KAHRAMANGİLLER
.com
SİSTEM
TANITIM
KİTABI
3

ÖNSÖZ

Sistem Tanıtım Kitabı'yla önceden tanışıyor musunuz? Evet mi? O zaman değişiklikleri fark etmiş olmalısınız! STK, bu sayıdan itibaren artık **Kahramangiller** çatısı altında yayın hayatını sürdürecek. Bunun şerefine kitap formatında bazı görsel değişiklikler yaptık ve eski yazılarımızı da şöyle bir düzeltiden geçirdik...

Efendim? Neden bahsettiğimi anlamıyor musunuz? Ah! Demek STK ile yeni tanışıyorsunuz! O zaman kısaca özet geçeyim:

2010 yılının ilk günleriydi. **RPCraft** forumunda takılan bir avuç kafadar, o dönemler forum başlıkları altına yazdığımız sistem tanıtımlarından herkesin faydalanmasını istiyorduk. Yazıların forum sınırlarından dışarı çıkabilmesi için PDF formatında yayınlaması fikri ortaya atıldı ve uygulamaya karar verildi. Çalışmalar sonucunda; 2010 yılı boyunca **Sistem Tanıtım Kitapçığı** adıyla beş sayı yayınlamıştık. O dönemlerde hem rol yapma oyunlarına yeni başlayan, hem de eski oyunculardan oldukça güzel yorumlar aldığımızı hatırlıyorum.

Gel zaman git zaman, STK 3 yıl sonra başka bir site adı altında küllerinden doğdu! Yakın zamanda iki yeni sayısı daha yayınlanan **Sistem Tanıtım Kitabı**'nın üçüncü sayısını okumaktasınız. Bu sayıyla birlikte katkıda bulunan yazar sayısını **22**'ye, tanıtılan sistem sayısını **69**'a, sayfa sayısını ise **141**'e yükselttik. Şunu da hatırlatayım: STK'nın eklenerek artan bir yayın formatı var. Şu an okuduğunuz sayı, önceki sayılardaki tüm içeriği de kapsıyor! Böylece önceki sayılarda ne olduğunu merak etmek durumunda kalmıyorsunuz. Eğer eski sayıları okuduysanız, bu sayıda yeni eklenen tanıtımları **içindekiler** bölümünde **kırmızı renk** ile listelenmiş halde bulabilirsiniz.

Bu sayımızı rol yapma oyunları sektörünün lokomotifi **Dungeons & Dragons**'un biz eski oyunculara nostalji yaşatmak adına geliştirdiği beşinci versiyonu şerefine yayınlıyoruz. D&D'nin eski oynanış tarzını özleyenlerin yarattığı "*Old School Renaissance*" adı verilen akımın önemli temsilcilerinden biri olan **Sword & Wizardry**'nin de bu sayıda yer alması çok güzel bir tesadüf oldu. **Call of Cthulhu**, **Deadlands** ve **Rifts** gibi klasiklerin yanında **Tremulus**, **The One Ring** ve **Shadows of Esteren** gibi yeni nesil sistemlere de yer verdik. Sıradışı bir sistem mi arıyorsunuz? O zamana **Legends of the Five Rings**, **Mekton Zeta** ve **Og** ihtiyacınıza yanıt verecektir. Ayrıca son versiyonlarıyla **Mutants & Masterminds** ve **Shadowrun** tanıtımları da okunmak üzere bekliyorlar. Herkese iyi oyunlar!

Not: Sistem Tanıtım Kitabı'nda yer almasını istediğiniz sistemler varsa, ya da yazar olarak katkıda bulunmak istiyorsanız **kahramangiller@gmail.com** adresine e-posta atarak bizle iletişime geçebilirsiniz.

Serkan ÖZAY

KÜNYE

Proje Yönetim & Grafik Tasarım
Serkan ÖZAY

Düzelti
Gülçin AKTURAN

Yazarlar
Alaattin ERDEMLİ
Alp BİLGİN
Berkay AYANOĞLU
Can SUNGUR
Cihan ŞEKERCİOĞLU
Cihan TÜRE
Emir EFLİ
Erol AKBABA
Gökçe Ozan TOPTAŞ
Gökmen ÖNCÜ
Hakan ARSLAN
İbrahim Muhammet ÇELİK
İnanç EKER
Kürşad KARAMAHMUTOĞLU
Melih DEMİR
Melih YILMAZ
Mert GÜNHAN
Muzaffer BÜYÜKKARAGÖZ
Özlem Buket DURU
Serkan ÖZAY
Tufan DİŞLİ
Ufuk Tunç CEYLAN

İÇİNDEKİLER

7th Sea 4
A Song of Ice & Fire 6
Aberrant d20 Edition 8
Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition 10
Alternity 12
Amber Diceless Roleplaying Game 14
Ashen Stars 16
Call of Cthulhu 5th Edition 18
Castle Falkenstein 20
Changeling the Lost 22
Cold & Dark 24
Conan the Roleplaying Game 2nd Edition 26
Cthulhutech 28
Cyberpunk 2020 30
d20 Modern 32
Dark Heresy 34
DC Adventures 36
Deadlands 38
Doctor Who - Adventures in Time and Space 40
Dragon Age 42
Dragonlance Fifth Age 44
Dragonmech 46
Dungeon World 48
Dungeons & Dragons 3.5 Edition 50
Dungeons & Dragons 4th Edition 52
Dungeons & Dragons 5th Edition 54
Eclipse Phase 56
Fate Core System 58
Feng Shui Action Movie Roleplaying 60
Geist: the Sin Eaters 62
GURPS 4th Edition 64
Hero System 6th Edition 66
Houses of the Blooded 68
Hunter the Vigil 70
Icons Superpowered Roleplaying 72
Legend of the Five Rings 3rd Edition 74
Mage the Awakening 76
Marvel Heroic Roleplaying 78
Marvel Super Heroes Adventure Game 80
Mekton Zeta 82
Middle-Earth Role Playing 2nd Edition 84
Mouse Guard 86
Mutants & Masterminds 2nd Edition 88
Mutants & Masterminds 3rd Edition 90
Nephilim Occult Roleplaying 92
Ninja Burger 2nd Edition 94
Nobilis the Essentials 96
Numenera 98
OG: Unearthed Edition 100
Paranoia XP Service Pack One 102
Pathfinder 104
Rifts: Ultimate Edition 106
Savage Worlds 108
Scion 110
Serenity Role Playing Game 112
Shadowrun 4th Edition 114
Shadowrun 5th Edition 116
Shadows of Esteren 118
Spirit of the Century 120
Star Wars: Edge of the Empire 122
Star Wars Roleplaying Game Saga Edition 124
Sword & Wizardry 126
The One Ring 128
Trail of Cthulhu 130
Traveller 5 132
Tremulus 134
True 20 Adventure Role Playing 136
Vampire the Requiem 138
Werewolf the Forsaken 140

7th Sea

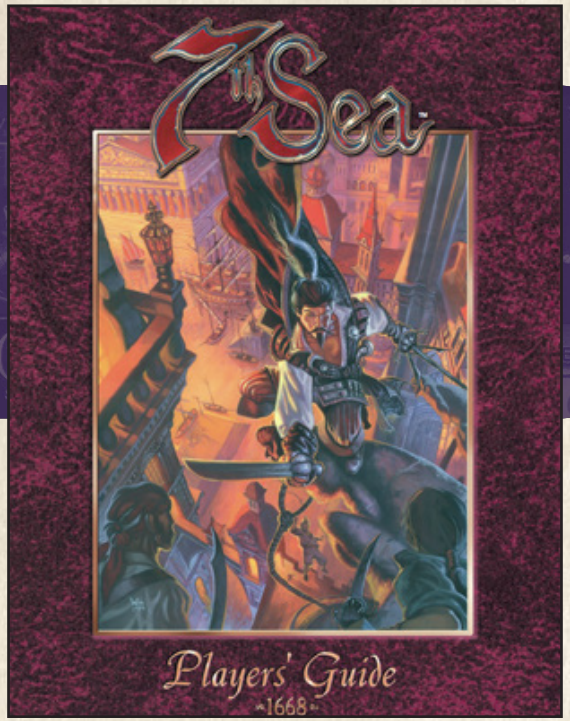
Tasarımcı: Jennifer Wick, John Wick, Kevin Wilson

Yayıncı Kuruluş: Alderac Entertainment Group

Sistem: Roll and Keep System

Çıkış Tarihi: 1996

Tarz: Fantezi Kabadayılık



Alaattin ERDEMLİ

Her şey bir akşam yemeğinde, Bayan Wick'in kocasına sorduğu şu soru ile başladı: "Neden William Blake üzerine bir rol yapma dünyası hikayesi anlatmıyorsun?"

Legend of the Five Rings ve samuraylar ile işinin bittiğini söyleyen John Wick'e yapılmış bu şaka sayesinde oyun dünyası belki de en orijinal oyunlarından birisine kavuşmuş oldu. Bu sorunun getirdikleri ile kafa yormaya başlayan çift, William Blake'in zaman dilimini gözden geçirdiklerinde karşılarında Alexandre Dumas'nın eserlerini, Sör Isaac Newton'u ve korsanlığın altın çağını bulduklarında yaratacakları dünya akıllarında şekillenmeye başlamıştı. "Dangerous Beauty" isimli filmde konu alan dünyadan yola çıkarak Jennifer Wick'in her zaman sevdiği bir fikir olan asil kana bağlı büyücülük ve akılcı kilise onları öncelikle fantastik bir Venedik dünyasına, ardından da fantastik bir Avrupa fikrine sürükledi. İngiltere, Fransa ve Prusya gibi devletlerle başlayan macera bir çok ülkeyi içine alarak büyüdü ve Théah isimli yeni dünya doğmuş oldu.

Kevin Wilson'ın aralarına katılmasıyla birlikte Wick Ailesi, yarattıkları dünyaya uygun bir sistem yaratmaya başladılar. AEG, 1999 yılında 7th Sea'yi piyasaya sürdü. Oyun, çıkışından bir sene sonra, Starcraft ve World of Darkness gibi eserlerin daha önce almış olduğu "Origins Award" ödülü olan 1999'un "En İyi Rol Yapma Oyunu" ödülünü kazanmayı başardı.

2004 yılının sonuna kadar Théah dünyası çıkan ek kitaplar ile büyümeye devam etti. En son çıkan ek kitaplarla birlikte oyunun tadı değişmeye başladı. Lovecraftvari bir havaya sokulan büyücülük yanında oyunun dengesini etkileyecek ve Théah'ın ruh halini bozacak ek kitaplar birçok oyuncuyu kaçırmaya başladı. Bunun üzerine AEG, son dönemdeki modayı yakalamak ve oyuna eski havasını vermek amacıyla d20 sistemine doğru açılım yaptı. Oyunun ismini "Swashbuckling Adventures" olarak değiştirip, sadece d20 sistemini içeren yeni kitaplar çıkartmaya başladı. Oyunun canlı kalmasını sağlayan son dokuz kitap, d10 ve d20 karışımı olarak çıkartıldı. 2005'te AEG, sistem için daha fazla kitap çıkartmayacağını bildirdi. Buna rağmen gönüllü yazarların ürettiği birkaç ürünü sitelerinden indirilebilir halde sundular .

Théah dünyası karşımızda 40 küsür resmi kitap ve bir o kadar da gayriresmî materyal, bir ödül ve bir toplanılabilir kart oyunu ile duruyor. Eğer bütün bunlar dikkatinizi cezbettiyse yazıyı okumaya ve dünyayı kuş bakışı bir geziye davet ediyorum sizi.

Modern Avrupa'nın erken çağlarını temel alan Théah'ta 9 adet ana ulusun bulunduğunu söyleyerek başlayabiliriz. Bu uluslara kısa kısa değinmek gerekirse;

Avalon : Elizabeth İngiltere'si ve Arthur efsanelerinin karışımının hayat bulmuş hali diyebiliriz. Üç Krallığı birleşik bir şekilde yöneten Kraliçe Elaine, mistik bir şehir olan Carlon'da ikamet ediyor. Birleşik Krallık'ın simgesi de Kutsal Kase'yi temsil eden Graal. Asillerin büyüsü "Glamour" ise, insanların inançlarını kullanarak güç, yetenek ve kurnazlık gibi özelliklerle inanılmaz şeyler yapılmasını sağlıyor .

Castille : Vatikan Kilisesi'nin gediği olan İspanya'nın Théah'ın üzerine yansımış hali. Zorro tarzı Maskeli kahramanı El Vago, Engizisyon'un adaletsizliğinin karşısında durmaktadır. Asillerin kullandığı büyü tarzı, ateşi kontrol etme üstüne kurulu "El Fuego Adentro" olmakla birlikte, fakat büyü kullanımı Engizisyon tarafından yasaklanmış durumdadır.

Eisen : Normal dünyada yaşanan Otuz Yıl Savaşları'na yakın bir din bazlı sivil savaşın sonrasında bölünmüş ve savaştan yorgun düşmüş Kutsal Roma Krallığı'nı oluşturmuş zamanın Almanya'sı diyebiliriz.

Ulus yedi ufak krallığa bölünmüş durumda, her biri "Eisenfürst" yani Demir Prens dedikleri kişiler tarafından yönetiliyor. Şu anki durumları pek de iç açıcı değil. Asillerine ait bir büyü yok, fakat kendi oluşturdukları "Dracheneisen" isimli bir metale sahipler .

Montaigne : Altın Kral Leon Alexandre du Montaigne tarafından yönetilen, Fransız Devrimi içerisinde sancılar çeken Théah'ın ilk cumhuriyeti olmuş durumda. Fransa'nın yansıması olan bu ulusun içerisinde tahmin edebileceğiniz gibi ünlü silahşörler bulunmakta. Bütün büyücülere kapısını açmış olan ulusun asillerinin sahip olduğu "Porté" adlı büyü kainatın kumaşını yırtarak başka bir yerde olma üzerine kurulu.

Ussura : Rusya'nın buzlu hikayelerini taşıyan bir ulus diyebiliriz Ussura için. Gaius (Korkunç İvan'ın yansıması) isimli çar tarafından modernize bir geçiş içerisinde olan ulus diğerlerinden teknolojik ve diplomatik olarak beş yüz yıl geride. Gaius bunu değiştirme peşinde. İşin enteresan yanı; halkı şu anki durumundan gayet memnun. "Büyükanne Kış" diye anılan toprağın kendisi insanlarını korumakta. Asillerin sahip olduğu büyünün ismi "Pyeryem" ve bu büyü şekil değiştirme üzerine kurulu.

Vendel : Hollanda ve İskandinav kültürlerinin ticaret loncaları ve eski zamandan kalma savaşçı geleneklerine sahip Vestenmannavnjar (Vikingler) arasında bölümüş halinin oluşturduğu bir ulus. Théah'ın ekonomisinin mutlak belirliyicileri olmuş durumdalar. Bir zamanlar Vodacce'nin ticari prenslerinin güçlerini büyük ustalıkla kendi lehlerine çevirmiş durumdalar. Vestenmannavnjar'ların uzun süren savaşlar için gemilerine binip geride bıraktıkları çiftçilerin kendilerini geliştirip, geçmişlerini "satıp" Vendel haline gelmelerine asıl hikaye denilebilir. "Lærdom" isimli büyüye sahipler; büyü, rünleri kullanarak tanrılarına erişmeleri ve onun güçlerini kullanmaları üzerine kurulu.

Vodacce : İtalyan şehir devletlerinden oluşan ve Tüccar Prens'lerin elinde çeşitli oyunların oynandığı küçük adalar zinciri. "Büyük Oyun"un doktrinleri Tüccar Prens'ler için çok önemli. Sadece kadınlarının kullanabildiği bir büyüye sahipler; "Sorte". Kader Cadısı denilen bu büyücülerin tarot kartlarına benzeyen kartlar kullanarak insanların kaderlerine hükmedebildiği söyleniyor.

Cathay : Diğer uluslardan Ateşten Duvar isimli gizemli bir alev duvarı ile ayrılmış olan Çin ve Asya ülkelerini kapsayan ulus. Oyuna d20 sistemine katıldıktan sonra oynanabilir bir ulus olarak eklenildi.

Crescent Empire : Osmanlı ve Orta Doğu ülkelerini baz alan bir ulus. İlahi'Tomar isimli kitap ile inanışlarını şekillendirmiş bu ulus bizim kültürümüze yakın olduğundan çok da açmaya pek gerek duymuyorum. Rüzgar'hala, Yılan-bazlik gibi çeşitli kabileler tarafından yönetiliyor. "Duman'kir" isimli bir büyüye sahipler; bu büyü kurta dönüşme üzerine kurulu diyebiliriz.

Biraz da sistemden bahsedelim. Kevin Wilson'ın katkılarıyla birlikte, edebi zamanın edebi eserleri ve filmlerine layık bir sistem yaratılmaya çalışılmış. Legends of Five Rings'te kullanılan "Yuvarla ve Sakla" sistemi aynen korunmuş. Kısacası "Hedef Numara" olarak belirlenen sayıya, bir çok zar atıp bu zarlardan bir kaçını tutarak ulaşmaya çalışıyorsunuz. Bunun yanında "Yükseltme" ismi verilen bir seçenek oyuncuya Hedef Numara üzerinde kontrol sağlayabilme hakkını tanımış.

Baz aldığı sistemden bu noktadan sonra kopuşlar başlıyor. Sistem oyuncuya beş ana özellik sunuyor – Kas Gücü (Brawn), İncelik (Finesse), Azim (Resolve), Zekâ (Wits) ve Caka (Panache). Bunun dışında baz yetenekler ve onların içlerinde çeşitli ustalıklar bulunuyor. Bu ustalıklar oyuncunun bilgi ve kabiliyetlerini ortaya çıkartan şeyler olarak tasarlanmış, kısacası karakterler için özgünlük sağlıyorlar. Örneğin, aynı öğretmene sahip iki öğrencinin aynı yeteneğin değişik kabiliyetleriyle ortaya çıkmaları mümkün. Bunun dışında savaş sistemi bir çok sistemin aksine çok değişik bir atmosfere sahip. Bu sistem balkonların arasında çılgınca atlamayı, avizeyi yakalayıp odanın karşısına sallanmayı, bunu yaparken bir hatundan öpücük almayı, içkiden bir yudum bile dökmeden kötü adamı haklamak için adeta sizi cesaretlendiriyor.

A Song of Ice & Fire

Tasarımcı: Robert J. Schwalb, Steve Kenson

Yayıncı Kuruluş: Green Ronin Publishing

Sistem: Kendine Özgü

Çıkış Tarihi: 2009

Tarz: Ortaçağ Düşük Fantezi

Berkay AYANOĞLU

A Song of Ice and Fire, son dönemlerde RPG endüstrisinde ciddi bir yükseliş gösteren Green Ronin Publishing firması tarafından yayınlanan, George R.R. Martin'in aynı adlı roman serisini temel alan rol yapma oyunudur. Roman serisi, yayınlanan her kitabıyla Locus, Hugo, Nebula ve Word Fantasy ödüllerine sürekli aday olurken Locus Award'ı tam 3 kez kazandı. Seri, beğenileri toplarken, Yüzüklerin Efendisi'nden sonra ilk defa bir seriye bu kadar yoğun ilgi gösterildi. Kaçınılmaz bir sonuç olarak da roman serisi üzerine bir sinema filmi çekilmeye başlandı. Muhtemelen önümüzdeki seneye sinemalarda gösterime girmiş olacak.

