalığı, Boğa Köpekbalığı, Deniz Yılanı (küçük), Denizgergedanı, Dev Ahtapot, Dev İskorpit, Dev Kalamar, Dev Levrek, Dev Mersin Balığı, Dev Pirana, Dev Yayın, Dev Yengeç, İşpermeçet Balinası, Katil Balina, Mako Köpekbalığı.
- **Sürüler ve Haşereler:** Böcek sürüsü.
- **Kadim Hayvanlar:** Mastodon, Pteranodon, Pterodaktıl, Stegozor, Tiranozor, Titanotere, Triseratops.

Efsane ve Büyü

- **Ötealem Varlıkları:** Alev Semenderi, Ateş Elementalı, Ayaz Semenderi, Barak, Cin (küçük), Görünmez Avcı, Hava Elementalı, İfrit (küçük), Su Elementalı, Toprak Elementalı.

- **Efsanevi Yaratıklar:** Ateş Devi, Ayaz Devi, Basilisk, Bulut Devi, Dev Rok, Fırtına Devi, Gorgon, Harpiya, Hidra, İri Rok, Kokatris, Küçük Rok, Medusa, Minotor, Mor Solucan, Taş Devi, Tekboynuz, Tepe Devi, Tepegöz, Trol.
- **Melez Canavarlar:** Bayı, Grifon, Hipogrif, Kimera, Mantikor, Pegasus, Tülyabani, Vivern.
- **Yapaylar:** Ahşap Golem, Kristal Canlı Heykel, Çörten, Demir Canlı Heykel, Kehribar Golem, Kemik Golem, Taş Canlı Heykel, Tunç Golem.
- **Biçim Değiştirenler:** Ayıadam, Cindomuz, Domuzadam, Fareadam, Kaplanadam, Kurtadam, Suret.
- **Doğa Ruhları:** Dalperi, Devağaç, Fundaperi, Kırperi, Superi.
- **Ejderhalar:** Ak Ejderha, Altın Ejderha, Deniz Ejderi, Ejder Kaplumbağa, Kara Ejderha, Kızıl Ejderha, Mavi Ejderha, Yeşil Ejderha.
- **Tuhafliklar:** Fırtazı, Pas Canavarı, Yerbüken Pars.

Halklar ve Topluluklar

- **Haydutlar ve Göçebeler:** Berserker, Deniz Haydudu, Eşkiya, Göçebe, Haydut, Korsan, Neandertal (Mağara Adamı).
- **Tarafsız Halklar:** Buçukluk, Cüce, Denizeri, Elf, Gnom, Kentor.
- **Uygar Halklar:** Derviş, Kıdemli Asker, Münecim, Sıradan İnsan, Soylu, Tacir, Talip, Tüccar.
- **İnsansı Halklar:** Goblin, Hobgoblin, Karakeler, Keler, Kobolt, Mankurt, Ork, Orko, Öcü.

Dehliz Tehlikeleri

- **Balçıklar:** Bozbalçık, Karabalçık, Kızıl Balçık, Pelte Küp.
- **Mantarlar ve Küfler:** Çıglık Mantarı, Sarı Küf, Yeşil Balçık.

Hortlaklar

- **Akıllı Ölüler:** Gölge, Hayalet, Hortu, Mumya, Tayf, Vampir.
- **Akılsız Hortlaklar:** Gulyabani, İskelet, Zombi.

11 HAZİNE VE BÜYÜLÜ EŞYALAR

Hazine, bu oyunun can damarıdır. Karakterler dehlizden hazineleri çıkarıp bunları harcayarak deneyim kazanır, bir kılıç darbesinin değeri o derbinin açtığı yolun ucundaki sandıkla ölçülür. Bu yüzden hazine yalnızca bir ödül değil; oyunun lokomotifidir. Oyuncuları dehlize çeken yem, dehlizden çıkmalarını zorlaştıran yük ve bir sonraki maceraya atılmalarının nedenidir.

Bu bölüm dört kısımdan oluşur:

- **Hazine Yerleştirme:** Bir yığının nasıl belirleneceği ve nereye konacağı.
- **Hazine Türleri:** Canavar profillerindeki hazine kodlarının tabloları.
- **Değerli Eşyalar:** Mücevher, takı ve sıra dışı servetler.
- **Büyülü Eşyalar:** Silahlardan iksirlere, yüzüklerden lanetli eşyalara, her çeşit tuhafılık.

HAZİNE YERLEŞTİRME

Bir canavarın ya da bir odanın hazinesini belirlemenin iki yolu vardır; zar atarak **rastgele belirleme** ve Hakem tercihi. İkisi de meşrurdur ve çoğu Hakem bu iki seçeneği birlikte kullanır; zarı atar ve beğenmediği yönlerini düzeltir.

Rastgele Belirleme

Canavar profilleri, o canavarın ininde ne bulunacağını ve üzerinde ne taşıdığını bir **hazine türü kodu**yla gösterir. Kod, aşağıdaki tablolardan birini işaret eder; tablo da bir avuç zarla hazine yığınının üretir.

Rastgele atmanın en önemli yanı sürpriz olmasıdır. Hakem, bir kobolt yuvasında ne olduğunu kendisi de bilmez; tablo bazen mantıksız görünen, bazen de olağanüstü ve ilginç bir şey söyler: “Neden bu koboltlarda bin altın değerinde bir yakut var?” sorusu çoğu zaman bir sonraki maceranın tohumudur.

Düzeltilme

Zar mantık dinlemez. Atılan sonuç türün ortalamasının çok üstünde ya da çok altındaysa ya da hazine yığınının içeriği canavarla uyumlu değilse, Hakem sonucu elle düzeltebilir. Tabloları rehber olarak kullanın; onlara harfi harfine bağlı kalmak zorunda değilsiniz.

Düzeltilmenin üç sebebi vardır:

- **Mantık:** Ağzı olmayan, jelatinimsi bir küpün üstünde para kesesi olmaz; ama içinde olabilir.
- **Denge:** Bir yığın, o dehliz seviyesine göre grubu birden üç seviye yukarı fırlatacak kadar çoksa, azaltın.
- **Anlatı:** Bir eşyanın o yığında olması hikâyeye katkı sağlıyorsa mümkün olabilir.

Hakem Tercihi

Hakem, hazineyi tablolara bakmaksızın da belirleyebilir. Hazine DENEYİM PUANININ temel kaynağı olduğu için, bu yöntem aslında seviye atlama hızını doğrudan ayarlamanın bir yoludur.

1. Grubun büyüklüğünü, karakterlerin seviyesini ve seviye atlamak için gereken DP'yi hesaplayın.
2. Bu yığının, ele geçirilirse, ne kadar DP sağlamasını istediğinize karar verin.
3. Toplam değeri bu DP'ye denk bir hazine yerleştirin.

Ödül ve tehlike dengesi: Bu yöntemi kullanırken hazineyi ona denk bir tehlikeyle koruyun. Kırk bin altınlık bir zulanın başında üç dev patkan duruyorsa, oyun bozulur: oyuncular hiçbir bedel ödemedi ilerler ve dehliz gerilimini yitirir. Servet hak edilmelidir.

SİKKELER

SİKKE DÖNÜŞÜM ORANLARI

Sikke	Kısaltma	Altın değeri
Bakır sikke	bs	1/100 as
Gümüş sikke	gs	1/10 as
Altın sikke	as	1 as

- 10 bakır = 1 gümüş.
- 10 gümüş = 1 altın.
- 100 bakır = 1 altın.

Ağırlık: Sikkenin cinsi ağırlığını değiştirmez. 20 sikke yaklaşık 1 kilogram ağırlığa denktir; yani, türü ne olursa olsun, 1,000 sikke 50 kg eder.

Bunun sonucu olarak, dehlizin dibinde verilecek en önemli kararlardan biri şudur; 10,000 bakır sikke 500 kg ağırlığındadır ve hepi topu 100 altına denktir. Aynı yükü, 10,000 altın da taşınabilirdi. Bakır sikkeyi bırakmak çoğu zaman doğru karardır, ama bu da bir karardır ve tartışmaya değerdir.

Mücevher ve takı bu yüzden servetin en makul biçimidir; bir avuç taş, bir katır yükü gümüşe bedeldir.

ELEKTRUM VE PLATİN SİKKELER

Bu oyunda yalnızca üç tür sikke vardır. Başka kaynaklardan aldığınız tablolarda *elektrum* ya da *platin* sikke geçiyorsa bunları dönüştürmek de kolaydır. **1 elektrik 5 gümüş, 1 platin ise 5 altın eder.** Aşağıdaki tablolar bu dönüşüm uygulanarak yeniden hesaplanmış ve birleştirilmiştir.

HAZİNE ZARLARINI ATMAK

Bir hazineyi belirlemek için hazine türü kodu ve bir avuç zar yeterlidir.

Her canavar profilinde **hazine** alanı bulunur. Alan boşsa, canavarın hazinesi yoktur.

HAZİNE TÜR KODLARI

Kod	Grup	Anlamı
A-O	İn (Yuva) Hazinesi	Büyük bir canavarın ya da bir topluluğun yuvasında biriken toplam servet.
P-T	Bireysel Hazine	Her bireyin üzerinde taşıdığı servet.
U-V	Grup Hazinesi	Bir grubun topluca taşıdığı servet.

Bir canavarın birden fazla kodu olabilir. Bu durumda indeki yığın yerinde durur, üzerlerindeki kese ise onlarla birlikte dolaşır.

Akıllı olmayan canavarlar para biriktirmez.

Böyle bir canavarın profilinde P-V kodu görünüyorsa, o servet kurbanlarından kalmıştır: midesindeki, ininin dibindeki, kemiklerin arasındaki miktardır. Bunu betimlemek, yığını olduğu gibi masaya koymaktan her zaman daha iyidir.

Hazine zarları şu adımları izleyerek atılır:

1. **Türün tablosunu açın.** Kod hangi harfse, o başlığı bulun.
2. **Her satırı ayrı ayrı çözün.** Tablodaki satırlar birbirinden bağımsızdır. Birinin çıkması ötekini etkilemez; hiçbirini çıkmayabilir de.
3. **Olasılık zarını atın.** Satırda bir yüzde varsa z100 atın. Sonuç yüzdeye eşit ya da ondan küçükse o kalem hazinededir; büyükse yoktur. Yüzde verilmemişse (bireysel hazinelerde olduğu gibi) kalem her zaman vardır.
4. **Miktar zarını atın.** Satırdaki zarı atıp varsa çarpanla çarpın. Örneğin “2z6 × 1.000” satırında 2z6 atarsınız ve 7 gelirse bu, yığında 7.000 sikke olduğu anlamına gelir.
5. **Mücevher, takı ve büyümlü eşyalar için ilgili tablolara gidin.** Tür tablosu yalnızca kaç adet olduğunu söyler, değeri ve özellikleri ayrı tablolarda belirlenir.
6. **Sonucu olduğu gibi yazın.** Sikkeleri cinsine göre ayrı ayrı not edin: 9,000 bs, 1,500 as vb. Bunları altın karşılığına çevirmeyin. Oyuncular hazineyi bu şekilde bulacak, bu şekilde taşıyacak ve bu şekilde değerlendirecektir.

Altın Karşılığı Ne Zaman Hesaplanır

Hazine zarı atarken ve hazine miktarını belirlerken gerekmez. Toplam altın değerine yalnızca şu iki durumda ihtiyaç duyulur:

- **Hazine harcandığında;** elde edilen deneyim puanını hesaplamak için.
- **Elle düzeltme yaparken;** attığınız hazine yığınının türün ortalamasına yakın olup olmadığını görmek için.

Bunun dışında hazine her türden sikke olabilir. Bu ayırım önemlidir; çünkü ağırlık sikkenin değerine değil sayısına göre hesaplanır. Hazine yığınının en baştan altına çevirirseniz oyuncunun vereceği en ilginç karar olan, nelerin taşınıp nelerin geride bırakılacağı kararını, ortadan kaldırmış olursunuz.

Küçük İler

Canavar profilleri, bir inde kaç birey bulunacağını gösterir. Attığınız sayı ortalamanın epey altındaysa ve in karşılaşması en az 1z4 birey içeriyorsa, Hakem hazineyi aynı oranda azaltabilir. Sekiz goblin, kırk goblinin biriktirdiği serveti biriktirmiş olamaz.

İnde mi, Üzerinde mi?

İn hazineleri (A-O) yalnızca inlerde bulunur. Koridorda dolaşan bir canavar grubuyla karşılaşıldığında üzerlerinden yalnızca bireysel (P-T) ya da grup (U-V) hazinesi çıkar. Asıl zulaya erişmek için ini bulmak gerekir.

Bu ayırım küçük görünür ancak oyunun lokomotifini işleten unsurlardan biridir. Koridorda öldürülen altı orkun üstünden birkaç gümüş çıkar, orkların ini ise karakterleri bir seviye yukarı taşıyacak kadar zengin olabilir. Serveti olması gerektiği yere koymak, oyuncuları dehlizin derinliklerine çeker.

Ortalama Değerler

Aşağıda her hazine türünün ortalama değeri verilmiştir. Bu, o türden atılan hazine yığını zarlarının ortalamada yaklaştığı altın değeridir. Büyülü eşyalar bu hesaba dahil değildir, çünkü sabit bir satış değerleri yoktur.

ORTALAMA HAZİNE DEĞERLERİ

Hazine Türü	Ortalama (as)
A	18,000
B	2,000
C	1,000
D	3,900
E	2,300
F	7,700
G	23,000
H	60,000
I	11,000
J	25
K	180
L	240
M	50,000
N	yalnızca büyülü
O	yalnızca büyülü
P	0,1
Q	1
R	3,5
S	5
T	17,5
U	160
V	330

Hazine ve Deneyim Puanı

Bu oyunda deneyim, elde edilen hazineyi bir tutku uğruna harcamakla kazanılır.

Bu süreç şöyle işler:

1. **Hazine üsse ulaşır.** Yolda düşürülen, terk edilen ya da bir canavarın kapıp kaçtığı servet hiç var olmamış gibidir.
2. **Pay edilir.** Grup ganimeti bölüşür, sonrası ise bireyseldir. Her karakter kendi payını tutkusuna harcar ve DP'yi kendi kazanır. Bir karakter hazine yığınının tamamını gömüp hiç DP almayabilir, bir başkası payının hepsini bir gecede eritip bir seviye atlayabilir.
3. **Sikkeye çevrilir.** Mücevher, takı ve sıra dışı hazineler önce satılmalıdır. Satılmayan servet harcanamaz, dolayısıyla DP vermez.

4. **Harcanır.** Oyuncu ne kadarını harcayacağını söyler. Bu, dehlize dönüşler arasındaki boş zamanda olur.
5. **DP yazılır.** Harcanan her 1 altın sikke için 1 DP not edilir. Ancak bu harcama sınırsız değildir; bir karakter ne kadar harcama yapmış olursa olsun, bir kerede ancak tek bir seviye atlayabilir, sonrası ise DP puanı olarak hesaplanmaz.

HAZİNE TÜRLERİ

İn Hazineleri (A-O)

Bu türden hazineler, bir canavarın ya da küçük canavarlardan oluşan bir topluluğun toplam servetini gösterir. Yığın genellikle yuvanın bir yerinde gizlidir.

HAZİNE TÜRÜ A

Kalem	Olasılık	Miktar
Bakır	%25	1z6 × 1,000
Gümüş	%50	2z6 × 1,000
Altın	%40	3z6 × 1,000
Mücevher	%50	6z6 adet
Takı	%50	6z6 adet
Büyülü eşya	%30	3 adet

HAZİNE TÜRÜ B

Kalem	Olasılık	Miktar
Bakır	%50	1z8 × 1,000
Gümüş	%45	1z8 × 2,000
Altın	%25	1z8 × 3,000
Mücevher	%25	1z6 adet
Takı	%25	1z6 adet
Büyülü eşya	%10	1 kılıç, zırh veya silah

HAZİNE TÜRÜ C

Kalem	Olasılık	Miktar
Bakır	%20	1z12 × 1,000
Gümüş	%40	1z4 × 1,000
Mücevher	%25	1z4 adet
Takı	%25	1z4 adet
Büyülü eşya	%10	2 adet

HAZİNE TÜRÜ D

Kalem	Olasılık	Miktar
Bakır	%10	1z8 × 1,000
Gümüş	%15	1z12 × 1,000
Altın	%60	1z6 × 1,000
Mücevher	%30	1z8 adet
Takı	%30	1z8 adet
Büyülü eşya	%15	2 adet, 1 iksir

HAZİNE TÜRÜ E

Kalem	Olasılık	Miktar
Bakır	%5	1z10 × 1,000
Gümüş	%40	2z12 × 1,000
Altın	%25	1z8 × 1,000
Mücevher	%10	1z10 adet
Takı	%10	1z10 adet
Büyülü eşya	%25	3 adet, 1 parşömen

HAZİNE TÜRÜ F

Kalem	Olasılık	Miktar
Gümüş	%25	1z8 × 5,000
Altın	%45	2z12 × 1,000
Mücevher	%20	2z12 adet
Takı	%10	1z12 adet
Büyülü eşya	%30	3 adet (silah hariç), 1 iksir, 1 parşömen

HAZİNE TÜRÜ G

Kalem	Olasılık	Miktar
Altın	%60	2z6 × 5,000
Mücevher	%25	3z6 adet
Takı	%25	1z10 adet
Büyülü eşya	%35	4 adet, 1 parşömen

HAZİNE TÜRÜ H

Kalem	Olasılık	Miktar
Bakır	%25	3z8 × 1,000
Gümüş	%60	1z100 × 3,000
Altın	%50	2z6 × 10,000
Mücevher	%50	1z100 adet
Takı	%50	1z4 × 10
Büyülü eşya	%15	4 adet, 1 iksir, 1 parşömen

HAZİNE TÜRÜ I

Kalem	Olasılık	Miktar
Altın	%30	1z8 × 5,000
Mücevher	%50	2z6 adet
Takı	%50	2z6 adet
Büyülü eşya	%15	1 adet

HAZİNE TÜRÜ J

Kalem	Olasılık	Miktar
Bakır	%25	1z4 × 1,000
Gümüş	%10	1z3 × 1,000

HAZİNE TÜRÜ K

Kalem	Olasılık	Miktar
Gümüş	%50	1z6 × 1,000

HAZİNE TÜRÜ L

Kalem	Olasılık	Miktar
Mücevher	%50	1z4 adet

HAZİNE TÜRÜ M

Kalem	Olasılık	Miktar
Altın	%50	5z6 × 5,000
Mücevher	%55	5z4 adet
Takı	%45	2z6 adet

HAZİNE TÜRÜ N

Kalem	Olasılık	Miktar
İksir	%40	2z4 adet

HAZİNE TÜRÜ O

Kalem	Olasılık	Miktar
Parşömen	%50	1z4 adet

Bireysel Hazineler (P-T)

Akıllı canavarlar: her birey listelenen kadar servet taşır.

Akılsız canavarlar: bu hazine kurbanlarının üzerinden topladıklarıdır.

Bireysel hazinelerde yüzdelik olasılığı yoktur, çünkü her kalem her zaman vardır.

HAZİNE TÜRÜ P, Q, R, S, T

Hazine Türü	İçerik
P	3z8 bs
Q	3z6 gs
R	2z6 × 5 gs
S	2z4 as
T	1z6 × 5 as

Grup Hazinesi (U-V)

Akıllı canavarlar: Bu servet grup arasında taşınan miktardır.

Akılsız canavarlar: Kurbanlarından kalanlardır.

HAZİNE TÜRÜ U

Kalem	Olasılık	Miktar
Bakır	%10	1z100
Gümüş	%10	1z100
Altın	%5	1z100
Mücevher	%5	1z4 adet
Takı	%5	1z4 adet
Büyülü eşya	%2	1 adet

HAZİNE TÜRÜ V

Kalem	Olasılık	Miktar
Gümüş	%35	1z100
Altın	%35	1z100
Mücevher	%10	1z4 adet
Takı	%10	1z4 adet
Büyülü eşya	%5	1 adet

KORUMASIZ HAZİNE

Dehlizin her hazinesi bir canavarın yanında değildir. Terk edilmiş bir odada, çökmüş bir mezarda ya da unutulmuş bir bölmede bulunan servet için bu tabloyu kullanın.

KORUMASIZ HAZİNE TABLOSU

Dehliz Katı	Gümüş (daima)	Altın	Mücevher	Takı	Büyülü Eşya
1	1z6 × 100 gs	%50: 1z6 × 10 as	%5: 1z6	%2: 1z6	%2: herhangi 1
2-3	1z12 × 100 gs	%50: 1z6 × 100 as	%10: 1z6	%5: 1z6	%8: herhangi 1
4-5	1z6 × 1,000 gs	1z6 × 200 as	%20: 1z6	%10: 1z6	%10: herhangi 1
6-7	1z6 × 2,000 gs	1z6 × 600 as	%30: 1z6	%15: 1z6	%15: herhangi 1
8-9	1z6 × 5,000 gs	1z6 × 1,000 as	%40: 1z12	%20: 1z12	%20: herhangi 1

Gümüş satırı için zar atılmaz, her zaman bulunur (bkz. *Macera Tasarımı*)

HAZİNE NEREDE DURUR?

Bir hazine yığını için zar atmak, onu odaya öylece koymak anlamına gelmez. Servet bir yerde ve bir şekilde durur; bu, oyuncuların onu bulup bulamayacağını ve ne kadar sürede çıkaracağını belirler. Hazineyi yerleştirirken bir z6 atın ya da seçin:

Ağır yığınlar için “nasıl çıkaracağız?” sorusu, “nasıl bulacağız” sorusuna kıyasla daha ilginç sonuçlar doğurur. Bir kova, bir ip ve bir el arabası, bazen bir kılıçtan daha kıymetlidir.

HAZİNE KONUMU

z6	Yer
1	Açıktaki yerde, bir yığın hâlinde, ya da bir cesedin üzerinde.
2	Bir sandık, küp ya da çuvalın içinde (tuzak ihtimali: 2/6).
3	Gizli bir bölmede: gevşek taş, sahte dip, duvar oyuğu (arama gerektirir).
4	Canavarın kendi üzerinde ya da altında: yatağının altında, midesinde.
5	Suyun, molozun ya da pisliğin içinde; çıkarmak zaman alır.
6	Bir başkası tarafından hâlâ korunuyor: bir tuzak, bir muhafız, bir lanet.

DEĞERLİ EŞYALAR

Mücevherler

Bir yığındaki her mücevherin değerini belirlemek için z20 atın.

MÜCEVHER DEĞER TABLOSU

Z20	Değer
1-4	10 as
5-9	50 as
10-15	100 as
16-19	500 as
20	1,000 as

Değer zarını attıktan sonra, dilerseñiz taşın neye benzediğini belirlemek için z10 atın. Her taş için ayrıca zar atmaya gerek yoktur. Yalnızca oyunda bir fark yaratacak durumlarda mücevherin cinsini belirlemek için zar atın.

Tablo, değer bandına göre ikiye ayrılır, böylece on altınlık bir lacivert taşı ya da bin altınlık bir sabuntaşı çıkmaz.

MÜCEVHER CİNSİ

z10	10-100 as	500 – 1000 as
1	Obsidyen	Lapis Lazuli
2	Sabuntaşı	Kehribar
3	Hematit	Dökme cam
4	Yeşil akik	Ametist
5	Firuze (soluk)	Kırmızı akik
6	Dağ kristali (bulanık)	Damarlı agat
7	Boncuk	Dağ kristali (kusursuz)
8	Serpantin	Firuze
9	Kalsedon	Koyu yeşim
10	Çakmaktaşı	Altın damarlı kuvars

Değer taşın cinsinden çok boyu ve kusursuzluğuyla ilgilidir. Aynı taş bir mercimek boyunda ve çatlaklıyken 10 as, bir güvercin yumurtası boyutlarında ve berrakken 1,000 as eder. Bir taşı betimlerken önce cinsini, sonra kusurunu söyleyin; kusur taşı gerçek kılar.

Takılar

Hazine tablolarının verdiği her takı parçası 3z6 × 100 as değerindedir. Hakem, yüksek seviyeli gruplar için bu değeri arttırabilir.

Hasar: Ezilme, ateş ya da yıldırım bir takının değerini %50 düşürür. Biçimi bilmek bunu somutlaştırır: erimiş bir altın taç bir külçedir, kırılmış bir mühür artık hiçbir kapıyı açmaz.

Değer zarını attıktan sonra, dilerseñiz takının neye benzediğini belirlemek için z20 atın. Her takı için ayrıca zar atmaya gerek yoktur. Yalnızca oyunda bir fark yaratacak durumlarda takının şeklini belirlemek için zar atın.

TAKI BİÇİMİ

z20	Parça
1	Silindir mühür (delikli, boyna asılır)*
2	Damga mühür*
3	Skarabe (güneyden gelme)
4	Altın rozetli alınlık
5	Giysi tokası
6	Topuzlu uzun iğne
7	Altın küpe
8	Altın ve boncuklu gerdanlık
9	Göğüslük (pektoral)
10	Burma altın bilezik
11	Halhal
12	Mühür yüzük*
13	İnce altın yapraktan taç
14	Tanrı figürlü kolye ucu
15	Kakmalı kemer tokası
16	Süslü hançer kını
17	Tören kâsesi
18	Cıvalı bronz ayna (fildişi saplı)
19	Sürme kabı ya da kozmetik kutusu
20	Yazıtlı adak levhası

Mühürler: 1, 2 ve 12 numaralı sonuçlar diğerlerinden farklıdır, çünkü bir mühür, sahibinin adını taşır. Okunabilen her mühür bir sorudur: kimindi, buraya nasıl geldi, ailesi hâlâ yaşıyor mu, ve bu mührü geri isteyecek biri var mı? Bir mührü satmak kolaydır; bir mührü kullanmak bir maceradır. Yığında mühür çıktığında, üzerindeki adı Hakem belirlemelidir.

Tablo birden çok mücevher ya da takı verdiğinde, Hakem değerleri dilediği gibi birleştirebilir. Beşi adet 50 as'lik mücevher yerine tek bir 250 as'lik taş, ya da bir 100 as'lik taşla üç 50 as'lik taş koyulabilir. Bu hem betimlemeyi kolaylaştırır hem de paylaşımı ilginç kılar. Bölünemeyen tek bir taş, altı kişilik bir grubun masasında bir tartışma konusudur.

Sıra Dışı Hazine

Servet her zaman sikke ve taştan ibaret değildir. Maceralar, hazine olarak şunları da içerebilir:

- **Sanat eserleri:** Usta işi eşyalar, heykelcikler, kabartmalar, mühürler.
- **Kitaplar:** Nadir tomarlar, kayıp listeler, tapınak kayıtları.
- **Yiyecek ve içecek:** Baharat, tütüsü, iyi şarap, zeytinyağı.
- **Döşemelik:** Halılar, goblenler, işlemeli perdeler.
- **Kap kakak:** Gümüş sofra takımı, tören kapları, sıra dışı aletler.
- **Ham değer:** Kürk, fildişi, cevher, işlenmemiş bakır külçe, kalay.

Değer ve Ağırlık

Yerleştirdiği her sıra dışı eşya için Hakem şu iki şeyi bilmelidir: eşyanın altın cinsinden değeri ve ağırlığı.

Bu ikisi, hazinenin en güzel sorununu doğurur. Sekiz yüz altınlık bir goblen bir servettir; ama rulo halinde iki metre uzunluğunda ve otuz kilo ağırlığındadır ve bu top kumaş, dar deliklerden geçemez. Bir fildişi heykelcik aynı değerdir ve cebe sığar. Oyuncular bu farkı fark ettiği anda, dehlizden neleri yanlarında götüreceklerini planlamaya başlarlar. Planlamak bu oyunun en keyifli bölümlerinden biridir.

Hazineyi Paraya Çevirmek

Sikke doğrudan harcanır. Mücevher, takı ve sıra dışı hazineler ise alıcıya ihtiyaç duyar.

- **Nerede:** Yalnızca büyük yerleşim yerlerinde (şehir ya da büyük kasaba). Kasabada bir tapınak ya da zengin bir tüccar birkaç parçayı alabilir, ama fiyatı düşük tutar.
- **Ne kadar sürede:** Küçük parçalar aynı gün içinde satılır. 500 as'den değerli bir

parça, alıcı bulmak için 1z6 güne ihtiyaç duyar. Bir hazine yığını topluca satılırsa fiyat düşer.

- **Kaç:** Dürüst bir alıcı tam değeri öder. Aceleci ya da soru sorulmasını istemeyen satıcı, değer %50'sine ya da %75'ine razı olur.
- **Değerleme:** Karakterler bir parçanın değerini kendiliğinden bilmez. Hakem, yalnızca oyuncuların gördüklerini betimler, gerçek değer bir kuyumcuya, bir bilgeye ya da bir tüccara sorulduğunda ortaya çıkar; tabii sorulan kişi yalan söylüyor da olabilir.

Büyülü eşyalar bu listenin dışındadır. Oyun dünyalarında genellikle "büyülü eşya dükkânı" olmaz. Bir büyülü eşyanın alıcısı bir tapınak, bir saray ya da bir başka büyücüdür, hepsi de karşılığında paradan çok hizmet ister. Bir eşyayı satmak neredeyse her zaman bir maceraya dönüşecektir.

BÜYÜLÜ EŞYALAR

Büyülü eşyalar bu oyunda nadirdir ve bu nadirlik kasıtlı bir tercihtir. Bir +1 kılıç, karakterin saldırı gücünü kalıcı olarak artırır, on tanesi ise oyunun dengesini bozar. Az sayıda ama anlamlı eşya her birini özel kılar.

Büyülü Eşya Zarı Atmak

Bir hazine türü belirli eşya türü belirtiyorsa (örneğin, 1 kılıç, zırh ya da silah) doğrudan o türün tablosuna başvurun. Belirtmiyorsa, önce türü, sonra eşyayı belirleyin.

BÜYÜLÜ EŞYA TÜRÜ

z100	Tür
01-10	Zırh ya da kalkan
11-15	Çeşitli eşya
16-35	İksir
36-40	Yüzük
41-45	Çomak, asa ya da değnek
46-75	Parşömen ya da harita
76-95	Kılıç
96-00	Silah (kılıç hariç)

BÜYÜLÜ EŞYALAR

Bu tablo, dehliz düzenine göre ayarlanmıştır. Bulunan büyülu eşyaların yarısına yakını tek kullanımlıktır (iksir, parşömen). Kalıcı eşyalar azdır ve bu kasıtlıdır. Kendi kategori dağılımınızı kurmak isterseniz (örneğin bir seferde hiç değnek çıkmasın ama parşömen bol olsun isterseniz) tabloyu değiştirmekte serbestsiniz. Bu, karakterlerin uzun vadede neye benzeyeceğini belirler.

Büyülü Eşyaları Tanıma

Bir eşyanın ne olduğunu anlamak kolay değildir. Bunun üç yolu vardır:

- **Deneme yanılma:** En yaygın yöntem ve en tehlikelidir. İksir tadılır, zırh giyilir, kılıç savaşta kullanılır, yüzük parmağa geçirilir. Lanetli eşyalar yalnızca kullanıldıklarında kendini belli eder ve o aşamada iş işten geçmiştir.
- **Büyü:** Yüksek seviyeli bir büyücü, bir eşyanın niteliğini ortaya çıkarabilir. Bu hizmet pahalıdır (1,000 as'den başlar), haftalardır sürebilir ve karakterlerin eşyayı bir yabancıya bırakmasını gerektirir.
- **Bilge:** Bir bilge figüran (ODK), özellikle eşyanın bir geçmişi varsa, ne olduğunu bilebilir. Bilgeler ücret alır, ama asıl ücretleri merakları olur; *nereden buldunuz ve oraya tekrar döner misiniz?*

Yardımcılar: Oyuncular bilinmeyen eşyaları yardımcıları denetebilir. Yardımcı bunu kabul edebilir, ama yalnızca eşyayı kendisi kullanma hakkına sahipse. Aksi halde bu sadakat sınaması gerektirecek bir harekettir.

Büyülü Eşyaları Kullanma

Uygun kullanım: Eşya, türüne uygun biçimde kullanılır. Zırh giyilir, iksir içilir, değnek tutulur, yüzük takılır.

Etkinleştirme: Aksi belirtilmedikçe bir eşya, üzerine yoğunlaşarak etkinleştirilir. Yoğunlaşan karakter o el başka bir şey yapamaz.

Daima etkin eşyalar: Büyülü silah, zırh ve koruma eşyaları yoğunlaşma gerektirmez, sürekli etkindirler.

Kullanım sıklığı: Aksi belirtilmedikçe bir eşya günde istenildiği kadar, ama elde yalnızca bir kez kullanılabilir.

Sınıf kısıtı: Her eşyanın kendi kısıtı vardır; sınıf açıklamalarındaki kısıtları ve tabloların "kullanıcı" sütununu göz önünde bulundurun.

Lanetli Eşyalar

Lanetli eşyalar bütün tablolara serpiştirilmiştir ve hepsi aynı üç kurala uyar:

- **Gizlenirler.** Her tanım yöntemi lanetli bir eşyayı +1 büyülu eşya olarak gösterir. Lanet ancak eşya gerçek bir tehlikede kullanılırsa ortaya çıkar.
- **Bırakılamazlar.** Bir kez kullanıldıktan sonra karakter laneti üzerine alır ve eşyayı elinden bırakamaz, çıkaramaz veya satamaz.
- **Ancak büyüyle kalkarlar.** *Lanet Kaldırma* büyüü ya da Hakem'in belirleyeceği özel bir görev laneti bozar. Görev seçeneği çoğu zaman büyüden daha iyi bir macera sunar.

Bir laneti kaldırmak eşyayı sıradan hale dönüştürmez; yalnızca sahibini serbest bırakır. Lanetli bir kılıç lanetli kalır ve bir sonraki sahibini bekler. Bu, oyun dünyasındaki bazı eşyaların neden bir uçtan bir uca dolaştığını açıklar.

ZIRHLAR VE KALKANLAR

ZIRHLAR VE KALKANLAR

z100	Eşya
01-15	Zırh -1
16-25	Zırh -1, Kalkan -1
26-27	Zırh -1, Kalkan -2
28	Zırh -1, Kalkan -3
29-33	Zırh -2
34-36	Zırh -2, Kalkan -1
37-41	Zırh -2, Kalkan -2
42	Zırh -2, Kalkan -3
43-45	Zırh -3
46	Zırh -3, Kalkan -1
47	Zırh -3, Kalkan -2
48	Zırh -3, Kalkan -3
49-51	Lanetli zırh +1
52-53	Lanetli zırh +2
54	Lanetli zırh +2, Kalkan -1
55-56	Lanetli zırh, ZS 9
57-62	Lanetli kalkan +2
63-65	Lanetli kalkan, ZS 9
66-85	Kalkan -1
86-95	Kalkan -2
96-00	Kalkan -3

Zırhın türü (z8): 1-2 deri, 3-6 örgü, 7-8 levha zırh.

Büyülü Zırh

ZS: Büyülü bonus, zırhın ZS sayısını düşürür. Örgü zırh ZS 5'tir; zincir zırh -1, ZS 4 verir. Küçük sayı iyi ZS'dir.

Kalkan: Sıradan kalkan ZS 'yi 1 düşürür. Kalkan -2, toplam 3 düşürür.

Ağırlık: Büyülü zırh, aynı türden sıradan zırhın yarısı kadar yük tutar.

Kullanım: Sınıfın normal zırh kısıtları geçerlidir. Büyülü örgü zırh, Büyücü'ye örgü zırh giydirmeye olanağı vermez.

Lanetli Zırh ve Kalkanlar

ZS cezası: Ceza, ZS sayısını yükseltir. Lanetli zincir zırh +1, ZS 6 verir; sıradan örgü zırhtan bir sınıf daha kötüdür.

ZS 9: Bazı lanetli zırhlar taşıyanın ZS'sini zırhsız düzeye, yani 9'a çıkarır (ÇEVİKLİK etkeni bundan sonra uygulanır).

Tanıma, bırakma ve kaldırma için bkz. Lanetli Eşyalar.

KILIÇLAR

Kılıcın türü (z8): 1-2 kısa kılıç, 3-7 kılıç, 8 iki eli kılıç.

Kullanım: Kılıç kullanabilen bütün sınıflar.

Etken: Belirtilen sayı hem saldırı hem de hasar zarfına eklenir. "Hortlaklara karşı +2" gibi ifadeler o düşman türüne karşı kullanılırken diğer etkenin yerine geçer, kümelenerek listelenen diğer etkenle birleşmez.

Büyülü silah gerektiren canavarlar:

Canavarlar bölümünde listelenen bazı canavarlar yalnızca gümüş, ya da büyülü silahlarla yaralanabilir. Herhangi bir büyülü kılıç bu şartı karşılar; etkenlerin büyüklüğü fark etmez.

KILIÇLAR

z100	Kılıç
01-25	Kılıç +1
26-30	Kılıç +1 / hortlaklara karşı +2
31-35	Kılıç +1 / ejderhalara karşı +3
36-40	Kılıç +1, Işık
41-45	Kılıç +1, Nesne Bulma
46-50	Kılıç +1, Alevli
51-53	Kılıç +1, Can Emme
54-65	Kılıç +2
66-70	Kılıç +2, Kişi Cezbetme
71-78	Kılıç +3
79-80	Kılıç +1, Dilek
81-90	Kılıç -1 (lanetli)
91-97	Kılıç -2 (lanetli)
98-00	Hakem'in belirlediği özel kılıç

- **Kılıç + 1, Işık:** Komutla 6 m yarıçapında ışık verir; yine komutla söner. Meşale gereksinimini ortadan kaldırmaz ama bir eliniz boş kalabilir.
- **Kılıç + 1, Nesne Bulma:** Günde bir kez, taşıyanın aklından geçirdiği bir nesne türünün yönünü 36 m'ye kadar gösterir. Nesne türü belirtilmelidir ("altın", "bu mührün eşi" vb.); "hazine" yeterince kesin değildir.
- **Kılıç + 1, Alevli:** Komutla alev alır. Alev almış hâldeyken 6 m'lik ışık verir ve ateşten etkilenen yaratıklara (bitki canavarlar, hortlakların bazıları, buz yaratıkları) +1 ek hasar verir. Alev, yanıcı maddeleri tutuşturur.
- **Kılıç + 1, Can Emme:** İsabet eden her vuruşta hedef bir deneyim seviyesi (ya da bir CZ) emer; kurtulma zarı atılmaz. Bu kılıçlar neredeyse her zaman Kaos'tan taraftır ve neredeyse her zaman canlıdır (bkz. Cankılıç). Bütün seviyelerini kaybeden yaratık ölür.
- **Kılıç + 2, Kişi Cezbetme:** Haftada azami 3 kez, komutla Kişi Cezbetme büyüsünü yapabilir. Hedef kurtulma zarı (büyü) atmalıdır; başarısız olursa taşıyanı güvenilir bir dost sayar. Etki, Kişi Cezbetme büyüsü gibi çalışır.
- **Kılıç + 1, Dilek:** Kılıçta 1z4 dilek vardır ve kullanılan dilekler geri gelmez (bkz. Dilekler).
- **Lanetli kılıçlar:** Deneme yanılmada +1 gibi görünürler. Gerçek çatışmada ise lanet ortaya çıkar; kılıç bırakılmaz ve karakter, büyüyle kurtulana kadar onunla dövüşmek zorundadır.

Cankılıç

Bazı büyülü kılıçların, kendi zekâsı, kişiliği ve iradesi vardır. Her büyülü kılıç için bir z10 atın; zar 1-2 gelirse kılıç *canlıdır*. Bir cankılıç oyun için bir figürandan (ODK) farksızdır. Adı, geçmişi ve istekleri vardır; Hakem onu bir karakter gibi oynamalıdır.

Cankılıç Zarlarını Atmak

1. Özel amaç: Kılıcın bir özel amacı olup olmadığını belirleyin. Bir z20 atın ve zar 20 gelirse, cankılıç özel bir amaca sahiptir.

CANKILIÇ ÖZEL AMAÇ TABLOSU

z6	Yok edilecek hedef
1	Kadim büyü kullananlar
2	İlahi büyü kullananlar
3	Savaşçılar
4	Belirli bir canavar türü (rastgele belirleyin)
5	Düzen yaratıkları (kılıç tarafının tersi)
6	Kaos yaratıkları (kılıç tarafının tersi)

Özel amaçlı kılıçlar, amaçlarına uygun bir düşmana karşı kullanılırken fazladan bir güç kazanır:

- **Düzen:** İsabet alan Kaos tarafı düşman bir kurtulma zarı (BÜYÜ) atmalı, başarısızlıkta felç olur.
- **Tarafsız:** Cankılıç taşıyan karakter tüm kurtulma zarlarına +1 alır.
- **Kaos:** İsabet alan Düzen tarafı düşman bir kurtulma zarı (BÜYÜ) atmalı, başarısızlıkta taş döner.

2. Zekâ: Kılıcın ZEKÂ değerini 1z6+6 atarak belirleyin. Özel amaca sahip cankılıçların ZEKÂ değeri daima 12'dir.

Cankılıcın iletişim yöntemi ZEKÂ değerine göre belirlenir.

CANKILIÇ İLETİŞİM TABLOSU

ZEK	Okur-yazar?	İletişim
7	Hayır	Duygudaşlık
8	Hayır	Duygudaşlık
9	Hayır	Duygudaşlık
10	Hayır	Konuşma
11	Evet	Konuşma
12	Evet	Konuşma

- **Duygudaşlık:** Kılıç konuşamaz; taşıyanına güçlerini ve isteklerini *duygu* olarak bildirir. Bir tehlike sezdiğinde ürperir, amacına yaklaştığında ısınır.
- **Konuşma:** Kılıç yüksek sesle konuşur. Bildiği diller aşağıdaki tablodan belirlenir; hangileri olduğunu Hakem seçer.
- **Okuma:** Kılıç, konuşabildiği bütün dilleri okuyabilir; büyülü yazıtları da çözer.

CANKILIÇ KONUŞMA DİLİ TABLOSU

z100	Dil sayısı
01-50	1
51-70	2
71-85	3
86-95	4
96-99	5
00	İki kez at ve topla

3. Taraf: Cankılıcın hizmet ettiği tarafı z20 atarak belirleyin.

CANKILIÇ TARAF TABLOSU

z20	Taraf
1-13	Düzen
14-18	Tarafsız
19-20	Kaos

4. Güçler: Cankılıcın sahip olduğu güçleri ZEKÂ değerine göre belirlenir.

CANKILIÇ GÜÇLER TABLOSU

ZEK	Güçler
7	1 duyuşal güç
8	2 duyuşal güç
9-11	3 duyuşal güç
12	3 duyuşal güç + 1 olağanüstü güç

Her duyuşal güç için z100 atın. Birden fazla güç için zar atarken aynı sayı gelirse tekrar zar atın. Aksi belirtilmedikçe bu güçler her turda yalnızca bir kez kullanılabilir, tüm güçler kılıcın elde olmasını ve karakterin yoğunlaşmasını gerektirir.

DUYUSAL GÜÇLER TABLOSU

z100	Güç
01-10	İyi/kötüyü sezme
11-15	Mücevher sezme
16-25	Büyü sezme
26-35	Maden sezme
36-50	Değişen mimariyi sezme
51-65	Eğimi sezme
66-75	Tuzak sezme
76-85	Gizli kapı bulma
86-95	Görünmezi görme
96-99	Olağanüstü bir güç için zar at
00	Bu tabloda iki kez zar at

- **İyi / kötüyü sezme:** 4 m içindeki kötülük ya da iyilik niyetini sezer. Her tehlikeli şey kötü değildir: bir hayvan da bir tuzak da kötü niyetli değildir.
- **Mücevher sezme:** 12 m içindeki mücevherlerin yönünü gösterir ve sayısını bildirir. Kurşun bu seziyi engeller.
- **Büyü sezme:** Günde 3 kez, 4 m içindeki büyüyü ya da büyülü eşyayı sezer; komutla o büyülü nesneyi parlatabilir.
- **Metal sezme:** 12 m içinde, adı söylenen türden madenin yönünü gösterir. Kurşun bu seziyi engeller.
- **Değişen mimariyi sezme:** 2 m içindeki dönen duvarları, kayan odaları bulur.
- **Eğimi sezme:** 2 m içindeki eğimli zemini sezer.
- **Tuzak sezme:** Günde 3 kez, 2 m içindeki tuzakları sezer.
- **Gizli kapı bulma:** Günde 3 kez, 2 m içindeki bütün gizli kapıları bulur.
- **Görünmezi görme:** 4 m'e kadar görünmez ya da gizlenmiş nesneleri gösterir. Gizli kapıları ortaya çıkarmaz.

OLAĞANÜSTÜ GÜÇLER TABLOSU

z100	Güç
01-08	Uzakduyu
09-16	Uzakgörü
17-26	Düşünce okuma
27-42	Ek hasar
43-50	Uçuş
51-60	İyileştirme
61-68	Yanılsama
69-76	Havada asılı kalma
77-84	Telekinezi
85-90	Telepati
91-95	Işınlanma
96-99	Ötegörüş
00	Bu tabloda iki kez zar at

Tıpkı duyuşsal güçler gibi, olağanüstü güçleri kullanan karakter de kılıcı elinde tutmalı ve bir tur boyunca yoğunlaşmalıdır. Aksi belirtilmedikçe günde 1 kez kullanılabilirler.

- **Uzakduyu:** Taşıyan, bir başka yaratığın kulaklarıyla duyar. Hedef 12 metre mesafeye dek bir noktada bulunmalıdır. Kurşun bu gücü engeller.
- **Uzakgörü:** Taşıyan, bir başka yaratığın gözünden görür. Hedef 12 metre içinde olmalıdır. Kurşun bu gücü engeller.
- **Düşünce okuma:** Taşıyan, yaşayan bir yaratığın düşüncelerini okur. Hedef 12 metre içinde olmalıdır. Yaratığın düşüncelerini duygu düzeyinde kavranmasını sağlar, dilin bilinmesi gerekmez. Kurşun bu gücü engeller.
- **Ek hasar:** Kılıç, taşıyanın gücünü 1z10 el boyunca artırır. Güç, etkin olduğu sürece taşıyanın verdiği hasar *iki katına* çıkar. (Bu güç birden fazla kez denk geldiyse, her tekrar için çarpan bir artar.)
- **Uçuş:** Taşıyan 3 tura kadar uçabilir. Hareket hızı 72(24) metreye dek çıkabilir. Her yöne hareket edebilir, havada süzülebilir ve asılı kalabilir.
- **İyileştirme:** Kılıç yaraları kapatır. Altı el boyunca, el başına 1 can puanı iyileştirir. (Bu güç birden fazla kez denk geldiyse, süre her tekrarda 6 el uzar).

- **Yansılama:** Taşıyanın seçtiği bir yanılsama belirir. *Hayali Güç* büyüsü gibi işler.
- **Havada asılı kalma:** Taşıyan, 3 tura kadar havada yükselip alçalır. El başına 4 metreye dek dikey hareketi zihniyle yönetir. Katı bir yüzeye inerek yana hareket edebilir. Normal miktarda yük taşıyabilir.
- **Telekinezi:** Taşıyan, yoğunlaşarak 24 metre içindeki nesneleri ya da yaratıkları düşünce gücüyle hareket ettirir. Azami limit 100kg'dır. Hedef, el başına 4 metreye dek, kılıç taşıyanın istediği yöne (dikey dahil) hareket eder. Hedef alınan yaratık kurtulma zarı (BÜYÜ) atarak direnebilir. Bu hareket 6 ele kadar sürer. Yoğunlaşma kesilirse hedef düşer.
- **Telepati:** Taşıyan, yaşayan bir yaratığın düşüncelerini duygu düzeyinde okur. Hedef, 12 metre içinde olmalıdır. Hedef yaratıkla, zihinsel bir konuşma başlatabilir; yaratık cevap vermek zorunda değildir. Kurşun bu gücü engeller.
- **Işınlanma:** Taşıyan, ışınlanabilir. *Işınlanma* büyüsü gibi işler.
- **Ötegörüş:** Taşıyan, 6 metreye kadarki katı nesnelerin içini görür. Altın veya kurşun bu gücü engeller. Arama amacıyla kullanıldığında incelenen 2 × 2 metrelik alandaki gizli kapı ve tuzaklar kesin olarak fark edilir; zar atılmaz. Kullanım sırasında taşıyan hareket edemez. Bir turda birden fazla kez kullanılamaz.

5. Kişilik: Cankılıcın kişilik değerini z12 atarak belirleyin. Özel amaca sahip kılıçlar için bu değer daima 12'dir.

Cankılıcı Kullanmak

Güçleri etkinleştirme: Kılıç, güçlerini kendi ister. Taşıyan, bir gücü kullanmak istediğinde kılıçtan izin ister; kılıç isteği kendi amacına aykırı buluyorsa reddedebilir.

Taraf: Kılıcın tarafından farklı bir tarafa mensup bir karakter kılıcı tutarsa, tuttuğu her el 1z6 hasar alır. Bu, kılıcın kime ait olacağını çoğu zaman ilk turda çözer.

Hakimiyet: Bir cankılıç, sahibinin kararlarını beğenemezse hakimiyeti ele almaya çalışabilir. Hakem, şu üç durumda bir hakimiyet sınaması ister:

- Karakter, kılıcın tarafına açıkça aykırı bir iş yapmaya kalkıştığında.
- Kılıcın sezdiği bir düşmana saldırıldığında.
- Kılıç, amacına uygun bir hedef gördüğünde.

Hakimiyet sınaması: Kılıç ve karakter 2z6 atar. Kılıç için atılan zara kılıcın *Kişilik* değerini, karakter için atılan zara ise *KARİZMA* değerini ekleyin. Sonuçlar karşılaştırılır, yüksek olan kazanır. Eşitlik durumunda da karakter kazanır.

Kılıç kazanırsa, o çatışma boyunca karakteri kendi istediği eylemlere (hedefe saldırmak, bir yerden ayrılmamak, bire eşyayı bırakmak vb.) zorlar. Karakter savaşımayı bırakamaz ve kılıcı elinden atamaz.

Hakimiyet bitince: Kılıcın istediği olduğunda ya da çatışma bittiğinde hakimiyet sona erer. Aynı durum için ikinci bir sınama istenmez.

CANKILIÇ

Cankılıç, ceza değil ortaktır. En iyi hâli, oyuncunun kılıçla pazarlık etmeye başladığı hâldir: “Peki, önce onu öldürürüm, ama sonra tapınağa gideceğiz.” Kılıcı hiç konuşturmayan bir Hakem, bu eşyayı yalnızca bir +2 bonusa indirger.

DİĞER SİLAHLAR (KILIÇ HARİCİ)

SİLAHLAR (KILIÇ HARİCİ)

z100	Silah
01-12	Ok +1 (2z6 adet)
13-20	Ok +2 (1z6 adet)
21-25	Ok +3 (1z4 adet)
26-30	Kurmalı yay temreni +1 (2z6 adet)
31-35	Kurmalı yay temreni +2 (1z6 adet)
36-43	Balta +1
44-48	Balta +2
49-56	Topuz +1
57-61	Topuz +2
62-70	Mızrak +1
71-75	Mızrak +2
76-82	Haçer +1
83-87	Haçer +2/orklara karşı +3
88-91	Sapan taşı +1 (2z6 adet)
92-95	Külünk +1
96-97	Külünk +2
98	Külünk +3, (Cüceler için Fırlatma)
99-00	Lanetli silah -1

Cephane: Ok, temren ve sapan taşı gibi büyülü cepthane belirli sayıda bulunur. Atıldıktan sonra bulunabilirlerse yeniden kullanılır, kaybolan ya da kırılanlarsa yitirilir.

Külünk + (fırlatma): Yalnızca bir cücenin elinde tam gücünü gösterir, başkası kullanırsa sadece +1'lik bir büyülü çekiçtir. Cüce elinde 12 metreye dek fırlatılabilir. 2z6+3 hasar verir ve fırlatanın eline geri döner.

Lanetli silah: Saldırı ve hasar zarına -1 ceza verir. Diğer lanetli eşyalar gibi bu da bırakılamaz.

İKSİRLER

İKSİRLER

z100	İksir
01-03	Uzakduyu
04-07	Uzakgörü
08-10	Hayvana Hükmetme
11-13	Ejderhaya Hükmetme
14-16	Deve Hükmetme
17-19	İnsana Hükmetme
20-22	Bitkiye Hükmetme
23-25	Hortlağa Hükmetme
26-32	Sanrı
33-35	Küçülme
36-39	Düşünce Okuma
40-43	Ateşe Direnç
44-47	Uçuş
48-51	Gazlaşma
52-55	Dev Kuvveti
56-59	Büyüme
60-63	İyileşme
64-68	Kahramanlık
69-72	Görünmezlik
73-76	Yenilmezlik
77-80	Havada Asılı Kalma
81-84	Uzun Ömür
85-86	Zehir
87-89	Biçim Değiştirme
90-97	Hız
98-00	Hazine Bulma

- **Kullanım:** Bütün sınıflar iksir kullanabilir.
- **İçme:** Tam bir dozu içmek bir el sürer, etkisi ise hemen kendini gösterir.
- **Süre:** Aksi belirtilmedikçe tüm iksirler 1z6+6 tur etki eder. Hakem bu zarı gizlice atar ve süreyi oyuncuya söylemez. Görünmezlik iksirinin ne zaman biteceğini bilmemek, iksirin oyundaki işlevi için önemlidir.
- **Karıştırma:** Bir iksirin etkisi sürerken ikinci bir iksir içilirse, ikisinin de etkisi iptal olur ve karakter 3 tur boyunca hasta olur (saldırı ve hasar zararlarına -2 ceza alır ve koşamaz).

- **Yarım doz:** Hakem izin verirse iksir pay edilebilir; bu durumda süre de bölünür. Zehir ise bölünemez, bir yudumu dahi ölümcüldür.

Uzakduyu: İçen, 12 metre içindeki bir başka yaratığın kulaklarıyla duyar. Kurşun bu iksirin gücünü engeller.

Uzakgörü: İçen, 12 metre içindeki bir başka yaratığın gözleriyle görür. Kurşun bu iksirin gücünü engeller.

Hükmetme İksirleri

Bu iksirler, içene belirli bir türden yaratığın eylemlerini yönetme gücü verir.

- **Yoğunlaşma:** Hükmetmek yoğunlaşma gerektirir.
- **Görüş:** Yalnızca görülebilen yaratıklara hükmedilir.
- **Ölümcül emirler:** Hükmedilen yaratıklar, kendilerini ölüme götüren emirlere direnir.

Hayvana Hükmetme: 3z6 CZ kadar sıradan ya da dev hayvanı etkiler (büyülü hayvanları etkilemez). Etki bittiğinde hayvanlar uzaklaşır.

Ejderhaya Hükmetme. Belirli bir türden 1-3 ejderhayı etkiler; türü Hakem belirler. Ejderhaya büyü yapması emredilemez. Etki bittiğinde ejderhaların tepkisi düşmancadır.

Deve Hükmetme. Belirli bir türden 1-4 devı etkiler; türü Hakem belirler.

İnsana Hükmetme. 12 metre içindeki bir insanı cezbeder; her el bir hedef. Hedef kurtulma zarı (BÜYÜ) atarak direnebilir. Toplam 6 CZ kadar insan cezbedilebilir; sıradan insanlar ½ CZ sayılır. Cezbedilenler, emirler açıkça zararlı olmadıkça ve kendi tarafına ters düşmedikçe içeni güvenilir bir dost bilir, onu korur ve emirlerine uyar.

Bitkiye Hükmetme. 12 metreye kadar uzaklıkta, 6 × 6 metrelik bir alandaki bütün bitkileri (bitki canavarları dâhil) etkiler. Bitkiler hareket etmeye ve alandaki yaratıkları sarıp tutmaya zorlanabilir.

Hortlağa Hükmetme: 3z6 CZ kadar hortlağı etkiler. Etki bittiğinde hortlakların tepkisi düşmancadır.

Diğer İksirler

Sanrı: İçen, başka türden bir iksir içtiğine inanır. Hangi iksir olduğunu Hakem belirler ve oyuncuyu buna inandırmaya çalışır; gerçeği ancak hayati bir anda açık eder.

Küçülme: İçen 15 cm boyuna iner. 30 cm'den büyük yaratıklara zarar veremez. Dar aralıklardan geçebilir. Kıpırdamadan durursa fark edilme şansı yalnızca %10'dur.

Düşünce Okuma: *Düşünce Okuma* büyüsü gibi işler.

Ateşe Direnç: Büyülü olmayan (sıradan) ısı ve ateş zarar vermez. Ateşe dayalı BÜYÜ ve NEFES saldırılarına karşı kurtulma zarlarına +2 verir. Ateş hasarı, atılan her hasar zarı başına 1 azalır (her zar en az 1 hasar verir).

Uçuş: İçen havada uçar, hızı 72 (24) metreye kadar çıkabilir. Havada süzülme ve asılı kalmak da dahil olmak üzere her yöne hareket mümkündür.

Gazlaşma: İçenin bedeni bir buhar bulutuna dönüşür. Teçhizat ve giysileri yere düşer. Taş duvarlardaki çatlaklardan, ahşap nesnelerin arasından geçebilir. Bu hâldeyken saldıramaz. ZIRH SINIFI –2'dir ve büyülü olmayan silahlar zarar veremez.

Dev Kuvveti: İçene bir buz devinin gücünü verir. Silahla yapılan saldırılar iki kat hasar verir. 40 metreye kadar kaya fırlatabilir; kaya 3z6 hasar verir. KUVVETİ artıran başka büyülü eşyalarla birleşemez (Örneğin Dev Gücü Kuşağı).

Büyüme: İçenin boyutu iki katına çıkar. Artan KUVVET göğüs göğşe dövüş saldırılarında iki katı hasar vermesini sağlar.

İyileşme: İçene şu iki etkiden biri işler:

- *Yaraları kapatır:* 1z6+1 CAN PUANI geri verir. Karakterin olağan CP üst sınırını aşamaz.
- *Felci iyileştirir:* Felç edici etkiler sona erer.

Kahramanlık: Yalnızca sıradan insanlar ile büyü kullanmayan çatışma ağırlıklı sınıflarda (savaşçı, cüce, buçukluk) işler. İçen geçici olarak seviye kazanır.

- Sıradan insan → 4. Seviye savaşçı

- 1-3. seviye → 3 Seviye
- 4-7. seviye → 2 seviye
- 8-9. seviye → 1 seviye

Kazanılan seviyelerin bütün yetenekleri, fazladan can puanları da dahil olmak üzere elde edilir. Etki sürerken alınan hasar önce bu fazladan can puanlarından düşülür.

Görünmezlik: *Görünmezlik* büyüsü gibi işler. Hakem izin verirse iksir altı küçük doza bölünebilir; her dozun süresi de bölünür.

Yenilmezlik: İçen büyülü bir korunmaya sahip olur. ZS 2 iyileşir (ZS değeri 2 eksilir). Bütün kurtulma zarlarına +2 alır. Bir hafta içinde ikinci kez içilirse etki tersine döner. ZS 2 kötüleşir, kurtulma zarlarına –2 ceza alır.

Havada Asılı Kalma: İçen, dilediğinde yükselip alçalır. Dikey olarak, el başına 12 metreye dek hareket edebilir, yatay olarak ise katı bir yüzeyden destek alarak yana hareket edebilir. Havadayken olağan miktarda yük taşınabilir.

Uzun Ömür: İçen anında ve kalıcı olarak 10 yaş gençleşir.

Zehir: Görünüşü ve kokusu başka iksirlerden ayırt edilemez. İçen kurtulma zarı (ölüm) atar; başarısız olursa ölür. Bir yudum bile bu etkiyi gösterir.

Biçim Değiştirme: İçen, seçtiği bir başka varlığın biçimine girer. *Kendini Dönüştürme* büyüsü gibi işler.

Hız: İçenin hareketleri ve eylemleri hızlanır. Hareket hızı iki katına çıkar. El başına yapılan saldırı sayısı iki katına çıkar. Diğer eylemler de iki kat hızlı yapılır.

Hazine Bulma: İçen, 72 metrelik bir menzildeki hazinenin yerini sezer, hazinenin yönünü ve uzaklığını bilir. Yoğunlaşma gerektirir. Birden çok hazine yığını olması durumunda en büyük yığının yeri sezilir. Kurşun ise bu iksirin etkisini engeller.

PARŞÖMENLER

PARŞÖMENLER

z100	Parşömen
01-15	1 büyü
16-25	2 büyü
26-31	3 büyü
32-34	5 büyü
35	7 büyü
36-40	Lanetli parşömen
41-50	Elementallerden Korunma
51-60	Likantroplardan Korunma
61-65	Büyüden Korunma
66-75	Hortlaklardan Korunma
76-78	Hazine haritası I
79-80	Hazine haritası II
81-82	Hazine haritası III
83	Hazine haritası IV
84	Hazine haritası V
85	Hazine haritası VI
86	Hazine haritası VII
87-90	Hazine haritası VIII
91-95	Hazine haritası IX
96	Hazine haritası X
97-98	Hazine haritası XI
99-00	Hazine haritası XII

Tek kullanım: Bir parşömen okunduğunda, üzerindeki sözcükler kaybolur.

Işık: Parşömen ancak okunacak kadar ışık varsa kullanılabilir. Karanlıkta parşömen, kâğıttan farksızdır.

Büyü Parşömenleri

Kullanıcı: Büyü kullanan sınıflar. Kadim parşömenleri yalnızca büyücüler, ilahi parşömenleri ise yalnızca Ruhbanlar kullanır.

Büyü türü: Her parşömen için 1z4 atın: 1 ise ilahi, 2-4 ise kadim büyüdür.

Kadim parşömenler: Sihirli yazıyla yazılmıştır, ancak büyü güçlerle okunabilir.

İlahi parşömenler: Sıradan bir dilde (genellikle Kamuca) yazılmıştır, ama yalnızca ilahi büyü kullanan karakterler etkinleştirebilir.

Çoklu parşömenler: Yalnızca okunan büyü silinir, diğerleri ise kalır.

Kullanım: Parşömendeki metni yüksek sesle okumak büyüü etkinleştirir.

PARŞÖMENDEKİ BÜYÜNÜN DERECEİ

z100	Kadim	İlahi
01-25	1. derece	1. derece
26-50	2. derece	2. derece
51-70	3. derece	3. derece
71-85	4. derece	4. derece
86-95	5. derece	5. derece
96-00	6. derece	5. derece

Hangi büyü olduğunu Hakem seçer ya da ilgili derecenin tablosuna bakıp zar atışıyla rastgele belirler.

Lanetli Parşömenler

Kullanıcı: Tüm karakterler.

Lanetli bir parşömen, *yazıya bakmak* yeterli olduğu için okunmadan da etkisini gösterir. Laneti ise Hakem belirler. Aşağıda bir tablo ile lanet önerileri verilmiştir.

LANETLER

z20	Lanet
1	Bahtsızlık. Saldırı zararına ve bütün kurtulmalara -1.
2	Yavaş iyileşme. Doğal iyileşme iki kat uzun sürer; iyileştirme büyüleri yarı can puanı verir.
3	Oburluk. Karakter iki kat erzak tüketir. Bir gün yemek yiyemezse ertesi gün bütün zararına -2 alır.
4	Kafiyeli dil. Karakter her cümlesini kafiyeli kurmak zorundadır. Büyü sözcükleri bozulduğu için hiçbir büyü okunamaz, hiçbir parşömen işletilemez.
5	Duyu kaybı. z6: 1-4 kör, 5-6 sağır.
6	Zayıflık. KUV yarıya iner (yuvarlanarak aşağı).
7	Korkaklık. Her düşman karşılaşmasında karakter kurtulma zarı (BÜYÜ) atar; başarısızsa o karşılaşma boyunca dövüşemez, yalnızca kaçır ya da saklanır.
8	Yanan yazı. Yazı alev alır: 2z6 hasar, kurtulma zarı (BÜYÜ) ile yarısı. Parşömeni tutan başkaları da etkilenir.
9	Cömertlik. Karakter, üzerindeki her şeyi karşılaştığı ilk yabancıya vermek için karşı konulmaz bir istek duyar. Direnmek için her turda kurtulma zarı (BÜYÜ) gerekir.
10	Küçülme. Karakter kalıcı olarak boyunun yarısına iner. Ağır silah kullanamaz, taşıma sınırı yarıya düşer.
11	Adın silinmesi. Karakteri tanıyan herkes onu unuttur. Aile, yardımcıları, borçlular, dostlar; hiçbiri kim olduğunu hatırlamaz. Grubun kendi üyeleri etkilenmez.
12	Kurnugi'nin gözü. Hortlaklar karakteri diğerlerine yeğler: aynı alanda başka hedef olsa bile önce ona saldırırlar ve karakter hortlaklara karşı bütün kurtulmalarında -2 alır.

13	Sürgün. Karakter, rastgele bir yöne 1z6 fersah ışınlanır. Grubun geri kalanı yerinde kalır.
14	Çağrı. Okuyanla eşit CZ'de bir canavar belirir ve şaşkınlık yaratarak saldırır.
15	Kayıp eşya. Karakterin üzerindeki büyüleri eşyalardan biri yok olur. Hakem seçer ya da rastgele belirler.
16	Unutkanlık. Karakter kim olduğunu unuttur: adını, arkadaşlarını, nereden geldiğini. Büyü kullanıyorsa ezberindeki bütün büyüleri kaybeder ve yeniden çalışana dek okuyamaz. Sınıf yetenekleri kalır; beden hatırlar, zihin hatırlamaz.
17	Taraf değişimi. Karakterin tarafı değişir (z6: 1-2 Düzen, 3-4 Tarafsız, 5-6 Kaos; kendi tarafı gelirse yeniden at). Karakter değişimin farkında değildir ve yeni tarafını hep taşımış olduğuna inanır.
18	Dönüşüm. Karakter zararsız bir hayvana dönüşür (kurbağa, tavşan, karga). Konuşamaz, eşya taşıyamaz, büyü kullanamaz.
19	Derin uyku. Karakter 1z6 gün boyunca uyanmayan bir uykuya dalar. Bu süre boyunca taşınması gerekir ve dehlizde bir yük, yolda bir sorumluluktur.
20	Can emme. Karakter bir deneyim seviyesini kalıcı olarak kaybeder: bir CZ, o seviyenin bütün kazanımları ve DP'si eski seviyeyle yeni seviyenin tam ortasına düşer. 1. seviye bir karakter bu sonucu alırsa yeniden atın.

Lanet, yalnızca büyüyle ya da Hakem'in belirlediği özel bir görevle kaldırılır.

Korunma Parşömenleri

Kullanıcı: Bütün sınıflar. Korum parşömenleri sıradan bir dildedir (genellikle Kamuca).

Etkinleştirme: Yazı yüksek sesle okunduğunda, okuyanın çevresinde belirli bir canavar türüne ya da güce karşı bir koruma çemberi oluşur.

Çember: Okuyanın çevresinde 2 metre yarıçapındadır. Okuyan yürüdükçe çember de onunla birlikte hareket eder.

Bozulma: Çemberin içinden biri, etkilenen canavara göğüs göğse dövüşte saldırırsa çember bozulur ve süresi dolmadan sönümlenir. Bu, koruma çemberinin altında saklanan bir grubun kılıç çekemeyeceği anlamına gelir; çember bir sığınaktır, siper görevi görmez.