Oyunun geçtiği diyar, düşük fantezi ögeleriyle bezenmiş, derebeyliğiyle yönetilen bir Orta Çağ dünyası. Büyü güçleri ve büyücülüğe ve tuhaf yaratıklara kitapta yer verilmemiş. Kışların uzun yıllar sürdüğü, karlı kuzeyden sıcak güneye uzanan bir kıtada tam 7 krallığın yaşadığı savaş, macera ve entrikalar hem hikayenin hem de oyunumuzun konularını oluşturuyor.

Oyunumuza diğer sistemlerden biraz farklı olarak karakterimizi hazırlamadan önce kendimize bir "house" yaratarak başlıyoruz. İlk önce bayrağımızın tasarımını yapıyor ve bir sembol belirliyoruz. "Narrator" adı verilen oyun anlatıcıyla beraber bir konum seçiyor, sonra da bulundugumuz konuma göre soylu evimizin özellik zarlarını atıp gerekli eklentileri yapıyoruz. "Lordumuz kim?", "Kanından olanlar kimler?", "Kraliçe ne yapar?", "Nasıl bir soylu evimiz var?" gibi soruları yanıtlıyoruz. Akabinde "Topraklarımızın verimi nasıl?", "Savunma hatlarımızın durumu ne?", "Yaşayan insan sayısı kaç?", "Kurallara baglılık ve parasal gücümüz ne?"gibi niteliklere puan yatırıp soylu evimiz ve ona bağlı bulunan tüm topraklarının detaylı bir portresini çıkarıyoruz.

Her ay, ya da Narrator'un belirleyeceği ölçüde evimizin başına iyi , kötü ya da tam ortada bir şeyler geliyor ki; bu olaylar da Narrator tarafından kullanılıyor ve üzerine macera yazılıyor. Örneğin topraklarımızın bir kısmında sel felaketi meydana geliyor. Tarım yerleri ciddi zararlar görüyor ve nüfus ciddiye alınması gerekecek seviyede düşüyor. Hem değerlerimiz azalıyor hem de bu olay Narrator tarafından oyun içinde hikaye örgüsü olarak kullanılıyor.

Oyun, "Savaş, macera ve entrikanın birbiri içine geçmiş başarılı bir örgüsü" olarak kısaca özetlenebilir. Düşük fantezi ögelerden oluşmuş, gerçekçi bir dünyada soylu evimizin bireylerinin rolünü alıyoruz. Evimizi en güzel şartlara taşımaya gayret ediyoruz. Diğer fantezi sistemlerdeki gibi herhangi bir sınıf seçmiyoruz. Ayrıca oynanabilecek insandan başka ırk seçenekleri de yok. Oyun bizim için birkaç hazır şablon sunmuş o kadar. Bunlardan seçebileceğimiz gibi, kendimize has bir varyasyon da hazırlayabiliyoruz.

Oyunda bir düğünden prensesi kaçırıyor, rakip evin prensinin bardağına ölümcül bir zehir atıyor, turnuvadaki müsabakaları kazanıyor, meydan muharebesinde düşmanı kılıçtan geçiriyor, ormandaki gizli bir mabedin sırlarını keşfediyoruz. Aklınıza Orta Çağ içerikli başka neler gelirse onlar da dahil tabi.

A Song of Ice and Fire, 19 temel nitelik üzerine kurulu ve 6'lık zarlarla oynanıyor. Niteliğimizin değeri, ilgili eylemde kaç tane 6'lık zar atacağımızın belirleyicisi. Bir nitelikte uzmanlaşabiliyor ve ne kadar uzmanlaştığımıza bağlı olarak da fazladan zar atıp düşük zarları eliyoruz. Misal olarak klasik bir dövüşme mekaniği verelim:

Fighting niteliğimiz 4, Speciality değerimiz ise 2B olsun. Bu durumda toplam 6 adet 6'lık zar atıp en iyi 4 tanesini topluyoruz. Toplama işlemi sonucu çıkan değeri karşı tarafın pasif savunmasıyla karşılaştırıyoruz. Savunmayı ne oranda geçtiğimiz vuruşumuzun da şiddetini belirliyor. Savunma oranını Athletics - Awareness ve Agility degerlerinin

toplamı belirliyor. Buna Shield ya da çeşitli özelliklerden gelen bonus değerler de ilave ediliyor. Zırh kavramı ise bir enteresan. Zırh savunma değerine eklenmiyor hatta bu değeri düşürüyor. Onun yerine alınan hasarlardan belli bir bölümünü iptal ediyor. Üzerimizde bir göğüs zırhı var ise bu zırh bizim yediğimiz ilk 5 hasar puanını iptal ediyor ama Defans puanından da 2 tane götürüyor. Kısacası zırhlar karakterimizi hantallaştırıyor, fakat acıya direncini yükseltiyor.

Oyunda "intrigue" adı verilen bir sosyal iletişim mekaniği var ki; gerçekten çok başarılı. Pek çok rol yapma oyunu sistemindeki gibi "Zarları attım, ikna ettim oldu!" şeklinde kesinlikle gerçekleşmiyor. Soğukkanlılığımız, irademiz, ikna şeklimiz, hedefteki kişiyle olan geçmişimiz ve statümüz gibi değerler ön plana çıkıyor ve bu gibi detaylar havada uçuşuyor.

Bu mekaniğin oyunun 2009 Ennie Awards'ta "en iyi kural" dalında gümüş almasında çok etkili olduğunu tahmin ediyorum. Çünkü başka hiçbir oyun sisteminde bu kadar iyi sosyal iletişim sistemi yok.

Oyunu özel kılan bir diğer olay ise toplu savaşlar. "Warfare" niteliğimizin devreye girdiği savaşlarda her türlü savaş taktiğini uygulamak mümkün. Soylu evimizin nitelik puanlarıyla meydana getirdiğimiz orduları çeşitli taktikler uygulayarak yönlendiriyoruz. Duruş şekilleri, saldırı tarzları, savunma taktikleri oldukça çeşitli ve kullanımı da bir o kadar zevkli. Bunun yanında savaşa bizzat girmek için gerekli mekanikler de düşünülmüş. Gayet temiz, kullanışlı ve kolay kurallarla her şey ustalıkla halledilmiş.

Green Ronin Publishing şu ana kadar, oyundan başka iki adet macera kitapçığı ve bir de Narrator's Kit çıkardı. Büyük bir heyecanla Campaign Guide'ın da bir an önce piyasaya çıkmasını bekliyoruz.

Oyunda ejderha, dev ve wight gibi yaratıklar da mevcut, tamamen yok değiller! Fakat sadece baharat amaçlı olarak kullanılıyorlar. Bu gibi yaratıklar kuzeyde buzdan bir duvarın arkasında sıkışıp kalmış durumda ve güneye inmeleri gerçekten çok nadir gerçekleşen olaylar. Oyun, bunları kullanmanıza izin veriyor fakat ana hikaye o kadar güzel ki; yaratıklarla falan pek uğraşmak içinizden gelmiyor işin doğrusu.

Oyun genel hatlarıyla kesinlikle çok başarılı. Eğer D&D tarzı oyunları beğeniyor, fakat artık büyünün ya da yaratıkların oyunun hikayelerinde çok fazla etkin olmasından rahatsız olmaya başladıysanız, kısacası; artık düşük fantezi bir oyun arıyorsanız Song of Ice and Fire büyük ihtimalle uzun süredir aradığınız oyun demektir!

Aberrant d20 Edition

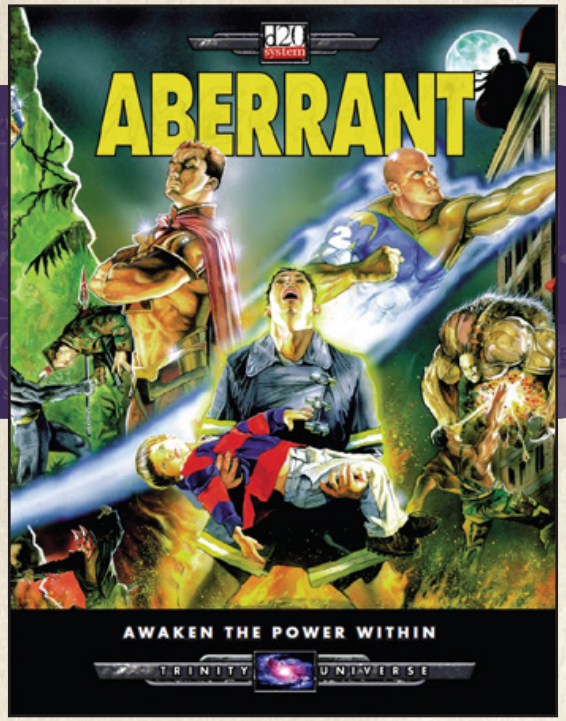
Tasarımcı: R.Hatch, A.Bates, K.Cliffe, G.Fountain, S.M.Johnson, C.McDonough, E.Skemp, M.Tinney, R.Thomas, S.Wieck, F.Yelk

Yayıncı Kuruluş: White Wolf Game Studio

Sistem: Geliştirilmiş d20 OGL

Çıkış Tarihi: 1999 (Storyteller), 2004 (d20)

Tarz: Süper Kahraman



Serkan ÖZAY

Aberrant, 1999 yılında günümüzün en başarılı rol yapma oyunu yayıncılarından biri olan "White Wolf Game Studio" tarafından modifiye edilmiş "Storyteller System" kullanan sıradışı bir süper kahraman evrenidir. "Bir süper kahraman sistemi daha mı? İMDAAT!" demeden önce "Trinity" evreni hakkında bir şeyler okumayı beklemenizi şiddetle tavsiye ediyorum. Zira diğer süper kahraman rol yapma oyunlarına göre dramatik farkları var.

Trinity evreni toplamda üç farklı kitaptan oluşmakta. Her biri söz konusu evrenin farklı bir döneminde oynanabilecek hikayeler sunuyor. Serinin ilk kitabı; 1997 yılında piyasaya sürülen "Trinity" adlı rol yapma oyunuydu. Trinity, süper kahraman tarzından klasik bilim kurguya, "space-opera" adı verilen uzay pembe dizilerinden pulp tarzı uzay hikayelerine kadar geniş bir yelpazede hikayeler sunan, dikkate değer bir rol yapma oyunuydu. Trinity'nin çıkışının ardından 1999'da piyasaya sürülen "Aberrant", aynı evrenin 2000'li yıllarını konu alırken, 2001 yılında piyasaya sürülen "Adventure!" ise yine Trinity evreninin 1920'li yıllarını konu alan Indiana Jones tadında pulp hikayelere odaklanır.

Orijinal versiyonları korku oyunları üstadı White Wolf Game Studio'nun ünlü Storyteller System'ını kullanan bu üç kardeş kitabın yayın hayatları satış azlığı sebebiyle 2002 yılında askıya alınmış, 2004 yılında ise d20 OGL kullanan yenilenmiş versiyonları piyasaya sürülmüştür.

Aberrant, Trinity evreninin günümüze en yakın dönemlerini masaya yatırır. Oyun içi önerilen başlangıç tarihi 2008'dir. Tarihçeye göre 1998 yılında dünya yörüngesindeki "Galatea" Uzay İstasyonu infilak eder ve akabinde tüm gezegen ciddi miktarda radyoaktif serpintiye maruz kalır. Kısa süre sonra da "nova" adı verilen süper güçlü insanlar ortaya çıkmaya başlar. 229 sayfalık ana kural kitabının tam 98 sayfası Trinity evreninin bu dönemini detaylı olarak anlatan ilginç bir bölüme sahip. "İlginç" derken ciddiyim! Tarihçe ve mevcut durumu anlatan bu ilk bölüm, sanki konuyla ilgili geniş bir veri bankasından dönemi araştırıyormuşsunuz izlenimi veren bir arayüz tasarımıyla verilmiş. Yer yer çizgi roman tarzı sayfalar, medya arşivleri, fanzinler, röportajlar, bazı gizli dosyalar ve tutanaklar anlatımı gerçekten çok "ilginç" bir hale getirmiş. Şimdilerde Catalyst Game Labs'ın "Shadowrun", "Cthulhutech" ve "Eclipse Phase" gibi bilim kurgu tarzı rol yapma oyunu kitaplarında kullandığı tekniğin ilk versiyonlarından biri sayılabilir bu kitap. Okuyucuyu sıkmadan keyifli bir okuma deneyimi sağladığını belirtmeden geçmek çok büyük haksızlık olur .

Trinity evrenindeki novaların insanüstü güçleri, atomik seviyede 4 farklı kuantum enerjisini kontrol edebilmeleri sayesinde açığa çıkabiliyor. Elbette bizim dünyamızda olduğu gibi Trinity evreninde de kuantum mekanikleri sıradan insanların anlayışının bir hayli ötesinde. Bu sebeple karakterlerin güç limitleri genelde bilinçaltı yetenekleri ya da güçlerini kontrol etmek için takip ettikleri "foci" adı verilen odaklanma yollarıyla sınırlı oluyor. Örneğin; "Antheus" adı verilen tabiat güçlerine odaklanmış bir nova, ağaçlar arasında ışınlanabiliyor ve bitki ve hayvan türlerini etkileyebiliyor.

Aberrant'ın en can alıcı farklarından biri; güç kullanımının "bedava" olmaması. Evrenin kuantum örgüsüne pervasızca dokunan novaların vücutlarından geçen muazzam miktarda enerji "taint" adı verilen bir takım fiziksel ve zihinsel bozulmalara yol açıyor. Bu noktada "taint" seçenekleri; novanın karnından çıkan bir dokungaç, akli dengesizlikler, derinin deforme olması, megaloman eğilimler gibi oldukça geniş bir yalpazeye yayılmış. Bu yaklaşım, her ne kadar oyun şu anda bir d20 OGL sistemi olarak piyasaya sürülmüş olsa da, kökeninde WoD'un zengin gri tonlarını barındırdığı için klasik "kahramanlar kötü adamlara karşı!" yaklaşımına sahip süper kahramanlara göre bizlere farklı şeyler sunuyor.

Trinity evreninde yer alan bir takım önemli organizasyonlara şöyle bir baktığımızda göze ilk çarpanlar:

• İnsanlar ve novaların daha iyi bir gelecek inşa etmeleri için Birleşmiş Milletler'in (UN) kurduğu "Project Utopia",

• Bir grup radikal novanın kurduğu, kendilerinin evrimin daha üst bir noktası olduğuna ve novaların biyolojik olarak insanlardan üstün olduğu için onların kurallarına uymamayı kendilerine felsefe edinmiş "Teragen",

• Project Utopia'nın bir takım kirli çamaşırlarını ortaya çıkarmaya çalışan "The Aberrants" adlı küçük bir nova grubu,

• "The Directive" adlı verilen Rusya, ABD, Japonya, Almanya ve İngiltere tarafından kurulmuş bir haber alma örgütü.

Elbette bunların dışında bir çok küçük organizasyon da faaliyet göstermekte. Oyuncular genellikle bu irili ufaklı organizasyonlardan birine mensup olarak oyuna başlıyorlar. Genelde oyun yöneticilerinin klasik süper kahraman hikayelerine alternatif olarak entrikalarla dolu hikayeler tercih etmesi gerekiyor bu noktada.

Biraz sistemi inceleyecek olursak d20 OGL'den aşina olduğumuz "class", "skill" ve "feat" gibi pek çok tanıdık terimle karşılaşıyoruz. Fakat "alignment" ve "race" gibi bazı d20 öğeleri Aberrrant'ta direk kullanılmamış. Ayrıca "armor class" ve "saving throw" gibi bazı oyun mekanikleri orjinal d20'den biraz daha farklı.

Oyuncular "Entertainer", "Investigator", "Scholar", "Scoundrel" ve "Warrior" sınıflarından birini seçerek karakterlerini ilk seviye için hazırlıyorlar. Klasik d20 usülü her sınıfın belirlenmiş "skill"leri ve seviyelerine göre alabilecekleri "feat"leri mevcut. Bu temel sınıflar en çok 10 seviyeye kadar yükseltilebiliyor. Sonrasında ön şartları tamamlayıp "prestige class" alarak karakter gelişimine devam ediliyor. Kural kitabındaki prestige class seçenekleri ise "Crusader", "Disciple", "Gladiator", "Inventor", "Mercenary", "Spy" ve "Vigilante" olarak yedi adet.

Kuantum güçlerine ise karakter seviyesine göre belli sayıda sahip olunabiliyor. Her gücün kapladığı bir slot sayısı var. Karakter seviye yükseldikçe oyuncu sahip olduğu slotlara yeni güçler yerleştirebiliyor. Güçlerin seviyeleri, hazırlanış süreleri, efektleri vesaire tamamiyle d20 büyü formatında. Toplamda 3 seviye kuantum güç seçeneği mevcut.

Genel olarak bakacak olursak Aberrant'ın klasik süper kahraman oyunları arasında özel bir yere sahip olduğunu görüyoruz. Pek çok rol yapma oyunu takipçisi tarafındanortak lisan özelliği taşıyan d20 sistemi kullanıyor olması ise hoş bir avantaj. Elbette Aberrant'ın dahil olduğu Trinity evreninin "Adventure!" ve "Trinity" adlı kardeş kitaplarını da kullanarak oyunları renklendirmek oyun yöneticilerinin elinde.

Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition

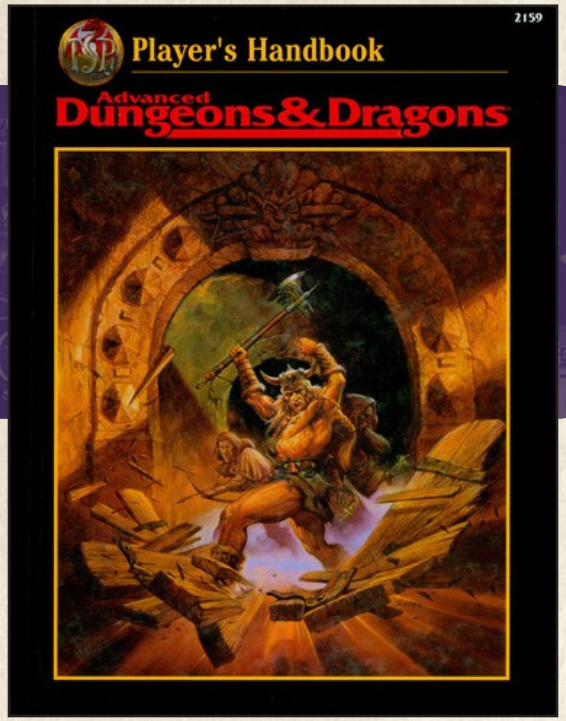
Tasarımcı: David "Zeb" Cook

Yayıncı Kuruluş: TSR Inc.

Sistem: Kendine Özgü

Çıkış Tarihi: 1989

Tarz: Fantezi



Kürşad KARAMAHMUTOĞLU

AD&D 2nd Edition, 90'ların RPG setting'lerinin içerisinde kral pozisyonundaydı. Özellikle dönemin popüler C-RPG'lerinin bir çoğu bu sistem ile tasarlanmıştı. Pool of Radience, Death Knights of Krynn, Eye of the Beholder, Darksun ve Baldur's Gate örnek olarak verilebilir. Bu oyunları oynayan fantastik dünya meraklıları, D&D dünyasının gerçek keyfinin masaüstünde yaşandığını kısa sürede öğrenerek kendi oyun gruplarını kurdular.