Elementallerden Korunma: Hiçbir elemental çembere giremez. Çember bozulmazsa 2 tur sürer.

Likantroplardan Korunma: Belirli sayıda likantrop çembere giremez, sayı canavarın CZsine bağlıdır. Çember bozulmazsa 6 tur sürer.

KORUNMADAN ETKİLENEN LİKANTROPLAR

Likantrop CZ'si	Etkilenen sayı
1-3 CZ	1z10
4-5 CZ	1z8
6+ CZ	1z4

Hortlaklardan Korunma: Belirli sayıda hortlak çembere giremez. Sayı canavarların CZ'lerine bağlıdır. Çember bozulmazsa 6 tur sürer.

KORUNMADAN ETKİLENEN HORTLAKLAR

Likantrop CZ'si	Etkilenen sayı
1-3 CZ	2z12
4-5 CZ	2z6
6+ CZ	1z6

Büyüden Korunma: Büyülerin ve büyü benzeri etkilerin (büyülü eşyalardan gelenler dahil) geçemeyeceği bir engel oluşturur.

- **Etki:** Engel büyüün çembere girmesini de çıkmasını da durdurur. İçerideki bir büyücü dışarıya büyü yapamaz.
- **Süre:** 1z4 tur sürer.
- **Dağıtma:** Yalnızca bir dilek bu engeli kaldırabilir.

Hazine Haritaları

Bir harita, dehlizde ya da yabanlıkta bir servete giden yolu gösterir.

- **Okumak kolay değildir:** Harita eksik, bilmeceleyle yazılmış ya da ölü bir dilde olabilir.
- **Hakem önceden hazırlar:** Bir hazine haritası, bir maceranın tohumudur, masada uydurulmaz.
- **Muhafız vardır:** Haritanın işaret ettiği hastane, tuzaklarla, büyülerle ya da canavarlar korunur (5 ve daha büyük CZ sahibi canavarlarca).
- **Yığının biçimini Hakem seçer:** "5z6 × 1.000 as değerinde bir yığın" ifadesi sikke olmak zorunda değildir; aynı değer sanat eseri, mücevher ya da işlenmiş bakır olarak da durabilir.

HAZİNE HARİTALARI

Harita	İşaret Ettiği Hazine
I	1 büyü eşya
II	1z6 × 10 mücevher ve 2z10 takı
III	2 büyü eşya
IV	3 büyü eşya (kılıç hariç)
V	3 büyü eşya + 1 iksir
VI	3 büyü eşya + 1 parşömen + 1 iksir
VII	5z6 mücevher + 2 büyü eşya
VIII	1z4 × 1,000 as değerinde yığın
IX	5z6 × 1,000 as değerinde yığın
X	5z6 × 1.000 as değerinde yığın + 1 büyü eşya
XI	5z6 × 1,000 as değerinde yığın + 5z6 mücevher
XII	6z6 × 1,000 as değerinde yığın

YÜZÜKLER

YÜZÜKLER

z100	Yüzük
01-05	Hayvana Hükmetme
06-10	İnsana Hükmetme
11-15	Bitkiye Hükmetme
16-20	Sanrı
21-25	Cin Çağırma
26-33	Ateş Direnci
34-41	Görünmezlik
42-52	Korunma +1
53-58	Korunma +1, 1m yarıçap
59-64	Yenilenme
65-71	Büyü Depolama
72-78	Büyü Yansıtma
79-84	Telekinezi
85-90	Suda Yürüme
91-95	Ötegörü
96-97	Dilek
98-00	Zayıflık (lanetli)

Kullanıcı: Bütün sınıflar. Bir karakter aynı anda en fazla iki büyülü yüzük takabilir; ikiden fazlası hiçbirinin çalışmamasına yol açar.

Hükmetme yüzükleri (Hayvan, İnsan, Bitki): Yüzük, 12 m menzilde belirtilen türden yaratıkları denetler. Hayvanlar için 1z6 sıradan hayvan ya da 1 dev hayvan; insanlar için 6 CZ'ye kadar (sıradan insanlar ½ CZ sayılır), kurtulma (BÜYÜ) ile karşı konulabilir; bitkiler için 2 m'lik bir alan. Hakimiyet, taşıyan yoğunlaştığı sürece devam eder.

Sanrı: Taşıyan, başka türden bir yüzük taktığına inanır. Türü Hakem belirler ve oyuncuyu buna inandırmaya çalışır; gerçek, ancak kritik bir anda ortaya çıkar.

Cin Çağırma: Bir cini çağırır; cin, 24 saat boyunca çağırının hizmetine girer. Yalnızca çağırana itaat eder; yüzüğü elinden alan biri cine hükmedemez. Günde 1 kez kullanılabilir.

Ateş Direnci: Sıradan ateş zarar vermez. Büyülü ateşe ve nefese karşı kurtulmaya +2, hasar zarı başına –1 (her zar en az 1) verir.

Görünmezlik: Taşıyan istediğinde görünmez olur. Saldırırsa ya da büyü kullanırsa görünür hâle döner; sonraki elde yeniden kaybolabilir. Turda 1 kez kullanılabilir.

Korunma +1: ZS'ye 1 iyileşme ve bütün kurtulmalara +1 verir.

Korunma +1, 1 m yarıçap: Yukarıdaki gibi işler, ama taşıyanın 1 m yakınındaki dostlar da yararlanır. Yan yana dövuşen iki karakter, tek yüzükle korunur.

Yenilenme: Taşıyan her el 1 CP geri kazanır. Kopan uzuvlar yeniden büyür (parmak bir günde, kol bir haftada). Ateş ve asit hasarı yenilenmez. Taşıyan 0 CP'nin altına düşerse yüzük çalışmaz; yani ölümü engellemez.

Büyü Depolama: İçinde 1z6 büyü vardır ve taşıyan hangileri olduğunu bilir. Büyüler emirle işletilir (elde en fazla bir tane). Kullanılan büyü, üzerine yeniden yapılabilece kadar yüzüğe geri gelmez; içindeki büyüler değiştirilemez. Büyü, o büyüyü kullanabilen en düşük seviyeli kullanıcının gücünde işler. Büyüler kadim türdendir, %20 ihtimalle ilahi büyü olabilir.

Büyü Yansıtma: Taşıyana hedeflenen büyüler, yapanın üzerine geri döner. 2z6 büyü yansıtıktan sonra yüzüğün gücü tükenir.

Telekinezi: Yoğunlaşarak 24 m menzilde 100 kg'a kadar nesne ya da yaratık hareket ettirilir; el başına 4 m, dikey hareket de dâhildir. Hedeflenen yaratık kurtulma zarı (BÜYÜ) atabilir. Yoğunlaşma kesilirse hedef düşer.

Su Yürüyüşü: Taşıyan suyun üzerinde batmadan yürür.

Ötegörü: 6 m'ye kadar taş, 12 m'ye kadar daha yumuşak maddelerin (kumaş, su, ahşap) içi görülür. Altın ve kurşun engeller. Arama için kullanılırsa, incelenen 2 m'lik alandaki gizli kapı ve tuzaklar kesin olarak fark edilir. Yoğunlaşma gerekir (taşıyan hareket edemez); turda 1 kez kullanılabilir.

Dilek: Yüzükte 1z4 dilek vardır. Tükendiğinde yüzük sıradanlaşır. Bkz. Dilekler.

Zayıflık (lanetli): Takıldıktan 6 el sonra taşıyanın KUVVET'i 3'e düşer. Yüzük çıkarılamaz; ancak büyüyle ya da özel bir görevle kurtulunur.

ÇOMAKLAR, ASALAR VE DEĞNEKLER

ÇOMAK, DEĞNEK, ASA

z100	Eşya	Kullanıcı
01-08	İptal Çomağı	Tüm sınıflar
09-11	Hükmetme Değneği	Büyücü
12-21	İyileştirme Değneği	Ruhban
22-23	Güç Değneği	Büyücü
24-28	Yılan Değneği	Tüm sınıflar
29-31	Darbe Değneği	Ruhban
32-34	Çürütme Değneği	Büyücü
35	Büyücülük Değneği	Büyücü
36-40	Soğuk Asası	Büyücü
41-45	Düşman Sezme Asası	Tüm sınıflar
46-50	Korku Asası	Büyücü / Ruhban
51-55	Ateş Topu Asası	Büyücü
56-60	Yanılsama Asası	Büyücü
61-65	Yıldırım Asası	Büyücü
66-70	Büyü Sezme Asası	Tüm sınıflar
71-75	Maden Sezme Asası	Tüm sınıflar
76-80	Etkisizleştirme Asası	Büyücü
81-85	Felç Asası	Büyücü / Ruhban
86-90	Biçim Değiştirme Asası	Büyücü
91-95	Gizli Kapı Sezme Asası	Tüm sınıflar
96-00	Tuzak Sezme Asası	Tüm sınıflar

Kullanıcı

Çomaklar: Tüm karakterler kullanabilir (aksi belirtilmedikçe). İnce, bir metreden biraz kısa, ucu topuzludur. Aksi belirtilmedikçe çomaklar 1z10 şarj barındırır.

Değnekler: Büyü yapan karakterler. Bazı değnekler yalnızca kadim ya da yalnızca ilahi büyücüler tarafından kullanılabilir; bu durum değneğin açıklamasında belirtilmiştir. Kalın, bir metreden uzun sopa şeklindedir. Aksi belirtilmedikçe değnekler 3z10 şarj barındırır.

Asalar: Yalnızca kadim büyü yapan karakterlerce kullanılır. Yaklaşık 30 cm uzunluğunda ince çubuklardır. Aksi belirtilmedikçe 2z10 şarj barındırır.

Şarjlar

Bulunduğunda bir değnek ya da asada 2z10 şarj vardır. Bu zarı Hakem gizlice atar, taşıyan ise kaç şarj kaldığını bilmez.

Aksi belirtilmedikçe her kullanım 1 şarj harcar. Şarj bittiğinde eşya sıradan hale gelir.

Yeniden şarj: Kural olarak mümkün değildir. Hakem izin verecek olursa, bunun bir macera olması gerekir; bir ustaya hizmet, bir yere yolculuk veya ödenecek bir bedel olabilir.

Çomaklar

İptal Çomağı: Dokunduğu büyü eşyanın büyüünü tamamen siler ve eşya sıradanlaşır. Çatışmada kullanırken ZS 9'a karşı bir saldırı zarı gerektirir (eşya aktif olarak kullanılıyorsa Hakem bu saldırıyı zorlaştırabilir). Çomağın tek bir şarjı vardır ve kullanıldığında kendisi de sıradanlaşır.

Değnekler

Hükmetme Değneği: Hayvanlara, insanlara ve bitkilere hükmeder, tıpkı ilgili yüzüklerdeki gibi. Hayvanlar için 1z6 sıradan ya da 1 dev hayvan (kurtulma zarı atılmaz, görüş gerekir); insanlar için 60 m'de 6 CZ'ye kadar, kurtulma (BÜYÜ) zarı -2 ile atılır; bitkiler için 12 m'de 2 m'lik alan. Hükmetme yoğunlaşma ister ve turda 1 kez kullanılabilir.

İyileştirme Değneği: Dokunduğu kişinin 1z6+1 CP'sini geri kazandırır. Aynı kişide günde bir kez işler. Şarj harcamaz, sınırsız kullanılır.

Güç Değneği: Göğüs göğse dövüşte 1 şarj harcayarak 2z6 hasar verir. Ayrıca *Sürekli Işık*, *Ateş Topu* (8z6), *Yıldırım* (8z6), *Telekinezi* (120 kg'a kadar) ve *Soğuk Konisi* (12 m uzunluğunda, ucu 6 m genişliğinde koni; 8z6 hasar, kurtulma (BÜYÜ) ile yarısı) yapabilir.

Yılan Değneği: Göğüs göğse dövüşte +1 etkenli bir değnektir. İsabet ettiğinde emirle yılanı dönüşüp kurbanı sarmalar: hedef kurtulma zarı (BÜYÜ) atmalıdır, yoksa 1z4 tur boyunca (ya da sahibi salıverene kadar) tamamen çaresiz kalır. Yılan ZS 5, CZ 3 (20 CP),

hareket hızı ise 12 m (4 m)'dir. Bırakıldığında sahibine döner ve asaya dönüşerek iyileşir. Yılan öldürülürse asa geri gelmez; büyüü söner. Şarj harcamaz.

Darbe Değneği: 1 şarj harcayarak isabet eden göğüs göğse dövüş saldırısına 2z6 ek hasar. Darbe başına yalnızca bir şarj harcar.

Çürütme Değneği: Dokunduğu yaratığı 10 yıl yaşlandırır. Doğal ömrünü aşan canlı ölür. Uzun ömürlü türler bu etkinin bir kısmını yok sayar (elfler 200 yıla kadar, cüceler 50 yıla kadar). Hortlaklar etkilenmez.

Büyücülük Değneği: Güç Değneğinin bütün güçlerine ek olarak *Felç Konisi* (12 m × 6 m; 6 tur felç, kurtulma (BÜYÜ)), *Görünmezlik*, *Ağ*, *Delgeç*, *Elemental Çağırma* (8 CZ) ve bir *Kasırga* yapabilir: 14 m yüksekliğinde, tepesi 4 m, tabanı 2 m genişliğinde bir kasırga oluşturur; 3 el sürer, 24 m (8 m) hızla gider, yoluna çıkana 2z6 hasar verir, 2 CZ'den küçük yaratıkları savurur (kurtulma ÖLÜM). *Feda:* Taşıyan asayı ikiye kırarak 6 m yarıçapında bir ateş topu salabilir; kalan her şarj başına 8 hasar verir. Taşıyan da bu hasarı alır.

Asalar

Aksi belirtilmedikçe her kullanım 1 şarj harcar ve etki, kullanıldığı elde gerçekleşir.

Soğuk Asası: 12 m uzunluğunda, ucu 6 m genişliğinde bir *Soğuk Konisi* oluşturur koni 6z6 hasar verir, kurtulma zarı (ASA) ile yarıya iner.

Düşman Sezme Asası: 12 m içindeki düşmanlar, yalnızca kullanıcının görebileceği kıvılcık bir parlıltıyla ışıldar. Gizlenmiş ve görünmez düşmanlar da parlar.

Korku Asası: 12 m × 6 m'lik, koni şeklinde bir etki alanı oluşturur. İçindekiler dehşete kapılır ve 30 el boyunca kullanıcıdan en hızlı biçimde kaçır. Kurtulma zarı (ASA) bu etkiyi engeller.

Ateş Topu Asası: 48 m menzile bir alev şeridi gönderir ve 8 m çapında bir küre hâlinde patlar. 6z6 hasar, kurtulma zarı (ASA) ile hasar yarıya iner. Kapalı bir odada patlatmanın sonuçlarını Hakem betimler.

Yanılsama Asası: *Hayali Güç* büyüü gibi bir yanılsama yaratır. Yanılsamayı sürdürmek yoğunlaşma ister; kullanıcı yarım hızla hareket

edebilir. Saldırırsa, büyü kullanırsa ya da isabet alırsa yanılsama söner.

Yıldırım Asası: 36 m menzilden çıkan, 12 m uzunluğunda ve 1 m genişliğinde bir şimşek yaratır. 6z6 hasar verir, kurtulma zarı (ASA) ile hasar yarıya iner. Şimşek, uzunluğunu doldurmadan bir duvara çarparsa geri seker ve kalan kısmını kullanıcıya doğru kat eder.

Büyü Sezme Asası: 4 m içindeki büyüü eşyalar ışıla bezenir. Gizlenmiş eşyalar da parlar, ama parlıltı görünmeyebilir.

Maden Sezme Asası: 4 m içindeki madenin yönünü gösterir ve türünü bildirir. Yalnızca 50 kg'dan (1000+ sikke) ağır kütleler sezilir.

Etkisizleştirme Asası: Bir başka değneğin ya da asanın etkisini 1 el boyunca iptal eder. Kullanma niyeti öncelik zarı atılmadan bildirilmelidir.

Felç Asası: 12 m × 6 m'lik bir koni yaratır. İçindekiler 6 tur felç olur; kurtulma (ASA) etkiyi engeller.

Biçim Değiştirme Asası: 12 m menzilde kullanıcıyı ya da bir yaratığı seçilen bir başka yaratığa dönüştürür. İsteksiz hedef kurtulma zarı (ASA) atar.

Gizli Kapı Sezme Asası: 4 m içindeki bütün gizli kapıları gösterir.

Tuzak Sezme Asası: 4 m içindeki bütün tuzakları gösterir.

ÇEŞİTLİ BÜYÜLÜ EŞYALAR

DİĞER BÜYÜLÜ EŞYALAR

z100	Eşya
01-03	Falcılığa Karşı Koruma Muskası
04-05	Obur Çanta
06-11	Biriktirme Çantası
12-16	Havada Süzülme Çizmeleri
17-21	Hız Çizmeleri
22-26	Yolculuk ve Sıçrama Çizmeleri
27-31	Uçan Süpürge
32-35	Kristal Küre
36-37	Kristal Küre (öteduyu)
38	Kristal Küre (zihin okuma)
39-40	Yerbozan Pelerin
41	Panik Davulları
42	İfrit Şişesi
43	Hava Elementali Çağırma Kasesi
44	Toprak Elementali Çağırma Maltızı
45	Ateş Elementali Çağırma Buhurdanı
46	Su Elementali Çağırma Taşı
47-56	Elf Pelerini ve Çizmeleri
57	Uçan Halı
58-64	Orko Gücü Eldivenleri
65-66	Dev Gücü Kuşağı
67-77	Taraf Değiştirme Miğferi (Lanetli)
78-82	Deşifre Miğferi
83	Telepati Miğferi
84	Işınlanma Miğferi
85	Yıkım Borusu
86-90	Zihin Okuma Madalyonu (6 m)
91-93	Zihin Okuma Madalyonu (18 m)
94	Cankapanı Ayna
95-97	Tırmanan Halat
98-00	Nazarlık

Kullanım: Aksi belirtilmedikçe bütün sınıflar; aktif etmek yoğunlaşma ister ve günlük sınır yoktur.

Falcılığa Karşı Koruma Muskası: Takan kişi kristal kürede görülemez ve her türlü zihin okumaya karşı bağıştır.

Obur Çanta: Biriktirme Çantasına benzer. İçine konan her şey 1z6+6 tur sonra yok olur. Tamamen içine giren canlılar da etkilenir.

Biriktirme Çantası: Küçük bir kese görünümündedir. İçine 2 m × 1 m × 0,5 m boyutuna kadar nesneler ve 500 kg'a kadar ağırlık girer. Dolu hâlde kendisi yalnızca 30 kg çeker. Bu, dehlizden servet çıkarmanın en kestirme yoludur ve bu yüzden nadirdir.

Havada Süzülme Çizmeleri: Giyen dilediğince yükselir ve alçalır (el başına 4 m'ye kadar). Yatay hareket için bir yüzeyi itmek gerekir. Normal yük taşınabilir. Sınırsız kullanılır.

Hız Çizmeleri: Giyen 48 m (16 m) hızla (bir binek atı hızında) hareket eder. Bu, günde 12 saate kadar sürdürülebilir; ardından giyenin bir tam gün dinlenmesi gerekir.

Yolculuk ve Sıçrama Çizmeleri: Giyen yorulmadan yol alır (yabanlık yolculuğunda dinlenme ihtiyacı yok sayılır) ve 2 m yüksekliğe, 6 m uzağa sıçrayabilir.

Uçan Süpürge: Komutla uçar; hızı 48 m (16 m)'dir. İkinci bir yolcu taşınabilir, o zaman hız 36 m (12 m)'ye düşer.

Kristal Küre: Kadim büyü kullanıcıları içine bakarak akıllarına getirdikleri bir yeri ya da kişiyi görebilir. Görüntü 1 tur sürer; netliği, bakanın konuya aşinalığına bağlıdır. Günde en fazla 3 kez kullanılabilir. Görülen sahneye büyü yapılamaz. Kurşun engeller.

Kristal Küre (öteduyu): Bakan, istenen yeri ya da kişiyi görür ve duyar.

Kristal Küre (zihin okuma): Bakan, gördüğü tek bir yaratığın düşüncelerini okur ve dilini bilmede de anlamını kavrar. Yarım metre kalınlığında kaya ya da ince bir kurşun tabaka etkisini engeller.

Yerbozan Pelerin: Işığı bükerek; giyen, gerçekte olduğu yerden 1 m ötede duruyormuş gibi görünür. Taşlaşmaya, asalara, değneklere ve büyülere karşı kurtulma zarlarına (FELÇ, ASA, BÜYÜ) +2; giyene yönelen yakın dövüş saldırıları -2 ceza alır.

Panik Davulları: Çalındığında 48 m içindeki yaratıkları dehşete boğar; davulun 2 m

yakınındakiler etkilenmez. Etkilenenler kurtulma zarı (BÜYÜ) atar ya da (moral kuralları kullanılıyorsa) –2 cezalı moral sınaması yapar. Başarısız olanlar 30 el boyunca son hızla kaçar.

İfrit Şişesi: Yaklaşık 60 cm boyunda, ağır, mühürlü bir küp. Mührü kırıp tıpayı çekmek, içindeki ifriti serbest bırakır; ifrit, onu kurtaran karaktere (yalnızca ona) günde bir kez hizmet eder. 101 gün sonra hizmet sona erer ve ifrit yurduna döner. Öldürülürse de hizmet biter.

Elemental Çağırma Eşyaları: Her biri bir elemente bağlı bir nesnedir (kâse, maltız, buhurdan, taş). Günde bir kez, o elementten 12 CZ'lik bir elemental çağırır. Çağırma eşyasının hazırlanması bir tur, etkinleştirilmesi ise bir el sürer. Verilecek komutlar *Elemental Çağırma* büyüsü gibi işler.

Elf Pelerini ve Çizmeleri: Birlikte kullanıldığında giyeni neredeyse görünmez ve tamamen sessiz kılar. Ormanlık arazide fark edilme şansı 1/6; başka yerlerde 2/6'dır. Saldırmak etkiyi bozmaz, ama o el fark edilmeyi kolaylaştırır.

Uçan Halı: 3 kişiye kadar taşır; 60 m (20 m) hızla uçar. Sesli komutla yönetilir.

Orko Gücü Eldivenleri: Göğüs göğse dövüş hasarına +4 verir. Ağır nesneler bir orkonun kolaylığıyla kaldırılır.

Dev Gücü Kuşağı: Göğüs göğse dövüş saldırısına +1, hasara +6 verir. Kapıları ve kaya bloklarını bir devin gücüyle iter.

Taraf Değiştirme Miğferi (lanetli): Giyenin tarafını (Düzen / Tarafsız / Kaos) değiştirir. Giyen değişimin farkında değildir ve yeni tarafını her zaman doğru saymıştır. Miğfer çıkarılamaz; ancak büyüyle kurtulunur, ayrıca karakter kurtulmak istemeyebilir.

Deşifre Miğferi: Giyen bütün dilleri ve büyülü yazıları okur. Parşömen kullanmak için yeterli değildir; okumak, işletmek demek değildir.

Telepati Miğferi: Giyen, 18 m içinde gördüğü yaratıkların düşüncelerini okur ve onlarla zihinsel yoldan konuşabilir. Bu yolla bir yaratığa yalan söylenirse, hedef kurtulma (BÜYÜ) atar; başarısızsa inanır.

Işınlanma Miğferi: Günde 1 kez, giyeni ve taşıdıklarını daha önce gördüğü bir yere ışınlar. Hiç görülmemiş bir yere ışınlanma, Hakem'in belirleyeceği bir riskle sonuçlanır.

Yıkım Borusu: Üflendiğinde 12 m uzunluğunda bir ses konisi salar: canlılara 2z6 hasar (BÜYÜ kurtulma zarı ile yarıya iner), duvar ve kapı gibi yapılara ciddi zarar verir. Günde 1 kez kullanılabilir; ikinci kez üflenirse borunun kırılma şansı 1/6'dır.

Zihin Okuma Madalyonu (6 m): 1 el yoğunlaşmayla, 6 m içindeki bir yaratığın düşünceleri okunur. Hakem isterse hedefe kurtulma şansı (BÜYÜ) verir. Okurken hareket edilebilir, ama saldırılamaz ve büyü kullanılamaz. Her kullanımda 1/6 ihtimalle ters tepir: taşıyanın kendi düşünceleri 6 m içindeki herkese yayılır.

Zihin Okuma Madalyonu (18 m): Aynı işi, *Zihin Okuma* büyüsünün gücünde ve ters tepmeden yapar.

Cankapanı Ayna: İçine bakan, insan boyunda ya da daha küçük her yaratık (üzerindeki her şeyle birlikte) aynanın içine çekilir (kurtulma zarı [BÜYÜ] bunu engeller). Ayna 20 yaratık alır; dolduğunda bakmak güvenlidir. İçeridekiler havasız ve yemeksiz, yaşlanmadan sonsuza dek yaşar; dışarıyla konuşabilir ama hiçbir şey yapamaz. Ayna kırılırsa hepsi serbest kalır ve içeride kimin ne kadar beklediğini kimse bilmez.

Tırmanan Halat: 10 m uzunluğunda ince ve sağlam bir halat. Komutla istenen yöne tırmanır ve bir yüzeye kendini bağlar. 500 kg'a kadar yük asılabilir.

Nazarlık: Taşıyanı kötücül büyüden korur: her türlü lanet ve *Ölümün Parmağı* etkisiz kalır. Broş 2z6 kez işledikten sonra tükenir ve taştan bir böceğe döner.

DİLEKLER

Dilekler, bu oyundaki en etkili güçtür ve tabloların en tehlikeli maddesidir. Bir dilek, kuralların yapabildiği hemen her şeyi yapabilir; ölüyü diriltir, bir orduyu dağıtır, bir kapıyı açar, bir seviyeyi geri getirir vb.

Dilek Nereden Gelir

Bu oyunda dilek yalnızca iki eşyadan çıkar: *Kılıç +1*, *Dilek* ve *Dilek Yüzüğü*. Her ikisinde de 1z4 dilek vardır ve tükendiklerinde eşya sıradan bir hal alır.

- **Dilek tutmak 1 el sürer.** Dilek yüksek sesle söylenir, dövüşün ortasında da söylenebilir.
- **Etki anında başlar.** Hakem'in düşünmesi gerekiyorsa masa bir dakika bekler, dilek beklemez.
- **Dilek harcanır.** Sonuç oyuncunun umduğu gibi çıkmasa da dilek tükenmiştir. Bu, dilekleri dikkatle tutmanın tek gerçek nedenidir.

Hakemlik Ölçütleri

Söz bağlayıcıdır. Dileği oyuncu söyler, Hakem uygular. Uygulanan şey, oyuncunun kast ettiği değil de ne söylediğidir. Bu dileğin doğasıdır; oyuncular bunu bir kez öğrendiklerinde dileklerini bir hukukçu titizliğiyle dilerler. Dilekleri güzel yapan taraflardan biri de budur.

Makul dilekler olduğu gibi gerçekleşir.

İstenen şey mütevazıysa (bir kapı açılsın, bir yara kapansın, bir düşman uyusun vb.) dilek olduğu gibi gerçekleşir. Hakem burada dileği bükmeye kalkmamalıdır; bükülmeyen dilek, bükülen dileği anlamlı kılar.

Büyük dilekler bükülür. İstenen şey oyunun dengesini bozacaksa, dilek gerçekleşir ama bir bedeli, bir gecikmesi ya da bir yan etkisi olur. Çok güçlü bir büyümlü eşya dileyen onu elde eder, ama eşya tehlikeli bir düşmanın elinde belirir.

Dünyayı değiştiren dilekler işlemez. Bir dilek, oyunun ya da dünyanın temel bir yanını değiştiremez. Bütün ejderhaların ateşi sönmez, hortlaklar ölümlü olmaz, bir ilah sözünden dönmez. Böyle bir dilek tutulu, ancak hiçbir

şey olmaz ve dilek hakkı yine de harcanmış olur.

Zamanı geri almak (görece olarak)

mümkündür. Dilek, birkaç el ya da birkaç saat öncesine dönebilir, bir çatışmanın başlangıcına, bir kapının açılmasından öncesine, ölümcül bir darbenin bir an evveline dönülebilir. Daha gerisi ise olmaz, Geçen yıl geçmiştir.

Açgözlülük cezalandırılır, yaratıcılık

ödüllendirilir. Bu, bir kuraldan çok bir yaklaşım, bir alışkanlıktır. "Sonsuz altın dilerim" bir dilek değil, bir sınavdır.

İŞLEYEN DİLEKLER

Dilek	Sonuç
" <i>Şu ölümcül darbe hiç inmemiş olsun.</i> "	Düşen karakter ayağa kalkar: yaralıdır, ölü değil. Dileğin en yaygın ve en iyi kullanımıdır.
" <i>Bu canavarla hiç karşılaşmamış olalım.</i> "	Zaman birkaç ele geri sarar ve canavarın tepkisi değişir. Aynı canavar oradadır — ama bu kez saldırmaz.
" <i>Büyülü canavarlara karşı bir silahım olsun.</i> "	Elinde bir Kılıç +1 belirir. Dövüş bittiğinde kaybolur.
" <i>Bu lanet kalsın.</i> "	Kalkar. Dilekler laneti bozmak için biçilmiş kaftandır.
" <i>Şu duvarın öbür tarafına geçelim.</i> "	Geçersiniz. Küçük, kesin ve sınırlı bir dilek, tam olarak istendiği gibi işler.

BÜKÜLEN DİLEKLER

Dilek	Sonuç
"Şu ejderha ölsün."	Ejderha ölmez; uyur, ya da bin yıl sonra ölür, ya da bir başka yerdeki bir ejderha ölür.
"Arkadaşım dirilsin."	Diriltilir, ama bir seviye kaybederek, ya da bir şeyini geride bırakarak.
"Bu odadan çıkalım."	Çıkarınız. Nereye çıktığınızı ise dilek belirler.
"10.000 altınım olsun."	Olur. Ayağınızın dibinde, 500 kiloluk bir cevher halinde, dehlizin dokuzuncu katında.
"Şu düşman bir daha karşıma çıkmasın."	Çıkamaz. Onun yerine, sizi arayan bir başkasını gönderir.
"Sonsuz dileğim olsun."	Dilek kendi üzerine çöker. Karakter bir zaman ilmeğine düşer ve 1z6 tur boyunca oyundan çıkar: masadakiler onu görür, o kimseyi göremez. İlmek çözüldüğünde ne olduğunu hatırlamaz. Bazı kapılar sadece kapalıdır.

Dilek ve Deneyim Puanı

Dilekle var edilen servet, **tutkuya harcansa bile DP kazandırmaz**. Dilek altını yoktan yaratır, oyunun altını ise dehlizden sırtta taşınarak çıkartılır. Bu ayrım korunmazsa, dilek deneyim puanı basan bir darphaneye dönüşür.

Aynıysa dilekle kazanılan seviyeler için de geçerlidir; bir dilek (can emmeyle, lanetli parşömenle vb.) kaybedilmiş bir seviyeyi geri verebilir, ama yeni bir seviye kazandıramaz.

DİLEKLER

Dilek, kural kitabının Hakem'e en çok güvendiği yerdir. Burada tablo yoktur, zar yoktur; yalnızca bir cümle ve bir karar vardır.

İki hatadan kaçının. **Her dileği bükmek**. Bunu yapan Hakem, oyuncuya dileğin bir ceza olduğunu öğretir; oyuncu bir daha dilek kullanmaz ve masadaki en ilginç eşya bir kâğıt

parçasına döner. İkincisi, **hiçbir dileği bükmemek**. O zaman dilek, her sorunu çözen bir düğmeye dönüşür ve dehliz anlamını yitirir.

Ölçü şudur: **dilek, oyuncunun düşünme biçimini ödüllendirmelidir**. Kısa, kesin ve mütevazı bir dilek tam işlesin. Uzun, hırslı ve her şeyi isteyen bir dilek, isteneni *şeklen* versin özünü değil. Oyuncular bu farkı bir seferde öğrenir ve öğrendikten sonra masada söylenen en dikkatli cümleler dilekler olur.

Hakem Notu

Tablolar bir başlangıçtır. Bu bölümdeki listeler dehliz geleneğinin ortak malıdır; uçan hahlar, kristal küreler, orko eldivenleri vb. İşe yararlar çünkü herkes ne olduklarını bilir, ama hiçbir henüz oyun dünyasına ait değildir.

Bir eşyayı oyun dünyanıza ait kılmanın en kolay yolu, onun **nereden geldiğini belirtmenizdir**. Uçan halı, yeraltı aleminin dokumacılarının işidir. Kristal küre, göklerin yedi kapısından birinin bekçisinin bir gözüdür. Orko gücü eldivenleri, bir kral için dökülmüştür ve efsanevi kralın elleri o eldivenler içinde çürümüştür.

Büyü eşyaların geçmişleri vardır. Oyun dünyalarında büyü genellikle nadirdir ve büyücüler simyacılar benzer; azdırlar, tuhafırlar ve masraflıdırlar. Böyle bir dünyada hiçbir büyülü eşya "bulunmuş" olamaz; her biri, bir zamanlar birileri tarafından yapılmış ve birileri tarafından bir sebepten kaybedilmiştir. Bu yüzden, her kalıcı büyülü eşyaya şu üç ayrıntıyı ekleyin:

1. **Bir ad:** "+1 kılıç" bir istatistiktir, "Kayakıran" ise akılda kalan bir şeydir.
2. **Önceki sahip:** Kimin elindeydi, nasıl kaybetti?
3. **Bir talip:** Onu geri isteyen bir tapınak, bir aile, bir borçlu.

Üçüncüsü en önemli olanıdır. Bir eşyanın peşinde birinin olması, o eşyayı bir ödülün bir maceraya dönüştürür.