AD&D, kendisinden çok önce 70'lerde hazırlanan orjinal D&D'nin ve sonradan çıkan revizyon versiyonlarının, elden geçirilmiş ve zenginleştirilmiş bir versiyonudur. Kural temelleri olarak orijinal D&D'den büyük farkları bulunmaz.

AD&D'de temelde 5 adet ana ırk vardır (Çeşitli dünyalarda bu ırklara çok sayıda eklenti yapılmıştır). Human, Dwarf, Elf, Gnome, Halfling. Bunun yanında dört temel karakter sınıfı bulunmaktadır: Warrior, Mage, Cleric, Thief. Bu sınıfların çok sayıda ve neredeyse tamamen farklı oynanışta alt sınıfları bulunur. Örnek olarak Warrior (Fighter, Paladin, Ranger), Mage (Abjurer, Conjurer, Diviner, Enchanter, Illusionist, Invoker, Necromancer, Transmuter), Priest (Cleric, Druid), Thief (Rogue, Bard) verilebilir. Bu alt sınıfların da çeşitli Kit'leri bulunmaktadır. Alt sınıfların kitapçıklarında kit'lerin nasıl oynanabileceğine ilişkin enteresan bilgiler gerçek ve mitolojik kahramanlardan örnekler gösterilerek verilir.

Oyuncunun 6 adet ana yeteneği (Primary Skill) bulunur. Güç, Yetenek, Dayanıklılık, Zeka, Bilgelik, Karizma. Bu yetenekler, bazı istisnalar dışında oyuncu karakterler için 1 ile 18 arasında sayısal bir değer alır. Bu değerlere göre oyundaki karakterlerin kılıç sallarken, büyü atarken, kilitli bir sandığı açarken kısaca her işi yaparken alacağı pozitif ve negatif bonus puanlar belirlenir. Ayrıca bütün karakterlerin THAC0 ve AC adı verilen puanları vardır. THAC0 fiziksel saldırı puanınız ve AC ise zırh ve çeşitli defansif özelliklerinizden kaynaklanan fiziksel defans puanınızdır. Sizin THAC0'nuzdan rakibinizin AC'sini çıkardığınızda, 20 yüzlü zarda rakibinize başarılı vuruş yapmak için atmanız gereken rakam ortaya çıkar. Fiziksel saldırılarda savunmanız AC iken, büyüsel ve değişik etkilerde saldırılarda, "saving throw" denilen puanlarınız önemlidir. Bütün bu puanlar her karakter sınıfı için değişiklik gösterirler. Ayrıca ana yetenek puanları da, bu puanlara etki ederler. Savaşırken başta 20 yüzlü olmak üzere 12, 10, 8, 6 ve 4 yüzlü zarları kullanırsınız. Bu noktada bu zar setini ilk defa oyun dünyasında kullanan sistemin D&D olduğunu hatırlatmakta fayda var .

AD&D'de karakteriniz sadece bir savaş makinesi veya büyü üstadı olarak tasarlanmamıştır. Marangozluk, dil bilimi, hayvan yetiştirme, ip kullanımı, taş işçiliği gibi bir sürü meslek ve uzmanlık alanı ikincil yeteneklere girer. Sistem Dungeon Master'a (DM) ikincil yetenekler için çok çeşitli alternatifler sunar. DM'e sınırsız özgürlük sunan "Using what to know?" sistemi ile DM ikincil özelliklerinize, karakterinizin özelliğini baz alarak karar verir. "Secondary Skill" yöntemi ile ikincil yeteneklerinizi bir listeden zar atarak seçebilirsiniz. "Non-Weapon Proficiency"i seçtiğinizde ise, ana yeteneklerinizin verdiği bonusların belirlenmiş olduğu, daha tanımlanmış bir sistemi kullanırsınız.

AD&D, 1989'da çıkmış bir setting. Kendisinden sonra iki yeni D&D setting'i daha çıktı ve bir üçüncüsü hazırlanmakta. Peki neden bu çağda AD&D oynamak isteyebiliriz sorusuna biraz yanıt bulmaya çalışalım. Sistemin sonraki D&D versiyonlarına göre avantajlarına ve dezavantajlarına değinelim.

AD&D, mükemmel bir sistem yaratmak üzerine değil, mükemmel bir fantezi oyun deneyimi yaratmak üzerine tasarlanmıştır. Sınıflar ve kitler, birer bonus puan silsilesi olarak yazılmamış, gerçekten o sınıfın karakterinin altını çizecek şekilde tasarlanmıştır. Büyüler ve yetenekler gerçek etkilerine yaklaşacak

özelliklerde tanımlanmıştır.

AD&D'nin en büyük avantajı, DM'e bir çok konuda özgürlük ve alternatif tanımasıdır. Ayrıca "house rule" denen DM yapımı kuralların uygulanabilmesi için de güzel bir platform teşkil eder. Dövüşler ve savaşlar bir board game'den çok hayalinizde kurgulayabildiğiniz daha gerçekçi bir deneyimdir. Bunun en büyük nedeni, AD&D'de bir çok durumun aslında çok tanımlanmamış olmasıdır. Dövüş kuralları ve yetenek kullanımı ciddi DM inisiyatifi gerektirir. Büyüler genel hatları ile tanımlanmış olup, etkileri çok da kesin değildir. Kısaca bütün kural seti, size istediğinizi yapmaya olanak sağlayan bir rehberden ibarettir. Kesin çizgileri DM ve oyuncular çizerler. Kendisinden sonra çıkan 3rd Edition, esneme konusunda daha cimri, daha belirli ve tanımlı bir sistemdir. 4th Edition ise, tamamen yeni nesil MMORPG sistemleri üzerine kurgulanmış, her yeteneğin, her görevin, her hareketin tanımlı olduğu bir formatta sunulmuştur.

Bu sistemin dezavantajı da yine aynı konudadır. Kuralların çok net olmaması, bazı konularda DM inisiyatifi ve "house rule" yazmanın gerekliliği bu sistemi her DM'in altından kalkamayacağı bir hale getirebilir. Bazı problemli kuralları modifiye etmek zorunludur. Sınıflar tasarlanırken, sınıflar arasında denge kesinlikle gözetilmemiştir, sınıflar daha çok her sınıfın gerçekte ne olduğu üzerine inşa edilmiştir. Bu rol yapma felsefesine daha uygun olmakla birlikte bazı durumlarda bazı sınıflardan oyuncuların savaş sırasında kendini etkisiz hissetmesine yol açabilir. Sınıfların level atladıkça dengeleri oldukça değişir. Yüksek level oyunları yönetmek çok fazla özen gerektirir. Ayrıca elinden kural kitabını düşürmeyen "power playerlar" üzerinde de DM'in itina ile durması gereklidir. Özellikle AD&D için sonradan çıkan opsiyonel oyuncu kural kitapları Skills and Powers ve Combats and Tactics, DM'ler tarafından power playerlığı ön plana çıkardığı için pek fazla tercih edilmemiştir.

Son olarak AD&D'nin, 1989'dan 2000 yılına kadar D&D dünyalarının majör setting'i olduğu tartışılmaz. Bu sebeple sayısız materyal ve kitap ile FRP dünyasının en zengin setting'lerinden biridir AD&D. 1970'lerde çıkan orijinal D&D'ye çok benzemesi nedeni ile masaüstü rol yapma oyunlarının çıkış zamanındaki oyun ruhuna çok yakındır. İyi bir DM ve rol yapmaktan keyif alan bir oyuncu grubu ile AD&D, fantezi dünyasını en iyi yansıtan setting'lerden biri olarak oyuncularına harika bir masaüstü oyun deneyimi yaşatabilir.

Alternity

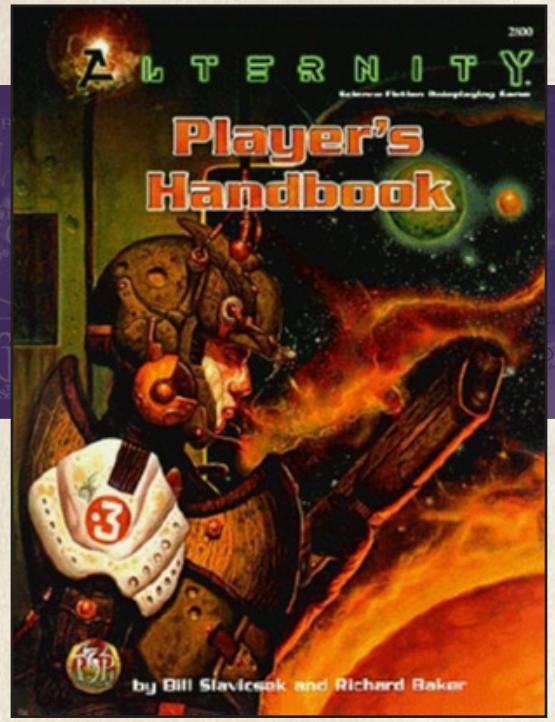
Tasarımcı: Bill Slavicsek, Richard Baker

Yayıncı Kuruluş: TSR Inc

Sistem: Kendine Özgü

Çıkış Tarihi: 1998

Tarz: Bilim-Kurgu



İnanç EKER

Bu sistemi incelerken, onun diğer sistemlerden en belirgin farkını gözler önüne sermek gerek dedim. Eğlence, şu ya da bu şekilde tüm RPG sistemlerinin vaadettiği bir faktör. Esasen kendini önce bir bilim kurgu rol yapma oyunu olarak göstermiş olsa da Alternity sistemi o zamanlar için D&D'nin abartısına, ölümsüz piskopat kahramanlarına, epik ve uçuk fantazisine, son hitpoint'ine kadar düşmek bilmeyen kuduruk karakterlerine, "tek zar attım işi bitirdim" kolaycılığına bir "alternatif"ti aslında... Alternity, sevenlerinin onu kanlarının son damlasına kadar koruduğu ve beslediği bir sistem. Genel RPG-sever kitlesi onu terketti. Yaratıcıları bekledikleri o büyük değişim dalgasını bulamadı, göremedi. Daha sonra da şirketsel nedenlerle onu terketti. Bilim kurgular asla fanteziler kadar tutmuyor dediler. Roman ve sinemada evet ama rol yapma oyunlarında hayır. Çok sonra, Modern d20 sisteminde Alternity ve onun meşhur StarDrive evreninin yankılarını duyduk. Ama zamanının bu en özgün sistemlerinden biri, kalıba oturtulmuş standart d20'de aynı havayı verir miydi? Peki siz? Bu eski toprak oyunda aradığınızı bulabilecek, "İşte bu!" duygusunu acaba bu oyunu oynarken yaşayabilecek misiniz?

Alternity'nin deyim yerindeyse daha bir "official" evreni olan StarDrive Kampanya Sistemi'nden kısaca bahsedelim. İnsanlık teknoloji gelişimi ve ussal ilerlemesini, doğasında olan dalaşmaları yüzünden bir ileri boyuta taşıyamıyorken, bin yıllardır bizi göçmen ana gemilerinden izleyen ve zaman zaman gizli tarihimize şekil veren, "Gri"ler ya da "küçük yeşil adamlar" denen, hükümetlerin inkar edip durduğu uzaylılar bizimle ilk temaslarını gerçekleştirir. İnsanlığın içine önce yavaş, sonra hızla entegre olmaya, genel olarak hala göçmen şehir gemilerinde yaşıyor olsalar da, insan toplumlarında şu ya da bu şekilde boy göstermeye başlarlar. Fraal'ların en üst teknolojisi ve insanlığın yeni icat ettiği bir teknoloji birleşince beklenmedik bir yan etki gerçekleşir: Işıktan Hızlı Seyahat. Bu, yeni bir çağın başlangıcıdır. İnsanlık, kolonizasyonunu bir anda Güneş Sistemi'nin dışına taşıyacak, soğukkanlı, dinginlik abidesi ve barışçıl Fraal'ların haricinde diğer uzaylı ırklarla da ilk temaslarını gerçekleştirecektir.

Dünya; bu sefer galaksiyi arka plan alıp yine kendi aralarında savaştıktan sonra, bir zamanların Microsoft misali şirketleri koloni, kendileri ulus haline gelmişken, hatta yepyeni dinler ya da eskilerinin güncellenmiş versiyonları birer ulus kurarken, ulusları birleştirmesine rağmen bütün dengeleri değişmiş bir hale gelmiştir. İnsanlığın beşiği Dünya, nostaljik anlamlar içeren, hatırlanacak bir evdir artık. Ama insanlık artık evinden kanatlanıp uçmuştur ve gözü sürekli yıldızlardadır.

Sistem, özünde d20'yi kullanıyor kullanmasına ama bize kendi geliştirdiği bir kavramı da tanıtıyor: Durum Basamakları. Temel olarak bu sistemde, belli bir eşiği geçtiğimizde başarmış olmakla iş bitmemektedir. Başarının dereceleri vardır. Ve küçük atmak iyidir.

Yetenek puanlarımızı ortaya koyan kavramlarda pek yabancılık çekmezsiniz: Strength (STR), Dexterity (DEX), Constitution (CON), Intelligence (INT), Will (WIL), Personality (PER) gibi tanıdık şeylerle karşılaşırız. İnsanlık için dünyanın en iyisi ve en kötüsü olarak bu skorlar 4-14 arasındadır. Yetilerimizi (skill) kullanırken onunla doğrudan ilgili skorumuz devreye girer. Bilmediğiniz bir konuda ise (untrained) geçerli olan o konuyla ilgili skorun yarısıdır (aşağı yuvarlayarak).

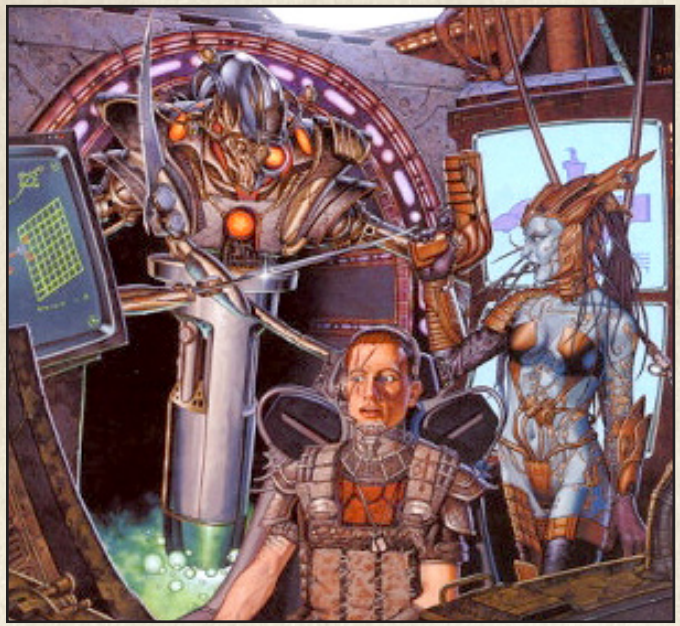
Karakter yaratımında önce ırkınızı seçecek (oynadığınız çağa veya alt kampanyaya göre bu sadece insan da olabilir) daha sonra da bir meslek (profession) belirleyeceksiniz. Combat Specialist ya da Combat Spec'ler (Örn. asker, paramiliter kuvvetler, polis vs.) hızlı davranma ve savaşla ilgili bir yeti türünde genel bir uzmanlık kazanır, Diplomat daima kendine yardımcı olacağına inandığı ikinci bir meslekte de bilgi sahibidir (Örn. Diplomat/Combat

Spec: Subay, Diplomat/Tech Op: Hastane Yöneticisi, Diplomat/Free Agent: Ateşe) ve "bağlantıları" vardır. Free Agent'ların (Örn. özel ajan, profesyonel hırsız, maceracı düzenbaz vs.) bir konuda "sıyrılma" yetenekleri daha fazladır (uzun menzilli silahlardan ya da zihin kontrolünden, siz seçersiniz) ve sıradışı kahramanlık hareketleri gerçekleştirmede yatkınlıkları daha fazladır. Technical Operator ya da Tech Op'lar (Örn. mühendis, bilgisayar uzmanı, pilot, doktor vs.) istedikleri konuları öğrenmeye daha fazla rezerv harcayabilirler.

Bütün herkes avantaj (Perk) alıp unsurlarını pekiştirebilir ya da kusur (Flaw) sahibi olup hem karakterlerini derinleştirir hem de fazladan skill puanı sahibi olurlar fakat sonuçta bütün bu etkenler, bir meslekte ikincil olarak göz önünde bulundurulması gereken etkenlerdir. Öncelikle bir mesleği meslek yapan hangi yeti (Skill) gruplarını kolay öğrenebildikleridir. (Yatkın oldukları Skill gruplarını daima bir skill puanı daha ucuza öğrenirler ve geliştirirler) Çünkü Alternity sisteminin belkemiği, özgün Skill sistemidir.

Hoşunuza Gidecekler: Bir oyuncu olarak hikayeye doğrudan dahil olmanız, oyunun en keyifli hali, 3 bilemediniz 4 oyuncu ile yaşandığı için Oyun Yöneticisi'nin siz oyunculara karakterinizi ve atmosferi yoğun bir şekilde yaşamanıza imkan verecek olması. Düşmanlarınızı kolay öldürebilecek olmanız ve düşmanlarınızın sizi kolay öldürebilecek olmasının sizde yaratacağı coşkulu stres. Sadece saf bilim kurgu değil, kaynak kitaplar veya unofficial eklentilerle X-Files, Supernatural, hatta Merlin misali dizilerin atmosferini yakalama imkanı.

Oyun Yöneticisi olarak hikayenizi; diğer bazı oyunlarda olduğu gibi ölümsüz olduğuna inanıp gerçek hayatta gözü kara bir adamın bile yapamayacağı saçmalıklarla ortasından delen bir oyuncunun bunu en fazla bir defa deneyebileceğini, sonra deneyecek hali kalmayacağını bilerek oynatabilmenin keyfi. Bilim kurgu, X-Files türü hatta okült hakkında önünüze serilen, imkanlarınızı artıran seçenekler. En fazla üç oyuncu, sistem üzerinde ustalaştığınızda ise dört oyuncuyla oynamanın kafa dinginliği.



Olumsuz Yönleri: Kontrol Zar atıp durmak. Sonu gelmez bonus ve penaltıları hesaplamak. Hantal denebilecek bir sistemle uğraşmak.

Seviye atlamanın diğer bazı oyunlardaki çılgın getirilerinin olmaması, bir Skill'in bir sonraki Rank'ını ve ondan sonraki Rank'ını almanın kümülatif zorlaşması nedeniyle oyuncuların seviye atladıklarını hissedememeleri.

Oyun Yöneticisi olarak 5 hatta 4 kişi oynatmaya çalışırsanız korkunç acılar çekmek. Oyuncular "peyniiir" demeye başlamış ve bunu farkedememişseniz hızla "high fantasy" sistemi haline gelmek.

Alternity'den Keyif Almak İçin:

• Oyunu üç ya da dört kişiyle oynayın. Sıra size gelene kadar uyuma, sıkılma, oyundan kopma gibi tehlikelerden, oynatırken de migrene yakalanmaktan kurtulun.

• Oyun Yöneticisi olarak, "cheese build"lere karşı uyanık olun. Gayet de elverişli bazı imkanları olmasına rağmen Alternity "munchkin" oyunu olmamalı. Onun için başka oyunlar var .

• Durum basamak zarı ve kontrol zarını hep bir arada atın, attırın. Aslında mümkün oldukça her zar aynı anda atılmalı. Söylemedi demeyin. Bu sistemin çoğunluk tarafından terkedilmesinde hantal bulunmasının rolü büyüktü.

• Oyun Yöneticisi olarak; olası bonus ve penaltıların ya tartışmasız kompetanı olacaksınız ya da Gamemaster Guide'ın önerdiği ikinci bir yöntemi uygulayacaksınız (Eyeballing denir). Bu yöntemde Yönetici inisiyatifini kullanarak herhangi bir hareketin zorluk ya da kolaylık faktörünü söyler .

• Başta http://alternityrpg.net/ olmak üzere Alternity Fan sitelerini ziyaret edip ufkunuzu açın. Burada bir sürü yeni kampanya, skill, ekipmanın yanı sıra oyunun, yaratıcılarının dokunmaya fırsat bulamadıkları pek çok "kusur" addedilen faktör için akılcı çözümler ve alternatifler bulabilirsiniz. Örneğin; durum basamak zarları için alternatif tablo, başlangıç skill puanı hesaplamasında değişiklik gibi.

Alternity, tanıtırken beni oldukça endişelendiren bir sistemdi. Zamanında bazı özelliklerine bayılmış, ancak bazı kusurları karşısında da kafamızdan bolca saç yolmuştuk. Fakat tanıtım sırasında oyunun keyifli anlarının herşeye rağmen ağır bastığını, bunu bozan tek faktörün "min-max"çılık olduğunu hatırladım. Yönetici ve oyuncular bir ölçüye kadar beraber çalışmalı, Yönetici gerekli her türlü kurnazlığa başvurmalı.

Amber Diceless Roleplaying Game

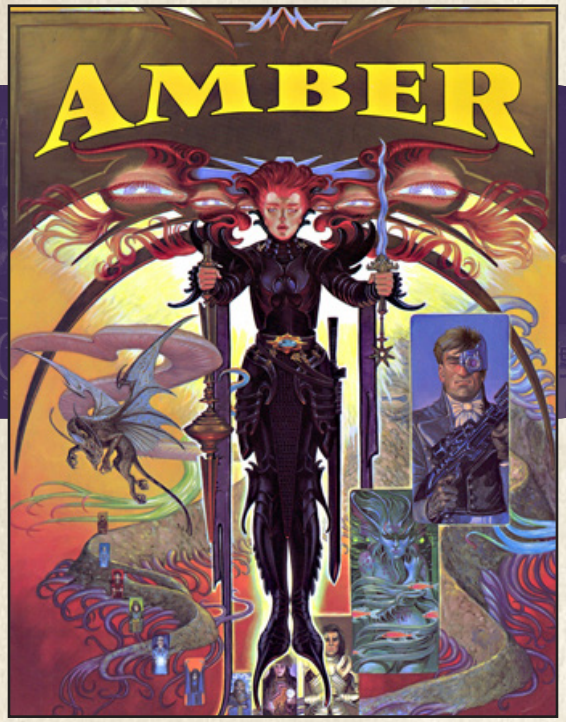
Tasarımcı: Erick Wujcik

Yayıncı Kuruluş: Guardians of Order

Sistem: Kendine Özgü (zarsız)

Çıkış Tarihi: 1991

Tarz: Fantezi



Cihan Türe

Amber RPG, efsanevi bilimkurgu yazarı Roger Zelazny'nin ülkemizde de çevirisi yapılan "Amber Yıllıkları" serisine dayanıyor. Zelazny, pek çok farklı mitolojiyle ilgili eserleriyle tanınıyor. Çeşitli kitaplarında, mitolojik tanrıları farklı perspektiflerden sunmaktadır. Bu sebeple Amber Yıllıkları serisi, bizim bildiğimiz haliyle mitolojileri yaratan, farklı bir boyut (esasında orijinal boyut) sakinlerini başrole koymaktadır.

Bu seriye göre bizim var olduğumuzu dünya, gerçek dünya olan Amber'in sınırsız sayıdaki gölgelerinden yalnızca biridir. Amber'de ise, bu tek gerçek dünyanın kendi halkı ve elbet bu halkın yöneticileri (ki bu mitlerde, periler diyarı kralı olarak bilinen Auberon'dur) ve veliahtları vardır. İşte bu veliaht prens ve prensesler, gölge dünyalar arasında seyahat edebilirler. Gölge diyarlardaki bizlerden, pek çok konuda daha güçlü ve dayanıklı olabilirler. Oyunda, bu veliahtların çeşitli gölge dünyalardaki ya da Amberdeki çocuklarından birini canlandırıyoruz. Böylece Amber`in Kraliyet Ailesi mensubu olarak, değişik güçlerin sahibi oluyor ve elbette akıl almayacak entrikaların başrolüne geçiyoruz. Yani kitaplardan bildiğiniz gibi tüm evrendeki en iyi savaşçı-stratejist olan büyük prens Benedict, ranger'lara ilham verecek bir stile ve soğukkanlılığa sahip Prens Julian, güçlü fiziki yapısı ve güreşe yeteneğiyle Prens Gerard, sahtekarlığı ve ortalıktan kaçmadaki başarısı ile Prens Random, güzelliği efsanevi ve bir eş değeri olmayan prenses Florimel ya da etkileyici ve söz söyleme sanatında usta olan Prens Bleys gibi bir karakter olabiliyorsunuz.

Dikkatli okuyucuların fark edeceği gibi bu karakterler, mitolojilerdeki tanrı imajlarının oldukça benzerleridir. Öyle ki; bazı gölge diyarlarda gerçekten de mitolojik tanrılar olarak kendilerine tapanlar var olmaktadır. Örneğin; başroldeki Prens Corwin ve Bleys, babasının tahtını alan Eric'e karşı gölgelerden ordular toplarken uzun kırmızı kıllı insanımsıları resmen "tanrılarınız sizi, kendi kutsal diyarlarındaki savaşa çağırıyorlar" diyerek kendi dünyalarından alıp Amber'e götürmüşler dir.

Bu noktada Amber'in ne olduğunu biraz daha açıklamak gerekir. Amber, düzenin sembolü olan "Pattern"in bulunduğu merkezdir. Pattern, üç boyutlu ve çok karmaşık olsa da değişmez bir labirenttir. Bunun karşıtlığı da The "Logrus"tur. Logrus da kaosu ve keşmekeşi tanımlayan yerdir. Böylece kozmoloji bu ikisinin arasındaki dengeye göre var olmaktadır. Tabi bu iki odak noktasının dışında sınırsız sayıda gölge dünya vardır. İşte bu gölge dünyalardaki imkanların sınırsızlığı da hayal gücü yüksek oyun yöneticilerinin elinde çok değişik oyun deneyimleri yaşamanıza fırsat sunabilir. Teknolojinin çok ileri ya da geride olduğu bir dünya bulabilirsiniz. Tıpkı insan evriminin farklı ilerlerdiği ya da hiç olmadığı yerler bulabileceğiniz gibi. Doğal olarak kraliyet mensubu olacağınız için bu gölgeler arasında da seyahat edebileceksiniz ve bundan sizi alıkoyabilecek tek şey oyunun içinde düşmanlarınız, oyun dışında ise oyun yöneticinizin hayal gücü olacaktır.

Bu noktada biraz da oyunun sisteminden bahsetmek gerekiyor. Oyunda karakterinizi oluştururken sahip olduğunuz dört farklı nitelik mevcut. Bunlar:

Psyche (irade gücü ve büyü gücünüz), Strenght (güç ve silahsız dövüş), Endurance (dayanıklılık) ve Warfare (her türden silah kullanma ve ordulara komuta etme yeteneğiniz) olarak bulunuyor. Bunların sınırları ise -25`ten başlayıp (normal insan sınırı), -10 (Kaos Sakinleri'nin sınırları) ve 0`a kadar (Amber sakinlerinin normal sınırları) gidebiliyor. Ayrıca 0`ın üstüne çıkma şansınız da var ki; bu da o nitelikte en efsanevi adamlardan olduğunuzu gösteriyor. Elinizde olan 100 puanı da bu niteliklere harcayarak karakteriniz oluşturuyorsunuz. Tabi bunu yaparken aile ilişkilerinizi yani kimin çocuğu, torunu olduğunuzu da belirliyorsunuz. Burada açık

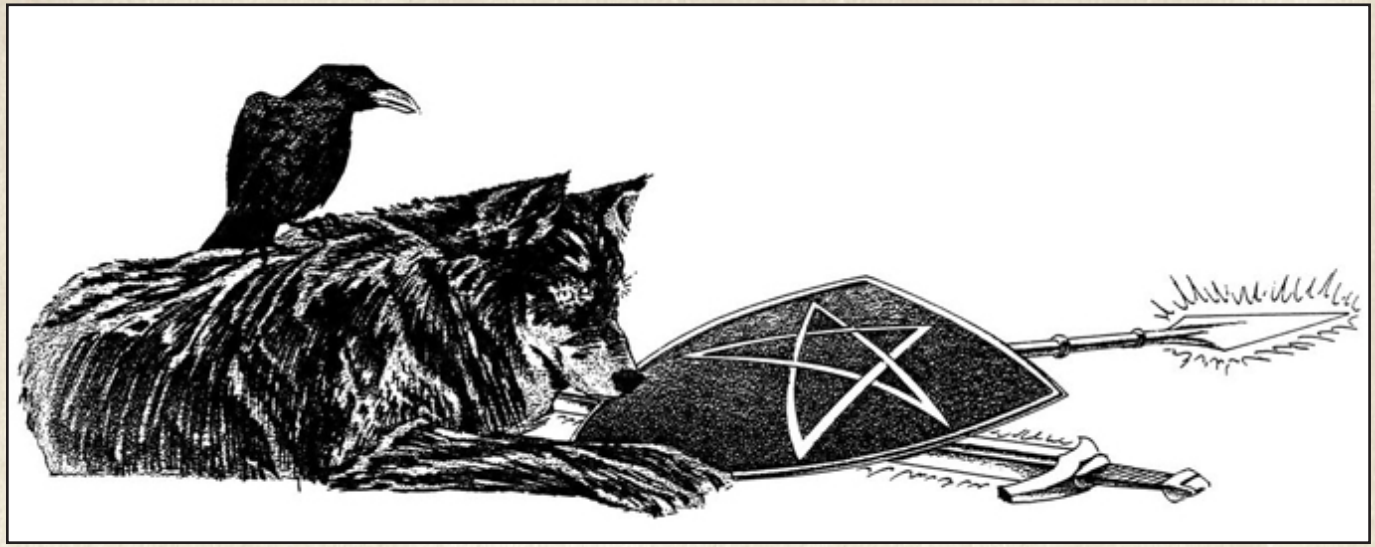
arttırma benzeri bir sistem var. Bu sistem de yönetici ve oyunların beraber katılımıyla yapılıyor. Böylece örneğin psyche değeri daha yüksek olan, bir diğerinin o konuda "üstü" kabul ediliyor ve ailedeki yerinizi de ona göre belirliyor.

Tabi hepsi önemli olsa da, farkı yaratacak en mühim nitelik psyche değeri diyebiliriz. Bu nitelikteki yüksek değerler, telepatik yeteneklere, diğerlerini hipnotize etme, hatta zihinsel olarak emrine almaya kadar gidebiliyor.

Ayrıca Amber RPG'de sahip olacağınız güçler de mevcut. Bunlar da Pattern (Desen'i yürüme, yani gölgeler arası seyahat edebilme ve gerçekliği şekillendirme), Logrus (gölgeler arasından bir şeyler gönderme ve geri alma), Shape-shifting (şekil ve niteliklerini değiştirebilme), Trump (Trump olarak bilenen zihinsel iletişim ve seyahat sağlayabilen kraliyet tarot kartlarının yaratımı) ve Magic şeklindedir. Magic de kendi içinde Power Words (hızlı ve küçük etkiler sağlama), Sorcery (hazırlanma gerektiren detaylı ritüeller) ve Conjuration (küçük nesneler yaratma) olarak ayrılıyor. Doğal olarak bunların daha ileri seviyeleri de mevcut.

Bunların dışında oyunda artifact'ler, şahsi eşyalar ve hatta şahsi gölge diyarlarınız olabiliyor. Hatta bunlara da puan harcayarak kendi iradeleri, güçleri olmalarını bile sağlayabilirsiniz.

Oyunda, herhangi bir çatışma yaşamanız durumunda, yüksek niteliğe sahip olan karakter kazanıyor. Aradaki fark ise bu kaybın ya da kazancın büyülüğünü belirliyor. Şöyle açıklayalım: Serileri okuyanların bilebileceği gibi; Benedict hemen hemen her alanda (özellikle de savaş alanında açık ara) diğerlerinden iyidir. Tek kolu yokken bile kılıç müsabakasında karşılaştığı, normalde korkak biri olmayan Corwin ondan aşırı derecede çekinmektedir. Benzer durum başroldeki Corwin ve Erik arasında da görünmektedir. Daha yüksek pscyhe sahibi olan Erik, bir seferinde Corwin'i hipnotize eder ve sonradan onu hapsedip, gözlerini kör ederek bir zindana attırır. Farklı bir örnek olarak, Gerard belki Benedict hariç kardeşlerin tamamını silahsız dövüşte alt edecek kadar ezici bir fiziksel güce sahiptir. Tabi burada



bu farkların sonuçları belirlenirken adil olmak gerekiyor. Hele ki aradaki fark küçükse kaybeden karakterlere kaçma ya da başka hamle yapma şansı verilmesi bekleniyor.

Görüldüğü gibi oyunun, katılımcılara sunduğu en önemli fark, Amber ve gölge diyarlarda seyahat etme şansıdır. Zarsız olan sistemi, rakamlarınızın pasif olarak sonuca doğrudan etki etmesini sağlıyor. Bu yüzden oynanışı diğer pek çok sisteme göre çok basit olsa da oyunun atmosferini ve özünü anlamak, hele ki daha genç yaş grubuna zor gelebilir. Tabi söylemeye lüzum yok, serilerin tamamını okumuş ve hem karakterlere hem de diyarlara oldukça hakim bir oyun yöneticisi gerekiyor. Deneyimli bir yöneticiyle birlikte, gerçekten farklı bir deneyim yaşamanız kaçınılmaz oluyor. Ancak zarları, hesapları, kesinlik isteyen sonuçları ve stratejileri sevenlere göre bir oyun da değil.

Özetlemek gerekirse; Amber RPG için yeni ve değişik bir sistemden çok, var olan ve sevilen bir dünyada fazla detaya girmeden oyun oynamak isteyenler için düzenlenmiş bir setting denilebilir. Bu yüzden zarsız sistemi pasif olarak her şeyi karşılaştırmalı bir şekilde önünüze seriyor ve sistemle ilgili oyun yöneticisine kalan tek şey, aradaki farka göre sonucu adil bir biçimde belirlemek oluyor. Yani tüm rakamlar, esasında hangi alanda daha iyi ya da daha kötü olduğunuzu gösteren birer tablodan ibaret. Geri kalan her şey oyun yöneticisinin kararına göre şekilleniyor.

Kuzenlerinizle beraber az gelişmiş bir dünyada tanrıcılık oynayabilir, abileriniz yada amcalarınıza karşı Amber'de taht kavgaları verebilir ya da gölge diyarlar arasında sınırsızca seyahat edebilirsiniz. Unutmadan, gittiğiniz diyarlarda kendi gölgenizle karşılaşırsanız her türlü duruma karşı hazırlıklı olmayı unutmayın!

Ashen Stars

Tasarımcı: Robin D. Laws

Yayıncı Kuruluş: Pelgrane Press

Sistem: Gumshoe

Çıkış Tarihi: 2011

Tarz: Bilim-Kurgu / Space Opera

Serkan ÖZAY

Sizi bilmem ama ben "Space Opera" türünde dizileri çocukluğumdan beri çok sevmişimdir. Star Trek, Battlestar Galactica ve Firefly başta olmak üzere türün pek çok güzel örneğini heyecanla takip etmişliğim vardır. İşin komiği; space opera, Türkçeye "pembe dizi" olarak yerleşmiş "soap opera"dan türetilmiştir. Yani aslında az önce iflah olmaz bir "uzayda geçen pembe dizi" takipçisi olduğumu itiraf etmiş oldum.

Daha önceleri keyifli bir space opera oynatabilmek için Mutants & Masterminds kuralları kullanmış, ancak bir hayli hazırlık yapmış olmama rağmen çok keyifli bir oyun deneyimi ortaya koyamamıştım. Uzun süren arayışım bir süre önce Pelgrane Press'in yayınladığı kitaplar hakkında araştırma yaparken karşıma çıkıverdi. Yıllardır komşu galaksilerde aradığım sistemi sonunda bulmuştum: Ashen Stars!

Ashen Stars, Pelgrane Press'in Trail of Cthulhu, Esoterrorists ve Mutant City Blues gibi oyunlarıyla üne kavuşan, araştırma ve keşif temalı rol yapma oyunları için şahane bir çözüm olan Gumshoe kuralları üstüne kurulmuş. Ayrıca space opera türünde hikaye anlatımı için gerekli bütün özellikleri içerecek şekilde kaleme alınmış. Ashen Stars'ın hikayesi özetle şöyle:

Pek çok gezegenin katılımıyla bir araya gelmiş Combine adı verilen ütopik birliktelik, uzun yıllar boyunca barış ve bolluk içinde varlığını sürdürmüş. Ancak yaklaşık iki yüzyıl süren bu rüya, kısa süre içinde tüm Combine'a yayılarak tam on yıl sürecek bir savaşı başlatan Mohillar adlı bir ırkın ortaya çıkmasıyla son bulur. Savaşı kıl payıyla kazanan Combine'da kutlamalar çok kısa sürer. Zira yıllar süren savaşın faturası ağır bir ekonomik çöküş olmuştur. Bünyesindeki gezegenlerin ihtiyaçlarını ve güvenliğini sağlayamayan Combine'ın küçülme süreci başlamıştır. Birkaç yıl içinde pek çok gezegen üyelikten çıkmış, baş gösteren kıtlık ve başıboşluk yüzünden karaborsa, kaçakçılık ve korsanlık yükselişe geçmiştir. Bir zamanlar içlerinde yüzlerce iyi eğitimli subayları olan ışıl ışıl Combine devriye gemileri sayesinde sağlanan güvenlik artık karşılanamadığı için mevcut durum gitgide daha da kötüye gitmektedir.

İşte tam olarak bu noktada biz devreye giriyoruz. Combine, elinde kalanları koruyabilmek için Lasers (Lisensed Autonomous Zone Effectuators) adı verilen freelance kanun sağlayıcılarını görevlendirmektedir. Oyuncular, her biri kendi alanında uzman ve birbirini tamamlayan yeteneklere sahip Laser mürettebatını canlandırırlar.

Bu arada araya bir not düşmüş olayım: Ashen Stars'ın hikayesinin 2005 yılında Olağan Şüpheliler ve X-Men filmlerinden tanıdığımız ünlü yönetmen Bryan Singer'ın hiç hayata geçememiş "Star Trek: Federation" adlı projesiyle aşırı derecede benzerlik gösterdiğini fark ettim. Uzun uzun anlatmak yerine ilgilenenlerin okuyabilmesi için şu linki paylaşıyorum: http://en.memory-alpha.org/wiki/Star_Trek:_Federation

Tekrar konumuza döneyim: Ashen Stars'ta seçebileceğiniz insan dahil tam yedi farklı ırk var. Bunları klasik bir sistem tanıtımı anlayışıyla tek tek yazmak yerine bilim kurgu takip edenleri her yönden tatmin edecek seçenekler olduğunu belirtmek isterim. Uzay böceği bir ırktan tutun da psişik bir ırka, iri yarı savaşçı bir ırktan hanım oyuncuların severek oynayabileceği güzeller güzeli elf türevi bir ırk bile var.