Hazine miktarı: Bu bölümdeki tabloların hepsi cömerttir; öyle olmaları gerekir çünkü bir yığın nadiren bulunur. Ama Hakem cömert

olmak zorunda değildir. Bir kerede dört büyüğü kılıç dağıtırsanız beşincisi bir anlam ifade etmez. Bir kerede tek bir kılıç verirsiniz, oyuncular ona bir ad verir ve o kılıç maceranın bir parçası olur. Temel yaklaşım şudur ve

bölümü özetler: **hazine, verildiği için değil, kazanıldığı için değerlidir.**

12 NAM SEVİYESİ VE BEYLİK

Bir karakterin dokuzuncu seviyeye ulaşması kolay değildir. Arkasında sayısız yardımcı, birkaç ölmüş yoldaş, bir düzine dehliz katı ve kesesinden çıkıp gitmiş binlerce altın vardır. O altının nereye gittiğini oyuncu bilir; bir tapınağa, bir borca, bir ozana, bir kuleye harcanmış olabilir. Karakteri köylüden ayıran şey budur, şimdi ise onu diğer maceracıları ayıracaktır.

Dokuzuncu seviyede (büyücü karakterler içinse on birinci seviyede) karakter nam seviyesine ulaşır. Artık adı bilinir; bir handa adı geçer, bir beyin sofrasına davet edilir, bir haydut çetesi onun geldiğini duyunca yer değiştirir. Bu bölüm, o adın neye dönüştüğünü anlatır.

Bu bölüm beş kısımdan oluşmaktadır:

- **Nam seviyesi:** Eşiğin ne olduğu, nelerin değiştiği ve tutkuyu ele alır.
- **Beylik nasıl oynanır:** Bu düzeydeki oynanışın masanıza ne kadar yer kaplayacağı ele alınır.
- **Üs kurmak:** Kale, kule, tapınak ve oyuk inşası, maliyetler, süreler ve bakımlarını ele alır.
- **Beylik:** Arazi temizlemeyi, yerleşimcileri, vergi ve mevsim döngüsü gibi konuları ele alır.
- **Savaş (ya da kitlesel çatışma):** Bildiğiniz çatışma kurallarıyla, büyük ölçekli savaşı ele alır.

NAM SEVİYESİ

Sınıflara Göre Nam Seviyesi

NAM SEVİYELERİ

Sınıf	Seviye	Unvan	Üs
Savaşçı	9	Bey / Hanım	Kale, hisar
Ruhban	9	Patrik / Başrahibe	Tapınak, manastır, kale
Büyücü	11	Büyükusta	Kule
Hırsız	9	Usta	Sığınak
Cüce	9	Cüce beyi / hanımı	Oyuk
Elf	9	Elf beyi / hanımı	Koru
Buçukluk	8	Bucakemini	Bucak

Buçukluk dilediği zaman bucağını kurabilir, diğer sınıflar ise seviye eşliğini beklemek zorunadur. Bir savaşçı parası yettiği anda kale yaptırabilir, ama beylik ancak dokuzuncu seviyede tanınır; çünkü taşları üst üste koymuş olmak bir unvan vermez.

Ne Değişir?

Karakterler dünyaya karşılık vermeyi bırakır, bunun yerine dünyayı

kurcalamaya başlar. Sekizinci seviyeye dek Hakem bir dehliz koyar ve grup onu keşfe koyulur. Nam seviyesinde ise grup bir yere kale kurar ve maceralar buradan doğar; kimin toprağına yerleştiler, kimin yolunu kestiler, kimin tapınağının karşısına kendi tapınaklarını inşa ettiler, bunların her biri birer macera tohumudur. Hakem'in işi hem kolaylaşır hem de zorlaşır. Artık sıfırdan macera düşünmek zorunda değildir, ama oyuncuların dünya üzerinde bıraktığı izleri takip etmesi gerekir.

Zaman ölçeği büyür. Dehlizde tur, yabanda ise gün sayarsınız. Beylikte ise mevsim sayarsınız. Bir kale on bir ayda biter, bir hasat, yılda bir kaldırılır, bir ordu bir ayda toplanır. Açık masada bu, iki oturum arasında geçen gerçek zamanla birlikte işler.

Dehliz bitmez. Nam seviyesindeki bir karakterin dehlize inmemesi için hiçbir sebep yoktur ve inmesi için çok iyi bir sebep vardır: beylik para kaybettirir. Bu bölümdeki bütün tablolar, sonunda oyuncuları yine bir dehlizin girişinin önüne getirir.

Seviye Tabanı ve Deneyim Puanı

Bu kitap dokuzuncu seviyeye (büyücüler içinse on birinci seviyeye) kadar oynanacak şekilde yazılmıştır. Nam seviyesine ulaşan bir karakter artık seviye atlamaz, can zarı, saldırı bonusu ve kurtulma zarları değişmez.

Bu, deneyim puanının anlamını yitirmesi demek değildir. DP saymayı sürdürün, nam seviyesine ulaşmamış grup arkadaşları için bu hala gereklidir ve bir karakterin ne kadar altını elden çıkardığını gösteren tek kayıt budur. Ama nam seviyesindeki karakterin göstergesi artık DP değildir. Bu seviyedeki bir karakterin ölçüsü kaç fersah (altıgen) temizlediği, kaç yerleşimcisi olduğu, kaç birlik komuta ettiği ve en önemlisi kaç düşmanı olduğudur.

Tutku ve Kale

Nam seviyesine gelen karakterin çoğu zaman iki tutkusu vardır; ikincisini, saldırı bonusunun ilk kez yükseldiği seviyede edinmiştir (bkz. Macera, Deneyim ve İlerleme). Kale kuran bir bey için bunun tek bir pratik sonucu vardır: taş aken para, tutkularından biri Yapı ise DP kazandırır, değilse kazandırmaz. Tutkusunu değiştirmek isteyen bunu her zaman yapabilir, ama bedeli vardır.

Bunun asıl önemi ise beylik seviyesinin öncesindedir. Savaşçı parası yettiği anda kale yaptırabilir; altıncı seviyedeki bir savaşçının surlarına akan altın, onu dokuzuncu seviyeye taşıyan şeyin ta kendisi olabilir. Nam seviyesinde ise DP'nin bir hükmü kalmamıştır. Tutku orada durmaz, ama artık puan için değil, karakterin ne olduğu için tutulur; bir bey ölene kadar tapınak yaptırmayı sürdürür, çünkü tutkusu budur.

KALE BİR TUTKU MUDUR?

Tutkunun iki şartı vardır: para oyundan çıkmalı ve karakterin oyundaki gücünü artırmamalıdır. Bir kale bu ikinci şarta uymaz; sur, karakteri korur. O hâlde ayrımı şöyle yapın: **işe yarayan taş DP kazandırmaz, yaramayan taş kazandırır.** Sur, burç, hendek, kışla, ambar; bunlar yatırımdır. Bir mezar, bir anıt, bir tapınağın altın kaplaması, bir kulenin gereksiz yüksek üçüncü katı, adınızı taşıyan bir çeşme; bunlar tutkudur.

Oyuncular bu ayrımı bir kez öğrendikten sonra kale planlarına tuhaf şeyler eklemeye başlar. Bırakın eklesinler. Dünyadaki her görkemli yapı böyle dikilmiştir.

BEYLİK SEVİYESİNDE OYUN

Bir beylik masada dört farklı ağırlıkta yer alabilir. Hangisini seçtiğinizi Hakem ve oyuncular birlikte kararlaştırsın; çünkü bu, bölümün geri kalanının ne kadarını kullanacağınızı belirler.

Arkaplan Olarak Beylik

Beylik arka plandır. Karakterler eskisi gibi dehlize iner; kale onların limanı, kasası ve sorun kaynağıdır. Yaralar orada sarılır, yardımcı orada tutulur, altın oraya gömülür. Hakem sınırda bir ork çetesini, tepede duyulan sesleri ya da vergi ödemeyen bir köyü macera olarak masaya taşır.

Bu kitabın varsayılana budur. Yeni başlayan bir masa bu biçimde kalsın; mevsim döngüsü oturumlar arasında on dakika sürer ve savaş kuralları yılda bir iki kez açılır.

Vekilharç: Bey dehlizdeyken beyliği bir vekilharç yönetir. Vekilharç bir uzmandır (aylık ücretini Hakem belirler, genellikle bir mühendis kadar kazanır) ve beyin yokluğunda mevsim döngüsünü o yürütür. İyi bir vekilharç oyuncunun defter tutma yükünü alır; kötü bir vekilharç, dönüşte karşılaşılacak olan kötü sürprizin adıdır.

Geçiş Aşaması Olarak Beylik

Sefer bir savaş oyununa dönüşür. Oyuncular artık dehlize inen maceracılar değil, ordu yürüten beylerdir; oturumlar diplomasi, ikmal ve savaşla geçer. Conan'ın son yıllarını düşünün, oyun onu andıran bir hale evrilir.

Bu biçim için bu bölümdeki hızlı savaş kuralları bir süre yeter, ama uzun vadede yetmez; *KÜLÜNK!* eklentisi tam olarak bunun için hazırlanmaktadır.

Katman Olarak Beylik

Her oyuncu iki karakter oynar: masada dehlize inen bir maceracı ve oturumlar arasında yazılı emirlerle yönettiği bir bey olur. Hakem emirleri iki oturum arasında çözer ve sonuçları ilgili oyunculara bildirir.

Bu biçim, açık masa için yazılmış gibidir (bkz. Hakemlik Sanatı, Sefer Yönetimi): beylerin kararları dünyayı şekillendirir, maceracılar da o dünyanın açtığı çatlaklardan içeri girer. Hakem'in macera icat etme yükü neredeyse tümüyle kalkar.

İki tehlikesi vardır. Birincisi, oyuncunun beyinden öğrendiğini maceracısına söylemesidir; bunu, herkesin birden fazla maceracı karakteri olmasıyla ya da masaya hiç gelmeyen, yalnızca emir yollayan bey oyuncularını alarak çözebilirsiniz. İkincisi, Hakem'in posta işine boğulmasıdır; emirleri mevsimde bir kez toplamak yeterli olacaktır.

Bir Odak Olarak Beylik

Beyin maiyetindeki yardımcılarını oynayın. Bey kalesinde otururken, onun yolladığı üç dört kişilik bir bölük bir harabeye girer; oyuncular o oturumda onları oynar. Bu karakterler 1–2. seviyededir, ölmeleri seferi sarsmaz ve sağ dönerlerse beylikte bir mevki kazanırlar.

Tek oturumluk oyunlar, eksik masalar ve yeni oyuncular için iyidir. Öteki üç biçimin hangisini seçerseniz seçin, bunu yanına ekleyebilirsiniz.

ÜS KURMAK

İnşaat Prosedürü

1. **İzin:** Arazi bir beyin, bir kralın ya da bir tapınağın yönetimindeyse izin gerekir. İzin genellikle bedava değildir: bir haraç, bir yemin, bir hizmet vb. gerektirir. Sahipsiz yabanklıkta izin gerekmez, ama sahipsiz yabanklığın kendi sakinleri vardır.
2. **Arazi temizliği:** Kalenin dikileceği altıgen (bir fersah) içindeki canavarlar öldürülmeli ya da kovulmalıdır. Bu bir tabloyla değil, oynanarak çözülür; genellikle iki üç maceradır.
3. **Tasarım:** Oyuncu kalesinin planını çizer ve maliyetini aşağıdaki tablodan hesaplar. Bu planı kâğıda çizmek oyuncunun işidir ve masadaki en keyifli işlerden biridir.
4. **Onay:** Hakem planı gözden geçirir. Reddetmesi için sebebi olmalıdır; “olmaz” demek yerine bir neden vermek daha iyidir.
5. **Mühendis:** Her 100,000 as maliyet için 1 mühendis gerekir (aylık 750 as, bkz. *Yardımcılar, Sadakat ve Moral, Uzmanlar*). Yeraltı yapıları için cüce mühendis tutulur.
6. **İnşaat:** Her 500 as maliyet 1 gün sürer. Mühendisler bu süre boyunca ücret alır. İnşaat kesintisiz sürmek zorunda değildir; para bittiğinde durur, para geldiğinde devam eder.
7. **Çevre:** Yerleşimci çekmek isteyen karakter, kalenin çevresindeki üç fersahı da temiz tutmalıdır (bkz. Beylik).

Yapı Maliyetleri

YAPI MALİYETLERİ TABLOSU

Yapı	Maliyet (as)	Ölçüler
İçkale	75,000	12 m ² , 16 m yükseklik, 2 m kalın duvar
Hisarpeçe	37,000	İki küçük kule, kapıkule ve asma köprü
Kule, büyük	30,000	Yuvarlak; 6 m taban, 8 m yükseklik, 1 m kalın duvar
Kule, küçük	15,000	Yuvarlak; 4 m taban, 6 m yükseklik, 1 m kalın duvar
Burç	9,000	Duvara yaslı yarım kule; 6 m taban, 6 m yükseklik, 1 m kalın duvar
Kapıkule/derbent	6,500	6 × 6 m taban, 4 m yükseklik, 1 m kalın duvar; kale kapısı dahil
Sur duvarı	5,000	Mazgallı; 20 m uzunluk, 4 m yükseklik, 2 m kalınlık
Sivil bina, taş	3,000	İki kat ve çatı arası; 24 m dış duvar, yarım metre kalınlık
Sivil bina, ahşap	1,500	İki kat ve çatı arası; 24 m dış duvar
Asma köprü	500	2 m; hendek üzerine
Hendek	400	20 m uzunluk, 4 m genişlik, 2 m derinlik
Yeraltı geçidi	500	2 × 2 × 2 m

Tablodaki değerler yuvarlanmıştır. Bir yapının fiyatı malzemeyi, işçiliği ve taşımayı içerir. Kule ve burçlar yuvarlaktır; sur duvarına yaslanabilir ya da tek başına dikilebilir. Sivil binaların merdiveni, kapıları, döşemesi ve çatısı ahşaptır.

İçkale: Kalenin göbeğindeki tahkimli yapı; beyin oturduğu, hazinenin durduğu ve her şey kaybedildiğinde son savunulan yer. 12 m², 16 m yüksekliğe sahip, 2 m kalınlığında duvar. Surlar düştükten sonra bir kuşatma içkalede yeniden başlar.

Hisarpeçe: Sur duvarındaki ağır tahkimli giriş. İki küçük kule, bir kapıkule ve bir asma köprüden oluşur; tek tek yaptırmaktan pahalıdır, ama tek parça olarak ele geçirilmesi de o kadar zordur. Kapısını zorlayan saldıran, üç ayrı yerden ateş altında kalır.

Kule, büyük: Yuvarlak kule; tek başına dikilebilir ya da sur duvarına oturtulabilir. 6 m tabana, 8 m yüksekliğe, 1 m kalın duvara sahiptir. Bir büyücünün istediği yükseklik genellikle budur ve bir okçu birliğinin bütün sur boyunu görmesine yeter.

Kule, küçük: Aynısının küçüğü; 4 m taban, 6 m yükseklik, 1 m kalın duvar. Sur köşelerinde ve kapı yanlarında kullanılır.

Burç: Sur duvarına yaslanmış yarım kule. 6 m tabana, 6 m yüksekliğe, 1 m kalın duvarlara sahiptir. Duvarın dibini görmeye yarar; burçsuz

bir sur, dibine sokulan bir düşmanı ve lağımcıyı göremez.

Kapıkule: Sur duvarındaki tahkimli giriş. 6 × 6 m taban, 4 m yükseklik, 1 m kalın duvar; demir kafes kapı (sürgü) fiyata dahildir. Bir kalenin en zayıf yeri kapısıdır ve bir kalenin parası çoğunlukla bu yüzden kapısına gider.

Sur duvarı: Mazgallı taş duvar. 20 m uzunluk, 4 m yükseklik, 2 m kalınlık. Ardındaki birliğin ZIRH SINIFI 2 iyileşir ve hücum işlemez (bkz. Kuşatmalar).

Sivil bina, taş: İki kat ve çatı arası; merdiveni, kapıları, döşemesi ve çatısı ahşaptır. 24 m dış duvar (örneğin 6 × 6 m) yarım metre kalınlıktadır. Kışla, ambar, ahır, atölye, han; kalenin içindeki hayat bu binalarda geçer.

Sivil bina, ahşap: Aynı plan, taş yerine ahşap. 24 m dış duvar. Ucuzdur, çabuk yıkılır ve yanar.

Asma köprü: Hendek üzerine kurulan, kaldırılabilir ahşap köprü; kapıkuleye bağlanabilir. 2 m. Kaldırıldığında hendeğin geçmenin başka yolu yoktur, ki hendeğin bütün anlamı budur.

Hendek: Savunma çukuru; çoğu zaman suyla doldurulur. 20 m uzunluk, 4 m genişlik, 2 m derinlik. Kuşatma makinelerini duvardan uzak tutar ve lağım kazmayı neredeyse imkânsızlaştırır.

Yeraltı geçidi: Sıradan bir dehliz koridoru: 2 × 2 × 2 m. Mahzenler, gizli çıkışlar ve kuşatma altında dışarıya açılan yollar bununla ölçülür. Kaleden çıkan bir tünel, bir gün kaleye giren bir tünel olur.

Standart Dışı Ölçüler

Kule: Farklı ölçüde kule yaptırmak isteyen oyuncu şu hesabı kullanır:

- Taban çapına kadar olan her 2 m yükseklik: taban çapı (m) × 1,000 as
- Taban çapının üstündeki her 2 m yükseklik: taban çapı (m) × 2,000 as
- Azami yükseklik, taban çapının iki katıdır.

Örnek: 8 m tabanlı, 12 m yüksek bir kule. İlk 8 m için 2 m başına 8,000 as (dört bölüm, 32,000 as); kalan 4 m için 2 m başına 16,000 as (iki bölüm, 32,000 as). Toplam 64,000 as.

Bir kule bundan yükseğe çıkamaz. Çıkmak isteyen büyü kullanmalıdır ve o kulenin ayakta kalması artık bir büyü'nün ayakta kalmasına bağlıdır.

Burç: Yukarıdaki kule hesabını kullanın ve ikiye bölün.

Sur: Daha yüksek sur yaptırılabilir. 6 m yüksekliğinde 20 m'lik bir duvar 7,500 as tutar; bunun üstündeki her 2 m yükseklik 5,000 as ekler. Azami yükseklik 12 m'dir.

İç Donanım

Tablodaki fiyatlar duvarı, çatıyı ve dış cepheyi kapsar; kapıları, merdivenleri, döşemeyi ve pencereleri kapsamaz.

Kestirme yol: Toplam maliyeti %25 artırın. Bu, takviyeli kapıları, taş merdivenleri, döşeme taşı, kiremidi, pencere ve mazgalları, parmaklıkları ve sıradan mobilyayı karşılar. Çoğu masa için bu yeterlidir.

Ayrıntılı hesap: Oyuncu kalesinin içini kalem kalem döşemek istiyorsa aşağıdaki tabloyu kullanın. Gizli kapılar ve dönen duvarlar bu tabloda olduğu için, bunu isteyen oyuncu

genellikle bir hırsızdır ve ne yaptığını bilmektedir.

İÇ DONANIM TABLOSU

Kalem	Ölçü	Fiyat (as)
Mazgal deliği	-	10
Pencere	-	10
Pencere parmaklığı	-	10
Pencere kepengi	-	5
Kapı, ahşap	1 × 2 m	10
Kapı, takviyeli ahşap	1 × 2 m	20
Kapı, taş/demir	1 × 2 m	50
Kapak, ahşap	1 × 1 m	20
Kapak, takviyeli ahşap	1 × 1 m	40
Kapak, taş/demir	1 × 1 m	120
Gizli kapı/kapak	Normal	5 x normal
Döşeme, ahşap	2 × 2 m	40
Döşeme, taş/karo	2 × 2 m	100
Çatı, ahşap	2 × 2 m	40
Çatı, kiremit	2 × 2 m	100
Merdiven, ahşap	1 m eninde, 2 m'lik bölüm	20
Merdiven, taş	1 m eninde, 2 m'lik bölüm	60
Dönen duvar	2 × 2 m bölüm	1,000

Kasabada ve Harabede İnşaat

Kasabada: Malzeme ve işçilik yakındır. Taş yapılar %60, ahşap yapılar %80 indirimlidir. Ama hiçbir kasaba yöneticisi, kendi surlarının dibine bir başkasının kalesinin dikilmesine seyirci kalmaz; izin çoğu zaman siyasi bir meseledir ve bir maceradır.

Harabede: Terk edilmiş bir kaleyi ele geçirmek, yenisini dikmekten ucuzdur. Onarım maliyeti, aynı yapının inşa bedelinin %10 ile %50'si arasındadır; oranı Hakem, yapının durumuna bakarak belirler. Harabeler boş olmaz.

Bakım

Her yapı, inşa bedelinin %1'i kadar yıllık bakım ister. Ödenmeyen bakım birikir; iki yıl ödenmezse Hakem bir zayıflık belirler (çöken bir burç, akan bir çatı, çürüyen bir kapı vb.) ve bunu bir kuşatmada hatırlayacaktır.

Sınıfa Göre Üsler

Savaşçı: Bir kale ya da hisar yaptırır ya da var olan bir tanesini alır. Çevresindeki toprak beyliği olarak bilinir. Savaşçının ayrıcalığı bir indirim ya da bir zar değildir: kılıcı ve nam seviyesi, yerleşimcinin aradığı tek şeydir.

Ruhban: İlahına adanmış bir tapınak, manastır ya da kale yaptırır. İlahının lütfuyla inşaat yarı fiyatına çıkar. Bu indirim yalnızca ilaha adanmış yapı için geçerlidir; kendi ambarını tam fiyata yaptırır ve bunu sorgulayan bir çırak mutlaka çıkacaktır.

Ruhban dilerse nam seviyesini beklemeden de tapınak kurabilir. Ama bu tapınağı kilise tanımaz: yarı fiyat işlemez, mürit gelmez ve tapınağın sapkın ya da dinsiz ilan edilme ihtimali vardır. Bunu göze alan ruhbanın genellikle iyi bir sebebi vardır ve bu sebep bir seferin kapısını aralar

Büyücü: Genellikle ıssız bir tepeye, bir ormanın içine ya da bir uçurumun kenarına kule diker. Kule bir üs değil, bir laboratuvardır; büyü eşya yapımı ve büyü araştırması burada yürür (bkz. *Büyü*, *Büyü Araştırma*).

Hırsız: Bir kasabanın içinde ya da altında sığınak kurar. Sığınak bir kale değildir, bir ağıdır: kapılar, geçitler, satın alınmış bekçiler. Maliyetini Hakem belirler; bir hırsız için asıl masraf taş değil, susturulan ağızlardır.

Cüce: Yeraltında bir oyuk açar. Yeraltı yapıları için cüce mühendis gerekir; başka kavimlerden cüceler oyuğun himayesine gelir.

Elf: Ormanın derinliğinde bir kuru kurar. Kuru yapı istemez, zaman ister: Hakem, inşaat gününü altın yerine mevsimle ölçebilir. Bir fersah (6 km) çevresindeki orman hayvanları elfi uyarır ve haber taşır; karşılığında elf onları korur, ki bu bir masraf kaleminden çok bir yükümlülüktür.

Buçukluk: Nehir kıyısında, yeşil tepeler arasında bir bucak kurar. Bucak surla değil, çitle çevrilir. Bucakemini vergi toplamaz; ziyafet verir ve karşılığında herkes onun sözünü dinler.

TAKİPÇİLER

Üs kurulduğunda karakter **takipçi** toplar. Takipçiler yardımcı değildir: pay almazlar, sadakat sınaması için KARİZMA'ya bakılmaz, macera için tutulmazlar. Onları getiren şey ücret değil, namdır.

TAKİPÇİ TABLOSU

Sınıf	Sayı	Kim
<i>Savaşçı</i>	-	Yerleşimci ve milis; birlik kurma hakkı.
<i>Ruhban</i>	5z6 × 10	1–2. Seviye savaşçı; moral sınaması yapmaz
<i>Büyücü</i>	1z6	1–3. Seviye büyücü çırak
<i>Hırsız</i>	2z6	1. seviye acemi; ölenin yerine yenisi gelmez
<i>Cüce</i>	3z6 × 10	Uzak diyarlardan cüce; kendi silahıyla gelir
<i>Elf</i>	-	Ormanın hayvanları; haber taşır, savaşmaz
<i>Buçukluk</i>	4z6 × 10	Bucak halkı; savunmada dövüşür, sefere çıkmaz

Ruhbanın müritleri: Elli ile üç yüz arasında, ölene dek dövüşecek asker demektir bu; nam seviyesindeki en güçlü askeri kuvvet ruhbanın elindedir. Bedeli, o askerlerin neye inandığıdır. Ruhban ilahının buyruğundan saptığında, tapınağını yağmaya kalktığında ya da müritlerini anlamsız bir savaşta harcadığında Hakem takipçileri geri alabilir ve bir daha gelmezler.

Çırakların hırsı: Büyücünün çırakları ücretsizdir ve oyun dünyasında bedava hiçbir şey yoktur. Her çırak, ustasının defterine bakmak ister. Hakem her mevsim bir çırak için gizli bir tepki zarı atabilir.

Takipçileri Yönetmek

Takipçiler hazine payı almaz; barınak, ortak bir amaç ve efendilerinin namı yeterlidir. Ama kötü muamele, anlamsız ölümler ve düşen bir

itibar onları dağıtır. Hakem bunu bir sadakat sınamasından ziyade, bir kararla çözer: takipçiler gitmiştir ve bunu ertesi sabah ahırda öğrenirsiniz.

BEYLİK

Kale ya da herhangi bir yapı, bir beylik kurmaya yetmez. Beylik, insanlarla olur.

Tabiiyet ve Bağımsızlık

Toprak iki yoldan gelir ve ikisinin de bedeli vardır.

Bir efendiden alınan toprak: Bir kral, bir bey ya da bir tapınak size toprağı bağışlar; karşılığında ise yemin verirsiniz. Yükümlülük genellikle iki türdür: **yıllık haraç** (verginin dörtte biri iyi bir orandır) ya da **yılda üç ay askerî hizmet**, yani efendiniz çağırdığında birliklerinizle onun savaşına katılmak. Buna karşılık siz de destek çağırabilirsiniz; sınırınıza bir ordu dayandığında yalnız kalmazsınız.

İzin verilmezse: Bir bey size izin vermeyi reddederse iki yolunuz vardır. Beklersiniz: bu arada kendinize bir ev yaptırabilirsiniz, ama etrafını duvarla çeviremez ve elli paralı askerden fazlasını tutamazsınız. Duvar örmeye ya da daha kalabalık bir kuvvet toplamaya kalkarsanız o bey sizi bir tehdit olarak görür, ki haklıdır; önce uyarı gelir, ardından da eli silahlı askerler.

Kimseden alınmayan toprak: Yabanlıkta kimseden izin istemezsiniz. Haraç vermez, kimsenin savaşına gitmezsiniz. Ordu geldiğinde de kimse yardıma gelmez.

Kendi unvanınızı da kendiniz seçersiniz ve seçtiğiniz unvan duyulur. Yeni bir beylik kurulduğunda çevredeki her bey için birer tepki zarı atın (bkz. *Karşılaşmalar ve Çatışma*): dost olan elçi veya anlaşmalı evlilik teklifi yollar, düşman olan önce casus, sonra haydut, sonunda ise ordu gönderir. Kimsenin sahiplenmediği bir toprağın çoğu zaman bir sahibi vardır; yalnızca insan değildir.

Hakem için bu, bir kuraldan çok bir kaldıraçtır. Yemin eden bey, efendisinin savaşlarına sürüklenir; yemin etmeyen bey, komşularının iştahına açıktır. İkisinin de macerası boldur ve masa bunlardan hangisini tercih ettiğini bilerek seçmelidir.

Araziyi Temizlemek

Yerleşimci, tarlasında çalışırken öldürülmeyeceğine inandığı yere gelir. Bir bölge şu iki koşulu sağladığında temiz sayılır:

- İçindeki canavar ini ve haydut yatağı boşaltılmıştır.
- Bir garnizon düzenli devriye gezmektedir.

Garnizon menzili: Kaledaki bir garnizon üç fersaha (üç altıgen, 18 km) kadar devriye gezebilir. Sarp arazide (bataklık, dağ, sık orman) bu menzil bir fersaha iner. Daha uzağı tutmak için ileri karakollar ve ek garnizonlar gerekir.

Garnizon büyüklüğü: Fersah başına en az 20 asker. Bu sayı savaşmaya değil, görünmeye yeter; asıl işleri yolda durmak, izleri okumak ve kaleye haber yollamaktır.

Yerleşimciler

Arazi temizlendikten sonra her mevsim yeni yerleşimciler gelir. Her mevsim 1z6 × 10 kişi arazinize gelir. Aşağıdaki koşullar zar sayısını değiştirir:

YERLEŞİMCİ ZARI TABLOSU

Koşul	Etken
Verimli toprak, ırmak ya da işlek bir yol	+1 zar
Kalede pazar, değirmen ya da liman var	+1 zar
Düşük vergi (yılda 5 as)	+1 zar
Yüksek vergi (yılda 20 as)	-1 zar
Bölgede savaş, kıtlık ya da salgın	-1 zar
Sarp ya da çorak arazi	-1 zar
Beyin kötü bir namı var	-1 zar

En az bir zar atılır. Zar sayısı sıfıra düşerse kimse gelmez ve bir mevsim daha böyle giderse gitmeye başlarlar.

Yerleşimci masrafı: Güvenlik tek başına yetmez. Gelen insanın barınacak evi, alışveriş edeceği bir yeri ve mahsulünü götüreceği bir yolu olmalıdır; bunları bey yaptırır. Bir de haber salmak gerekir: tellal, ozan, kervanla yollanan söz vb. Bu masrafları Hakem belirler ve yukarıdaki tablonun “pazar, değirmen ya da liman” satırı, karşılığında ne aldığınızı gösterir.

Hoşnutsuzluk: Yerleşimci zarı üst üste iki mevsim sifıra düşerse insanlar gitmeye başlar. Her mevsim nüfusun onda biri beylikten göç eder. Üçüncü mevsimde kalanlar gitmez, kalır ve silahlanır. Nüfusun onda biri ayaktakımı birliği olarak toplanır (bkz. Savaş), vergi gelmez ve beyin kendi köylüsüne karşı bir seferi vardır. Bu seferi kazanmak, kaybetmekten daha zordur.

Kapasite: Bir fersah (6 km'lik bir altıgen) yaklaşık 31 km²'lik bir yerdir ve sonsuz insan beslemez. Kaç kişi beslediği, toprağın ne kadar işlendiğine bağlıdır.

ARAZİ KAPASİTE TABLOSU

Toprak	Kapasite
Yabanlık	250 kişi
Sınır boyu	500 kişi
Uygar	1,000 kişi

Yabanlık: Yeni temizlenmiştir. Dağınık çiftlikler, tek bir yol, ormanın büyük bir kısmı olduğu gibi durmaktadır.

Sınır boyu (serhat): Bir kuşaktır işlenmektedir. Köyler, bir değirmen, pazara giden düzgün bir yol gibi yeni yapılar bulunur.

Uygar: Öteden beridir ekim yapılmaktadır. Birbirine yakın köyler vardır, el değmemiş akarsu kalmamıştır.

KASABALAR NEREDEN BESLENİR?

Bir yerleşim, kendisini besleyen kırsal nüfusun kabaca **onda biri** kadardır. Bu tek oran, haritanızın ölçeğini belirler.

Üs kasabanız 2,000 kişilikse arkasında 18,000 köylü vardır; uygar toprakta 18, sınır boyunda 36, yabanlıkta 72 fersah eder. On beş bin nüfuslu bir şehir ise 135,000 köylü demektir: uygar toprakta 135 fersah, yani kabaca 4,000 km² eder. Bir şehir, bir bölge haritasının üstünde durmaz; bir bölge haritası kadar toprağın üstünde durur.

Bunu tersine de kullanın. Oyuncular haritanın kenarında bir şehir duyduysa, o şehrin arkasında yüzlerce fersahlık işlenmiş toprak, o toprağın üstünde de bir hükümdar vardır.

Kimsenin kimseye sormadan beylik kuramadığı yerler böyle yerlerdir.

Ve ölçeği unutmayın: Boz Murat üç fersahını doldurduğunda beyliğinde 750 kişi olur, yani üs kasabasının yarısı kadar. Bir beylik bir şehir değildir ve bir seferin ömrü boyunca da olmayacaktır.

Vergi ve Gelir

Temel oran; **yerleşimci başına yılda 10 altın** sikkedir. Vergi mevsim başlarında dörtte bir olarak toplanır.

Vergi tek gelir değildir. Hakem şunları da işletebilir:

- **Yol ve geçit bedeli:** İşlek bir yol ya da köprü, yılda 200–2,000 as.
- **Pazar payı:** Kurulmuş bir pazar, yılda 500–5,000 as.
- **Haraç ve fidye:** Bu dünyada savaşın en kârlı tarafı budur (bkz. Savaşın Sonu).

Bir beyin toprağı, tanımı gereği

yabanlıktır. Yeni kurulan her beylik ilk basamaktan başlar. Bir üst basamağa çıkmak yirmi yıl ve yatırım ister: yol, değirmen, kurutulan bataklık, taş köprü ve daha nice. Hakem bunu bir kuşak sonrasına saklasın; bir seferin ömrü genellikle buna yetmez ve yetmemesi doğru olanıdır.

Sınıra ulaşan beylik büyümeyi durdurur. Daha fazlasını isteyen bey, daha fazla arazi temizler; beyliklerin hep komşusunun sınırına göz dikmesinin nedeni budur.

Kaynaklar

Her fersahın kendi zenginliği vardır ve iki fersah birbirinin aynı değildir. Bir fersah temizlendiğinde, orada ne olduğunu belirleyin: seçin ya da zar atın.