Irk seçiminden sonra her oyuncu assignment adı verilen iki farklı görev seçiyor. Bunlardan biri mürettebatın gemi içindeki, diğeri ise gemi dışındaki görevlerini belirliyor. Gumshoe sistemi, hikaye akışında her türlü ipucunun konunun uzmanı oyuncuya direk verilmesini öngörüyor. Bu yüzden altışar adet gemi içi ve dışı (ground ve warpside) görevlerin hiçbirinin

boş bırakılmaması gerekmekte. Eğer oyuncu sayısı altıdan azsa bazı oyuncuların birden fazla groundside ya da warpside assignment alması gerekiyor. Bu assignment çeşitlerini de tek tek yazmayacağım, ancak space opera tarzında dizilerden çok iyi bildiğiniz görevler olduğunu söylemem yeterli olacaktır .

Daha önce de söylediğim gibi; Gumshoe kuralları gereği, hikayede ipucu değerini taşıyan hiç bir şey için zar atılmıyor. İlgili yetenek hangi oyuncuda varsa bilgi otomatik olarak ona veriliyor. Bu sistem, zamandan kazanmak adına oldukça iyi bir yöntem. Zira kendi deneyimlerimden de çok iyi bildiğim üzere; tutturulamayan bir yetenek denemesi yüzünden söz konusu ipucunu oyunculara verebilmek için dolaylı yollara başvurarak oyun seanslarını gereksiz yere uzatmak zorunda kaldığı çok olmuştur.

Diğer yandan sistemde ipucu harici tüm diğer skill denemeleri için oyuncunun yeteneklere oyun başında yatırdığı her rank, pool olarak kullanılıyor. Yani oyuncu attığı altılık zarın üstüne skill'e ait pool'un ne kadarını kullanacağını zarı atmadan önce seçiyor. Bu sistem oyuncuya bazı esneklikler sağlarken diğer yandan pool'larını pervasızca tüketirken dikkatli olması gerektiğini sürekli hatırlatıyor. Zira pool'lar hikayenin kilit noktalarında yenileniyor.

Oyundaki bir diğer güzel yenilik ise uzay gemisi savaşları. Normalde bilim kurgu türündeki rol yapma oyunu sistemlerinde uzay gemileri için bir koca sayfa uzun uzadıya karakter kağıdı gibi yetenek listesi tutulur. Ashen Stars ise geminin güçlü ve zayıf özelliklerini, kargo kapasitesini, sistemlere harcayabileceği ekstra enerjiyi, aylık bakım masrafını ve hasar durumunu kısaca özetleyerek veriyor. Savaşlar ise tüm mürettebatın katılımıyla gerçekleşiyor. Uzay savaş kuralları çok basit bir sistem gibi görünmesine rağmen oyuncuların gemileriyle yapabileceği taktiksel olarak pek çok seçenek sunuyor. Bunu ne kadar anlatsam boş, bizzat okumanız gerekli.

Hikaye anlatım tekniğiyle yakından ilgilenenlerin bileceği gibi, dizi senaryolarında uygulanan prosedürel bir yöntem vardır. Ashen Stars, prosedürel hikaye yaratma tekniğini kendi evrenine nasıl yansıtabileceğinizi detaylı şekilde anlatıyor. Prosedürel hikaye anlatma teknikleriyle ilgili Star Trek üstünden bazı örnekler eğer ilginizi çekerse şu linke bir göz atabilirsiniz: http://www.bargaintuan.com/startrekplotgenerators.php

Sistemin kötü yönlerinden de bir miktar bahsetmem gerekiyor şu noktada: Beni rahatsız eden tek şey, kitabın içinde bulacağınız illüstrasyonların çok az olması ve kapak dışında hiç birinin yüksek kaliteli olmaması. Bu elbette bir miktar can sıkıcı. Ne yazık ki Pelgrane Press'in yayınladığı pek çok eserde aynı sorunla karşılaşıyoruz. Bunu tamamen mali sebeplere bağlıyorum.

Ashen Stars'ı elbette başka evrenlere de uyarlayabilirsiniz. Ancak kendi deneyimlerimlerime göre; Star Trek, Babylon 5 ya da Battlestar Galactica gibi derin evrenler oyuncuların gözünü korkutabiliyor. Bu da parti toplamanızı zorlaştırabilir. Ancak Ashen Stars gibi genel bir evrende geçecek bir hikaye için daha nispeten daha kolay kadro toparlayabilirsiniz. Elbette etrafınızın elf, cüce, kılıç, büyü, vampir ya da kurtadam senaryolarını tercih eden oyuncularla sarılı olma ihtimali daha yüksek. Yine de şansınızı zorlayın derim. Bence masanızdaki herkes çok eğlenecek!

Call of Cthulhu 5th Edition

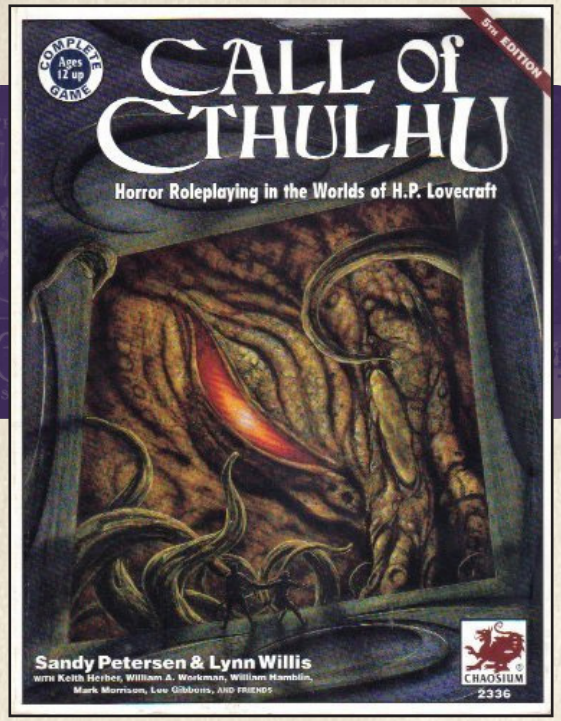
Tasarımcı: Sandy Peterson, Lynn Willis

Yayıncı Kuruluş: Chaosium

Sistem: Basic Role-Playing

Çıkış Tarihi: 1992

Tarz: Korku, Gizem, Dedektiflik



Özlem Buket DURU

Korku oyunlarının şüphesiz en kült ismi olan Call of Cthulhu, Cthulhu Mitosu'nun yaratıcısı Howard Phillips Lovecraft'in ünlü öyküsüyle aynı ismi taşır. Oyunun ilk versiyonu 1981'de yayınlanmış olup pek çok kez güncellenmiştir, 6. kitap 2004'te basılmıştır (Arada 5.5, 5.6 gibi sürümler de mevcuttur o nedenle bu 6 sayısı sizi aldatmasın). Call of Cthulhu, temel bir çerçevedir, Delta Green başta olmak üzere pek çok eklemesi yapılmıştır ve Cthulhu d20, Trail of Cthulhu ve Cthulhutech ile gerek sistemsel, gerek düzenleme olarak değişmeye ve gelişmeye devam etmektedir. Ben şimdilik ilk defa bu oyunun yöneticiliğine başlarken kullandığım 5. versiyondan söz edeceğim.

Call of Cthulhu'nun özellikle ilk çıktığı tarihlerdeki en önemli yanı şudur; tehlikeli zindanlarda dolaşıp ejderha öldüren, dayanıklı yahut büyü yaparak epik savaşlara giren kahramanları değil, bir kurşunla ölebilecek sıradan insanları oynarsınız. Bu insanların en büyük gücü, sahip oldukları akıl ve bu aklı kullanarak ulaşabilecekleri bilgilerdir. Oyuncular için hazırlanan senaryolarda öngörülen ilerleme şekli dedektiflik yapmalarıdır; yani hikaye örgüsünü ipuçları bularak çözmeleri, bolca komplo teorisi eşliğinde Sherlock Holmes türü bir yapıda ilerleyen gizem perdesini aralamalarıdır. Bu esnada elbette kas gücü ve dayanıklılığa da ihtiyaçları olacaktır, bu nedenle değişik etnik kökenler ve meslek gruplarından partiler yaratılarak oyun içi dinamizmin ayarlanması hiç de zor değildir.

Oyunun dedektiflik kısmını vurgulamak için, karakterlere "investigator", yani araştırmacı ismi verilir. Oyun yöneticisine ise "Sırların Koruyucusu" gibi bir manaya gelen Keeper, yani Muhafız denir. Karakterlerin en büyük amacı, Muhafız'ın onlara verdiği ipuçlarını bulup çeşitli komploları, cinayetleri yahut esrarengiz olayları aydınlatmanın yanı sıra, akıl sağlıklarını da korumaktır. Bu, bizi Call of Cthulhu'nun en eşsiz yanı olan Sanity kavramına getirir.

Normal rol yapma oyunlarında, karakterlerin fiziksel, zihinsel ve sosyal skorları vardır. Ancak Call of Cthulhu, bunlara ek olarak sanity, yanı akıl sağlığını ölçen bir skor getirir. Akıl sağlığının neden bu oyunun en hayati skoru olduğunu açıklayabilmem için de, tabii ki önce oyunun hikayesine kısaca değinmem gerekir.

Dünya yeni biçimlendiğinde, Yüce Eskiler adıyla bilinen bazı kudretli yaratıklar tarafından yönetiliyorlardı. Hem Dünya'nın şekillenmesi, hem de kendi aralarındaki savaş güçlerini yitirerek insanlığın duyu organlarıyla algılayamayacakları boyutlara hapsolmalarına neden oldu ve çoğunun kader ve kudretlerini gök cisimlerinin devinimine bağımlı kıldı. Yıldızlar binlerce yılda bir olsa da uygun konuma geldiğinde, bu varlıklar yeniden dünyaya gelmenin, güçlerini kazanmanın yollarını arar oldular ve bunun için insanları kullanmaya başladılar. İnsanların rüyalarına girerek, kendi hizmetkarları olarak uyanmalarını sağladılar ve Dünya'yı şekillendirmeye çalıştılar. Bu rüyalar, oyun gerçekliğine Dreamland adıyla etki eder. Dolayısıyla bazı hikayeler rüyalar içerisinde geçebilir.

Bir şekilde bu olaylar karakterlerimizin yaşamlarına dokunur ya da en klasik stille bunlarla uğraşan bir akrabaları cinayete kurban gider ve onları da bu esrarengiz olayları incelemeye sürükler. Araştırmacılar, olay silsilesi ilerledikçe Dünya'nın aslında hiç de bildikleri gibi bir yer olmadığını, açıklayamadıkları pek çok şey olduğunu görerek akıl sağlıklarını yitirmeye başlarlar. Bunun rol yapma kısmına yansıması için, karakter kadar oyuncunun da gizemi, şaşkınlığı ve korkuyu hissetmesi gerekir. Bu nedenle Call of Cthulhu'da oyun yöneticisi son derece kompleks bir hikaye alt yapısı hazırlamalı ve insan psikolojisinden de biraz anlamalıdır. Burada yöneticinin temel görevi, oyunculara karmaşık bir plotu çözdürerek tatmin yaşatmak ve bu esnada korkudan kaynaklanan his dışavurumlarıyla oyuncuları deşarj

etmektir.

Call of Cthulhu ilk çıktığında 20'li yıllarda geçiyordu ve özellikle o yılların Amerika ve İngiltere'sindeki savaş sonrası karamsar atmosferi baz alıyordu. Daha sonra eklenen 40'lı yıllarda, Amerikan mafya dönemi baskın gelir. 90'lar ise artık pek çok teknolojinin geliştiği, insanları korkutmanın daha zor olduğu modern çağlardır, pozitif bilimleri hayatlarının merkezi yapmış insanlar, haliyle bu tür varlıkların gerçek olduğuna inanmakta daha zorlanacaklardır. Elbette bir kere inandıklarında çok daha büyük psikolojik darbe yiyeceklerdir.

Oyuna adını veren Cthulhu, Pasifik'in güneyinde yatan R'yleh adlı batık şehirde uyuyarak rüya gören bir yaratıktır. Kafasında ahtapot gibi dokungaçlar bulunan, kanatlı, pençeli, insan gibi iki kollu ve iki bacaklı olmasına rağmen grotesk ve pullu bir bedene sahip olarak tasvir edilir. Lovecraft, genellikle yaratıkları yahut olayları fiziksel özelliklerinden çok duygu yansımalarıyla tasvir eder. Bu özelliği yeni nesil tarafından eleştirilmesine, yazarlığının iyi bulunmamasına hatta alay konusu olmasına neden olmuştur. Aslında bu tarz, pek çok yazara olduğu gibi oyun yöneticisine de ana elementleri koruyarak istediklerini ekleme olanağını vermiştir.

Deli Arap Abdul Alhazred'in yazdığı Necronomicon adlı kitap, bu yaratıklardan bahseder. Lovecraft'in yarattığı mitosun öyle güçlü bir etkisi olmuştur ki, Necronomicon'u gerçek bir kitap zannedenler olmuştur. Stephen King tarafından eklenen De Vermis Mysteriis, cadı avlarından kalma Grand Grimoire gibi kitapların da hikayelerde adı geçer. Necronomicon'un Sam Raimi'nin Evil Dead serisine ve Giger'ın bazı işlerine ve pek çok müzik grubuna ilham olduğunu da belirtmem gerekir.

Cthulhu Mitosu'nun yaratıcısı H.P. Lovecraft olmasına rağmen, 1920'lerdeki Weird Tales ekolünden 2000'li yıllara kadar pek çok yazar bu gerçeklikten çok etkilenmiş ve bu doğrultuda hikayeler yazmışlardır. En ünlü örnekler Robert E. Howard (Sevenleri, Conan'ın bazı sayılarındaki bilinmeyen boyutlardan gelmiş dehşetengiz yaratıkları hatırlayacaklardır) Ambrose Bierce, Clive Barker, August Derleth, Fritz Leiber, Stephen King sayılabilir. Tüm bu hikayeleri derleyerek Cthulhu Mitosu'nun detaylarındıran kişi ise August Derleth'tir.

Call of Cthulhu'nun, Lovecraft'in gotik korku ekolünden geldiğini ve son derece karamsar bir yapısı olduğunu unutmamak gerekir. Karakterler kadar oyuncular da bu Dünya'da ne kadar gelip geçici varlıklar olduklarını idrak etmeliler. Hikayeye devam ediş nedenleri, bu geçiciliğe duydukları isyan hissiyle dengelenebilir. Bir şeyleri değiştirebilecekleri, hiç olmazsa bazı şeyleri erteleyebilecekleri umudunu kaybetmemeliler, ancak bu uğurda çok ağır bedeller ödeyeceklerinin de bilincinde olmalılar. Bu oyunda mutlu son yoktur, oyuncunun en azından tanıdığı Dünya'ya ait bazı şeylerin devam ettiğini görerek kendi kendini mutlu edebilmesi vardır. Soyunun devam etmesi, her ne kadar artık yanlarında olamasa da sevdiklerinin hayatının kurtulması gibi bazı örnekler verebiliriz.

Castle Falkenstein

Tasarımcı: Mike Pondsmith

Yayıncı Kuruluş: R.Talsorian Games

Sistem: Kendine Özgü

Çıkış Tarihi: 1994

Tarz: Steampunk, Fantezi

Alp BİLGİN

1800'ler çok önemli bir devrime şahit oldu, yüzyıllardır politik gücü ellerinde tutan asilzadeler, idealist düşünür ve isyankar emekçilerin ayakları altında ezildiler. Kibirli soylular, atalarının aymazlıklarına bedel olarak kellelerini verdiler; halkıyla öteden beri iyi geçinenler güçlerini barış içinde devrederek yeni dünya düzeninde kendilerine yer edindiler .

Avrupa'da devrim rüzgarları eserken kimse savrulan peri masallarına el uzatacak durumda değildi, hayatta kalan prensler ya tüccar, ya da bakan oldular, prensesler yasalarla belirlenen harçlıklarına talim ettiler. Yazarların hayal güçlerini besleyen, nice romana, tiyatroya ve şarkıya konu olan soyluluğun büyüsü, akılcılığın "Onların bizden üstün olduğunu kim söyledi?" sorusu karşısında tutunamadı. Her ölen olgu gibi soylu hayatının büyüsü ve şatafatı için de yas tutanlar oldu. Bu modern çağ ozanları çok çabuk unutulmuş ve unutturulmuş bir zamanın; saraydan kız kaçıran cesur ve yakışıklı prenslerin, saray entrikalarının, yüzlerce kişilik yemekli partilerin ve Viktoryan hayatın hikayelerini yazdılar.

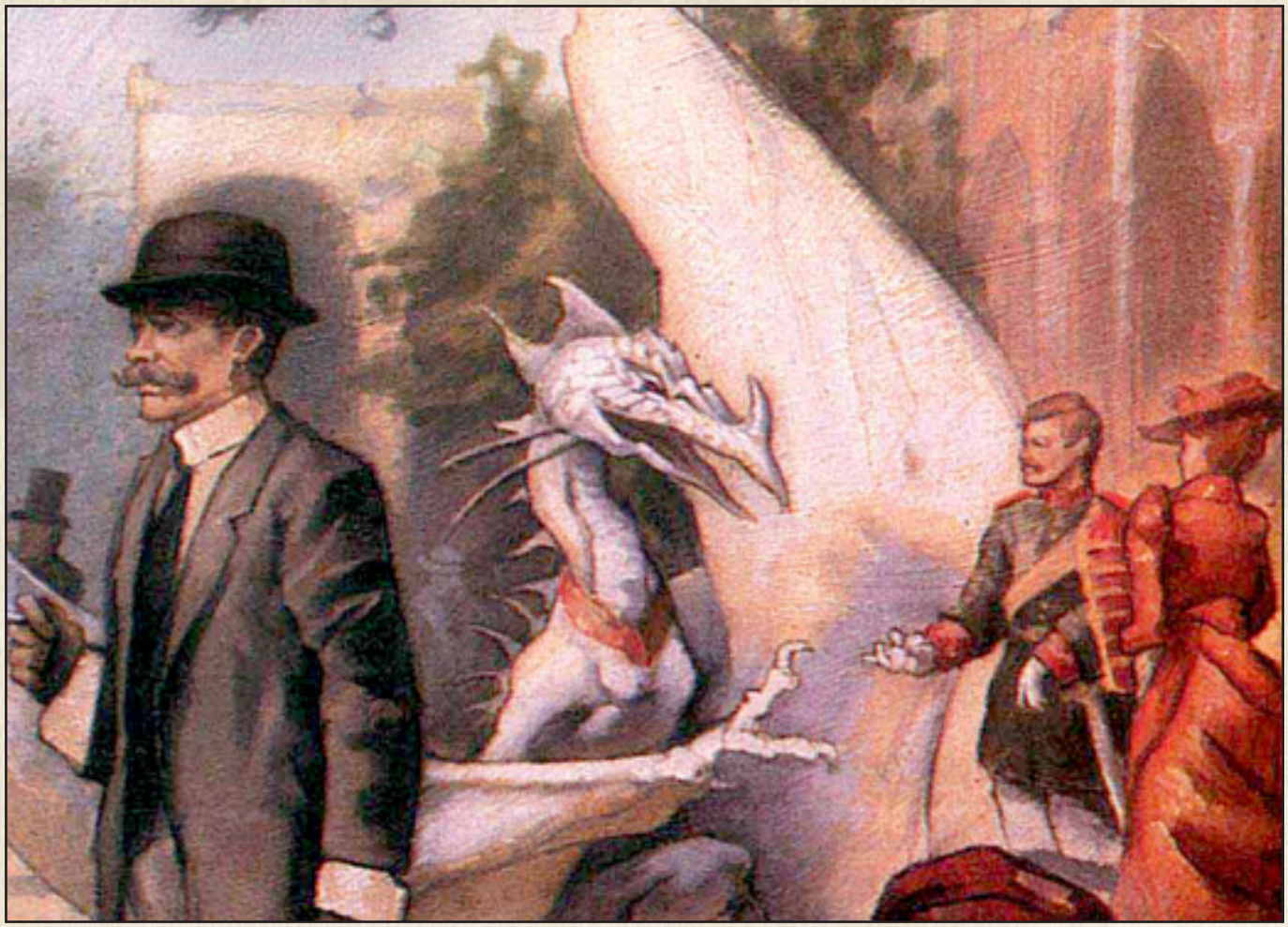
Castle Falkenstein oyunları oyuncuları bu sihirli çağa götürür. Oyuncular kitaptaki rehberimiz Thomas Edward Olam'ın "Yeni Avrupa" adını taktığı Dünya'nın yüksek sosyetesinde boy gösterir; aşk, onur ve krala karşı görevleri için maceralara çıkarlar. Kahramanlar sol koluyla prensesi taşırken, merdivenin trabzanlarından zerafetle kayar ve bir yandan merdivendeki askerlerin kılıç darbelerini savuşturur. Büyü hayatın ayrılmaz bir parçasıdır. Hem iyi hem de kötü bütün doğaüstü canlılar Yeni Avrupa'da yaşarlar. Cücelerin üretim yeteneği ve insanların Sanayi Devrimi'nin aynı yerde bulunması elektronik devrim öncesi teknolojinin çok daha verimli kullanılmasına sebep olmuştur. Bugünlerde yeni yeni yapacak teknolojiye sahip olduğumuz araçlar, Yeni Avrupa'nın asilzedeleri ve ayrıcalıklı kişileri tarafından ilgiyle takip edilir ve kullanılır.