ARAZİ KAYNAK TABLOSU

z10	Kaynak
1	Bir kaynak
2-7	İki kaynak
8-9	Üç kaynak
10	Dört kaynak

Ardından kaynak türlerini belirlemek için her kaynak için bir z10 atın.

KAYNAK TÜRÜ TABLOSU

z10	Kaynak	Yıllık gelir
1-3	Hayvan	Yerleşimci başına 2 as
4-8	Bitki	Yerleşimci başına 1 as
9-10	Maden	Yerleşimci başına 3 as

Hayvansal kaynak: Sürü, balık, kürk, at, bal, kuş vb.

Bitkisel kaynak: Ekin, kereste, zeytin, üzüm, yem, kenevir vb.

Madeni kaynak: Bakır, demir, kalay, tuz, taş ocağı, kil, gümüş vb.

Araziye bakın ve zarı ona göre okuyun; çölde bitki kaynağı, bozkırda kereste aranmaz. Kaynak geliri yalnızca yerleşilmiş fersahlardan toplanır; kimsenin işlemediği bakır damarı, damar olarak kalır.

Zengin fersah: Bir fersahın kaynak geliri yılda 2,000 as'ı aşıyorsa o fersahın kendi sahibi olmalıdır; oturup uzaktan sağılan bir zenginlik, davetsiz misafirleri çeker. Sahip koymayan bey, o gelirin $1z10 \times \%10$ 'unu her yıl kaybeder: haydutlar, vekilharçlar, komşular ve kimsenin bilmediği eller payını alır. Çözümü Vasal Yapmak kısmındadır ve bu, vasal vermenin en iyi sebebidir.

Giderler

BEYLİK GİDERLERİ TABLOSU

Gider	Tutar
<i>Yapı bakımı</i>	İnşa bedelinin yıllık %1'i
<i>Garnizon</i>	Asker türüne göre aylık ücret (bkz. Paralı Askerler)
<i>Mühendis, silahtar, uzman</i>	Aylık ücret; her 50 asker için 1 silahtar
<i>Yönetim</i>	Toplanan verginin %10'u (kâtip, tellal, kilit, mum)
<i>Öşür</i>	Bütün gelirin %10'u, bölgenin tapınağına
<i>Bayram, ziyafet</i>	Yerleşimci başına 1 as, her bayramda
<i>Konuk ağırlamak</i>	Konuğun rütbesine göre, günlüğü 100–1,000 as

Savaş zamanı bütün asker ücretleri **iki katına** çıkar.

Öşür: Gelirinizin onda biri bölgenin tapınağına gider. Bu bir vergi değildir, kimse zorla almaz; ödemeyen beyin beyliğinde hiçbir ruhban hizmet vermez. Şifa da hizmettir. Bir maceracı grubunun bunu ne kadar ciddiye alacağını, ilk ağır yaralanmadan sonra öğrenirsiniz.

Bayram: Yılda birkaç bayram beklenir; birini tapınak, birini varsa efendiniz ilan eder, gerisini siz. Maliyeti yerleşimci başına 1 as'tır. Beklenen bir bayram için gerekli harcama yapılmazsa gelecek mevsimin yerleşimci zarı bir azalır; insanlar ziyafet için gelmez, ama ziyafetin kesilmesini işaret sayar.

Konuklar: Bir soylu konuk, maiyetiyle birlikte gelir ve masrafı size aittir: komşu bir bey günde 100 as, bir sancak beyi 300 as, bir hükümdar 1,000 as maliyetindedir. Miktarı günde bir ziyafet dahildir, armağan dahil değildir ve armağan âdettendir. Bir konuğu gereğince ağırlamamak hakarettir; efendinizi ağırlamamak ihanettir. Uzun bir ziyaret, bir beyi borca sokabilir ve bunu bilerek uzatan konuklar vardır.

Mevsim Döngüsü

Beylik oyunu, dört adımda ilerler. Bunu iki oturum arasında Hakem ile oyuncu on dakikada halleder; oturumu bu iş için harcamayın.

1. **Gelir:** Verginin dörtte biri ve varsa öteki gelirler toplanır.
2. **Gider:** Ücretler ve bakım masrafları ödenir. Ödenmeyen kalem not edilir.
3. **Yerleşimci:** Yerleşimci zarı atılır, nüfus güncellenir.
4. **Olay:** 1z12 atılır.

Kış: Kışın ordu yürümez. Yalnızca haberciler, casuslar ve tüccarlar yola çıkar; seferler ilkbaharda başlar, sonbaharda biter. Bu tek cümle, bir seferin takvimini kurar: kışın kurulan ittifak, baharda ödenir.

MEVSİM OLAY TABLOSU

z12	Olay
1	Sınır baskını. Bir fersah kana bulanır; devriye kaybı verilir. Temizlenene kadar o fersahtan vergi gelmez.
2	Haydutlar yolu kesti. Bu mevsimin vergisi dörtte bir eksik gelir.
3	Kuraklık ya da sel. Yerleşimci zarı bir azalır, gelecek mevsim vergi yarıya iner.
4	Komşudan elçi. Bir ittifak, bir evlilik, bir haraç ya da bir tehdit teklifi getirir.
5	Bir yol açıldı. Bir çoban, temizlenmiş bir tepede bir dehliz girişi bulmuştur.
6	Sakin mevsim. Hiçbir şey olmaz.
7	Bereket. Vergi dörtte bir fazla gelir.
8	Bir usta geldi. Bir zanaatkâr, bir tüccar ya da bir rahip yerleşmek ister; yatırım karşılığında yeni bir gelir kalemi.
9	Dava. İki köy ya da iki aile arasında bir anlaşmazlık; beyin hüküm vermesi bekleniyor. Verilen hüküm bir sonraki yerleşimci zarını etkiler.
10	İhanet. Bir uzman, bir çırak ya da bir garnizon subayı satın alınmıştır.
11	Bir şey yerleşti. Temizlenmiş bir fersaha bir canavar yerleşir ve bir in/yuva kurar.
12	Savaş haberi. Bir ordu yola çıkmıştır ve bu tarafa geliyordur. Hakem iki mevsim önceden haber verir.

BU BİR EKONOMİ SİMÜLASYONU DEĞİLDİR

Beylik hesabını bir defterle tutun ve o defteri masaya getirmeyin. Oyuncunun bilmesi gereken üç şey vardır: kasada ne kadar var, bu mevsim ne oldu, ne karar vermesi gerekiyor. Gelirin gideri biraz aşması iyidir, çok aşması kötüdür. Sürekli zenginleşen bir bey dehlize inmeyi bırakır ve oyun durur. Sürekli iflas eden bir bey de beyliği bırakır. Doğru ayar şudur: beylik kendini zar zor döndürsün, **büyümesi dehlizden gelen altınla mümkün olsun**. Boz Murat'ın örneğinde göreceğiniz gibi, iyi kurulmuş bir beylik ilk yıllarda para kaybettirir.

Vasal Yapmak

Temizlenmiş bir fersahı bir yardımcınıza, bir müridinize ya da sadık bir savaşçınıza verebilirsiniz. O fersahın vergisinden vazgeçersiniz; karşılığında vasalınız size ikisinden birini borçlanır:

- **Bey payı:** Kendi gelirinin dörtte biri, her yıl size gönderir.
- **Askerî hizmet:** Yılda üç ay, kendi birliğiyle, sizin savaşınıza katılır.

Vasalın kurduğu çiftlik ya da köy, kurulduğu yıl boyunca **fazladan bir yerleşimci zarı** çeker; insanlar boş toprağa değil, birinin sahip çıktığı toprağa gider.

Vasal yapmak, beyliğin en ucuz büyüme yoludur ve en pahalı riskidir. Bir vasal, size verdiğiniz toprakla birlikte kendi aklını da edinir. Sadakat sınamalarını (bkz. Yardımcılar, Sadakat ve Moral) toprağı verdikten sonra da atmayı sürdürün; bir yardımcı için düşük bir sadakat zarı hoşnutsuzluktur, bir vasal içinse isyandır.

ORDU KURMAK

Bir beyin beş asker kaynağı vardır.

1. Milis: Her 100 yerleşimci başına 10 asker çağırabilir, yani nüfusun onda birini silah altına alabilir. Ücretsizdir, ama bedava değildir; silah altındaki her yerleşimci, o mevsim çalışmayan bir yerleşimcidir. Nüfusun yüzde kaç toplandıysa o mevsimin bütün gelirleri o kadar eksilir. Beşte biri toplanmışsa gelir beşte bir düşer.

Sıkışan bir bey bu sayıyı iki katına çıkarabilir, yani nüfusun beşte birini silah altına alabilir. O zaman gelenler artık milis değil ayaktakımdır (ZS 9, moral 5) ve gelir de iki katı düşer.

Milis, hasat ve ekim mevsiminde dağılır. Dağıtmayan bey gelecek yılın vergisini yer.

2. Paralı asker: İlan verilir ve beklenir. Bir kasabada bir ayda bulunabilecek asker sayısı bölgenin nüfusuna bağlıdır, bunu Hakem belirler. Savaş zamanı ücretler iki katına çıkar ve aday sayısı düşer. Ücretler için bkz. *Yardımcılar, Sadakat ve Moral*.

3. Takipçiler: Ruhbanın müritleri, cücenin kavmi, buçukluğun bucak sakinleri. Bedavadır ve satın alınamaz.

4. Vasallar: Askeri hizmetle bağlı vasallarınız, yılda üç ay boyunca hizmet etmek üzere kendi birlikleriyle gelir. Bu, bir beyliğin sürekli beslemeden asker tutmasının tek yoludur ve bu üç ayın hangi üç ay olduğu genellikle bir tartışma konusudur.

5. Müttefikler: Komşu beyler, tapınaklar, kabileler vb. Bir tepki zarıyla değil, bir pazarlıkla gelirler ve getirdikleri birlikler savaş bittiğinde ganimetten pay ister. Bir efendiye bağlılık yemini etmişseniz, onu çağırma hakkınız da vardır.

Toplanma süresi: Milis bir hafta, vasal iki hafta, paralı asker bir ay, müttefik bir mevsimde toplanır. Uzaktan gelen bir ordunun yürüyüş süresini yaban hareket kurallarıyla hesaplayın (bkz. *Macera, Yaban Macerası*); bir

ordu, bir maceracı grubunun yarısı hızında yürür.

SAVAŞ

Bir bey er ya da geç bir orduyla karşılaşır. Bir ork akını sınırı aşar, bir komşu toprak talep eder, bir tapınak kendi ordusunun toplar vb. O gün, çatışma kuralları elli asker için tek tek atılamaz.

Burada verilen savaş kurallarının yöntemi basittir; savaşın ölçeğini küçültmek. Yüzlerce askeri tek tek oynamak yerine her birim (figür, pul vb.) bir birlik yerine sayılır ve savaş zaten bildiğiniz çatışma kurallarıyla çözümlenir. Yeni bir sistem öğrenmenize gerek kalmaz, bildiğiniz kurallar neredeyse olduğu gibi kullanılır.

Bu kurallar bir savaşı 30 dakikada bitirmek içindir. Cenah manevraları, düzen değiştirme, ikmal, kuşatma makineleri, deniz savaşları ve tek tek düelloları kapsayan ayrıntılı kurallar burada verilmemiştir, bunlar için yeni bir eklenti olan *Külünk!* hazırlanmaktadır. Aşağıdaki o kitapçık gelene dek bir savaşın kaderini, günün yarısını harcamadan belirlemeye yeter.

Ölçek

Savaştan önce ölçeği belirleyin. Ölçek, bir birimin (bir minyatür figürün, bir pulun, bir taşın vb.) kaç askeri temsil ettiğini gösterir.

BİRLİK ÖLÇEĞİ TABLOSU

Ordu büyüklüğü	Ölçek	Birim başına
50–300 asker	Çete	10 asker
300–3,000 asker	Ordu	100 asker
3,000+ asker	Sefer	1,000 asker

Ölçek bir çarpandır, kurallar ise üç ölçek için aynıdır. Her iki tarafta 6-15 kadar birim olacak ölçeği seçin. Elli birimlik bir savaş yorucudur, birim sayısı ellinin üstüne çıkıyorsa bir üst ölçeğe geçin.

Savaşa bir kez başlayınca ölçeği değiştirmeyin.

Birlikler

Her birim (bir minyatür figürün, bir pulun, bir taşın vb.) bir birliktir ve tek bir savaşçı gibi işlem görür; bir ZS'i bir CAN PUANI, saldırısı ve moral değeri vardır. Bir birlik yok olduğunda, ölçek kadar asker etkisiz hale gelmiş (ölmüş ya da dağılmış) demektir. Birlik profilleri, kasabada tuttuğunuz paralı askerlerin profilinin aynısıdır. Tek fark, CAN ZARIDIR.

BİRLİK TABLOSU

Birlik	ZS	CZ	Hasar	Moral	Asker başı aylık (as)
Ayak takımı (silahsız kalabalık)	9 (10+)	1	1z6	5	-
Milis (köylü)	9 (10+)	1	1z6	6	1
Piyade, hafif	6 (13+)	1	1z6	8	2
Piyade, ağır	4 (15+)	2	1z8	8	3
Mızrakçı	6 (13+)	1	1z6 (dikme)	8	2
Okçu	6 (13+)	1	1z6 (atış)	8	5
Kurmalı yaylı	5 (14+)	1	1z6 (atış)	8	4
Atlı, hafif	7 (12+)	2	1z6 (hücum)	9	10
Atlı	5 (14+)	2	1z8 (hücum)	9	15
Atlı, ağır	3 (16+)	2	1z8 (hücum)	9	20
Okçu, atlı	9 (10+)	1	1z6 (atış)	9	15
Savaş arabası	5 (14+)	3	1z8 (hücum)	9	30
Seçkin muhafız	3 (16+)	2	1z8	10	40

Can puanı: Birliğin CZ'si kadar z8 atın, ya da CZ başına 4 CP verin. Hızlı bir oyun için ikincisini kullanın.

Ücret: Bir birliğin aylık ücreti, asker başına ücretin ölçekle çarpımıdır. Ordu ölçeğinde (1 birim = 100 asker) bir hafif piyade birliği ayda 200 as tutar. On birlik, ayda 2,000 as demektir. Bir beyliğin vergisi bir orduyu beslemez ve beslememelidir: ordular kurulur, sürdürülmez. Farkı dehlizden çıkan altın kapatır.

Canavarlar. Bir savaşa katılan canavarlar kendi profilleriyle girer, ama **ölçeğe uygun sayıda**. Yüzlük ölçekte tek bir dev, tek bir birimdir ve kendi can zarıyla oynanır; yüz dev değil, bir dev yeterlidir. Ölçekten büyük tek yaratıklar (bir ejderha, bir devasa yaratık) böyle işler ve savaşın dengesini gerçekten bozarlar. Bu normaldir ve öyle kalmalıdır.

Savaş Alanı ve Ölçek

Savaşta, tıpkı çatışmadaki gibi kareli bir zemin kullanılabilir. Değişen tek şey, bir metrenin masada ne kadar yer kapladığıdır.

Her kareyi on metre olarak okuyun.

Başka hiçbir şey değişmez. Hareket hızları, silah erimleri, büyü menzilleri; hepsi olduğu gibi kalır ve on katı mesafeyi gösterir. Bir uzun yayın uzak erimi 42 metre değil 420 metredir. Çatışmada kullandığınız minyatür ölçeğini aynen kullanın (bkz. *Karşılaşmalar ve Çatışma*, *Minyatür Kullanmak*); cetvel de aynı cetveldir, sayılar da aynı sayılardır.

SAVAŞ ÖLÇEĞİ TABLOSU

Figür	10 m	Zırhsız Hareket (24)
20 mm (1/72)	1 cm	24 cm
28 mm (1/64)	1 inç	24 inç

28 mm figürler için masa dar geliyorsa inç yerine 2 cm kullanın; kitaptaki ölçek notunda olduğu gibi bu, mesafeleri biraz kısaltır ve her şeyi masaya sığdırır.

Birlik birimi: Bir birlik, 20 mm ölçekte 4 × 2 cm'lik bir taş, bir pul, bir minyatür figür, mukavva ya da kâğıt dikdörtgenle temsil edilebilir (28 mm için 2 × 1 inç). Ölçek ne olursa olsun taşın boyu değişmez. Birimin uzun kenarı birliğin önüdür ve nereye baktığı önemlidir.

Arazi: Tepeyi, koruyu, bataklığı, ırmağı ve yolu masaya koyun. Bir savaş için 120 × 80 cm yeterlidir; bu, 1,200 × 800 metrelik bir araziye denk gelir.

ARAZİ TABLOSU

Arazi	Etki
<i>Tepe</i>	Yukarıdan saldıran birlik saldırı zararına +1 alır
<i>Orman, sık</i>	Atlı ve araba giremez, hücum yapılamaz, görüş kesilir
<i>Orman (seyrek), bataklık, kum</i>	Hareket yarıya iner; hücum yapılamaz
<i>İrmak, sığ geçit</i>	Geçen birlik hareketini orada bitirir ve o tur zırh sınıfına +2 ceza alır
<i>Sur ardı</i>	Savunan birlik zırh sınıfına 2 iyileşme alır; hücum işlemez

MASA KURMADAN OYNAMAK

Cetvel istemeyen bir masa savaşı bölgelere ayırarak da oynayabilir. Bir kâğıda beş ile dokuz yer çizir (tepe, geçit, sağ kanat, merkez, kalenin önü), her birini yaklaşık 200 metre sayın ve komşuluklarını oklarla gösterin. Piyade turda bir bölge, atlı iki bölge ilerler; menzilli silahlar komşu bölgeye atış yapar. Ancak cenah manevra yapmayı kaybetmiş olursunuz, ki bir savaşta kaybedilecek en pahalı şeylerden biridir. Masanız varsa ölçün.

Savaş Turu

Savaş, çatışma elleri yerine **savaş turlarıyla** ilerler. Bir savaş turu bir turdur, yani on dakika. Sıralama, bildiğiniz el sıralamasıdır; başına iki adım eklenmiştir.

1. **Komuta zarları:** Her taraf, sahadaki her birliği için 1z6 atar (bkz. Komutanlar). Bu atış aynı zamanda önceliği belirler.
2. **Emirler:** Komutanlar, kazandıkları zarları birliklerine dağıtır.
3. **Hareket:** Birlikler hareket hızları kadar ilerler.
4. **Atış:** Menzilli silahlarla atış yapılır.
5. **Büyü:** Komutanlar büyü kullanır.
6. **Dövüş:** Temas hâlindeki birlikler çarpışır; eşzamanlı çözümlenir.
7. **Moral:** Gereken birlikler moral sınaması yapar. Harcanmamış komuta zarları bu aşamanın sonunda sıfırlanır.

Önceliği kazanan taraf, tıpkı bir çatışma elinde olduğu gibi, her aşamada önce mi sonra mı oynayacağını seçer.

Hareket ve Hücum

Bir birlik, savaş turunda temel hareket hızı kadar ilerler ve bu sayı savaş ölçeğinde okunur. Dehlizde bir turda 24 metre yürüyen zırhsız bir adam, savaş alanında bir turda 240 metre alır; ikisi de on dakikadır, biri koridor ölçeği, öteki ova geçer. Karma bir birlik en yavaş üyesinin hızıyla yürür.

BİRLİK HAREKET TABLOSU

Birlik	Savaş turunda	20 mm masada
Ayaktakımı, milis, sapancı (zırhsız)	240 m	24 cm
Hafif piyade, okçu, mızrakçı (deri)	180 m	18 cm
Ağır piyade, kurmalı yaylı, seçme muhafız (örgü, levha)	120 m	12 cm
Hafif atlı, atlı okçu (binek atı)	480 m	48 cm
Atlı, ağır atlı (savaş atı)	240 m	24 cm
Savaş arabası	240 m	24 cm

Bir birliğin hızını, kuşandığı zırh belirler; paralı asker tablosundaki hareket sütunu (bkz. *Yardımcılar, Sadakat ve Moral*, Paralı Askerler) savaş ölçeğinde okunduğunda yukarıdaki sayıları verir. Ayrı bir tablo ezberlemeniz gerekmez.

Temas: Birimi düşman birimine değen birlik dövüştür. Dövüşe girmiş bir birlik, emir almadan temastan çıkamaz.

Hücum: Hareketini bir düşman birliğine değerek bitiren birlik hücum etmiştir. Hücum, mesafe ölçülmeden önce ilan edilir ve hareket hızının yarısı kadar fazladan mesafe kazandırır. Temasla bitmeyen bir hücum birliği o tur *sarsar* (saldırılarına -2); ilan etmeden önce göz kararı iyi olmalıdır. Atlı ve arabalar hücumda hasarlarına +2 ekler.

Dikme: Mızrakçı bir birlik o tur hareket etmemişse mızraklarını dikmiş sayılır: kendisine hücum eden birliğe +2 hasar verir ve o birliğin hücum bonusunu iptal eder. Atlıyı durduran tek ucuz şey budur.

Kuşatılma: İki ayrı yönden temasa giren birlik kuşatılmış sayılır: ona saldıran her birlik saldırı zararına +2 alır, kendisi ise yalnızca bir birliğe karşılık verebilir.

Atış

Menzilli saldırılar normal kurallarla ve normal erim etkenleriyle yapılır: yakın +1, orta etkensiz, uzak -1 alır. Erimler savaş ölçeğinde okunur.

SAVAŞ ÖLÇEĞİNDE ERİM TABLOSU

Silah	Yakın (+1)	Orta	Uzak (-1)
Cirit	60 m	120 m	180 m
Sapan	80 m	160 m	320 m
Yay	100 m	200 m	300 m
Uzun yay	140 m	280 m	320 m
Kurmalı yay	160 m	320 m	480 m

Dövüşe girmiş bir birlik atış yapamaz. Kendi birliğinizin dövüştüğü bir çarpışmaya atış yapmak isterseniz dehlizdeki kural aynen işler: önce 1z6 atın, 1-3 gelirse hasar kendi birliğinize verilir.

Büyü

Bir komutan, savaş turunda bir büyü kullanır. Menzil ve etki alanı da savaş ölçeğinde okunur, ama bir büyü en fazla bir birliği etkiler.

- **Hasar büyüleri** (*Ateş Topu, Yıldırım*) hasar zararını normal atar ve hedef birliğin CP'sinden düşer. Hedef ayrıca moral sınaması yapar.
- **Etki büyüleri** (*Uyku, Korku, Sersemletme*) hedef birliği *sarsar*. Çete ölçeğinde ve hedefin CAN ZARI 1 ya da altındaysa birlik doğrudan *bozulur*.
- **Duvar büyüleri** kendi uzunluğunca bir engel kurar; süresi boyunca oradan geçilmez. Savaş ölçeğinde bir taş duvar, bir birliğin cephesini kapatmaya yeter.
- **İyileştirme büyüleri** birlik can puanını geri getirmez. Yalnızca komutanlara işler.

Ölçek büyüdükçe bir büyü'nün öldürdüğü adam sayısı değil, bozduğu düzen önem kazanır. Sefer ölçeğinde bir ateş topu bin kişiyi öldürmez; safı yarar, atları ürkütür ve o birliğin o gün bir daha toparlanamamasına yol açar. CP kaybını böyle anlatın.

Dövüş

Temas hâlindeki düşman birlikler çarpışır. Saldırı zarı, birliğin CAN ZARINA göre normal atılır ve hedefin ZS'sine bakılır. İsabet eden birlik hasar zararını atar; hasar, hedefin CP'sinden düşülür. CP'si sıfıra inen birlik yok olmuştur.

Dövüş eşzamanlıdır. Yok olan birlik de o tur vurur.

Moral

Savaşta askerler ölene kadar dövüşmez; **dağılırlar**. Savaşları moral kazanır, can puanı değil.

Bir birlik şu durumlarda sınama yapar:

- Can puanının yarısını kaybettiğinde.
- Yanındaki dost bir birlik yok olduğunda.
- Atlı ya da araba hücumuna uğradığında.
- Komutanı düştüğünde ya da komuta menzilinden çıktığında.

Sınama: 2z6 atın. Sonuç birliğin moralinden büyükse başarısızdır. Durumsal etkenler için çatışma bölümündeki moral etken tablosunu kullanın.

MORAL SONUÇ TABLOSU

Sonuç	Etki
<i>Başarılı</i>	Birlik yerinde kalır ve dövüşmeye devam eder.
<i>Başarısız</i>	Birlik sarsılır : saldırılarına -2 ceza alır, hareket hızının yarısı kadar geri çekilir.
<i>İkinci kez başarısız</i>	Birlik bozulur : savaş alanından kaçar, savaşın kalanında yoktur.

Bozulan birlik yok olmuş sayılmaz. Askerlerinin çoğu yaşar, ama o gün savaşmazlar.

Komutanlar

Karakterler savaşta bizzat dövüşmez. Bir savaş alanında tek bir kılıç, ne kadar büyülmüş olursa olsun, bir bölüğün yerini tutmaz. Oyuncu karakterlerin yeri en önde değil, tepededir; savaşta katkıları komutadır.

Komuta zarları: Her savaş turunun başında her taraf, sahadaki **her birliği için 1z6** atar. *Bozulmuş* birlikler zar vermez; ordunuz eridikçe emir verme gücünüz de erir.

- En çok 6 atan taraf **önceliği** kazanır. Beraberlikte en çok 5 atan kazanır.
- 4 ve 5:** dövüş girmemiş bir birliğe emir verir.
- 6:** dövüş girmiş bir birliğe emir verir, ya da *sarsılmış* bir birliği toparlar, ya da bir moral sınavını yeniden attırır.
- 1, 2 ve 3** kenara atılır, işe yaramazlar.

Komutanın yükseltmesi: Her komutan turda bir zarı, KARİZMA tepki etkeni kadar yükseltebilir. Yalnızca artı etken işler; eksi etken zarı düşürmez. Bir savaşçı komutan iki zar yükseltir. Karizması yüksek bir bey, savaş alanında ölü zarları diriltir; bu, karizmanın bu oyundaki en pahalı kullanımıdır.

Emir almış birlik hareket eder, atış yapar, hücum eder, geri çekilir ya da hedef değiştirir; ayrıca o tur saldırı zarına +1 alır.

Emir almamış birlik yerinde kalır. Temas hâlindeyse normal dövüşür ve kendisine saldırana normal karşılık verir, ama kendiliğinden ilerleyemez, atış yapamaz, hücum edemez ve temastan çıkamaz.

Kendiliğinden hücum: Emir almamış bir birlik, hareket menzili içindeki bir düşmana kendi kararıyla hücum edebilir. Bunun olup olmayacağına, birlik oyuncunun ordusuna ait olsa bile, Hakem karar verir. Böyle bir birlik saldırı bonusunu almaz ve komutanın planını bozar. Bazı birlikler bunu yapmak zorundadır: ayaktakımı, kan davalı kavimler ve ruhbanın müritleri düşmanı görünce yürür. Onları durdurmak bir emir gerektirir; ordunun en ucuz askerleri, komuta zarlarınızın en pahalı müşterileridir.

Komuta menzili: Komutan tek bir birimdir ve kendi hareket hızıyla, savaş ölçeğinde ilerler. Ancak görebildiği birliğe emir verir; tepe, orman ve sur görüş hattını keser.

KOMUTA MENZİLİ TABLOSU

Komutan	Menzil	20mm masada
<i>Savaşçı</i>	Bütün savaş alanı	-
<i>Ruhban</i>	300 m	30 cm
<i>Büyücü</i>	200 m	20 cm
<i>Hırsız, cüce, elf, buçukluk</i>	100 m	10 cm

Menzil dışındaki birlik emir alamaz ve moral sınamalarında -1 alır. Savaşçının bütün alanı görmesi bir ayrıcalık değildir, sınıfın işlevi budur: ordu yönetmeyi bilen tek sınıftır.

Komutanın tehlikesi: Komutan bir birliğin yanındadır. O birlik yok olur ya da bozulursa komutan kurtulma (ÖLÜM) atar. Başarısız olursa yaralanır: can puanının yarısını kaybeder ve savaşın kalanında ne emir verebilir ne de zar yükseltebilir. Bu zar, savaşın oyuncular için de tehlikeli olmasını sağlayan tek kuraldır; atlamayın.

Kahramanın müdahalesi: Bir karakter savaş boyunca **bir kez**, yanında durduğu birliğin çarpışmasına bizzat girebilir. O tur birlik saldırı ve hasara +2 alır ve moral sınamalarını otomatik geçer. Karşılığında karakter o çarpışmanın hasarından payını alır: **2z6 CP** kaybeder. Bu, savaşın kaderini çevirebilecek bir andır ve bir bedeli olmalıdır.

Teke tek: İki komutan, orduların gözü önünde dövüşebilir. Bu, bildiğiniz çatışma kurallarıyla (el düzeniyle) oynanır; savaş turları o sırada durur. Kaybeden tarafın bütün birlikleri moral sınaması yapar, kazanan tarafinkiler bir sonraki sınamalarında +1 alır. Bu kural, bir oyuncu karakterinin ölmesiyle sonuçlanabilir. Amaç budur.

Savaşın Sonu

Savaş, bir taraf birliklerinin yarısını kaybettiğinde ya da komutanı çekilme emri verdiğinde biter.

KAYIP TABLOSU

Birlik durumu	Kayıp
<i>Yok olmuş</i>	Ölçek kadar askerin yarısı ölmüş, kalanı yaralı ya da esirdir.
<i>Bozulmuş</i>	Askerlerin dörtte biri kaybedilir; gerisi günler içinde sızarak döner.
<i>Sağ kalmış</i>	Ölçeğin onda biri kadar kayıp verir.

Ganimet: Savaş alanı kazananındır. Yenilen ordunun teçhizatı, çadırları ve sandıkları bir hazine yığını olarak hesaplanır; büyük bir ordunun kampı F türü hazineye denktir (bkz. Hazine ve Büyülü Eşyalar).

Esirler: Yenilen tarafın sağ kalanlarının bir kısmı esir düşer. Fidyeye, bu dünyada savaşın en kârlı tarafıdır ve bir seferi aylarca sürükleyebilir. Fidyeye ödenen bir bey, ödediği parayı bir yerden çıkarmak zorundadır ve genellikle nereden çıkaracağını bilir.

Sonrası: Kazanan taraf, kaybedenin bir fersahını alır ya da bir haraca bağlar. Yenilen bey tahtında kalabilir; öldürülen bey bir mesele, sürgün edilen bey iki mesele demektir.

Savaşı Zarla Çözmek

Bazı savaşlar masada oynanmaz: iki komşu bey arasındaki bir sürtüşme, uzaktaki bir sınır çatışması, oyuncuların katılmadığı bir sefer vb. Bunları tek zar atışıyla çözebilirsiniz.

Her taraf için savaş puanı hesaplayın: birlik sayısı, artı aşağıdakilerden her biri için +2.

- Ağır piyade ya da atlı üstünlüğü
- Arazi ya da tahkimat avantajı
- Yetkin komutan (savaşçı, ya da KARİZMA tepki etkeni +1 ve üstü)
- İki katı sayı üstünlüğü
- Baskın ya da sürpriz

Her taraf 2z6 atıp savaş puanını ekler. Farka bakın.

SAVAŞ SONUCU TABLOSU

Fark	Sonuç
0–1	Belirsiz. İki taraf da %10 kayıp verir; ertesi gün yeniden karşılaşılır.
2–3	Kılıpayı zafer. Yenilen %20, kazanan %15 kaybeder; yenilen çekilir.
4–6	Açık zafer. Yenilen %40, kazanan %10 kaybeder; alan kazananındır.
7+	Bozgun. Yenilen %60 kaybeder, sağ kalanların yarısı esir düşer; kazanan %5.

Bir oyuncu karakteri kaybeden tarafın komutanıysa, kurtulma (ÖLÜM) atar. Başarısız olursa esir düşmüştür.

Kuşatmalar

Kuşatma bir savaştan çok bir kıtlıktır ve bu hızlı kuralların kapsamı dışındadır. Şimdilik şu kadarı yeter:

- Bir kale, saldıran ordunun **üçte biri** kadar birlikle savunulabilir; sur ardındaki birlik ZİRH SINIFına 2 iyileşme alır.
- Savunanlar her hafta erzak sınaması yapar: 2z6, moralden büyükse erzak sıkıntısı başlar ve her sınamada moral 1 düşer.
- Duvarı aşmak isteyen saldıran kuşatma makinesi ya da büyü kullanmalıdır. Aksi hâlde tek yol beklemektir ve bekleyen ordu da yer.
- Bir kale, ambarındaki erzakla garnizonunun büyüklüğüne bölünen hafta kadar dayanır.

KARARI OYUNCUYA BIRAKMAK

Bu kurallar bir savaşı hızla bitirir, çünkü asıl işleri karar vermeyi oyuncuya bırakmaktır. Nereye kaç birlik koyduğu, hangi kanadı emirsiz bıraktığı, elindeki tek 6'yı bir hücumla mı yoksa dağılmak üzere olan bir birliği toparlamaya mı harcadığı, mızrakçıları dikip

beklettiği mi yoksa öne sürdüğü mü; savaşın tadı bu kararlardadır. Zarlar gerisini halleder. Komuta zarları savaş büyüdükçe çoğalır ve ordu eridikçe azalır. Kaybeden taraf yalnızca asker kaybetmez, emir verme gücünü de kaybeder; bir bozgunun neden birdenbire olduğunu bu anlatır.

Bir de şunu unutmayın: o ordu, karakterlerin altınıyla kurulmuştur. Masada dağılan her birim, bir zamanlar bir dehlizden sırtta çıkarılmış bir keseydi.

ÖRNEK: BOZ MURAT'IN BEYLİĞİ

Boz Murat dokuzuncu seviyeye ulaşmış ve "Bey" unvanını almıştır. Yabanlıkta, kervan yolunu gören bir tepeye kale dikmeye karar verir.

Arazi: Grup, tepenin bulunduğu fersadaki ork karakolunu ve dev örümcek yuvasını temizler. Bu iki macera sürmüş ve bir yardımcıya mal olmuştur.

Tasarım: Murat planını kâğıda çizer:

Kalem	Adet	Tutar (as)
Ana kale	1	75,000
Kule, büyük	2	60,000
Sur duvarı (80 m)	4	20,000
Geçit evi	1	6,500
Hendek (40 m)	2	800
Sivil bina, taş	2	6,000
Toplam		168,300

Mühendis: $168,300 \div 100,000 = 2$ mühendis. Aylık 1,500 as.

Süre: $168,300 \div 500 = 337$ gün, yani on bir ay. Murat bu süre boyunca üç kez dehlize iniyor; ikisinde parayı denkleştiriyor, birinde bir yoldaşını gömüyor.

Bakım: Yılda 1,683 as.

Garnizon: Üç fersahı düşmandan temiz tutmak için 30 hafif piyade (aylık 60 as) ve 10 okçu (aylık 50 as). Aylık 110, yıllık 1,320 as.

Yerleşimci: İlk yıl dört mevsimde toplam 200 kişi geliyor (verimli toprak ve kervan yolu sayesinde her mevsim iki zar). Yıllık vergi: 2,000 as.

Kaynaklar: Murat'ın üç fersahı için zar atılıyor: tepelerde bir maden (taş ocağı), vadide iki bitki (ekin ve kereste). Kaynak geliri, 200 yerleşimci üzerinden yılda $200 \times (3 + 1 + 1) = 1,000$ as.

Hesap: Gelir $2,000 + 1,000 = 3,000$. Gider: bakım 1,683; garnizon 1,320; yönetim 200; öşür 300. Toplam 3,503. Beylik yılda 500 as zarar ediyor ve bu, hiçbir konuk gelmediği, hiçbir bayram verilmediği bir yılın hesabıdır.

Murat bunu bildiği için kaleyi kervan yolunun üstüne kurmuştu. İkinci yıl bir geçiş ücreti koyuyor ve nüfus 500'e çıkıyor. Ama aradaki farkı kapatan şey yol değil: üçüncü mevsimin olay zarında 5 geliyor ve bir çoban, temizlenmiş tepelerden birinde bir dehliz girişi buluyor.

İki yıl sonra, bir ork akını: Sınırdan 600 ork geçiyor; Murat 700 kişi çıkarabiliyor. Ordu ölçeği seçiliyor (1 birim = 100 asker). Savaş, iki tepe arasındaki geçitte veriliyor: masaya 120×80 cm'lik bir arazi kuruluyor, yani $1,200 \times 800$ metrelik bir vadi. Orklar uzun kenardan geliyor; aradaki 600 metreyi kapatmaları, hiç durmasalar bile üç tur alacak.

- **Ork ordusu:** 4 ork savaşçısı birliği, 1 azman kurt binicisi, 1 ayaktakımı. Toplam 6 birim.
- **Murat:** 2 ağır piyade, 1 mızrakçı, 2 okçu, 1 hafif atlı, 1 milis. Toplam 7 birim.

Murat'ın karizması 13, yani KAR tepki etkeni +1; savaşçı olduğu için turda iki zar yükseltebiliyor ve bütün alanı görüyor. İlk turda yedi zar atıyor: 6, 5, 4, 3, 3, 2, 1. Üç kullanılabilir zar, artı yükselttiği iki 3 gelen zar; beş emir ediyor. Beş birliğe emir veriyor, milisi emirsiz bırakıyor.

Mızrakçıların geçidin ağzına dikip orada tutuyor. Dikilmiş bir birlik emir istemez; hareket etmeyerek zaten dikilmiş haldedir ve o zarı başka yerde kullanıyor. Okçularını mızrakçıların 100 metre gerisindeki tepeye koyuyor; oradan geçidin ağzı orta erimde kalıyor. Kurt binicileri hücum ediyor, mızraklara toslayıp iki tur içinde bozuluyor.

Dördüncü turda Murat üç birliğini kaybetmiş, dört zar atıyor ve ikisi işe yarıyor. Emirsiz kalan milis, karşısındaki ork birliğini görüp kendiliğinden hücum ediyor; Murat'ın planında bu yoktu. Milis o turda yok oluyor. Savaş yedi turda bitiyor.

Murat kazanıyor. Dört ork birliği yok oldu: 200 ölü ork, 200 yaralı ve esir. Ork kampı F türü hazine veriyor. Murat'ın kendi kaybı: bir yok

olmuş milis birliği (50 ölü köylü) ve 40 kadar başka kayıp.

Ertesi mevsim yerleşimci zarı, ölen elli köylünün ailesi taşınmış olduğundan, bir azalıyor.

SON SÖZ

Nam seviyesi oyunun sonu değil, ölçeğin değişmesidir. Karakterler artık dehlize inmek zorunda değildir, ama inerler; çünkü bir kalenin duvarı kendi kendinin bedelini

ödeyemez ve bir ordu ancak birinin cebindeki altınla yürür.

Hakem için bu bölüm bir hazırlık değişikliği demektir. Haritalar koridordan bölgeye genişler, figüranlar goblin muhafızından komşu beye evrilir, macera cümlesi “bu dehlizi temizle”den “bu sınırı kim tutacak”a döner.

Kurallar aynı kalır. Zar atılır, karar verilir, biri ölür. Yalnızca masa büyümüştür.

EKLER

VE TABLOLAR

EK A ÇABUK BAŞVURU TABLOLARI

EK B ÖRNEK YABANLIK, BÖLGE HARİTASI VE İLGİNÇ
YERLERİ

EK C ÖRNEK MACERA, DEHLİZ HARİTASI VE
BAŞLANGIÇ KASABASI

EK A

ÇABUK BAŞVURU

TABLolarI

ÖZELLİK ETKENLERİ

KUVVET ETKENLERİ

KUV	Dövüş	Kapı Açma
3	-3	1/6
4-5	-2	1/6
6-8	-1	1/6
9-12	Yok	2/6
13-15	+1	3/6
16-17	+2	4/6
18	+3	5/6

ÇEVİKLİK ETKENLERİ

ÇEV	ZS Etkeni	Atış	Öncelik
3	+3 ceza	-3	-2
4-5	+2 ceza	-2	-1
6-8	+1 ceza	-1	-1
9-12	Yok	Yok	Yok
13-15	-1 bonus	+1	+1
16-17	-2 bonus	+2	+1
18	-3 bonus	+3	+2

ZEKÂ ETKENLERİ

ZEK	Konuşulan Diller	Okuma-yazma
3	Ana dil (çat-pat)	Bilmez
4-5	Ana dil	Bilmez
6-8	Ana dil	Bilmez
9-12	Ana dil	Yazar (temel)
13-15	Ana dil +1 ek dil	Okur-yazar
16-17	Ana dil +2 ek dil	Okur-yazar
18	Ana dil +3 ek dil	Okur-yazar

BÜNYE ETKENLERİ

BÜN	Can Puanı Etkeni
3	Zar başına -3
4-5	Zar başına -2
6-8	Zar başına -1
9-12	Yok
13-15	Zar başına +1
16-17	Zar başına +2
18	Zar başına +3

BİLGELİK ETKENLERİ

BİL	Büyük Kurtulma Zarı Etkeni
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	Yok
13-15	+1
16-17	+2
18	+3

KARİZMA ETKENLERİ

KAR	Tepki Etkeni	Azami Yardımcı	Yardımcı Sadakati
3	-2	1	4
4-5	-1	2	5
6-8	-1	3	6
9-12	Yok	4	7
13-15	+1	5	8
16-17	+1	6	9
18	+2	7	10

SALDIRI**SALDIRI TABLOSU**

ZS	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3
z20	7+	8+	9+	10+	11+	12+	13+	14+	15+	16+	17+	18+	19+	20	20	20

SALDIRI BONUSU

Seviye	Savaşçı	Ruhban	Büyücü	Hırsız	Cüce	Elf	Buçukluk
1	—	—	—	—	—	—	—
2	—	—	—	—	—	—	—
3	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	—	—	—	+2	+2	+2
5	+2	+2	—	+2	+2	+2	+2
6	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2
7	+5	+2	+2	+2	+5	+5	+5
8	+5	+2	+2	+2	+5	+5	+5
9	+5	+5	+2	+5	+5	+5	.
10	.	.	+2	.	.	+7	.
11	.	.	+5	.	.	.	.

Nokta işareti sınıfın azami seviyesinin ötesini gösterir. Buçukluk 8, Savaşçı/Ruhban/Hırsız/Cüce 9, Elf 10, Büyücü 11. seviyede durur.

HIRSIZ YETENEKLERİ**HIRSIZ YETENEK TABLOSU**

Seviye	Tırmanma	Tuzak B/E	Dinleme	Gizlenme	Sızma	Çilingirlik	Cepçilik
1	87	10	1-2	10	20	12	20
2	88	15	1-2	15	25	20	25
3	89	20	1-3	20	30	25	30
4	90	25	1-3	25	35	30	35
5	91	30	1-3	30	40	35	40
6	92	40	1-3	36	45	45	45
7	93	50	1-4	45	55	55	55
8	94	60	1-4	55	65	65	65
9	95	70	1-4	65	75	75	75

Dinleme sınaması için z6 atılır. Diğer tüm yetenekler içinse z100 atılır.

KURTULMA ZARI HEDEFLERİ

Sınıf & Seviye	Ölüm	Asa	Felç	Ejderha	Büyü
Savaşçı 1-3	12+	13+	14+	15+	16+
Savaşçı 4-6	10+	11+	12+	13+	14+
Savaşçı 7-9	8+	9+	10+	11+	12+
Ruhban 1-4	11+	12+	14+	16+	15+
Ruhban 5-8	9+	10+	12+	14+	13+
Ruhban 9	6+	7+	9+	11+	10+
Büyücü 1-5	13+	14+	13+	16+	15+
Büyücü 6-10	11+	12+	11+	14+	13+
Büyücü 11	8+	9+	8+	11+	10+
Hırsız 1-4	13+	14+	13+	16+	15+
Hırsız 5-8	12+	13+	11+	14+	13+
Hırsız 9	10+	11+	9+	12+	10+
Cüce 1-3	8+	9+	10+	13+	12+
Cüce 4-6	6+	7+	8+	10+	10+
Cüce 7-9	4+	5+	6+	7+	8+
Elf 1-3	12+	13+	13+	15+	15+
Elf 4-6	10+	11+	11+	13+	12+
Elf 7-9	8+	9+	9+	10+	10+
Elf 10	6+	7+	8+	8+	8+
Buçukluk 1-3	8+	9+	10+	13+	12+
Buçukluk 4-6	6+	7+	8+	10+	10+
Buçukluk 7-8	4+	5+	6+	7+	8+

HORTLAK KOVMA

Sütun başlıklarına hortlağın adı eklenmiştir; can zarı sütunu aynı kalır. 2z6 atılır, K = otomatik kovulur, Y = otomatik yok edilir.

Ruhan Seviyesi	1 İskelet	2 Zombi	2* Gulyabani	3 Hortu	4 Tayf	5 Mumya	6 Hayalet	7-9 Vampir	10+ Özel
1	7	9	11	—	—	—	—	—	—
2	K	7	9	11	—	—	—	—	—
3	K	K	7	9	11	—	—	—	—
4	Y	K	K	7	9	11	—	—	—
5	Y	Y	K	K	7	9	11	—	—
6	Y	Y	Y	K	K	7	9	11	—
7	Y	Y	Y	Y	K	K	7	9	11
8	Y	Y	Y	Y	Y	K	K	7	9
9	Y	Y	Y	Y	Y	Y	K	K	7

* Özel yeteneğe sahip 2 can zarı yaratıklar.

HAREKET

HAREKET HIZI

Bağlam	Hesap
Dehliz keşfi (tur)	Temel hız
Karşılaşma / Çatışma (el)	Temel hız ÷ 3
Yabanlık (gün)	Temel hız (km)

YABANLIKTAKİ GÜNLÜK YOL

Hareket Hızı	Günlük Yol
24 (8)	4 fersah
18 (6)	3 fersah
12 (4)	2 fersah
6 (2)	1 fersah

ARAZİDE İLERLEME MALİYETİ

Arazi	Maliyet
Ova, bozkır, çayır	1 fersah
Orman, tepelik, çöl, kayalık	2 fersah
Dağ, bataklık, balta girmemiş orman	3 fersah

BİNEKLER

Hayvan	Günlük Yol
Binek atı	8 fersah
Deve	5 fersah
Savaş atı	4 fersah
Katır	4 fersah
Koşum atı	3 fersah
Kağrı, yük arabası	2 fersah

GÖRÜŞ: DENİZ

Bakılan Yer	Açık Günde
Dağlık kıyı, yanardağ	24 km (4 fersah)
Alçak kıyı, kumsal, delta	6 km (1 fersah)
Yelken (gövdesi ufkun ardında)	12 km (2 fersah)
Gövdesiyle birlikte gemi	6 km (1 fersah)
Geminin sancağı, güvertesi	3 km (½ fersah)

DENİZDE RÜZGÂR

2z6	Yelkenli hız etkisi
2	Rüzgârsız: yelkenle hareket imkânsız.
3	Hafif esinti: Hız 1/3'e düşer.
4	Yumuşak esinti: Hız ½'ye düşer.
5	Orta esinti: Hız 2/3'e düşer.
6-8	Taze rüzgâr: normal hız
9	Kuvvetli rüzgâr: Hız 1/3 artar.
10	Sert rüzgâr: Hız ½ artar.
11	Fırtına öncesi*: Hız 2 katına çıkar.
12	Fırtına*: Hız 3 katına çıkar.

* Fırtına ve Tehlike

HAVA DURUMU (KARA)

z6	Durum
1	Fırtına
2	Yağmur ya da kar
3-6	Açık

KAYBOLMA OLASILIĞI

Arazi	Olasılık
Ova, bozkır, çayır	1/6
Orman, tepelik, dağ, kayalık	2/6
Çöl, bataklık, balta girmemiş orman	3/6

SAPMA

z6	Gerçek yön
1-2	Hedeflenen yönün 1 kenar solu
3-4	Hedeflenen yönün 1 kenar sağ
5	Hedeflenen yönün 2 kenar solu
6	Hedeflenen yönün 2 kenar sağ

GÖRÜŞ: YABANLIK

Bakılan Yer	Görüş
Düz arazi, göz hizası	½ fersah (3km)
Ağaç tepesi, kule vb.	1 fersah (6 km)
Yüksek tepe	2 fersah (12 km)
Dağ zirvesi	4 fersah (24 km)

SİLAHLAR VE MÜHİMMAT

SİLAH TABLOSU

Silah	Fiyat (as)	Ağırlık (s)
DÖVÜŞ (GÖĞÜS GÖĞSE)		
El baltası	4	30
Savaş baltası	7	50
Hançer	3	10
Hançer, gümüş	30	10
Kısa kılıç	7	30
Kılıç	10	60
Kocakılıç	15	150
Mızrak	3	30
Kargı	5	30
Teber	7	150
Değnek*	2	40
Sopa*	3	50
Topuz*	5	30
Gürz*	7	50
Külünk (savaş çekici)*	5	30
ATIŞ (MENZİLLİ)		
Cirit	1	10
Sapan* (taş)	2	-
Yay (ok)	25	30
Uzun yay (ok)	40	30
Kurmalı yay (temren)	30	50

* Ruhban'ın kullanabileceği ezici silahlar.

MÜHİMMAT TABLOSU

Mühimmat	Fiyat (as)
Ok (20lik sadak)	5
Gümüş uçlu ok (tane)	5
Temren (30luk kutu)	10
Taş	-

MACERA EKİPMANI

EKİPMAN TABLOSU

Eşya	Fiyat (as)
Ayna, küçük (çelik)	5
Azık, kuru (1 haftalık)	15
Azık, taze (1 haftalık)	5
Balık ağı, küçük (3m)	5
Çekiç	2
Çuval, küçük	1
Çuval, büyük	2
Demir kazık (12)	1
Fener	10
Gazyağı (şişe)	2
İp (10m)	1
Kanca	25
Kav kutusu	3
Kazık (3) ve tokmak	3
Kırba	1
Kurtboğan (demet)	10
Kutsal simge	25
Kutsal su (flakon)	25
Levye	10
Maymuncuk takımı	25
Meşale (6)	1
Olta takımı	1
Sırık, ahşap (2m)	1
Sırt çantası	5
Şarap (şişe)	1

ZIRHLAR

ZIRH TABLOSU

Türü	Sınıfı	Fiyat (as)	Ağırlık (s)
Deri	7	20	200
Örgü	5	40	400
Levha	3	60	500
Kalkan	-1 bonus	10	100

SİLAH ÇATIŞMA BİLGİLERİ

Silah	Hasar	Tür	Özellikler	Yakın (+1)	Orta	Uzak (-1)
DÖVÜŞ (GÖĞÜS GÖĞSE)						
El baltası	1z6	KESİCİ				
Savaş baltası	1z8	KESİCİ	yavaş, çift el			
Hançer	1z4	KESİCİ	fırlatma	1-2m	3-4m	5-6m
Hançer, gümüş	1z4	KESİCİ	fırlatma	1-2m	3-4m	5-6m
Kısa kılıç	1z6	KESİCİ				
Kılıç	1z8	KESİCİ				
Kocakılıç	1z10	KESİCİ	yavaş, çift el			
Mızrak	1z6	DELİCİ	dikme, fırlatma	1-4m	5-8m	9-12m
Kargı	1z6	DELİCİ	hücum			
Teber	1z10	KESİCİ	dikme, yavaş, çift el			
Değnek	1z4	EZİCİ	yavaş, çift el			
Sopa	1z4	EZİCİ				
Topuz	1z6	EZİCİ				
Gürz	1z8	EZİCİ	çift el			
Külünk	1z6	EZİCİ				
ATIŞ (MENZİLLİ)						
Cirit	1z4	DELİCİ		1-6m	7-12m	13-18m
Sapan	1z4	EZİCİ	çift el	1-8m	9-16m	17-32m
Yay	1z6	DELİCİ	çift el	1-10m	11-20m	21-30m
Uzun yay	1z6	DELİCİ	çift el	1-14m	15-28m	29-42m
Kurmalı yay	1z6	DELİCİ	yavaş, kurmalı, çift el	1-16m	17-32m	33-48m
Kutsal su flakonu	1z8	SAÇILMA		1-2m	3-6m	7-8m
Gazyağı şişesi	1z8	SAÇILMA		1-2m	3-6m	7-8m

HİZMETKÂR ÜCRETLERİ

Tür	Aylık (as)
Hamal	1
Meşaleci	1
Seyis	3
Arabacı	5
Yaver	5

ASKER ÜCRETLERİ

Tür	Aylık (as)
Okçu	5
Okçu, atlı	15
Kurmalı yaycı	4
Uzunyaycı	10
Piyade, hafif	2
Piyade, ağır	3
Atlı, hafif	10
Atlı	15
Atlı, ağır	20
Köylü (milis)	1

YÜK**BASİT YÜK HAREKET TABLOSU**

Giyilen zırh	Yüksüz	Yüklü
Zırhsız	24(8)	18(6)
Hafif zırh (deri)	18(6)	12(4)
Ağır zırh (örgü, levha)	12(4)	6(2)

AYRINTILI YÜK HAREKET TABLOSU

Toplam yük (s)	Hareket Hızı
0-400	24(8)
401-600	18(6)
601-800	12(4)
801-1600	6(2)

HAZİNE AĞIRLIKLARI TABLOSU

Hazine türü	Ağırlık (s)
Sikke (her türlü, 1 adet)	1
Mücevher	1
Takı (1 parça)	10
İksir	10
Çomak	20
Parşömen	1
Değnek	40
Asa	10

BİNEK HAYVANLARI TABLOSU

Hayvan	Fiyat (as)	Hareket Hızı	Azami Yük (s)
Binek atı	75	48(16)	3,000
Savaş atı	250	24(8)	4,000
Koşum atı	40	18(6)	4,500
Katır	30	24(8)	2,000
Deve	100	30(10)	3,000

KARA TAŞITLARI TABLOSU

Taşıt	Fiyat (as)	Hareket Hızı	Azami Yük (s)
Kağnı	100	12(4)	4000
Yük arabası	200	12(4)	15,000

ÖRNEK AĞIRLIK TABLOSU

Eşya	Ağırlık	Sikke
Sikke	50 gr	1
Mücevher	50 gr	1
Parşömen	50 gr	1
Kılıç	3 kg	60
Deri zırh	10 kg	200
Azami yük/karakter	80 kg	1600

IŞIK**IŞIK KAYNAKLAR TABLOSU**

Kaynak	Yarıçap	Süre
Meşale	6 m	6 tur (1 saat)
Fener	6 m	24 tur (4 saat)/ şişe
Işık*	3 m	6 tur+seviye başına 1 tur
Sürekli Işık*	3 m	Kalıcı (iptal edilene dek)

KARŞILAŞMALAR

Dehlizde iki turda bir 1z6 atılır, 1 gelirse dolaşan canavar belirir. Yabanlıkta her yolculuk günü ve her gece bir kez, denizde her gün ve her gece bir kez atılır.

ŞAŞKINLIK TABLOSU

z6	Sonuç
1-2	Taraf şaşkın durumdadır.
3-6	Taraf şaşırmamıştır.

KARŞILAŞMA MESAFESİ

Ortam	Mesafe
Dehliz	2z6 x 2 metre
Yabanlık	4z6 x 3 metre
Deniz	4z6 x 3 metre

CANAVAR TEPKİ TABLOSU

2z6	Tepki
2-	Düşmanca; saldırır
3-5	Tedirgin; saldırabilir
6-8	Tarafsız; belirsiz
9-11	İlgisiz; umursamaz
12+	Dostça; yardımcı olabilir

YABANLIK KAÇINMA

Kaçan grup boyutu	1 takipçi	2-3 takipçi	4+ takipçi
1-4 kişi	%50	%70	%90
5-12 kişi	%35	%50	%70
13-24 kişi	%25	%35	%50
25+ kişi	%10	%25	%35

DENİZDE KAÇINMA

Kaçan tarafın hızı	Kaçış Şansı
Takipçiden hızlı	%80
0-6 m/el yavaş	%50
7-12 m/el yavaş	%40
13-18 m/el yavaş	%35
19-24 m/el yavaş	%25
25+ m/el yavaş	%10

SİPER ETKEN TABLOSU

Siper Düzeyi	Saldırı etkeni
Hafif siper (masa, fıçı vb.)	-2
Ağır siper (sık orman vb.)	-4
Tam siper (köşe, duvar vb.)	Saldırı yapılamaz

KARŞILAŞMA SIKLIĞI: YABANLIK

Arazi	Olasılık
Yerleşim yeri, ova, bozkır, çayır	1/6
Orman, tepelik, çöl, kayalık	2/6
Dağ, bataklık, balta girmemiş orman	3/6

KARŞILAŞMA SIKLIĞI: DENİZ

Su	Olasılık
Açık deniz	1/6
Kıyı, sığ sular, adalar arası	2/6
Nehir, göl	3/6

MORAL ETKENLERİ

Durum	Etken
Taraf açıkça kazanıyor	+1
Taraf açıkça kaybediyor	-1
Lider öldürülmüş	-1 veya -2
Şaşkınlık avantajı	+1
Düşman sayıca üstün	-1 veya -2
Kutsal veya tarafsız toprak savunması	+1 veya +2

Moral puanı 2 veya 12 olan yaratıklara etken uygulanmaz.

DENEYİM PUANI & HAZİNE

CANAVAR DP TABLOSU

CZ	Temel DP	Özel Yetenek başına
1'den az	5	1
1	10	3
1+	15	4
2	20	5
2+	25	10
3	35	15
3+	50	25
4	75	50
4+	125	75
5	175	125
5+	225	175
6	275	225
6+	350	300
7	450	400
8	650	550
9-10+	900	700
11-12+	1,100	800
13-16+	1,350	950
17-20+	2,000	1,150
21+*	2,500	2000

21'den sonraki her can zarı için, canavarın temel değerine ve özel yetenek başına 250 eklenir.

Canavar açıklamasındaki CAN ZARI'ndan sonraki her yıldız (*) bir özel yeteneği gösterir.

Örneğin 4** CAN ZARI olan bir yaratığın DP değeri: 75 (temel) + 50 + 50 = 175 DP'dir.

ORTALAMA HAZİNE DEĞERLERİ

Hazine Türü	Ortalama (as)
A	18,000
B	2,000
C	1,000
D	3,900
E	2,300
F	7,700
G	23,000
H	60,000
I	11,000
J	25
K	180
L	240
M	50,000
N	yalnızca büyü
O	yalnızca büyü
P	0,1
Q	1
R	3,5
S	5
T	17,5
U	160
V	330

DEHLİZ KARŞILAŞMA TABLoları

Her kat için z20 atılır. Sonuç yalnızca yaratığın adını verir; sayı için canavar profilindeki ilk değeri kullanın ve kat ile can zarı arasındaki farka göre azaltın ya da artırın (bkz. Canavarın Seviyesine Göre Sayısı).

Girdiler alfabetik olarak sıralanmıştır; sıra bir öncelik ya da olasılık belirtmez.

Kendi dehliziniz için hazırladığınız bir tablo varsa onu kullanın. Bu tablolar, hazırlanacak vakti olmayan Hakem içindir.

KAT 1-5

z20	1. Kat	2. Kat	3. Kat	4-5. Katlar
1	Ateş böceği	Berserker	Bozbalçık	Asker karınca
2	Buçukluk	Böcek sürüsü	Dağ aslanı	Bayı
3	Cüce	Çukurbaşı engerek	Dev yengeç	Beyaz goril
4	Dev gelincik	Dev kurbağa	Fareadam	Çörten
5	Dev kırkayak	Dev vampir yaraş	Geko	Dev akrep
6	Dev patkan	Dev yarasa	Gulyabani	Dev sansar
7	Dev sıçan	Elf	Harpiya	Domuzadam
8	Gnom	Gölge	Hortu	Drako
9	Goblin	Gulyabani	Kaplan böceği	Fırtazı
10	Haydut	Haydut sinek	Kara dul	Kızıl balçık
11	İskelet	Karakeler	Karakeler	Kokatris
12	Kankuşu	Kaya babunu	Kaya babunu	Kurtadam
13	Katil arı	Keler	Kristal canlı heykel	Maceracı grubu (kıdemli)
14	Kırperi	Kıdemli asker	Leş sürüngeni	Medusa
15	Kobolt	Mağara çekirgesi	Maceracı grubu (acemi)	Mumya
16	Ork	Mankurt	Müneccim	Orko
17	Sıradan yarasa	Neandertal	Öcü	Pas canavarı
18	Tacir	Sıradan kurt	Soylu	Pelte küp
19	Talip	Yağ böceği	Tulyabani	Suret
20	Tüküren kobra	Zombi	Yaban domuzu	Tayf

KAT 6-8

z20	6-7. Katlar	8.Kat ve Daha Aşağısı
1	Ak ejderha	Alev semenderi
2	Ayiadam	Altın ejderha
3	Barak	Ateş devi
4	Basilisk	Ayaz semenderi
5	Cin (küçük)	Cindomuz
6	Dev sülük	Gorgon
7	Grifon	Görünmez avcı
8	Hayalet	Hidra
9	Kaplan	İfrit (küçük)
10	Kaplanadam	Karabalçık
11	Kara ejderha	Kehribar golem
12	Maceracı grubu (kıdemli)	Kızıl ejderha
13	Mağara ayısı	Kimera
14	Mantikor	Maceracı grubu (kıdemli)
15	Minotor	Mavi ejderha
16	Sesilya	Mor solucan
17	Taş canlı heykel	Taş devi
18	Trol	Tepe devi
19	Vivern	Vampir
20	Yerbüken pars	Yeşil edjerha

Maceracı Grubu

Tablolardaki “maceracı grubu” sonucu, karakterlerin kendisi gibi bir gruba işaret eder. Hakem, aşağıdaki gibi hızlıca kurabilir.

MACERACI GRUBU TABLOSU

Kadro	Acemi grup	Kıdemli grup
Sayı	1z4+4	1z6+3
Seviye	1-3	4-7
Bileşim	1 savaşçı, 1 ruhban, 1 büyücü, 1 hırsız, gerisi Hakem'in seçimi	aynı, artı 1z4 yardımcı

Teçhizat: her üye seviyesine uygun zırh ve silah taşır; ruhban ve büyücü seviyesine göre büyü ezberlemiştir. Kıdemli grubun her üyesi için %20 ihtimalle bir büyülü eşya bulunur.

Tepki: Maceracı grupları için tepki zarı normal atılır. Sonuç dostçaysa bilgi, harita ve ortaklık; düşmancaysa bu oyunun en tehlikeli karşılaşmalarından biri gerçekleşir. Kaçınmak çoğu zaman akıllıcadır.

YABANLIK KARŞILAŞMA TABLOLARI

z12 ile atılır. Sayı için canavar profilindeki parantez içinde verilen değer kullanılır.

z12	Yerleşim (1/6)	Ova/Çayır (1/6)	Bozkır (1/6)	Orman (2/6)
1	Soylu ve maiyeti	Orta sürü hayvanı	İri sürü hayvanı	Yaban domuzu
2	Kıdemli asker devriyesi	Yaban atı	Yaban atı	Sıradan kurt
3	Tüccar kervanı	Yaban domuzu	Göçebe	Elf
4	Tacir	Sıradan kurt	Deve kervanı	Dalperi
5	Talip	Aslan	Azman kurt	Kırperi
6	Maceracı grubu (acemi)	Göçebe	Dev şahin	Yengeç örümcek
7	Köylüler	Tüccar kervanı	Katil arı	Kara ayı
8	Haydut	Eşkiya	Eşkiya	Haydut
9	Cüce	Maceracı grubu (kıdemli)	Aslan	Maceracı grubu (kıdemli)
10	Buçukluk	Dev çingiraklı yılan	Kankuşu	Öcü
11	Dev sıçan	Mankurt	Sıradan gergedan	Kurtadam
12	Fareadam	Grifon	Kimera	Tekboynuz

z12	Tepelik (2/6)	Çöl (2/6)	Kayalık/Çoraklık (2/6)	Dağ (3/6)
1	Kaya babunu	Yaban devesi	Kaya babunu	Dev şahin
2	Yaban domuzu	Küçük sürü hayvanı	Dev gelincik	Kaya babunu
3	Cüce	Dev akrep	Dev sansar	Cüce
4	Goblin	Göçebe	Kobolt	Mağara ayısı
5	Sıradan kurt	Derviş	Ork	Goblin
6	Boz ayı	Tüküren kobra	Beyaz goril	Neandertal
7	Ork	Tüccar kervanı	Çukurbaşı engerek	Harpiya
8	Eşkiya	Aslan	Karakeler	Küçük rok
9	Berserker	Ragodessa	Küçük rok	Mantikor
10	Dağ aslanı	Orko	Çörten	Vivern
11	Hipogrif	Mumya	Kokatris	Ayaz devi
12	Tepe devi	Ateş devi	Kızıl ejderha	Ak ejderha

z12	Bataklık (3/6)	Balta Girmemiş Orman (3/6)
1	Dev sülük	Dev sıçan
2	Sıradan timsah	Böcek sürüsü
3	Dev kurbağa	Geko
4	Keler	Boynuzlu bukalemun
5	Böcek sürüsü	Beyaz goril
6	Haydut sinek	Neandertal
7	Bataklık termiti	Kaplan
8	Eşkiya	Kaya piton
9	Superi	Yengeç örümcek
10	Karakeler	Öcü
11	Gölge	Tepegöz
12	Kara ejderha	Yeşil edjerha

SU KARŞILAŞMA TABLOLARI

z12	Nehir/Göl (3/6)	Kıyı/Sığılık/Adalar arası (2/6)	Açık Deniz (1/6)
1	Dev levrek	Tüccar gemisi	Tüccar gemisi
2	Sıradan timsah	Deniz haydudu	Denizgergedanı
3	Dev pirana	Boğa köpekbalığı	Mako köpekbalığı
4	Tatlısu termiti	Denizeri	Ak köpekbalığı
5	Dev yayın	Dev yengeç	Korsan
6	Superi	Tuzlusu termiti	Maceracı grubu (kıdemli)
7	Tüccar mavnası	Superi	Dev kalamar
8	Deniz haydudu	Dev ahtapot	Katil balina
9	Dev sülük	Deniz yılanı (küçük)	Deniz yılanı (küçük)
10	İri timsah	Korsan	Dev ahtapot
11	Dev mersin balığı	Mako köpekbalığı	İspermeçet balinası
12	Dev timsah	Ejder kaplumbağa	Deniz ejderi

EK B

ÖRNEK YABANLIK, BÖLGE HARİTASI VE İLGİNÇ YERLERİ

MASIYA

Coğrafya: Bu bölüm, Tëkan dünyasının **Masiya** bölgesini betimler. Bölgenin merkezinde **Aruna Denizi** vardır; güneydeki kara kütlesini kuzey-güney ekseninde ikiye bölen ırmak **Asepa**, doğudaki ikinci ırmak ise **Granika**'dır. Granika, kuzeye göç mevsimlerinde binlerce kuşun toplandığı **Kuş Gölü**'ne dökülür; gölün kıyısındaki kış sahirleri hala fal okur, ama okudukları falın sözlerini artık kendileri de anlamıyordur.

İklim: Ilıman bir iklime sahiptir. Standart hava durumu tablosu kullanılabilir.

Akarsular: Asepa sürekli ve geniştir, yaz ortasında bile yürünerek geçilmez, üzerindeki tek geçit Halba'daki saldır. Granika mevsimlidir ve taşkın yapar; ilkbaharda Duna yolunu haftalarca kapatır. Antuva'dan Duna'ya giden yol taş döşelidir ve devriye vardır; Halba'ya giden yol yalnızca toprak yoldur, Asepa'nın batısında yol yoktur, genellikle patikalar vardır, kalanlar ise çöküş öncesinin yollarının cılız gölgeleridir.