Castle Falkenstein iskambil kartı temelli bir sistem kullanır. Her oyuncunun elinde ortak desteden çektiği 4 kart vardır. Karakterlerin özellikleri de maça, karo, kupa ve sinek kart gruplarından biriyle eşlenmiştir. Oyuncu bir özellik kullanırken elinden özelliğin grubundan bir kart oynarsa, kartın değeri özelliğe eklenir. Farklı grupların kartlarını kullanmak da mümkündür ama bu durumda kartlar sadece bir puan değerindedir. Örnek vermek gerekirse, eğer oyuncu atletik özellik kullanacaksa sinek kartı oynayarak şansını arttırabilir, ama elindeki sinek kartlarının değerini düşük buluyorsa elindeki sinek kartlarını oynadıktan sonra diğer kartları da birer puan için oynayabilir.

Çatışmalar genel sistemden çok farklı değildir, karşı karşıya gelen karakterler sırayla birbirlerine saldırırlar; saldıran saldırı özelliğini seçebilirken, savunma özelliği her zaman athletics adlı yetenektir. Saldıranın toplam skill check değerinin savunanın toplam skill check değeriyle ilişkisine göre hasar belirlenir. Kişinin can puanları negatife düşerse bayılır, fakat birisi bilinçli bir şekilde öldürmedikçe ölmez.

Oyunun içinde geçtiği dönem sebebiyle oyuncular haftalık olarak düelloya davet edileceğinden, hem ölüm oranının azalması, hem de oyunun hızlanması için normal sistemden bağımsız olarak daha az detaylı ve daha hızlı kurallar kullanılır. HP sistemi basittir. Ortalama insanın 3-4 HP'si vardır, silahlar da genelde 1-3 arasında hasar verirler. Nazik beyler ve bayanlar için non-lethal HP sistemi vardır, tokat yemek, koşmaya zorlanmak, küfür duymak gibi olaylar non-lethal hasar verir. Maceracılar doğal olarak bu hasardan etkilenmez.

Büyü sistemi için ayrı bir iskambil kartı destesi kullanılır, büyüler tek tek araştırılmalı ve büyünün özelliklerine göre hangi kart grubuna bağlı olduğu belirlenmelidir, aynı zamanda büyünün parametrelerine göre gücün enerji bedeli de belirlenir. Büyücü



büyü yapma niyetini belirttikten sonra oyun içinde konsantre olduğu her iki dakika için büyü destesinden bir kart çeker. Amaç büyünün ait olduğu gruptan kartların sayı değerleriyle büyünün enerji bedeline ulaşmaktır. Diğer kartlar oyuncunun isteğine göre destenin altına konulabilir ya da diğer denemelerde olduğu gibi sadece bir enerji değeri için kullanılabilir.

Büyü için başka gruplardan kartlar kullanmanın sakıncaları da vardır, çünkü bu kartlar aynı zamanda büyünün istenmeyen sonuçlar doğurmasını temsil eder. İlüzyon büyüsü için kullanılan kupa kartları büyücünün duygusal dengesini bozabilir ya da aynı büyü için kullanılan karo kartları illüzyonun gerçeğe dönüşmesine neden olabilir. Eğer büyü yapılırken joker çekilirse büyü o anda patlar ve patlamanın etkileri tamamen DM'in hayal gücüne bırakılmıştır .

Maceracı, Casus, Anarşist, Kötü Kadın, Deli Dahi, Dedektif, Kaşif, Centilmen Hırsız gibi 18. ve 19. yüzyıl popüler edebiyatının en sevilen karakter tipleri Castle Falkenstein oyunlarına uygundur. Sherlock Holmes, Kaptan Nemo, Arsène Lupin, Lucifer Box, Profesör Moriarty, Monte Cristo Kontu, D'Artagnan gibi popüler karakterler veya benzerleri Yeni Avrupa'da her an karşınıza çıkabilir .

Karakter kaydı tutma, küçük not defterlerinde karakterin günlüğü tutarak sağlanır, karakter gelişimi tamamen DM inisiyatifindedir, arada günlüklerin okunması ve sık kullanıldığı görülen özelliklerin geliştirilmesi esastır. Karakterlerin sadece sayı yığını olmaması için kural kitabı içinde her türlü olanak ve fikir sağlanmıştır. Geleneksel stat - skill ayrımı yoktur, karakterlerin matematiksel özellikleri skill ve stat arası çok genel skilllerle belirlenir .

Castle Falkenstein, oyun kurallarının olabildiğince genel ve matematiksel olmasına uğraşıldığı bir endüstride, belli bir edebi türe yönelik olarak çok dikkatle hazırlanmıştır. Oyuncuların meta konuşurken bile karakterden çıkmaması önerilir. Öyle ki kural kitabı, dünyamızdan Yeni Avrupa'ya geçen bir insan için seyahat rehberi olarak yazılmıştır, roleplay dahilinde açıklanamayacak kadar meta olan bilgiler dahi "Bak bu dünyadaki insanlara FRP öğrettim, böyle oynuyoruz." bahanesiyle kitabın hikayesine katılmıştır. Bu haliyle de oyun masaüstü RPG'den çok, masaüstü LARP'a benzer. Oyunun sonsuz geyik potansiyeli ve mekanikten bunalmış insanlara çok iyi gelen çoğunlukla "DM'in dediği olur" eğilimine sahip kurallarıyla çoğu alternatif oyundan daha özgündür.

Herkesin oyun oynama sebebi farklıdır elbette, tek istediği zar atıp büyük sopalarla canavarlara vurmak olan oyuncular veya oyun içinde mekanik detay ve kurallarda tutarlılık isteyen masaüstü generalleri düzenli olarak Castle Falkenstein oynamaktan pek fazla hoşlanmayacaktır.

Changeling the Lost

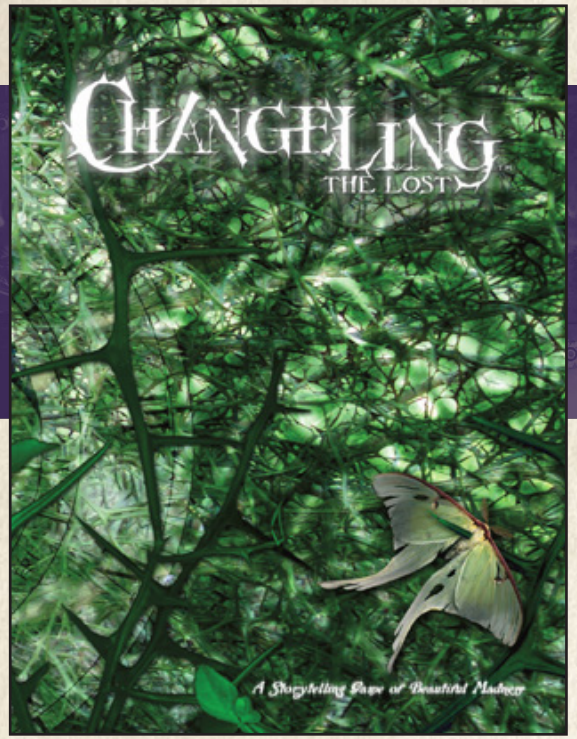
Tasarımcı: Ethan Skemp

Yayıncı Kuruluş: White Wolf Studio

Sistem: Storytelling Adventure System

Çıkış Tarihi: 2007

Tarz: Korku



Berkay AYANOĞLU

"Tüm yapraklar sarardı, ve tüm otlar kahve.
Tüm geceler daha uzun, güneş battı bile.
Dallarda kargalar, kurtlar yabanda.
Diğerleri bekler karanlıklarda.
Hoşçakal çocuk."

Bugün de diğer sabahlardan pek farklı başlamıyor. Erkenden uyanıyor, giyinip kahvaltınızı ediyor, geç kalmadığınıza emin olmak için saate bir göz attıktan sonra eşinizi öpüyor, gitmeden önce çocuğunuzu kucaklıyor ve kapıyı açıp işe gitmek üzere yola koyuluyorsunuz İşte o anda bahçenizde yürürken o günü diğerlerinden farklı kılacak an gelip çatıveriyor. Tam da arabanıza bineceğiniz sırada çalıların arasından gelen bir fısıltı duyuyorsunuz. Sanki... Birileri sizi isminizle çağırıyor gibi. Merak ve heyecan içinde ağaçlık alana bakıp ne olup bittiğini anlamaya çalışırken, kendinizi aniden "Fae" soyu tarafından Arcadia'ya isteğiniz dışında taşınırken buluyorsunuz. Bir süre sonra Arcadia'dan kaçmayı başarıp kendi dünyanıza döndüğünüzde ise maalesef artık hiçbir şeyin eskisi gibi olmadığını acı içinde görüyorsunuz. Sizin yerinize başka birini koymuşlar. Siz Arcadia'da en fazla bir sene geçirmiş olmanıza rağmen kendi dünyanızdaki zaman görünüşe bakılırsa neredeyse on katı daha hızla ilerlemiş! Gerçide bıraktığınız dünyada tam on sene geçip gitmiş! Dünya güzeli küçük kızınız Elif artık on beş yaşında. Eşiniz ise hiçbir şeyin farkında olmadan sizin bir taklidinizle beraber yaşamını sürdürmüş ve şimdilerde kırk yaşını devirmiş. Siz ise aynı yaşlarda kalmışsınız. Diğerleri sizi eski insan kimliğinizle görse de bir faydası yok, çünkü gerçekte maske ile örtülü, insanla peri arası bir dış görüntünüz var artık. Geri döndüğünüz bu dünyada artık bir kimliğiniz ya da hayatınız yok! Bundan böyle sizin gibilerle yaşamak zorundasınız.

Artık kayboldunuz...

White Wolf Studios'un piyasaya sürdüğü mükemmel bir oyunu daha sizlerle paylaşıyorum. Oyunumuz on beş yıldır World of Darkness için birbirinden güzel oyunlarına imza atan, White Wolf Studios'un efsane yazarı Ethan Skemp imzasını taşıyor. Bu oyun, ENnie Awards'ta, 2008 yılında "En İyi Çizim", "En İyi Ürün Değeri", "En İyi Yazım Tekniği" ve "Yılın Ürünü" dalında tam dört altın ödülü yanında, iki dalda da gümüş ödül alarak toplamda altı ödül birden toplamıştı.

Bu oyunun temaları; güzellik ve zulüm, zerafet ve kan, korku ve eğlencedir. White Wolf Studios'un zümrüt yeşili mücevheri ve karanlığın dünyası için yazılmış belki de en iyi oyunudur; Changeling: The Lost.

Arcadia'da, Fae adı verilen bir peri ırkı yaşar. Fakat maalesef bizim masallardan bildiğimiz sevecen, yardımsever periler değil bunlar. İnsansı olmayan bir mantıkla hareket eden, iyilik, dostluk, sevgi, saygı gibi duyguları olmayan varlıklar bunlar. Bizleri kaçırıp kendi diyarlarına götürüyorlar. O anki ruh hallerine göre bize iyi ya da kötü davranabiliyorlar. Öngörülebilecek hiç davranışsal bir dengeleri yok. Bizi bir oyuncak ya da köle gibi kullanıyorlar. Kendilerince bir oyun oynuyorlar. Eğer bizden sıkılırlarsa canımızı yakabiliyor, öldürebiliyor, kesebiliyor, serbest bırakabiliyor ya da canları o anda her ne isterse onu yapıyorlar. Buradaki yaşantımız kesinlikle pek bir nahoş geçiyor.

Sonra bir şans yakalayıp, Arcadia'yı sarmış "Hedge" adlı canlı bitki örtüsünden oluşmuş labirente dalarak zar zor da olsa bir şekilde kaçıyoruz. Şansımız da yaver gidiyor ve kendi dünyamıza dönmeyi de başarıyoruz. Ama artık ne biz, ne de dünya eskisi gibi değil. Ya çok yaşlanmışız ya da çok genç kalmışız geride bıraktığımız dünyaya göre. Yerimize "Fetch" adı verilen, bizim duygu düşüncelerimizi taklit edebilen bir varlık konmuş. Tanıdığımız tüm insanlar sanki biz hiç ayrılmamışız gibi kendi hayatlarına devam etmiş. Peki... Şimdi ne yapmaya karar vereceksiniz? Korkup tüm bunlardan

saklanacak mısınız? Belki de yerinize geçen o Fetch'i öldürüp öcünüzü almak istersiniz değil mi? Peki Fae'lere karşı birlik olma cesaretini gösterebilecek misiniz? Cevaplar zamanla gelecektir elbette...

Yanında kaldığımız Fae'ye göre farklılık gösteren doğaüstü güçlere sahibiz. "Contract" denilen bu güçleri geri kazanmak, ancak insanlara has duygularla beslenirsek gerçekleşebiliyor. Misal birine saldırıyor ve tehdit ediyoruz ki, saldığı korku duygusu bize güçlerimizi tekrar kullanma şansı versin. Ya da üzüntü ve kederin çok yoğun olduğu bir cenaze törenine katılıp kederle besleniyoruz.

Sizin gibiler kendilerine bir takım gruplar kurmuş bile. "Court" adı verilen kuruluşlar, liderleriyle, gelenekleriyle, düşünce tarzlarına uygun kendilerine has bir yaşam tarzı kurmuşlar. Size ise hangisini seçeceğiniz, kimle dost kimle düşman olacağınızı seçmek kalıyor.

Oyunda "seeming" ve "kith" adı verilen farklı sınıflarımız var. Biz ne niteliklere sahibiz? Nasıl bir görüntümüz var? İşte burada o seçimleri yapıyoruz. Güçlü bir "ogre" olabileceğimiz gibi, sanatkar bir "fairest" ya da suyun içinde ördek gibi yüzen bir "beast" bile olabiliriz.

Fairest, wizened, ogre, beast, elemental ve darkling olmak üzere toplamda 6 temel sınıftan birini seçtikten sonra onlarca "kith" arasından kendimize dış görünüşümüzü belirleyen bir şekil seçiyoruz. Temel sınıfımıza ve bağlı olduğumuz Court'a göre "contract" adı verilen farklı doğaüstü güçlere sahip oluyoruz. Zamanı gelince de "entitlement" adı verilen özel gruplara katılıyor ve zamanla başkaları tarafından saygı görmeye başlıyoruz.

Biz artık ne insanız ne de bir periyiz. Biz arada kalıp kaybolmuş bir varlığız. Ne çok tutarlıyız, ne çok tutarsısız. Kaybettiğimiz hayatımıza karşılık yeni bir tanesini kurmaya çabalıyoruz. Bu durum da rol yapma açısından çok keyifli anlar yaşatıyor. Ama unutmamak gerekir ki diğer changelingler de aynı durumda.

Changeling: The Lost için şu ana kadar tam sekiz farklı yardımcı kitap, iki adet PDF Adventure ve bir de PDF yan kitap olmak üzere toplamda on bir yan ürün yayınlandı. Ayrıca Storytellerlar için için screen, oyuna özel hazırlanmış zarlar yanında karakter pad de bulabilmek mümkün.

Bu yazıyı okuyan herkese ilk fırsatta Changeling: The Lost'u oynamalarını tavsiye ediyorum. Bu oyunu incelememek özellikle korku tarzı oyunlardan hoşlananlar için çok büyük bir kayıp olacaktır. Bu oyunun hikayesi açısından gerçek bir başyapıt olduğunu söylemek kesinlikle yanlış bir açıklama olmaz.

Cold and Dark

Tasarımcı: Misca L. Thomas

Yayıncı Kuruluş: Wicked World Games

Sistem: Kendine Özgü

Çıkış Tarihi: 2012

Tarz: Bilim-Kurgu / Korku

Berkay AYANOĞLU

2012 yılında ansızın geliverdi, Cold and Dark. Soğuk ve karanlık uzayın derinliklerinde korku yaşamak isteyen biz deli oyuncular için yepyeni bir sistem. Prometheus filmini izlediniz mi? Dead Space ve Mass Effect adlı oyunları oynayanlarınız var mı? Peki ya Alien filmlerini sever misiniz?

Cold and Dark, korku temalarıyla bezenmiş bir bilim kurgu rol yapma oyunu. Yukarıda saydıklarıma ilave olarak Doom oyununu hatırlayanlarınız vardır. Karıştırın hepsini bir kapta. Karışıma biraz Starcraft sosu atın; mis gibi kokacaktır. Resident Evil'la beraber fırına verin. Cthulhu temasını üstüne dökün. Afiyetle tüketin. Uzayda tek başınıza kalmak. Hayat mücadelesi vermek. Korkmak. Bunları yaparken de, arada teknolojinin nimetlerinden faydalanmak istiyorsanız, doğru yerdesiniz.

Oyunumuzun teması; insanların şu anki zamandan yüzlerce yıl sonra Sirius Yıldız Sistemi'nde kolonileşmesiyle başlıyor. İnsanlar kendilerine yeni bir yaşam alanı bulmuş ve burada yaşamaya başlamıştır. Lakin toz pembe bir hayat beklememektedir insanları. Kendileri hariç iki ırk daha keşfetmişlerdir. Biri neyse de, ikincisi son derece saldırgan ve insan soyunu tehdit edecek bir ırktır: Rippers. İnsanlar da ne yapsınlar? Bu yeni dertleriyle ön saflarda uğraşmak üzere ekipler kurmaktadırlar. Oyunda biz de bu ekibin bir parçası oluyoruz.