Ölçek: Haritadaki her altıgen bir fersahlık (6 km) mesafeyi gösterir.

Tarama: Ayrıntılandırılmamış altıgenlerde, oyuncu karakterler **tarama** yaptığında 1/6 ihtimalle ilginç bir yere denk gelirler ve Hakem **İlginç Yer Üreticini** kullanır. Bölgenin büyük bir bölümü kasten boş bırakılmıştır, çünkü buralar oyun ilerledikçe masada doldurulacaktır.

DÖNEM

Oyun dünyasının referans aldığı tarihsel dönem, Ege Göçleri sonrasında Anadolu ve Ege'de yaşanan Karanlık Çağ'dır (MÖ ~1000–800). Sefer bu çöküşten yaklaşık on kuşak sonra geçer. Kültürel, toplumsal, ekonomik ve teknolojik bakımdan bu döneme denk bir dünyadır: yazı yalnızca birkaç tapınakta ve yabancı tüccarların elindedir, demir yenidir ve pahalıdır, geçmişin büyük yapılarını kimin diktiği unutulmuştur.

Not: Bölge haritası bu kitabın sonunda verilmiştir.

Siyasi Durum

Aruna çevresi dört siyasi parçaya ayrılır. Bunların üçü şehir devleti ve ona bağlı alt siyasi yapılardır:

- Doğuda **Antuvanlar** (Antuva)
- Kuzeybatıda **Perkaslar** (Perkassa)
- Sarnika adalarında **Narivler** (Nariva)

Dördüncü parçada ise bir güç vakumu vardır. Asepa ırmağının batısı, ötedeki Vilus şehir devletinin yıkılışından bu yana farklı grupların hakimiyetine girip çıkmış, çoğunlukla terk edilmiş bir harabe coğrafyasıdır; bugün ise orada yalnızca haydutlar, çobanlar ve mezar soyguncuları girer. Üç şehir devletinden hiçbirisi batıya ordularını sürmez, ama hepsi batının kendi hakları olduğunu söyler.

Şehirlerin köyler üzerindeki hakimiyeti sınır çizgisiyle değil haraçla ölçülür. Antuva karayı tutar; Halba, Duna ve doğudaki köyler onun mızraklı askerlerini görür, onun bacını öder. Nariva kara tutamaz, ama kıyıyı kapatabilir; Sazkuyu, Kuşkonağı ve Külbelen haracını Nariva'ya öder, çünkü Nariva teknelerini yakar, tuzunu keser ve Antuva yetişmeden önce gider. Bu hakimiyet kıyılarla sınırlıdır. Bir iki fersah içlere girildiğinde köyler yeniden Antuvalıdır, ufukta Nariva yelkeni görünmediği sürece. Yılanpınar kâğıt üzerinde Antuva'nındır, ama oraya iki yıldır devriye gitmemiştir.

Üç şehir aynı güce sahip değildir ve aynı biçimde savaşmaz. Antuva toprağa yerleşir, Perkassa akıncıları hızla vurur, Nariva ise kıyıyı kontrol etse de karada tutunamaz. Bunlardan ikisi diğerlerine karşı zaman zaman ittifak eder ve bu ittifak mevsimden mevsime değişir.

Yerleşim Yerleri

#3716 Antuva (C1): Asepa ırmağının doğusundaki bölgenin siyasi merkezi. Kentte ve civarında 4,000 kadar kişi yaşar. Yıl boyu besleyebildiği daimî güç 120 mızraklıdır, sefer zamanı köylerden 500 kadar adam toplanır ama bu askerler hasada kadar dağılmış olmalıdır. Devriye kolları sekiz-on kişiliktir ve devriye ağı Asepa nehrinde biter. Limanında dört savaş gemisi vardır; tahıl konvoyuna ancak yeter, Nariva'ya kafa tutmaya ise yetmez.

#0607 Perkassa (C2): Aruna'nın batı kıyısında bir liman kentidir ve 3,500 kadar kişiye ev sahipliği yapar. Yetiştirdiği atlarla ve batıya uzanan kervan yollarıyla zenginleşir; zenginliği ihraç edilebilir bir şeydir ve kervan yolları da bu sebeple canlıdır. Daimî gücü 50 mızraklı ile 25 savaş arabasıdır; arabalar bir günde üç fersah yol alır ve devriyeleri kuzeydeki Çakalburnu tepelerine dek uzanır. Seferberlikte silah altına alınan asker sayısı 500 kadardır. Surları alçaktır, çünkü Perkassa kuşatılmayı beklemeden önce düşmana varıp onu alt etmeyi umar.

#2507 Nariva (C3): Sarnika adalarının en büyüğünde, 2,500 kişilik bir denizci kentidir. Kara gücü kırk gemi muhafızından ibarettir. Asıl kuvveti 10 savaş gemisidir, her biri on-yirmi denizci ister, yani bu on gemi denize açıldığında adanın eli silah tutan erkeklerinin neredeyse tamamı sudadır ve ada savunması bir halde geride kalır. Bu yüzden Nariva ya abluka kurar ya da akına çıkar, ama ikisini birden yapamaz. Bir kıyıyı alamaz, ama istediği kıyıya yanaşılmasına izin vermez.

#3622 Duna (T1): Granika yolu üzerinde, Antuva'ya bağlı yüz haneli bir kasaba; bölgenin tahıl ambarı ve sığır pazarı burasıdır. Tarımla geçinir, dolayısıyla kuraklıktan korkar ve kasabanın iki kuyusundan biri geçen yıl tuzlanmıştı, nedenini ise kimse bilmemektedir.

#2919 Halba (T2): Asepa'nın doğu yakasında, salın başındaki sınır kasabası. Antuva devriyelerinin ulaştığı en batı nokta burasıdır; ırmağın karşısında uygarlık sona erer. Macera burada başlar.

#2812 Sazkuyu (V1): Sazlık kıyıda kırk haneli bir balıkçı köyü. Yılanbalığı ve hasır satar, ağlarını kendi örer, haracını Nariva'ya öder, kıyıda bulunduğu için de gelebilecek akınlardan tedirginlik duyar. Köyün suyu, kimsenin kazmadığı kesme taş bir kuyudan çekilir ve dibi görülmemiştir.

#5826 Yılanpınar (V2): Bölgenin en uzak köşesinde, kâğıt üzerinde Antuvalı sayılan kırk haneli bir koyun köyü. Köy büyüğü kendine "bey" demeye başlamıştır ve buna itiraz edecek kadar yakında kimse yoktur. Pınarın başında yılanlar toplanır, köylüler onları sütle besler; yılanları öldürene ise kötü muamele

eder. Burada yeni bir ilah doğmaktadır ve kendisi dahi bunun farkında değildir.

#3212 Kuşkonağı (V3): Kuş avcılarının kırk haneli köyü; tuzlanmış kuş ve tüy satar, haracını Nariva'ya öder. Her kış bir Nariva gemisi burada kışlar ve mürettebatı köyde ağırlanır. Köylüler bundan memnun değildir ama söylemez, söylemedikleri şey her yıl biraz daha büyür.

#3714 Külbelen (V4): Bağcılıkla geçinen kırk haneli bir köy; Antuva'nın surlarına iki fersah mesafede olmasına rağmen haracını Nariva'ya öder. Antuva'nın bunu neden hoş gördüğü bilinmez, Halba'da üç ayrı hikâye anlatılır ve hiçbirini doğrulanmaz. Bu hoşgörü bittiği gün savaş başlar.

Büyü

Masiya'da iki ayrı büyü vardır ve ikisi birbirine benzemez.

Okunan büyü: Büyücünün gücü bir yeteneğe değil, ölü bir yazıyı seslendirme becerisine dayanır. Bu yazı çöküşten önceki imparatorluğun yazısıdır; dilini kimse bilmez. Okuyan, ne dediğini anlamadan doğru sesi çıkarır ve doğru ses çıktığında bir şey olur. Bu yüzden büyücünün "defteri" çoğu zaman defter değildir: tablet, mühür, dikili taş, ya da taşınamayacak kadar büyük bir duvardır. Bir büyüye sahip olmak, bazen o büyü'nün yazılı olduğu yere sahip olmak demektir. Yanlış kopyalanmış bir satır yanlış çalışır ve nedenini kimse söyleyemez.

Bunun üç sonucu vardır: yeni büyü ancak yeni bir yazı bulunarak öğrenilir; büyü öğrenmek harabeye girmeyi gerektirir ve okuma bilen kişi her yerde şüphelidir. Halba'da okuryazar olmak, casus ya da büyücü sayılmak için yeterlidir.

Kurallardaki hiyerogram bu dünyada bir süs değil, büyücünün tek ilerleme yoludur. Masiya'nın bilinen hiyerogramları aşağıda ayrıntılandırılmış yerlerde işaretlenmiştir; kalanı taramayla bulunur. Çözüm masrafı (derece başına bir hafta ve 1.000 as) kasten ağırdır: büyücü yalnızca harabeye girmek zorunda değildir, oradan sağ çıkıp kışı Halba'da geçirecek parayı da bulmak zorundadır.

Yapılan büyü: Ruhbanın gücü doğru yapılmış işe dayanır. Dua ustadan çırağa ağızdan geçer, sözleri Bin İlah'ın dilindedir ve söyleyenler anlamlarını bilir. Bu büyü işler, çünkü hep işlemiştir. Ruhbanın asıl işi şifa değil, ölüyü yerinde tutmaktır; mezarla dolu bir toprakta bu, tam zamanlı bir meslektir.

Büyülü eşya yapılamaz denecek kadar nadirdir. Kurallar bunu mümkün kılar, ama Masiya'da kimse yapmaz; çünkü yapmak okumayı gerektirir ve okuyan neredeyse kalmamıştır. Halba'da bir kılıcı iyileştirecek usta yoktur, hiçbir pazarda tılsım satılmaz ve hiçbir tapınak sipariş almaz. Bulunan sihirli eşyaların hepsi eskidir; yenisi ancak birinin oturup yapmasıyla olur ve bu on kuşaktır olmamıştır. Bu, her büyülü eşyayı aynı zamanda bir tarihi eser yapar: kimin olduğu, üstünde ne yazdığı ve neden gömüldüğü sorulabilir.

Sıradan insanın gördüğü büyü ise faldır: Kuş Gölü'ndeki kuş falcıları, kurban edilen hayvanın ciğerini okuyanlar, rüya yorumcuları. Çoğu şarlatandır; ama hepsi değil.

İlginç Yerler

Aşağıda, Masiya bölgesinde yer alan bazı ilginç yerler ile ilgili bilgiler yer almaktadır. Oyuncu karakterleri bölgeyi keşfedip taradıkça yeni ilginç yerler keşfedeceklerdir. **[H]** işareti, ilgili yerde bir hiyerogram bulunduğu anlamına gelir.

#1215 (L1): Vadide, büyük ve dolu bir in. İçinde ne yaşadığını bu kitap söylemez; onu Hakem seçer. Bu yaratıkların sürüleri Halba'nın batı otlaklarına kadar iner ve üç yıldır peşinden giden avcı dönmemiştir. Ammuras bunun için adam yollamayı reddeder.

#2423 Yedikapı Dehlizi (D1): Kadim, küçük ve kısmen işgal edilmiş bir dehliz. Yamaca oyulmuş yedi kapıdan üçü hâlâ açıktır, kalanı içeriden örülmüştür. Çobanlar sürülerini kapıların görüldüğü yere sokmaz. (Ayrıntılar için bkz. Ek C.)

#1617 Yılanağzı Oyuğu (D2): Tepenin bağrında, kimsenin açmadığı büyük bir düden, yağmur suyu içeri akar ancak hiçbir yerden çıkmaz. İçinde bir şeyler yaşar ve bugüne dek orada hayvandan başka bir şey gören yoktur.

Girişteki taşlar aşınmıştır, ama izler içeriden dışa doğru bir kuvvetin işaretlerini taşır.

#0523 Kör İlahın Mahzeni (D3):

Güneybatıdaki dağlarda, çökmüş bir sunağın altına inen kadim ve büyük bir mahzen. Yaşayanlar burayı çoktan terk etmiştir, ölüler ise hala buradadır. Yukarıdaki her kabartmada ilahının yüzü kazınmıştır; izler yeni olmadığına işaret eder ancak ilk inşası sırasında da yeni değildi. **[H]** En alt odada bir kadim büyü içeren bir hiyerogram bulunur.

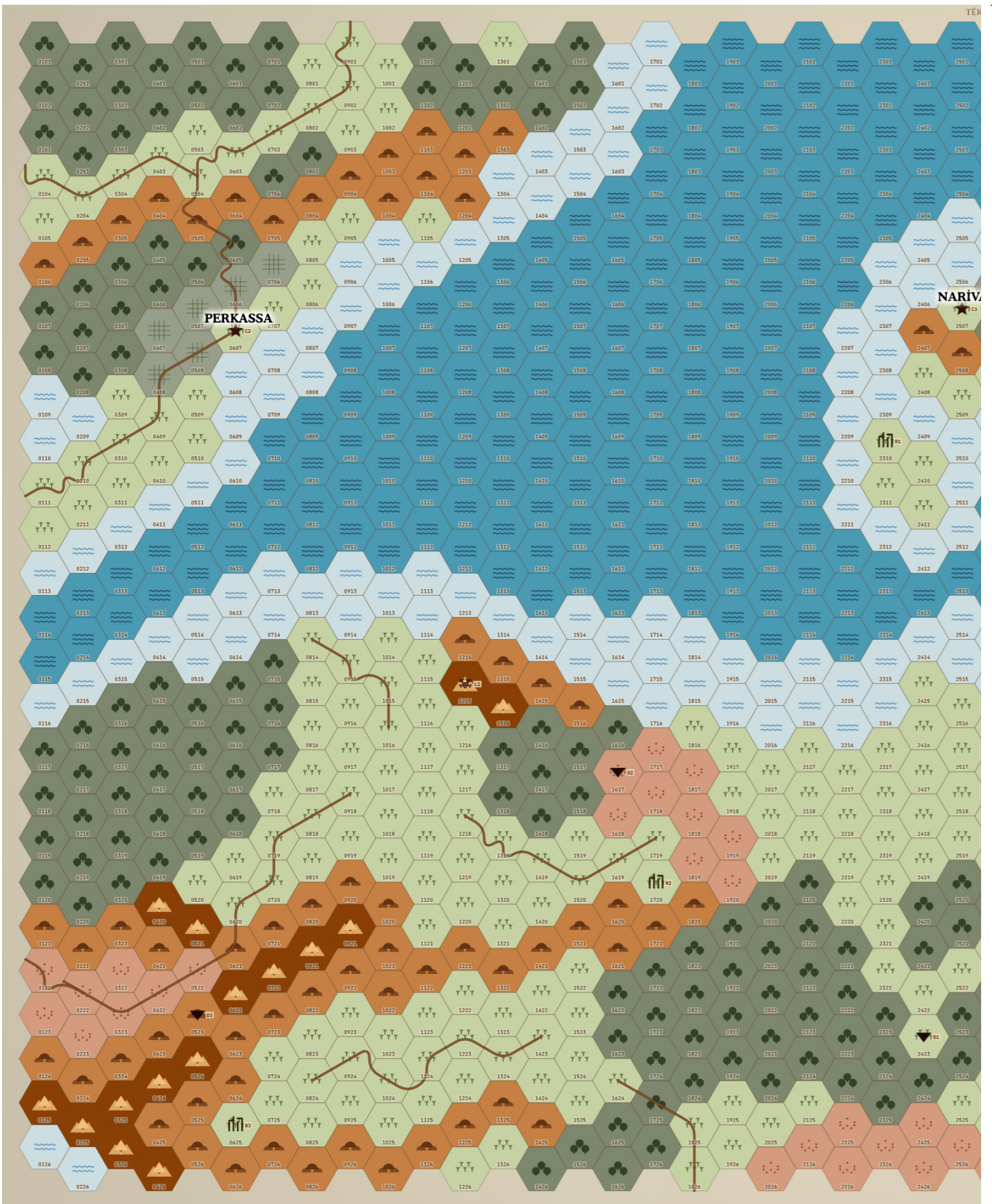
#2310 Zimarassa Harabeleri (R1): Kuzey kıyısı yanmış kadim bir liman kenti. Terk edilişi bölge ölçeğinde yenidir; son sakinleri bir iki kuşak önce ayrılmıştır ve neden ayrıldıklarını bilen kimse kalmamıştır. Narivler buradan kesme taş taşır ve karanlıktan önce gitmiş olurlar. Taşı ucuza satarlar, nedenini ise açıklamazlar. **[H]** Liman ağzında, devrilmiş duran devasa mermer dikilitaşa iki büyücü büyüü hiyerogramı vardır. Dikilitaş taşınmaz, okumak isteyen oraya inmelidir.

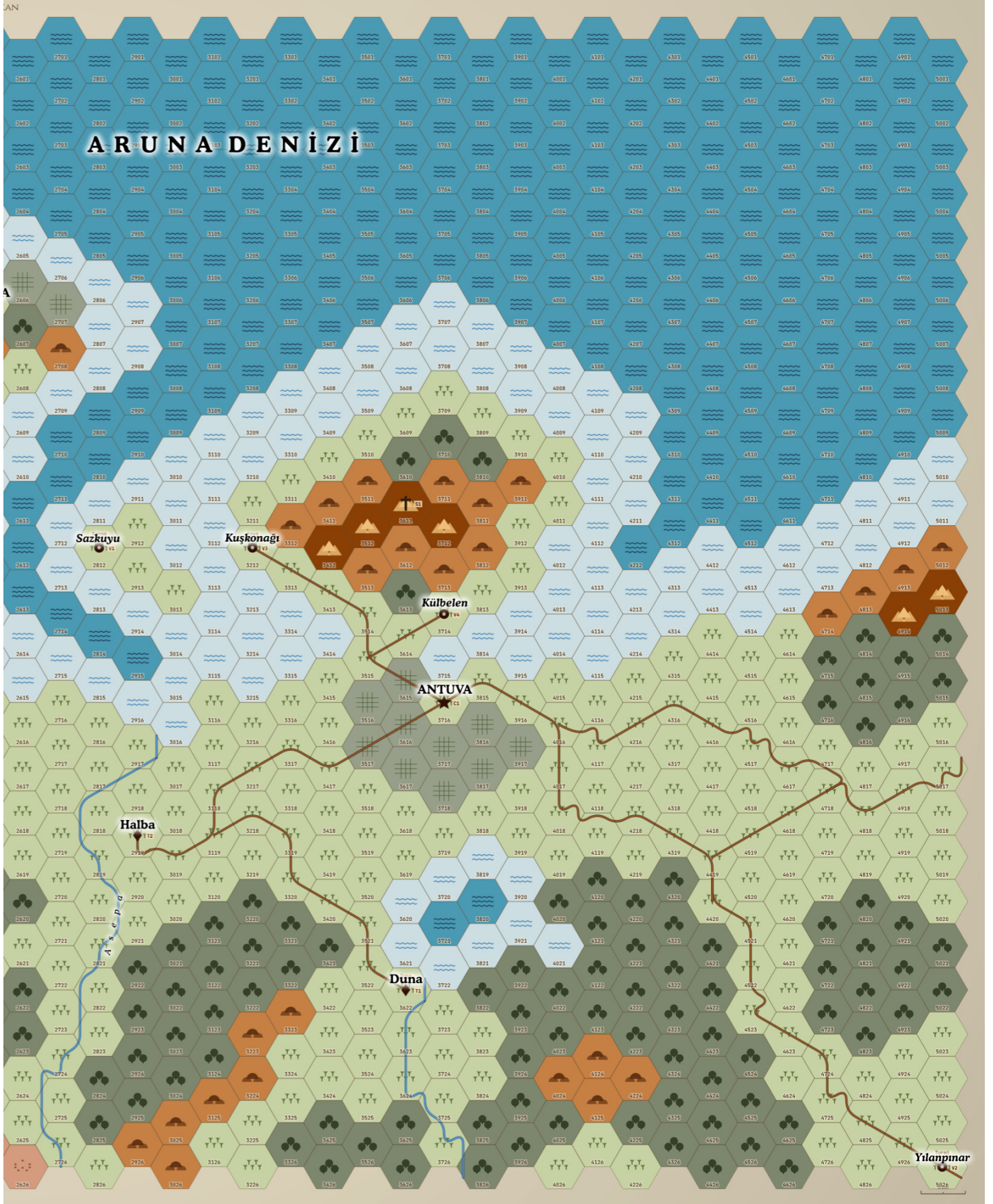
#1720 Binbasamak (R2): Dağ yamacındaki kayaya oyulmuş, devasa ve kadim bir merdiven; yukarı çıkar ve tepesinde hiçbir şey yoktur. Basamakları sayanlar her seferinde farklı bir sayı bulur. **[H]** Son basamağın yüzünde tek bir birinci derece kadim büyü kazılıdır; bölgenin en ucuz ve en kolay ulaşılan hiyerogramı ve çoğu büyücünün ilk durağı.

#0625 Ölü Kral Terasları (R3): Kadim ve kocaman bir höyük dizisi; üstünde kimse yaşamaz, altında kimin yattığı bilinmez. Vilus'un son kralının burada gömülü olduğuna inanılır, ama mezar bulunamamıştır. Teraslar defalarca kazılmıştır; kazıcıların açtığı çukurlar durur, kazıcılar ise çoktan gitmiştir. **[H]** Teraslardan birinin istinat duvarında bir hazine haritası yazılıdır; gösterdiği yer bölgenin dışındadır.

#3611 Rüzgâr Ağzı Tapınağı (S1): Dağın zirvelerinde, yontma taştan yuvarlak planlı, kadim ama hâlâ kullanılan orta büyüklükte bir tapınak. Ayın şafakta yapılır ve adak boğadır; bu yükseklikte boğa çıkarmak başlı başına bir adaktır. Bölgede lanet kaldıracabilecek tek yer burasıdır. Rahipleri okuma bilir ve okuduklarını parayla değil, hizmetle satar. **[H]** Ellerindeki hiyerogram hortlaklardan korunma verir;

çözmelerine izin verilebilir, ama bedeli bir iş görmektir. Tapınağın hazinesi yüzyılların birikmiş adağıdır ve kimse ona el sürmemiştir çünkü el sürülmemesinin bir sebebi vardır.





EK C

ÖRNEK MACERA, DEHLİZ HARİTASI VE BAŞLANGIÇ KASABASI

HALBA

Asepa'nın doğusunda nehre bir fersah uzaklıkta, batıya geçiş sağlayan salı işleten, yüz yirmi haneli ve altı yüz kişilik bir kasaba. Ticaretle geçinir, savaşçı bir kasabadır, Antuva adına atanmış bir hane tarafından yönetilir, pazarıyla bilinir ve olası akınlardan korkar. Antuva'nın en batıdaki karakolu ve düzenin son noktasıdır: ırmağın karşısına geçen herkes kendi başınadır ve Halba bunu bilerek yaşar. Kasabanın geliri saldan alınan bacdan, kervanların konaklamasından ve batıdan getirilen "bulunmuş" mallardan gelir. Kimse bu malların nereden bulunduğunu sormaz.

Sal ve Karakol: Asepa burada yürünerek geçilmeyecek kadar geniştir; karşıya yalnızca salla geçilir, sal da Antuva'nındır. Bu, Halba'yı bir geçitten çok bir kapı yapar: Yüzbaşı Ammuras'ın emri altındaki otuz Antuvan mızraklı, kimin geçeceğine karar verir. Bu otuz adam, Antuva'nın yıl boyu beslediği daimî gücün dörtte biridir; kentin batıya biçtiği değer budur ve doğuda ciddi bir iş çıktığı gün sal ilk boşalan yer olacaktır. Baç alır, geçenlerin adını sorar, batıya geçenleri kaydeder. Demir bildirme tabidir: her demir alet ve silah salda beyan edilir ve ağırlığına göre vergilenir. Beyan edilmemiş demire el konur. Tunç serbesttir, kılıç taşımak serbesttir; Antuva'nın derdi silahla değil, madenlidir. Batıdan dönen bir grubun malını da aynı sal taşır ve aynı yüzbaşı sayar.

Konak: Kasaba büyüğü Hurpanni'nin evi. Han yoktur; yabancı ya konakta misafir edilir ya da dışarıda yatar. Misafir kabul edilmek bir gecelik yemek, bir soru yağmuru ve karşılıklı bir yükümlülük demektir. Hurpanni misafirinden haber ister, bunun karşılığında haber verir: kasabadaki söylenti masası burada işletilir.

Şarapçı: Salın yanında, üstü örtülü bir avlu. Sulandırılmış şarap, arpa ekmeği, soğan, tuzlanmış balık, koyun peyniri, mevsiminde incir. Kervancılar, askerler, işsiz mızraklılar. Kasabanın "meyhanesi" burasıdır.

Kayıklar ve Seyis: Salcılarının yanında birkaç kayık sahibi vardır; ırmağı karakola görünmeden geçmek isteyen, ödemeyi buraya yapar ve Ammuras'ı kendine düşman eder.

Kasabada ayrıca katır ve at kiralanabilir, ama hiçbir seyis hayvanını batı yakasına vermez.

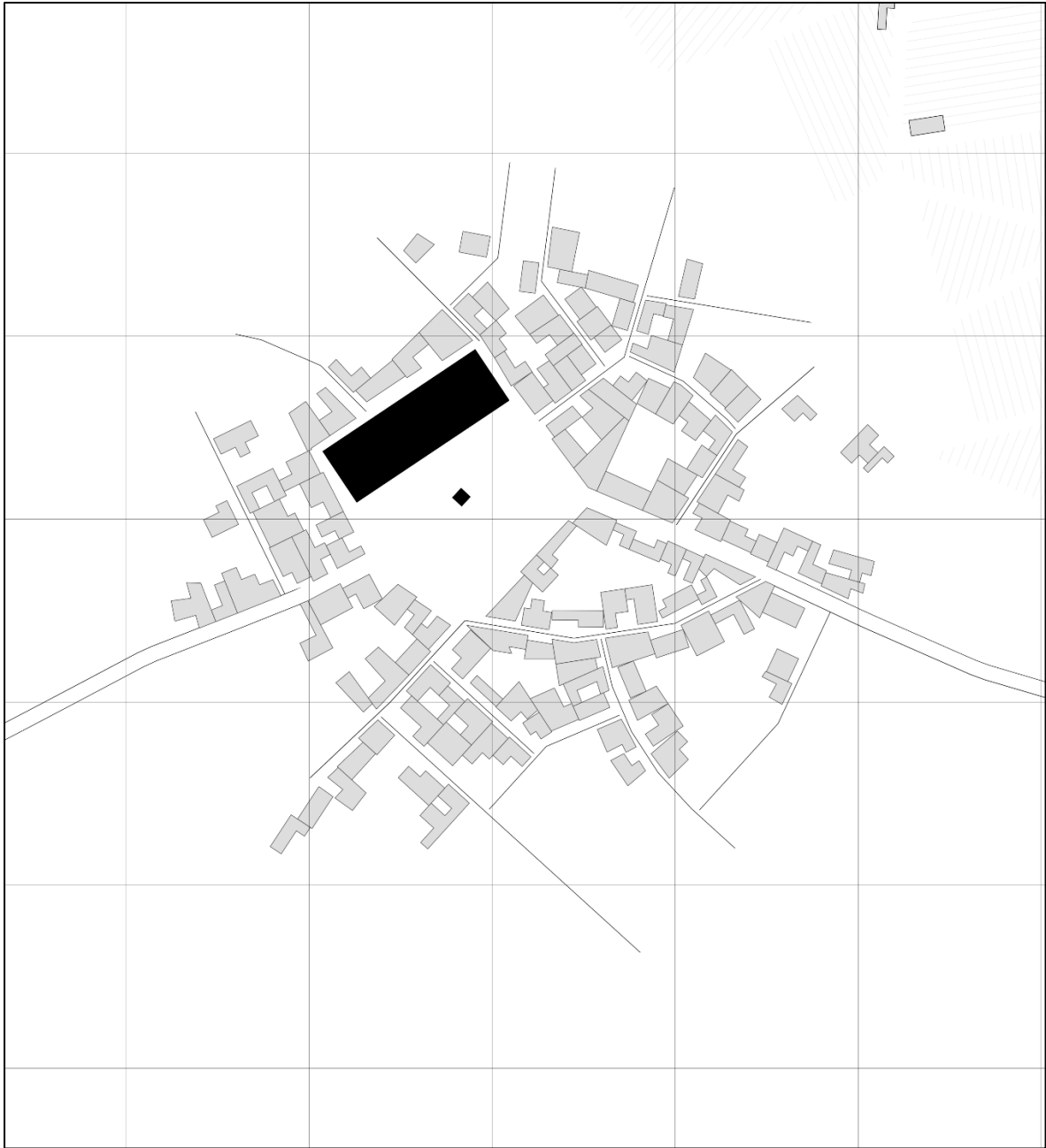
Pazar: Haftada bir kurulur; dükkân yoktur. Sıradan teçhizatın çoğu buradan ya da doğrudan ustasından alınır. Bulunmayanı Abdi-Ramu getirir; yabancı bir tüccar, ambar sahibi, kasabadaki iki okuryazardan biridir. Yazı bilmesi onu zenginden çok tehlikeli yapar.

Demirci Kupara: Tunç işler, demiri de işleyebilir; demir işi üç kat pahalıdır ve sırası vardır. Zırh siparişi mümkündür ama levha zırh yapmak bir mevsim sürer ve Kupara ölçü almak için giyecek olanı görmek ister. Alışılmadık bir bedene zırh yapmayı reddetmez; fiyatı ikiye katlar ve kimseye anlatmamak üzere yemin ister.

Tapınak: Bin İlahın hepsine açıktır, ama Halba'da asıl olan iki iş vardır: yükseklerin fırtına tanrısına adak ve ölümlerin oldukları yerde kalmasını sağlamak. Rahibe Vallanzi hastaya bakar, ölüyü gömer, gömülüyü yerinde tutar. Ruhban karakterin buradaki işlevi budur: bu topraklar mezarla doludur ve mezarlar kapalı kalmaz. Şifa karşılığında adak istenir (bir koyun, ağır yara için bir öküz); zehir ve hastalık tedavi edilebilir. Lanet için dağdaki Rüzgâr Ağzı Tapınağı'na gitmek gerekir. Seviye emilmesi, likantropi, biçim değiştirme ve ölüm için Masiya'da çare yoktur; bunlar duyulmuş ama görülmemiş şeylerdir ve çaresi varsa Nariva'dan öteki denizde aranır.

Mızraklılar: Salın başında her zaman 10–15 topraksız adam bekler; günlük olarak tutulur, ganimetten pay ister, ırmağın batısına geçmeye ikna edilmeleri zordur ve ücret iki katına çıkar. Perkas atlısı tutmak mümkündür ama pahalıdır ve Antuva bundan hoşlanmaz.

Büyü: Halba'da lonca, okul ya da öğretmen yoktur çünkü Masiya'nın hiçbir yerinde yoktur. Kasabadaki iki okuryazardan biri tüccar Abdi-Ramu, diğeri rahibe Vallanzi'dir; ikisi de büyücünün aradığı türden yazıyı okuyamaz. Bilinen en güçlü okuyucu Nariva'da yaşayan Hepuriya adlı kadındır ve Halba'ya hiç gelmemiştir.

*Halba*

YEDİKAPI DEHLİZİ

D1 - #2423 Yedikapı Dehlizi: Giriş Macerası.
1. seviyedeki 4-6 karakter için. 20 oda.

Hakem Özeti

Tepenin içindeki en eski yapı bir **mezardır**. Vilus'un hüküm sürdüğü dönemde ölmüş bir bey, **Alluvas**, altıgen planlı kubbeli bir odaya gömülmüştür (**10**), önündeki küçük altıgen oda (**12**) ise ön hücrelidir. Batıdaki uzun dar koridor ise mezarın asıl giriş koridorudur (**11**) ve dışarıya açılan ağız yüzyıllar önce kapanmıştır.

Sonraki kuşaklar mezarın kuzeyine bir mabet oymuştur: **1-9** numaralı odalar ve yamaca açılan **yedi kapı** bu yapının birer parçasıdır. Rahipler burada adak toplarlar ve gizli bir odada (**8**) saklardı, tabii yitip gitmelerinden önce.

Çöküş sırasında kalabalık bir grup buraya sığındı. Yedi kapıdan dördünü *içeriden* ördüler ve mabede sığınmadıkları için mezarın güneyine aceleyle yeni odalar (**13-20**) oydular. Bu odaların kaba, düzensiz ve sonradan açılmış oldukları bellidir. Sığınmacılar içeride bir yıl kadar yaşadılar. Sonra suları tükendi ve bu da tesadüf eseri değildi.

Bugün ise üç açık kapıyı **Zidava** adlı bir haydut çetesi kullanmaktadır. Yalnızca ön bölgede ikamet ederler, mezardan öteye geçmezler, çünkü bir keresinde iki adamları öteye gitmiş ve bir daha dönmemiştir.

Dehlizin gizemi üç odada çözülür: 13'teki çentikler kaç gün beklendiğini sayar, **15'teki** mühürlü küp suyun neden bittiğini söyler, **17'deki** cesetler ise sayıca eksiktir.

Söylentiler

Karakterler Halba'da (#2919) iki söylenti duymuşlardır; duyulanlar doğru olabileceği gibi uydurma da olabilir. İki kez z6 atarak öğrenilenleri belirleyin ve oyuncularla paylaşın, ancak bilgilerin doğruluğunu veya yanlışlığını doğrulamayın.