Önce puan yatırma yöntemiyle belirlenen "aptitude" ve "abilities" değerlerimize puanlarımızı yatırıyoruz. Sonuçta ileri bir çağın yaşayanları olarak geniş bir perspektifte seçiyoruz kabiliyetlerimizi. Kimimiz iyi silah kullanıyor, kimimiz bilgisayar uzmanı, kimimiz de bir biyolog olarak "Beni öldüren şeyi tanıyayım bari!" gibi seçenekleri seçiyoruz.

Oyun "dice pool" mantığını kullanıyor. Aptitude değerimiz ve ilgili ability toplanıyor ve bir zar havuzu belirleniyor. Bu zar havuzu atılarak, gelen 7 ve 8'ler başarı olarak kabul ediliyor. Evet 7 ve 8 dedim. Yanlışlık yok. Oyun d8 kullanıyor. Böylelikle aptitude ve ability değerimizin 1 olduğu bir eylemi başarma şansımız %25 oluyor. Bu zar sistemi New World of Darkness ile karşılaştırdığımda başarma oranının daha az olduğu bir oyun. Oyun korku üzerine kurulu olduğundan Cthulhu oyunlarına benzer bir akıl sağlığı mantığı mevcut. Güzel! Seviyoruz böyle şeyleri! VPS (Void Psychosis Syndrome) adı verilen özel bir mental hastalık ve bunun oluşmasını sağlayan mekanikler bizi bekliyor!

Dead Space oyununu oynayanlar bilirler; özel bir kıyafetimiz vardır. Bizi terbiyesiz uzaylı mutant yaratıklardan korumak için tasarlanmıştır. Bu oyunda da Customised Op. Gear mantığı mevcut. Güzelce donanıyoruz ekipmanlarla. "Hah! Şimdi tam bir kahraman olduk!" derken bizleri kötü bir haber bekliyor: Donansanız da, donanmasanız da öleceksiniz. Karşınızdaki tehlikeler ciddi. Edebinizi takının! Efendi gibi ölün! Peki amacımız ne bizim? Biraz daha geç ölmek!

Kitap gelmiş geçmiş en iyi çizim örnekleriyle bezenmiş. Şaşırtıcı derece iyi çizimler kitabın geneline egemen. Bu konuda bir ödül almalıydı. Özellikle karakter çizimlerine bakarken insanın sayfayı çeviresi gelmiyor. Kitabı almak isteyenler için hardcover ve softcover opsiyonları mevcut. Hani ben PDF ile idare ederim derseniz onu da satın alabilirsiniz.

315 sayfalık tamamı renkli kitap türlü detayla donanmış. 18 tane solar sistem var kitapta. Şaka değil. Bakın solar sistem dedim. Üstüne de basmışlar tarihi detayları. Direkt bir tanesini seçip gönderin oyuncularınızı içine doğru. 19 tane de karakter yapıp size hazır bir şekilde sunmuşlar. Ama ne sunmak. Kardeşim bu kadar mı güzel çizimler olur. Mükemmel karakter resimleri sizi sizden alacak. Evet ben de bu olacağım diyeceksiniz. İsterseniz bu hazır şablonlardan seçmez kendinize baştan bir karakter de yapabilirsiniz. Ki biliyoruz; öyle de yapacaksınız!

Oyundaki "Rippers" denilen uzaylılar, Starcraft'taki Xenomorph, Arachnidler ve Zerglerden ilham alınarak yapılmış. Bu gayet net. Oyun yöneticisi açısından leziz bir durum. Dead Space oyunundaki yaratıklardan da göreceksiniz. Kısacası ürkütücü varlıklar.

Kendi geminizi tasarlamanıza da imkan tanıyor oyun. Yani oyunu çeşitli korkularla savaşırken uzay içinde korsanlık yapan kişiler olarak da gayet oynayabilirsiniz. Geminizin özellikleri güzel ve yeterli. Zırhlar ve silahlar dahil birçok özellik var. Hasar masar alınca da karakter kağıdınıza bir güzel işleyin. Akıllı olun mühendislikten anlayan karakter koyun grubunuza. Tabi bu gemiyi uçurmak için de pilot da lazım.

Biraz da aptitudes denilen niteliklerden bahsetmek istiyorum: Hiç de klasik olmayan, farklı isimlendirilmiş ama manasından ne işe yaracağı anlaşılacak niteliklerimiz var. Brains – Gut Feeling – Brawn – Quickness – Clout – Reaction – Cool ve Attention olmak üzere 8 adet nitelik var. Kullanılmak üzere de en az 28 adet ability mevcut. World of Darkness severler çok rahat alışacaktır oyuna. Zarlar hariç hemen hemen aynı sistem diyebiliriz.

Yaralanma sistemi de yine World of Darkness'ı andırıyor. Ama aynı kutucuklara çarpı koymak yerine, Bashing ve Fatal adlı farklı kutucukları doldurup, mefta oluyoruz.

Oyun gayet güzel ve bir çok yenilikle dolu. GURPS, Savage Worlds gibi oyun tipinden bağımsız hazır sistemlerle benzer oyunlar tasarlayıp oynayabilirsiniz ama bu oyunu okudukça içeriğiyle beraber çok dolu olduğunu göreceksiniz. Üzerinize giydiğiniz kıyafet ve üstündeki ekipmanlar çok güzel bir yenilik. Oyuna renk katıyor. Uzay geminizi bile donatıyorsunuz silahlarla. Eee! Bir de gidip belamızı buluyoruz! Delirip, ölüyoruz! Bir oyuncu daha ne ister ki?

Conan the Roleplaying Game Second Edition

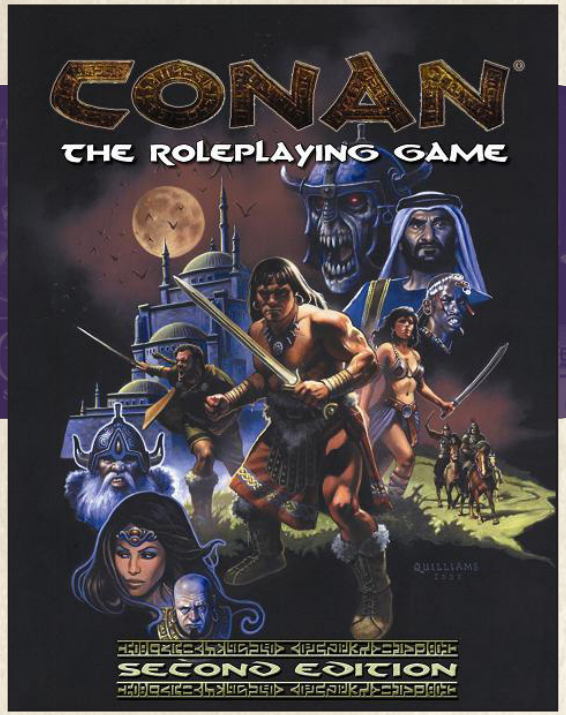
Tasarımcı: Ian Sturrock, Gareth Hanrahan

Yayıncı Kuruluş: Mongoose Publishing

Sistem: Modifiye d20

Çıkış Tarihi: 2007

Tarz: Fantezi



Cihan ŞEKERCİOĞLU

"Conan, hayattaki en iyi şey nedir? "
"Düşmanlarımı ezmek, onları önümde süründürmek ve kadınlarının feryadını dinlemek. "

Benim için ise dünyadaki en güzel şeylerden biri kaliteli bir RPG'yi elime alıp sayfalarının içerisinde kaybolmak. Conan d20 aynen bunu yapıyor. Kitabı elinize aldığınız anda bir başyapıt tuttuğunuzu anlıyorsunuz. 420 sayfa gıcır gıcır kaliteli artwork dolu mukavva cilt.

Hala Hyboria Çağı hakkında fikri olmayan varsa şu anda bıraksın bu kitabı ve hemen gidip kendini Conan çizgi romanlarına ve kitaplarına versin. En azından filmleri izlesin. Özet geçmek gerekirse; Conan dünyası Atlantis'in batışı ile Aryas'ın oğullarının yükselişi arasında diye tabir edilen yaklaşık yüz sene süren, yazının bulunmasından binlerce sene önce mitik bir karanlık çağda, hayal edebileceğiniz en vahşi dünyanın tam ortasında Acheron adı verilen korkunç bir büyücü imparatorluğunun harabeleri üzerine kurulmuş, birbirleriyle sürekli savaşan krallıklar ve onların hemen yanı başında korku salan yamyamlar, kuzeyde yağmacı vikingler, arada kalmış kimsenin asla fethedemediği barbar Kimeryalılar, güneyde hain Zingraralılar ve zehirli acımasız Stygyalılar, denizlerde ise birbirinden hırslı kana susamış korsanlar ile dolu sert ve acımasız bir dünya.

Sistemin d20 olmasına rağmen bu dünyanın hakkını kesinlikle verdiğini söyleyebilirim. Her şeyi baştan anlatmak yerine, D&D 3rd Edition kurallarına hakim olduğunuzu var sayarak sadece farklarından ve güzelliklerinden bahsedeceğim.

Conan'ın Hyboria'sının low fantasy tabir edeceğimiz bir setting olduğunu söylersek yalnış olur. Zira Conan hikayelerinde genellikle kahramanlarımız elinde yalın kılıç, birbiriyle savaşan ordular, hırsızlar, yağmacılar ve bunlar gibi durumlarla uğraşıyor olsa da, çok güçlü büyücüler, korkunç yaratıklar hemen köşede bekler. Cthulhu evreniyle Conan evreninin paralel olduğunu söylememiz yerinde olur. Bu dünyada büyülü eşyalar satılmaz. Her biri eşsizdir, tehlikelidir ve bir bedeli vardır. Büyücüler size ateşli toplar fırlatmaz ancak donuk bakışlarıyla beyninizi ele geçirebilir, kaderinizi mühürleyebilir, on metre öteden kalbinizi kaburgalarınızı kırarak yerinden söküp kendi eline çekebilir.

Elfler ve cüceler gibi sevimli ırklar da yok. Bunun yerine insan olmayan bir şeyle karşılaşırsanız muhtemelen birkaç XP alma ümidiyle üzerine koşabileceğiniz bir yaratık değildir. Zira Conan d20 de yaratık kesmek XP vermez. Yaratıkların Challange Rating'leri de olmadığından GM'in sizin kesebileceğiniz bir yaratık çıkartma gibi bir sorumluluğu da yoktur. Amaç yaratık kesip yağmalamak kesinlikle değildir. Amaç, bu zor ve acımasız dünyada bir şekilde hayatta kalmaktır. Aptallığın cezası ise yeni karakter yaratmak! Ama korkmayın, güçlü bir kol ve çeliğin durduramayacağı hiçbir şey yok bu dünyada.

Haydi karakterlerden bahsedelim; D&D'deki gibi 6 istatistik puanımızı verdikten sonra (başlangıçta düşük olması pek önemli değil, zira ileride bol bol stat puanı alacağız) ilk iş bir ırk seçiyoruz. Herkes insan olsa da ırkımıza göre farklı özellikler alıyoruz. Seçebileceğimiz 14+ ırk var. Bunlar sadece puan değil, nasıl rol yapacağımızı da etkileyen faktörler veriyor. Seçtiğimiz ırka göre background skill'lerimiz de belli oluyor. Karakterin maceraya başlamadan önce nasıl bir hayatı olduğunu gayet güzel anlayabiliyoruz. Irkların favori sınıfları var. Eğer o ırkın favori sınıfınını seçersek bonus featler alıyoruz. Yani multiclass yapmanın bir cezası yok ancak ırkımızın favori sınıfında devam etmemizin avantajı var .

Sonra bir sınıf seçiyoruz:

Barbarian: D&D barbarını unutun! Bu Conan dünyasına has bir barbar. İz sürebilen, korkusuz, elinden her iş gelen, çevik dayanıklı bir karakter .

Borderer: Conan dünyasının rangerları, uygarlıktan nasibini almış olsa da zayıflığını almamış vahşi doğada bir barbarla bile aşık atabilecek bir sınıf.

Noble: Oynaması oldukça ilginç ve değişik bir karakter, özellikleri arasında "Sen benim kim olduğumu biliyor musun?", "Çayda dem bizde kıdem." ve "Parasıyla değil mi kardeşim?" şeklinde açıklanabilecek özellikleri var.

Nomad: Tek cümle: At, avrat, silah!

Pirate/Bandit: Fighter ve Rogue sınıflarını karıştırın. Savaş alanında çok mobil bir sınıf.

The Scholar: Bu sınıf conan dünyasında büyü yapabilen en önemli karakter. Aynı zamanda da en bilgili karakter.

Soldier: Orduda eğitim almış, formasyonla dövüşmekten anlayan bir fighter.

Temptress: En büyük silahı kadınlığı. İsterse sırttan bıçaklar, isterse büyü yapar . Çok tehlikeli!

Thief: Hırsız deyip geçmeyini pişman olursunuz! Aşırı ölümcül!

Genel olarak her level atladığımızda sınıfımız boş geçmiyor. Karakterler güç olarak D&D karakterlerinden daha güçlüler. Ancak oyunda büyülü eşyalara bağımlı olmadığınızı düşünürseniz bu normal.

Bu karanlık dünyada alignment sistemi bulunmuyor, bunun yerine bağlılık (allegience) ve onurlu olup olmadığımıza (code of honour) karar veriyoruz. Son olarak da her karakterin bir namı (reputation) oluyor. İnsanların bize nasıl reaksiyon verecekleri bu şana göre etkileniyor (fame/infame).

Başlangıç ekipmanı eğlenceli bir tabloyla çabucak hallediliyor. Savaş sistemi çok ölümcül. AC ve HP sevmeyen insanları bile tatmin edeceğinden eminim. AC yerine dodge ve parry değerleri var. HP ise, var ama ufak tefek yaralanmalara ne kadar dayanacağımızı belirliyor. 20 ve üzerindeki her hasar için "(dmg/2)+10"a fort save atıyoruz. Beceremedik, güle güle! Bu sebeple combat çok heyecanlı. Zar atarken elleriniz terliyor. Küçük bir not: Zırh giymek vurulmayı zorlaştırmak yerine hasarı azaltıyor. ("Sonunda!" dediğinizi duyabiliyorum!)

Büyü konusuna da değinmek isterdim, ancak yerimiz dar. Sacrifice ve enerji drain, güç ritüelleri, başarı zinciri, defansif patlama, büyücü obsesifliği, usta çırak ilişkisi vb., bütün bunları uzun uzun anlatmayı çok isterdim. Epey bir derin. Sadece şunu söyleyeyim: Conan dünyasında büyücü oynamak ayrı bir zevk. Büyü ezbelemeyi, grubun eziği olmayı unutun. Yeri geldiğinde elinize baltayı alıp kelle uçuracaksınız. Unutmayın burası Conan dünyası. Elinizden ışık bile çıkartsanız çoğu insan topukları poposuna vura vura kaçacaktır. Büyücü oynamak keyifli.

Son olarak ek kitaplara da değinmek isterim. Conan d20'nin ek kitaplarını okumak da oldukça keyifli. Nerede Robert E. Howard bitiyor nerede yazarın kendi yaratıcılığı başlıyor anlaması güç. Kusursuzca yazılmış ve içi yeni feat yeni skill yeni canavardan çok, hikayeyle dolu kitaplar. Fazla söze gerek yok, Conan seviyorsanız bu oyunu kesinlikle oynamalısınız!

Cthulhutech

Tasarımcı: Matthew Grau

Yayıncı Kuruluş: Catalyst Game Labs

Sistem: Framewerk

Çıkış Tarihi: 2007

Tarz: Bilim-Kurgu, Korku

Ufuk Tunç CEYLAN

"Garip bir çağa hoşgeldiniz." Framewerk sistemini anlatmadan önce biraz Cthulhutech dünyasından bahsetmek istiyorum. Cthulhu ve RPG bir araya geldiğinde akla gelen 1930'lar, araştırma, garip ve nemli varlıkların bilinmezliklerinin korkusu gelir akla. Cthulhutech ise 2085'ler, cyberpunk, kanlı savaşlar, iyice azıtmış kültistler ve gizli bir disütopya ile geliyor karşımıza.

4 yıl ara ile birisi hala devam eden 3 dünya savaşı görmüş bir dünyada gözlerimizi açıyoruz. İnsanların kendilerine ait olmaması gereken bilgiler ile ürettikleri teknolojiler (Arcanotech) belki de bizim yaradılışımızda bir rol oynamış olan uzaylı ırk "Migou"ların (Mi-go) dikkatini çekmiştir. Önce ilk uzay açılımlarımız yok olmuş sonra "Nazzadi" isimli kendilerini galaktik istila filosu sanan, bizim DNA'mızdan yarattıkları ırk dünyamıza inmiştir. Bu ırk efendilerine baş kaldırıp bize katılınca sadece 4 yıllık bir nefes alma dönemi geçmiş ve Migouların korkunç filosu dünyamıza bir kabus gibi çökmüştür. Dış dünyadan gelen tehditlere karşı birleşmiş olan Yeni Dünya Hükümeti ise Nazzadiler ile birlikte elinden geldiğince bu tehdide karşı cevap vermeye çalışmıştır. Fakat Antartika ve Kuzey Kutup Çemberi kaybedilmiştir. Fakat asıl tehdit içeriden ve derinlerden gelmektedir. "Esoteric Order of Dagon", "Children of Chaos" ve "Deciples of Unnameable" gibi kültler artık Garip Çağ'ın, insanlığın kıyametinin, eskilerin dönüşünün zamanın geldiğini düşünüp açık savaşa geçmiş ve korku varlıklarını cepheye sürmüştür. Birlikte çalışarak Hastur'un avatarını dünyaya indirmiş ve bir kasırga gibi Asya'nın büyük bir kısmını "temizlemişlerdir". "Ry'leh"i arayışlarının sonuna yaklaşan EoD ise kıyı bölgelerini bir üreme kampı olarak kullanmaktadır. İnsanlar mechalar ve yarı organik savaş makinaları "Engel"lar ile hayatta kalmaya çalışmaktadırlar.

Kısaca kıyametin yaklaştığını duyan dünyamıza geri gelmiştir. Eskisi kadar gizli saklı bir durum yok, deli büyücülerin kitaplarında anlattıkları dönemlerden biri başladı. Şimdi "Bu ne ya, böyle Cthulhu oyunu mu olur!" diyenler için oyunun sunduğu geniş oyun türlerinden bahsetmek gerek. Öncelikle büyü ticareti ve bunu kontrol altında tutan devlet organizasyonları ve kültlere karşı verilen savaş, klasik korku ve gerilim hikayeleri için en az eskisi kadar iyi bir zemin oluşturuyor. Savaş alanındaki piyadeler ve mecha pilotlarını oynayabileceğiniz hikayeler en rahat yazılanı. Yaratıklara karşı savaş veren ve giderek aklını yitiren askerler zaten hikayenin asıl odak noktası. Ajanlık, araştırma ve şirketlerin çatışması ise bu ortamı Shadowrun tadında bir oyun haline getiriyor.

Oyunda askerler, ajanlar, araştırmacılar, büyücüler, para-psişikler, pilotlar ve tager isimli vücutlarında bir simbiyot ile yaşayan Eldrich Society'nin ajanlarını oynayabiliyoruz.