HALBA D1 SÖYLENTİLER TABLOSU

z6	Söylenti
1	Kapılardan üçü açık, dördü ördürülmüş; ördüren dışarıdakiler değilmiş. (<i>Doğru</i>)
2	İçeride bir haydut takımı var, başlarındaki adam Zidava. (<i>Doğru</i>)
3	Tepede bir kral gömülü, tacıyla birlikte. (<i>Yarı doğru: bey, ve taç değil</i>)
4	Kapıların ardında hazine değil, hastalık var. (<i>Yanlış, ama kalabalığın niye buraya kapandığını sorduracak kadar yakın</i>)
5	Çoban Pillanu tepenin arkasında bir delik bilir. (<i>Doğru</i>)
6	Oraya giren iki adam geri gelmedi, üçüncüsü hiç gitmedi. (<i>Doğru</i>)

Rastgele Karşılaşmalar

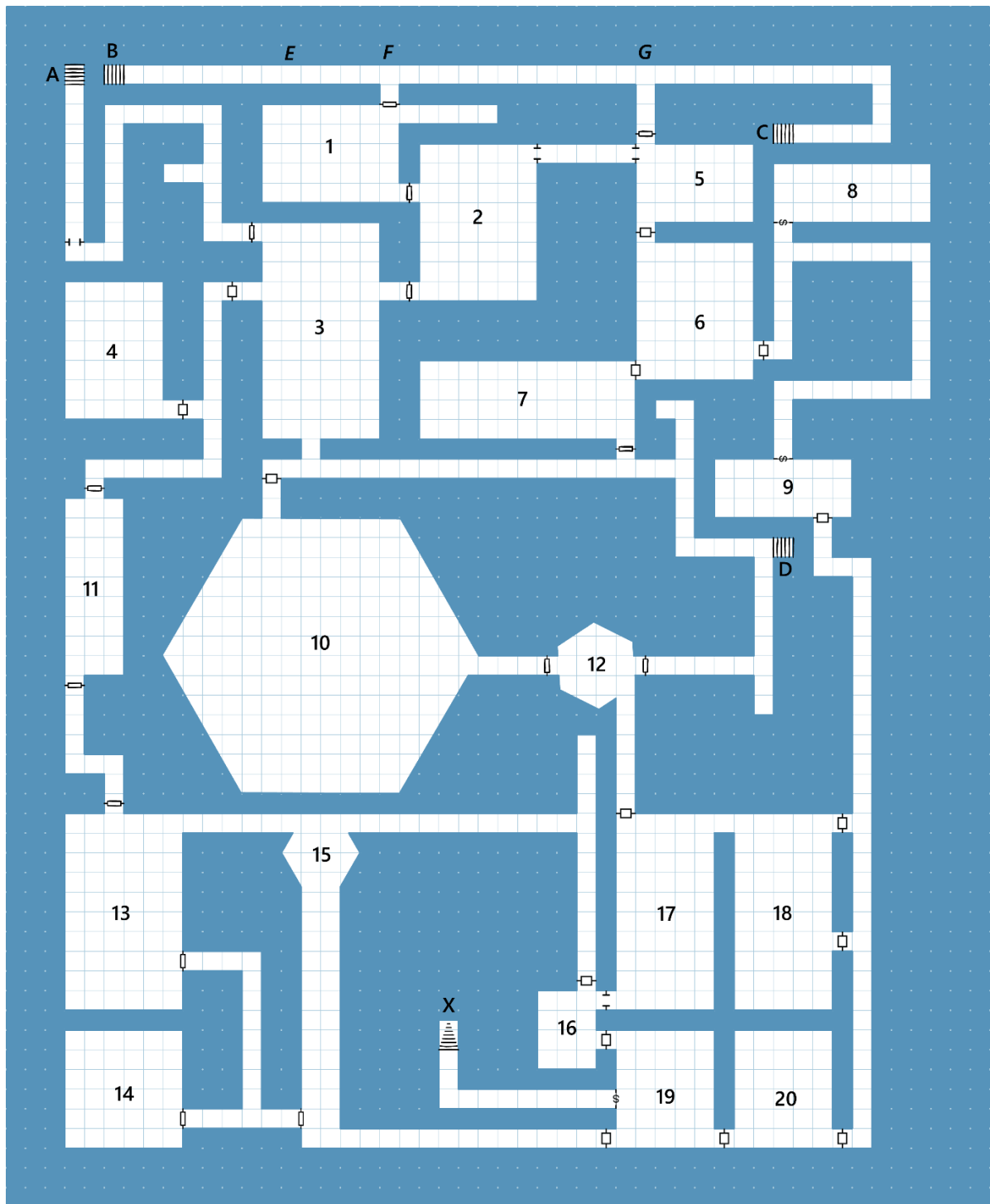
Her iki turda bir z6 atın; 1 gelirse bir karşılaşma yaşanır.

D1: ÖN BÖLGE (1-9)

z6	Karşılaşma
1-2	Haydut devriyesi (1z4 kişi)
3	Dev sıçan (2z4)
4	Yarasa sürüsü
5	Kurt, sıradan (1z6)
6	Öteden gelen bir ses, tekrar eden bir vuruş

D1: MEZAR VE ARKA BÖLGE (10-20)

z6	Karşılaşma
1-3	İskelet (1z6)
4	Dev Örümcek
5	Sıçan
6	Soğuk hava akımı (meşaleler söner)



Yedikapı Dehlizi

Yedi Kapı

- **A – Açık:** Haydutların ana ağzı; basamaklı.
- **B – Açık:** Dar, basamaklı; nöbetçi görür.
- **C – Açık:** Doğu ucunda, en az kullanılan.
- **D – Gizli:** Arka yamaçta bir yarık.
Haydutlar bilmez.
- **E – Örülü:** İçeriden kerpiç ve moloz taşla.
- **F – Örülü:** Aynı. Harcı en yenisi.
- **G – Örülü:** Aynı; taşları en özensiz dizilmiş olan.

Örülü kapılar dışarıdan kazılabilir. Üç karakterle iki saat sürer ve gürültü çıkarır. (Karşılaşma zarı her turda atılır). İçeriden bakıldığında hepsinin içeriden sıvandığı görülür; yani örenlerin dışarı çıkmayı düşünmediği görülebilir.

D kapısını bulmak: Tepeyi dolaşan grup 2/6 ihtimalle bulur. Halba'da Pillanu adlı bir çoban yeri bilir; 100 as ister, grubu yamaca kadar götürür, içeri girmez ve karanlık basmadan döner. D'den girmek haydutları tamamen atlatır.

Gizli kapılar: 8 numaralı odanın tek girişi gizlidir. 9'un kuzey kapısı da gizlidir ve koridorun ucunda 8'e varır. 19'da, aşağı inen merdivenin (X) önünde bir gizli kapı daha vardır. Hepsi 1–2/6 ile aranıp bulunur.

Kapılar: Dehlizdeki kapıların çoğu kapalıdır ve şişmiştir; açmak KUVVET sınaması ister ve gürültü çıkarır. Kilitli olanlar: 8'in gizli kapısı, 15, ve 20.

Doldurma

20 oda, standart oranlarda doldurulmuştur: 7 odada yaratık, 4 odada tuzak ya da özel bir şey vardır, 9 oda boştur (üçünde gizli hazine bulunur). Boş odalar doldurulmamalıdır; onlar dehlizin nefes aldığı yerlerdir ve dolu odaları dolu yapan unsurdur.

Koridor Tuzakları

Dehliz tuzak dolu değildir; hakem koridorlara en fazla iki ya da üç tuzak yerleştirmelidir. Hepsi mabedin inşa edildiği devirden kalmadır ve hepsi eskimiştir.

D1: KORİDOR TUZAKLARI

z6	Tuzak
1	Devrilen blok: Tavandan gevşemiş bir taş düşer. Kurtarma zarı atılır; başarısızsa 1z6 hasar verir ve koridorun yarısı kapanır.
2	Çan ipi: Tunç çingiraklara bağlı gerili bir ip. Hasar vermez ama en yakın odadakiler gelir. Haydut bölgesinde bu ölümcül olabilir.
3	Çöken döşeme: Eski bir su kanalının üstü. 3 m mesafeden düşüş, 1z6 hasar verir, çıkmak için ip gerekir.
4	Duvar mızrağı: Tunç bir şiş, yaylı. 1z4 hasar verir. Zehirli değildir çünkü üstündeki zehir çoktan kurumuştur.
5	Kayan taş: Koridorun bir ucunu kapatan taş levha iner. Hasar vermez; Kaldırıp koridoru tekrar açmak bir tur alır ve karşılaşma zarı atılır.
6	Zift sızıntısı: Yer yapış yapıştır; hareket hızı yarıya iner. Ateşle temas ederse tutuşur ve koridoru bir tur boyunca kapatır.

Ön Bölge: Mabet (1-9)

Kesme taş, düzgün duvarlar, sıvalı tavanlar. Bu bölüm ustalar tarafından yapılmıştır ve bunun izleri bugün bile seçilebilir.

1 Ön Salon (yaratık): B ve C kapılarının açıldığı sütunlu salon. İki haydut nöbettedir, sıkıntıdan zar atmaktadırlar. Bir tanesi kaçacak olursa 2 numaralı oda alarmı geçer. Duvar boyunca boş nişler vardır. Üzerlerinde toplamda **80 as** ve bir tulum ucuz şarap bulunur.

→ 2 HAYDUT

2 Zidava'nın Odası (yaratık): Haydutların reisi, altı adamı ve bir köpek vardır. Zidava önce konuşur. Grubu ya para karşılığı geçme izni verir (kişi başı 50 as ve ganimetin yarısı) ya da "öteye geçen iki adamı bulun" der. Çatışmayı kaybedecek gibi olursa kaçır ve bir daha karşılama çıkar. Sandığında **900 as**, bir tunç hançer ve batı yakasından çalınmış bir mühür (Antuva'da 200 as eder, ama Ammuras mührün nereden geldiğini soracaktır).

Konuşulacak olursa, Zidava bir şey daha söyler: doğudaki küçük odalardan birinde adamları ardı boş gibi ses veren bir duvar bulmuş ama açamamışlar ve uğraşmaktan vazgeçmişlerdir. (Ekstra ipucu: yalnızca Zidava ile konuşan gruba).

→ 1 HAYDUT REİSİ, 6 HAYDUT, 1 KÖPEK

3 Büyük Salon (boş): Mabedin ana salonu. Yüksek tavanlı, boş, yankılı. Zemin mozaiktir ve mozaikte bir av sahnesi resmedilmiştir. Adamlar bir şeyi kovalıyordur ama kovaladıkları şeyin resmedildiği bölüm sökülüştür.

4 Erzak Odası (boş): Haydutların deposu. Çuvallar, tuzlanmış balık, iki küp zeytinyağı, 20 meşale ve 6 günlük yiyecek. Para etmez, ama 1. Seviye bir grup için kullanışlı. Eksilecek olursa Zidava fark eder.

5 Rahip Hücresi (boş): Eskimiş bir hasır, devrilmiş bir tabure, duvarda oyulmuş bir oluk. Oluk 6 numaralı odaya uzanır.

Hasırın altı aranır (arama zarı gerekmez, sadece hasırı kaldırmak yeter) deri bir kayışa geçirilmiş bir tunç anahtar çıkar. Anahtarın

sapına bir işaret kazınmıştır. Aynı işaret 8 numaralı odanın kapı taşında da mevcuttur.

6 Su Odası (yaratık): Tavcandan sızan su taş bir tekneye damlamaktadır; su içilebilir ve dehlizdeki tek temiz sudur. Teknenin çevresinde 4 dev sıçan yuvalanmıştır. Teknenin dibinde, çamurun içinde **üç gümüş bilezik** (toplam 150 as) vardır; suya atılmış adaklardır.

→ 4 DEV SIÇAN

7 Sunak Salonu (özel): Devrilmiş bir sunak ve arkasında ayakta duran bir heykel kaidesi; heykel bulunmaz, geride sadece kaideyle bir ayak bilekleri kalmıştır. Kaidenin üstündeki yazıyı okuyabilen biri, oradaki ilahın adının kazınarak silindiğini görür. Sunağın olukları kanla değil de isle doludur. Altında **da bir avuç kırık tunç parçası** vardır (40 as).

Sunağın yanında kırık bir adak levhası yatar; okunabilen kısmı bir sayım listesidir ve her satır aynı sözle biter: "...içeri kondu." Levhada adakların nereye konduğu yazmaz ve mabedin görünen odalarında adak yoktur. (8'e giden ipucu 1/3).

8 Rahipler Odası (hazine):

Kör koridorun sonundaki duvar bir döner kapıdır ve iki şey buna işaret eder:

- **Yay izi:** duvarın dibindeki zeminde çeyrek daire biçiminde bir sürtme izi vardır; taştan, yerinde dönerek açılan bir kapının yıllar içinde bıraktığı iz. Aşınma 9 numaralı odadaki gibi bir hat değil, bir yaydır; ikisi aynı ipucu değildir.
- **Tuzağın yönü:** Koridordaki tuzak, koridora girene değil, duvara yaklaşıp karşı kurulmuştur. Bir tuzak neyi koruyorsa, korunan şey o taraftadır.

Kapı taşında bir işaret ve bir kilit yuvarı vardır. 5 numaralı odadaki anahtar açar. Anahtar bulunmamışsa kapı zorlanabilir; iki karakter gerektirir, bir tur sürer ve KUVVET sınaması atılır. Gürültü yapar (karşılaşma zarı gerektirir). Anahtarsız kalmak yolu kapatmaz, sadece daha pahalı kılar.

İçeride raflar, çürümüş sepetler, kırık tabletler ve taş bir sandık vardır. Sandıkta **1,200 as** ve küçük **bir tunç boğa heykeli** (300 as)

vardır. Raflar arandığında (1 tur sürer) sağlam tek bir kil tablet bulunur. Bu, birkez okunduğunda etkisini gösterip işe yaramaz hale gelen bir yazıttır (parşömen). (*Büyüyü Hakem belirler.*) Tablet kullanılmazsa Nariva'da Hepuriya 500 as verecektir.

9 Bekleme odası (tuzak): Küçük, boş, sıvası dökülmüş.

Kuzey duvarında düz ve boşdur; görünürde ne kapı ne de niş vardır. Ardındaysa 8 numaralı odaya giden bir koridor uzanır. Kapıyı aramadan önce grubun ipucu görmesi gerekir. Hakem odayı betimlerken şu iki şeyi, oyuncular sormadan söylemelidir:

- **Aşınma:** Zeminin taşları güney kapısından kuzey duvarına doğru bir şerit halinde aşınmıştır. Yıllarca, her gün, hatta yürünmüştür ve o rota kör bir duvarda sona erer.
- **Hava:** Meşale ya da fener alevi kuzeye doğru eğilir. Odada başka açıklık yoktur (*8'e giden ipucu 2/3, ve 3/3*).

Bunları duyan grup nereyi arayacağını bilecektir. Arama zarı ise yalnızca aramanın ne kadar sürdüğünü belirler. Kapı bulunduğunda ardındaki koridor boşdur ve tuzaklıdır (tuzak tablosunu kullanın). Kör bir koridorun kendisi ise son ipucudur; sonundaki duvarın da bir kapı olduğunu anlamak için başka bir işarete gerek yoktur.

Mezar (10-12)

Dehlizin en eski yapısı bu bölümdür. Duvarlar kesme taştan, harçsızdır ve birbirleri üzerine oturtulmuştur; taş işçiliği ön bölgeden daha iyidir.

10 Alluvas'ın Mezarı (özel): Altıgen planlı, kubbesi sarmal olarak daralan büyük bir oda; meşale tutulduğunda kubbe yükseliyormuş gibi görünür. Ortada devrilmiş bir taş sanduka vardır; boşdur çünkü mezar yüzyıllar önce soyulmuştur. Ama sandukanın altındaki taş oyukta **bir tunç ayna** (400 as) durur, soyguncular sandukayı devirmiş, ancak ters çevirmemiştir.

[H] Kapı kirişinde bir **hiyerogram** vardır: 1. derece ilahi büyü yazılıdır. Çözmek için 1 hafta

ve 1,000 as gerekir, kiriş taşınmaz, büyücü buraya dönmek zorundadır.

11 Mezar Yolu (yaratık): Uzun ve dar, alçak tavanlı bir koridor-oda. Mezarın asıl giriş noktası. Dış ağız çökmüştür. Tavanda **yarasa sürüsü** yuvalanır, meşaleyle girildiğinde hepsi birden havalanır (hasar vermez, ama meşaleler söner ve karşılaşma zarı gerektirir). Moloz karıştırılacak olursa bir iskelet ve bir tunç miğfer çıkar. Miğferin içindeki kafatası miğferden büyüktür (*Bunun bir açıklaması yoktur.*)

→ YARASA SÜRÜSÜ

12 Ön Hücre (yaratık): Küçük, altıgen şeklinde bir oda. Mezara gidenler buradan geçer. Duvar diplerinde oturur hâlde **3 iskelet** vardır; bunlar soyguncu değildir, mezara konmuş hizmetkârlardır. Sanduka odasına doğru bir adım atıldığında ayaklanırlar. Üzerlerinde 250 as değerinde **gümüş adak eşyası** bulunur.

→ 3 İSKELET

Arka Bölge: Sığınak (13-20)

Bu noktadan sonrası kaba inşaattır; duvarlarda kazma izleri vardır, tavanlar alçaktır ve hiçbir oda düzgün planlı değildir. Aceleyle ve korkuyla kazılmıştır.

13 Uzun Barınak (özel): Sığınakın ana odası. Yerde hasır ve battaniye kalıntıları vardır; duvar diplerinde sıralanmış yatak yerleri sayıldığında burada elli kişinin yaşamış olduğu anlaşılabilir. Batı duvarında çentikler vardır: gruplar halinde, 135 çentik. Son yirmisi ise giderek derinleşen bir şekilde kazılmıştır. Çentikleri sayan bir karakter, burada kaç gün beklediğini anlayacaktır.

14 Ocak Odası (boş): İs, kül, kırk çanak çömlek. Küller karıştırılacak olursa **erimiş bir gümüş yığını** (90 as) bulunur. Burada birisi değerli bir şeyi yakmaya çalışmış ve gümüş erimiş.

15 Sarnıç (özel): Daralan, huni biçimli bir oda; duvara sıralanmış **on iki büyük küp**. Onu boş, biri kırk, biri hâlâ mühürlü. Mühürlü küp açılırsa içinde tahlil olduğu görülür ve tahlıl altındaysa bir ceset vardır. Buraya sığınan

kalabalığın suyu kendiliğinden bitmemiş, biri saklamış ve hesabı içeride görülmüştür.

16 Dar Oda (yaratık): Alçak, ağlarla dolu bir hol. 2 dev örümcek burada yuvalanmış. Ağların içindeyse iki haydut cesedi var (Zidava'nın kayıp adamları) ve üzerlerinde 160 as, iki meşale, bir ip bulunabilir.

→ 2 DEV ÖRÜMCEK

17 Ölüler Odası (özel): Kırk kadar ceset, sıralanmış, halde, elleri göğüslerinde. Özenle ebedi istirahatlerine yatırılmışlar. Sayan ve 13 numaralı odayı hatırlayan bir karakter, sayının tutmadığını fark eder; on iki kişi eksiktir. Cesetlerin üzerlerinde, toplanabilecek **200 as** değerinde gümüş vardır.

18 Boş Oda (boş): Kazılmış, fakat kullanılmamıştır. Duvarda yarım bırakılmış bir faaliyetin izleri ve yerde bırakılmış bir kazma vardır. İşi bitirmemiştir.

19 Son Kapıyı Ören Adam (yaratık): Küçük, alçak tavanlı bir oda; kapısı içeriden sıvanmıştır. İçeride bir **hortlak** vardır; kırk yıl beklemiş ve kimseyi öldürmemiştir, çünkü buraya kimse gelmemiştir. Işık gördüğünce önce, anlaşılabilir bir dilde konuşmaya çalışır. Saldırmadan önce bir tur geçer. Bu tur, kaçmak, kapıyı yeniden kapatmak ya da ruhbanın hortlak kovabilmesi içindir. Elinde **bir kılıç** vardır (Tunç kısa kılıç +1). Hasırının altında **600 as** ve bir **demir bıçak** (demirden eşyaları Halba'da beyan etmek gerekir, 300 as eder).

Odanın arkasındaki gizli kapı, aşağı kata inen merdivene (**X**) açılır.

→ 1 HORTLAK

TUNÇ KISA KILIÇ (+1)

Kırk yıl nemli bir odada durmasına rağmen ne kararmış ne küflenmiştir; üstüne su damlarsa da iz bırakmaz. Ucunda, ölü bir dilde tek bir kelime kazınmıştır ve o kelime bir isimdir; okuyabilen biri olursa ismin "Alluvas" olmadığı anlaşılır.

Bu kılıç çöküşten önce dövülmüştür. Böylesi satın alınamaz, ısmarlanamaz, tamir ettirilemez; ancak bulunur, ya da bir gün

grubun büyücüsü kadim ilminde ilerlerse yapılabilir.

X Aşağı İnen Merdiven: 19. odadaki gizli kapının ardındadır. Bu modülde ikinci kat yoktur; bu kapı ve merdiven, yalnızca dehlizi genişletmek isteyen Hakemler için yerleştirilmiştir, aksi takdirde yok sayabilirsiniz.

20 Kilitli Oda (boş): Kapısı içeriden sürgülüdür; kırmak gerekir. İçeride kimse yoktur ve başka çıkışı da yoktur. Yerde bir bez torba, içinde **500 as** ve **bir gümüş yüzük** (200 as) vardır. Birisi hazinesini alıp buraya kapanmış, sürgüyü çekmiş ve sonra oda boş kalmıştır. O kişinin buradan nasıl çıktığının cevabı yoktur.

Macera Nasıl Biter?

Burası bir mezardır hem o beyin mezarı hem de buraya sığınanların mezarıdır. Dördüncü kapıyı ören adam hâlâ oradadır; öldürülebilir ya da yeniden içeri kapatılabilir.

Halba'ya dönen grup demiri Ammuras'a beyan etmek zorundadır. Vallanzi hortlağın ne olduğunu duyduğunda oraya dönülmesini isteyecektir. Zidava sağ bırakıldıysa bir daha karşılarna çıkacaktır. Ayrıca on ceset hâlâ eksiktir.

Hazine Toplamı

- 1 Sikke (haydutlar) – 80 as
- 2 Zidava'nın sandığı – 900 as
- 2 Çalınmış mühür – 200 as
- 2 Tunç hançer – değer verilmemiş
- 6 Üç gümüş bilezik (adak) – 150 as
- 7 Kırk tunç parçaları – 40 as
- 8 Taş sandıkta sikke – 1,200 as
- 8 Tunç boğa heykelciği – 300 as
- 8 Kil tablet (tek kullanımlık) – 500 as
- 10 Tunç ayna – 400 as
- 11 Tunç miğfer – değer verilmemiş
- 12 İskeletlerin gümüş adak eşyası – 250 as
- 14 Erimiş gümüş yığını – 90 as
- 16 Haydut cesetlerinin üzerinde – 160 as
- 17 Cesetlerdeki ufak gümüş – 200 as
- 19 Hasırın altında sikke – 600 as
- 19 Demir bıçak – 300 as
- 19 Tunç Kısa Kılıç (+1) – satılmaz
- 20 Bez torbada sikke – 500 as
- 20 Gümüş yüzük – 200 as

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You

represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 © 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.;
Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on
original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.
System Reference Document © 2000–2003, Wizards of the Coast,
Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich
Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R.

Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.
 Modern System Reference Document © 2002–2004, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, Eric Cagle, David Noonan, Stan!, Christopher Perkins, Rodney Thompson, and JD Wiker, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker. Castles & Crusades: Players Handbook, © 2004, Troll Lord Games; Authors Davis Chenault and Mac Golden.
 Castles & Crusades: Monsters Product Support, © 2005, Troll Lord Games.
 Basic Fantasy Role-Playing Game © 2006–2008 Chris Gonnerman.
 New Spells: A Basic Fantasy Supplement © 2007 Chris Gonnerman, Ola Berg, Angelo Bertolli, Jeff Querner, Everett Bradshaw, Emiliano Marchetti, Ethan Moore, Jim Bobb, and Scott Abraham.
 OSRIC™ © 2006, Stuart Marshall, adapting material prepared by Matthew J. Finch, based upon the System Reference Document, and inspired by the works of E. Gary Gygax, Dave Arneson, and many others.
 Swords & Wizardry Core Rules, © 2008, Matthew J. Finch.
 Eldritch Weirdness, Book One, © 2008, Matthew J. Finch.
 Darwin's World © 2002, RPGObjects; Authors Dominic Covey and Chris Davis.
 Mutant Future™ © 2008, Daniel Proctor and Ryan Denison.
 Authors Daniel Proctor and Ryan Denison.
 Advanced Edition Companion, © 2009–2010, Daniel Proctor.
 Author Daniel Proctor.
 Lamentations of the Flame Princess: Weird Fantasy Role- Playing Deluxe Edition, © 2010, LotFP. Author James Edward Raggi IV.
 First Level Magic-User Spells Grindhouse Edition Spell Contest: Bookspeak, © 2011 Daniel Smith.
 First Level Magic-User Spells Grindhouse Edition Spell Contest: Howl of the Moon, © 2011 Joel Rojas).
 Lamentations of the Flame Princess: Weird Fantasy Role- Playing Grindhouse Edition, © 2011, LotFP, Author James Edward Raggi IV.
 Lamentations of the Flame Princess: Weird Fantasy Role- Playing Player Core Book: Rules & Magic © 2013 LotFP, author James Edward Raggi IV.
 Cave Cricket from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.
 Crab, Monstrous from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
 Fly, Giant from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
 Golem, Wood from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Patrick Lawinger.
 Kamadan from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Nick Louth.
 Rot Grub from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.
 Labyrinth Lord™ © 2007–2009, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

B/X Essentials: Core Rules © 2017 Gavin Norman. Author Gavin Norman.
 B/X Essentials: Classes and Equipment © 2017 Gavin Norman. Author Gavin Norman.
 B/X Essentials: Cleric and Magic-User Spells © 2017 Gavin Norman. Author Gavin Norman.
 B/X Essentials: Monsters © 2018 Gavin Norman. Author Gavin Norman.
 B/X Essentials: Adventures and Treasures © 2018 Gavin Norman. Author Gavin Norman.
 Old-School Essentials Core Rules © 2018 Gavin Norman. Author Gavin Norman.
 Old-School Essentials Classic Fantasy: Genre Rules © 2018 Gavin Norman. Author Gavin Norman.
 Old-School Essentials Classic Fantasy: Cleric and Magic- User Spells © 2018 Gavin Norman. Author Gavin Norman.
 Old-School Essentials Classic Fantasy: Monsters © 2018 Gavin Norman. Author Gavin Norman.
 Old-School Essentials Classic Fantasy: Treasures © 2018 Gavin Norman. Author Gavin Norman.
 Old-School Essentials Classic Fantasy: Rules Tome © 2019 Gavin Norman. Author Gavin Norman.
 Dehlizler ve Devler Copyright 2026, Savaş Masası.

END OF LICENSE

DEHLİZLER & DEVLER

KARAKTER KAĞIDI

Ad:
Taraf:

Sınıf:
Yaş:

Seviye:
Tecrübe: ____/____

ÖZELLİKLER

& ETKENLERİ

KUV DÖVÜŞ HASAR KAPI

ZEK DİLLER

BİL BÜYÜ

ÇEV ZS ATIŞ ÖNCELİK

BÜN CAN

KAR TEPKİ YARDIMCI SADAKAT

KURTULMA



ÖLÜM ASA FELÇ EJDERHA BÜYÜ

HAREKET

HIZI

KARŞILAŞMA

ZIRH

SINIFI

KALKAN

CAN

PUANI

AZAMI

SİLAHLAR

SINIF

Diller

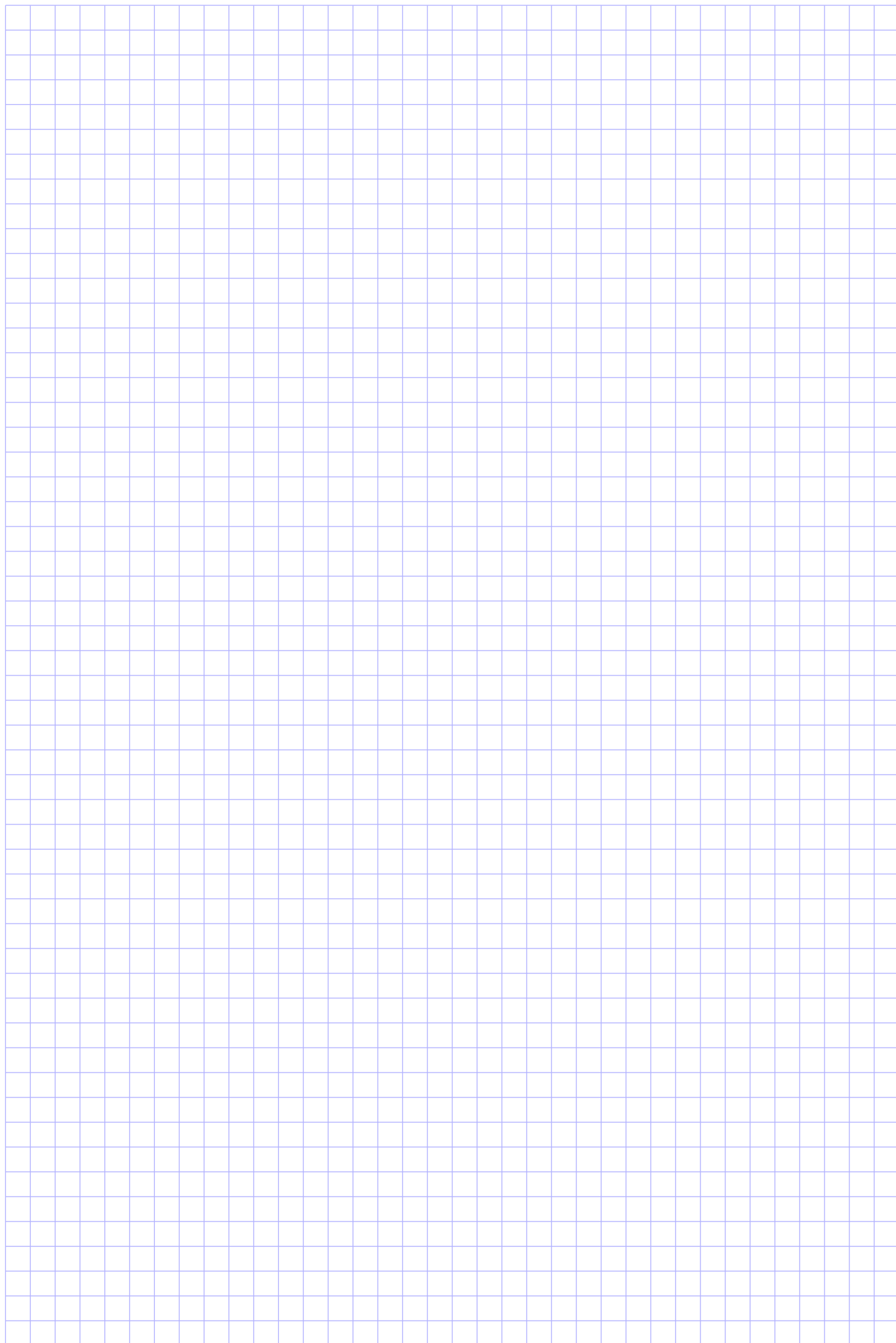
Zırhsız	Deri	Örgü	Levha
9	8	7	6
5	4	3	2
1	0		
10+	11+	12+	13+
14+	15+	16+	17+
18+	19+		

BÜYÜLÜ EŞYALAR

Büyü Defteri

TEÇHİZAT

Ganimet



DEHLİZLER & DEVLER

ROL YAPMA OYUNU

Karanlık ve rutubetli koridorlarda meşalenizin cılız ışığı titriyor. İleride paslı, demir bir kapı, ayaklarınızın dibinde ise yüzyıllar öncesinden kalma çürümüş kemikler var. Derinlerden gelen zincir sesleri ve anlaşılmaz hırıltılar, kapının ardında nelerin beklediğini fısıldıyor.

Geri dönecek misiniz, yoksa kılıcınızı çekip karanlığa adım mı atacaksınız?

Dehlizler & Devler, 1970'lerin ve 80'lerin efsanevi masabaşı rol yapma geleneklerinden beslenen, tamamen Türkçe yazılmış bağımsız bir OSR oyunudur. Bu kitap; hazır senaryoların ve çizim yapılmış hazır haritaların ötesinde, masadaki arkadaşlarınızla birlikte sıfırdan yazacağınız tehlikeli ve unutulmaz macera hikâyelerinin kapısını aralar.

- **Özgür ve Esnek Oyun Alanı:** Düğmelere basmak yok, hazır menüler yok. Karakterinizin ne yapacağını siz söylersiniz, sonucunu ise hayal gücünüz, kararlarınız ve zarlar belirler.
- **Kapsamlı Kural Seti:** Karakter oluşturma, farklı sınıf ve ırk seçenekleri, ayrıntılı büyü listseleri, canavarlar, çatışma ve keşif prosedürleri.
- **Geniş Yabanlık ve Deniz Sistemleri:** Yalnızca karanlık dehlizlerde kalmayın; haritalanmamış topraklarda yol alın, fırtınalı denizlere yelken açın ve kendi beyliğinizi kurun.
- **Klasik Ruh, Modern Anlatım:** Sadece oyuncular için bir rehber değil; aynı zamanda zindan tasarımı, açık masa yönetimi ve adil hakemlik sanatı üzerine kapsamlı bir rehber.

Zarlarınızı hazırlayın, meşalelerinizi yakın. Kazanan ve kaybedenin olmadığı bu dünyada, **sadece hayatta kalanlar destan yazar.**