Karakter yaratımı White Wolf'un puan dağıtma sistemindem alınmış. Başlangıçta bize verilen puanları 6 ana özelliğimize ve 5 farklı ustalığı belirten yeteneklerimize dağıtıyoruz. Daha sonra GM'in verdiği cheat (freebee) puanlarımız ile Asset – Drawback (Merit – Flaw) alıp, özellik ve yeteneklerimize son dokunuşları yapıp uzmanlıklar alıp karakterimize son şeklini veriyoruz.

Vitality, Orgone (oyundaki mana), Refleks (inisiyatif), Speed (hız), Actions (turda yapabileceğimiz hareket sayısı) ise ana özelliklerimize göre belirleniyor. Oyunun can sistemi Vitality'miz kadar hasar aldığımızda bir alt basamağa inip eksiler almaya başladığımız 5 aşama ile işliyor. d10 sistemindeki can seviyelerine HP atanmış gibi düşünebilirsiniz. Vade Mechum kitabındaki iyileşme komplikasyonları ile bunu sadece can hasarı olmaktan öteye alabilirsiniz. Fakat hikayede kayıp organlar bile rahatça değiştirildiğinden çok büyük kayıplar olmamakta.

Tabi ki delilik olmadan Lovecraft mithosunda

oynayamayız. 1-10 arası bir akıl sağlığı göstergemiz var. Büyü yapmak ya da öğrenmek, psişik güçler kullanmak, yaratıklarla karşılaşmak, necronomicon gibi (ki ana kitap bu tür kitaplar konusunda güzel bir

kaynak olmuş) kitapları okumak ve her türlü rahatsız edici durumda giderek delirmemizi gösteren ve psikolojik bozuklukların başlangıcını belirten noktaları var. Aynı oyunun korku etkilerini belirleyen benzer kuralları var. Oyunda önce parapsişikler, sonra büyücüler, okültistler ve ön cephelerde bulunanlar çok hızlı bir şekilde sapıtabiliyor. Hikaye, Ashcroft Klinikleri denilen büyük bir şirketin stresli işlerdeki vatandaşları aylık kontrole zorlaması ile veya başka özel kliniklerin sunduğu tedavi imkanları ile ya deliliğin azalması ya da hastalığın iyileşmesini sağlıyor .

Mecha savaşlarında, ne tür mechaların oyuncuların karşısına çıkacağını belirlemek için CR benzeri bir uygulama da GM'lere yardımcı oluyor. Zar sistemi poker gibi işliyor. Ana özelliğimiz + yeteneğimizin seviyesi kadar d10 atıyoruz. Gelen zarlardan en yüksek tek, ikili, üçlü ya da dörtlü ya da üçlü sıralamayı alıyoruz ve belli bir zorluk seviyesini geçmeye çalışıyoruz. Bunlarda kolay (1-5), imkansız (35-40) arası gibi belli sayılar ile eşleştirilmiş, ama tam olarak kaç olabileceği GM'e bırakılmış. 3-8-10=10, 9-6-6=12, 10-4-5-6=15, 8-3-3-3=9 gibi. Alışması bir saat ya da bir oturum kadar sürebiliyor. Ondan sonra oynanış hızına çok büyük bir etkisi yok. Kritik başarı zorluğu 10 ile geçerlerse oluyor ve x2 hasar, etki ya da zaman kısalması veriyor, kritik başarısızlık ise zarların yarısı 1 gelirse oluyor .

Savaşta 4 yetenek öne çıkıyor: Silahlı dövüş, dövüş, nişancılık ve kaçınma. İlk üçü birbirine karşı saldırı ve savunmada kullanılabilirken sonuncusu hepsine karşı atılabilen tek zar. Defans zarını 5'in kaç katı ile geçerseniz+silahın hasarı (+STR bonusu) ile atılan hasar oyuncunun zırhının verdiği zarın sonucundan çıkarılıp sonuç belirleniyor. Hızlı oyun kuralları ile direk zırh zarı kadar zarı hasardan düşebilirsiniz.

Oyunda büyü yapmak olması gerektiği gibi zaman alan ve her adımı tehlikeli bir iş. Bir büyünün dökümanlarına ulaşmak, öğrenmek ve yapmak her adımında delirten ve yeni düşmanlar kazandırabilen bir hobi. Öğrenmek haftalar hatta aylar alabiliyor. Hazırlığı ve yapması günler, haftalar sürebiliyor. Yine de etkileri ve süresi, kaybettiği kadarını geri getiriyor. Parapsişik güçler daha anlık, daha direk hasar ya da benzeri etkilere yönelik fakat onların da yanıp güçlerinin ve kendilerinin kontrolünü kaybetmeleri ya da çok kullanım sonucu hızla delirmeleri söz konusu. Bu güçlerin kullanımı "orgone" harcıyor. Ayrıca bu tür güçleri kullananlar devlet tarafından kaydedilip izleniyor. Büyülerin büyük kısımı illegal ve yaparken yakalanmak kötü sonuçlara yol açıyor. Tabi büyü yaparken büyük bir hata (kritik başarısızlık) yaşarsanız olabilecek büyü geri dönüşleri kadar kötü olmayabilir.

Ana kitap hikaye ve sistem hakkında gereken tüm bilgileri veriyor. Yaratıklar, büyüler, eski kitaplar, organizasyonlar, tarihçe, mithoslardaki eski varlıklar ve ırklar ile ekipman için oldukça yeterli. Ayrıca pek çok akıl hastalığı ve korku içeriyor.Bunun dışında "Vade Mechum" parapsişik güçler, su altı mechaları / engelları / tagerleri, alt organizasyonları içeriyor. Ayrıca birden fazla hareket yapabilen karakter için normalde (-2/-4) aldıklarından daha az penaltı ile yapabilecekleri dövüş tekniklerini oyuna ekliyor. "Dark Passions" ise küçük kültleri içeriyor. Oyuna yeni büyüler ekliyor.

Oldukça zengin ve üzerinde uğraşılmış bir oyun Cthulhutech. Her türlü zevke oyun çıkarılabilecek bir hikayeye sahip. Bir şans vermenizi öneririm.

Cyberpunk 2020

Tasarımcı: Mike Pondsmith

Yayıncı Kuruluş: R. Talsorian Games

Sistem: Interlock System

Çıkış Tarihi: 1990

Tarz: Bilim-Kurgu

Cihan ŞEKERCİOĞLU

"Gelecek için hazır olduğunu zannediyorsun. Ancak hazır değilsin. Hatta en ufak bir fikrin bile yok! Gelecek kullan at tarzda olacak. Sen de öylesin pis serseri!"

Geleceğe hoş geldin! Mega şirketlerin çelik ve camdan kalelerinin, dev ekranlardan ve neon tabelalardan saçılan reklam çılgınlığının gökyüzünü kapladığı, pislik içinde sokaklarında çocuk yaşta sibernetik bağımlısı çete üyelerinin hüküm sürdüğü, süper model görünümünde teknisyenlerin her gün piyasaya yeni yüzlerce uyuşturucu süren kasap doktorlarla omuz omuza yaşam mücadelesi verdiği beton ormana hoş geldin.

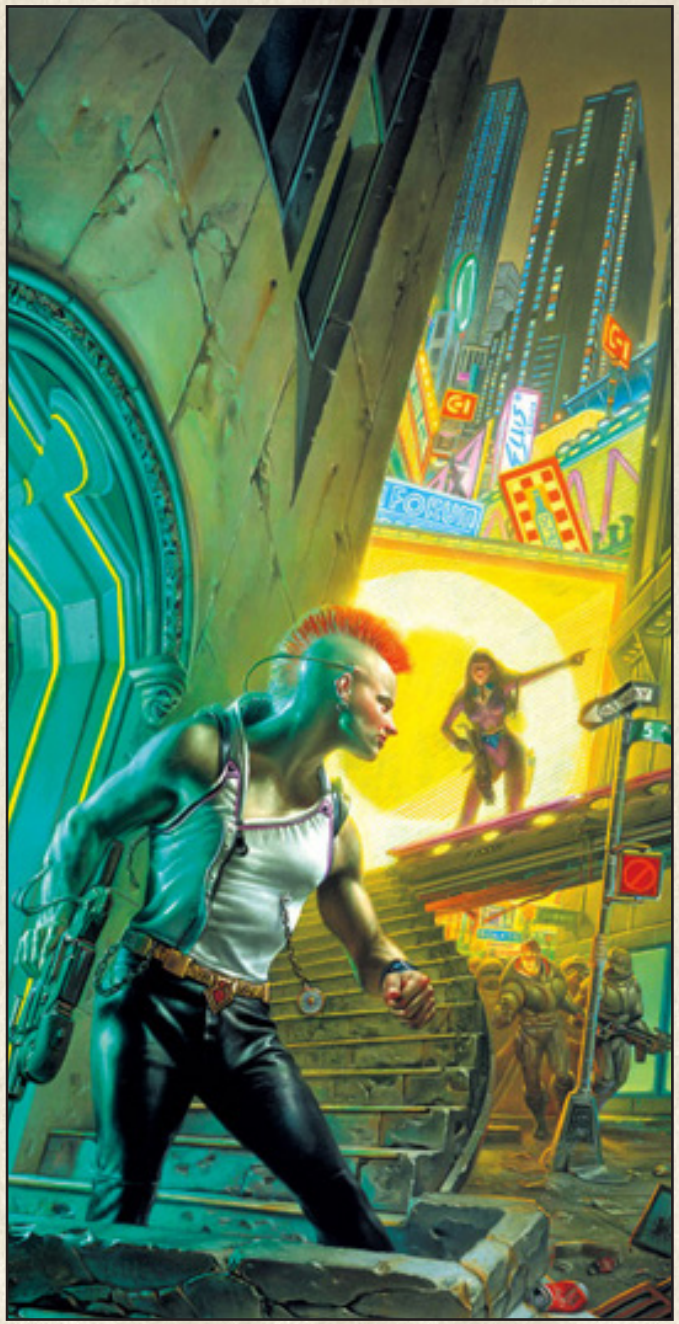
1988 yılında Mike Pondsmith tarafından yazılan ve R. Talsorian Games tarafından Cyberpunk 2013 adıyla piyasaya sürülen sistem, masaüstü rol yapma oyunları hayranları tarafından çok büyük ilgiyle karşılanmıştı. 1990 yılında Cyberpunk 2020 olarak ikinci versiyonu, 2005 yılında ise pek ilgi görmeyen, oldukça vasat bir 3. versiyonu yayınlanan bu harika oyun, hayranları arasında en çok ikinci versiyonuyla bilinir. Cyberpunk 2020!

Oyun temel olarak Bruce Sterling ve William Gibson ekolü Cyberpunk anlayışını baz alır. "Style over Substance" yani "Bir şeyi ne kadar iyi yaptığın değil yaparken nasıl göründüğün önemlidir!" terimi oyunun rol yapma konusunda önerisidir. Mesela, "Mekana yürüyerek girme, büyük adımlarla içeri süzül", "Bilet kesme, racon kes!" şeklinde özetleyip geçelim. Hatta bu stil olayının oyunda ne kadar önemli olduğunun altını çizme açısından şundan bahsetmeden edemeyeceğim: Oyunda "Cool" ve "Attraction" diye iki stat olduğu gibi, "Wardrobe and Style" ve "Personal Grooming" gibi skiller de var.

Kitabın kapağında 80'lerin bilim-kurgu filmlerinden fırlama renkli bir sahne görürüz. İç taraflardaki çizimler ise maalesef siyah beyaz ve tarihi biraz geçmiş. Kitap içerik olarak oldukça yeterli, aradığınız bir şeyi bulmanız da oldukça kolay. Ekipmana ve sibernetiklere geniş bir alan ayrılmış. Oyun için çok önemli mevzular olduğunu ilk bakışta buradan anlayabilirsiniz. Netrunning-hacking kısmı biraz 80'ler bilim kurgu kafasında kalmış, ancak yine de en azından hackleme olayını diğer RPG oyunlarındaki gibi "zar atıp geç" tarzında yapmıyoruz.

Sibernetiklere değinmeden Cyberpunk tanıtmak olmaz. Oyundaki sibernetikler çok güçlü ile komik arasında geniş bir yelpazede seyrediyor. Her bir sibernetik belli bir "Humanity / İnsaniyet" kaybına sebep oluyor. Çok fazla sibernetik takarsak insaniyetimizi kaybede kaybede kafayı çiziyoruz. Tehlikeli hale geldiğinde GM karakteri elimizden alarak dehşet saçıyor. Dilerse kendimize geldiğimizde bize geri veriyor "Buyur, oyna." diye. Bu şekilde delirmelere siberpsikoz (cyberpsychosis) adı vermişler. Oyunun geçtiği şehir olan Night City de ciddi bir problem haline gelmiş. CSWAT adı verilen siberpsikoz ile mücadele eden -avlayan olarak okuyun- bir polis birliği oluşturulmuş. Bunu sadece oyuncuyu tımar etmek için düşünmemişler, CSWAT takımı oynamak da ilginç bir deneyim. Bunun dışında Night City'de program yapan reality show ekibi de çok eğlenceli olabilir. Trauma Team adında combatın ortasından adam kurtaran bir organizasyon da mevcut. Bu da değişik bir oyun tarzı olabilir .

Oyunun sistemi modifiye bir Interlock. Kısaca bahsedelim: Bir şeyi becerip beceremeyeceğimiz oyun yöneticisi -ki bu oyunda referee, yani hakem olarak adlandırılıyor (bu size parti içi ilişkileri hakkında bir ipucu versin)- tarafından belirlenen 5 (çok kolay) ila 30 (neredeyse imkansız) arasında zorluk seviyesini Stat+Skill+Zar toplamıyla geçip geçememeniz şeklinde çabucak çözülüyor. Statlar ve skiller 10 üzerinden olduğu gibi, attığınız zar da d10 olduğundan çok dengeli ve mantıklı bir sistem. Örneğin average statlı averaj skilli bir insan, ortalama bir zorluğu ortalama bir zarla geçebiliyor.



Oyunda sık sık silahlar konuşuyor. Kavga sisteminin çok ölümcül olduğunu söylemeliyim. Kafaya yenilen tek bir 9mm çekirdek genelde size yeni karakter yarattırmaya yetiyor. Refleks artıran sibernetiklerle yüksek teknolojili akıllı-silahlar ve hedef bulma ekipmanını da hesaba katarsanız ne kadar ölümcül olduğunu daha iyi anlatabiliriz. Fakat sizi bir süre daha hayatta tutabilecek, deri ceket görünümlü kişisel zırhlar, deri altı zırhları falan da var tabi ki.

Her ne kadar oyun sınıf bazlı değil de yetenek bazlı olsa da oyunda diğer oyunlardaki sınıf mantığında bazı roller var. Rol seçtiğinizde değişen tek şey; o role istisna bir yeteneğiniz olması. Ana kitabın dışında fanların yarattığı ve kaynak kitapları da göz önünde bulundurulursa yüzlerce rol olduğunu söyleyebiliriz. Ancak ben burada ana kitaptaki rolleri özetleyeceğim:

Cop: Kanunsuz 21. yüzyıl sokaklarında avlanan kanun adamları (Authority).

Corporate: Kaygan iş dünyası haydutları, para babaları (Resources).

Fixer: İş bitiriciler, torbacılar ve bilgi satıcıları (Streetdeal).

Media: Yalan lağımlarının fareli kavalcısı, bilgilendirme sanatçısı (Credibility).

Netrunner: Sibernetik hackerlar, bit jokeyleri ve bilgi guruları (Interface).

Nomad: Yol savaşçıları, otoyol çeteleri ve motorcu çeteleri (Family).

Rocker: Karizması ile kitleleri ayaklandırabilen, isyancı rockerlar (Charismatic Leadership).

Solo: Sibernetik katiller, ödül avcıları, bodyguardlar (Combat Sense).

Techie: İleri teknoloji dünyasının teknisyenleri ve mühendisleri (Jury Rig).

Med-Tech: Sokağın başındaki kasap doktor, mafya doktoru ve üretici (Med-Tech).

Oyun hakkında yüzlerce kaynak var, bunların bir kısmı ilgili meslek grubuna çıkan dergiler şeklinde tasarlanmış olduğundan okuması da eğlenceli. Bunlar dışında mega şirketleri daha yakından tanımamızı sağlayan kaynaklar da şirket raporları formatında hazırlanmış. Ana kitapta kullanılan, daha kitabı okurken oyunun içine çeken üslup yan kitaplarda da devam ediyor. Özellikle firestorm serisi var ki şu ana kadar gördüğüm en güzel kaynak kitap formatında, iki mega şirket arasındaki savaşı anlatıyor .

Son söz olarak; eğer şimdiye kadar Cyberpunk 2020 ile tanışma şansınız olmadıysa, distopya ve yakın gelecek bilim kurgu ilginizi çekiyorsa hiç düşünmeyin şu oyuna mutlaka bir bakın.

Not: Cdproject tarafından yapım aşamasında olan Cyberpunk 2077 oyunu bu dünyada geçiyor olacak.

d20 Modern

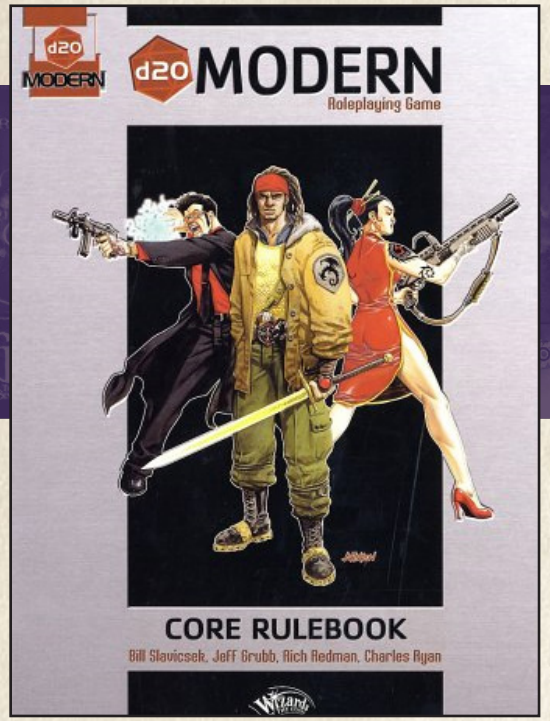
Tasarımcı: Bill Slavicsek, Jeff Grub, Rich Redman, Charles Ryan

Yayıncı Kuruluş: Wizards of the Coast

Sistem: d20 OGL

Çıkış Tarihi: 2002

Tarz: Modern, Bilim Kurgu ve fazlası



Erol AKBABA

Bu kitabı anlatmaya geçmeden önce, d20 Sistem'in ilk çıkışının D&D 3rd Edition olduğunu belirtmem gerekir. 2000 yılında ilk çıkışını yapmış, epey de yaygın bir sistem. d20 Modern, D&D 3rd Edition ile başlayan d20 Sistem'in modifiye edilmiş bir hali. Göz atan, D&D bilen kişiler benzerlikleri doğrudan fark edecektir. Bu benzerlikler epey bol olduğundan, bunları anlatmanın bir faydası olacağını sanmıyorum. Ancak farklar, ciddi bir öneme sahip.

d20 Modern'i D&D 3rd Edition ile ortaya çıkmış temel d20 OGL'den ayıran en önemli etken, özellikle de karakterlerin başlangıcında, oyuncunun sahip olduğu daha geniş oynama alanıdır. (Hayır d20'de D&D'ye göre daha kolay rol yapılır demiyorum.)

D&D'nin belli bir konsepte odaklanmış sınıflarının aksine, d20 Modern'de karakteriniz bir "temel sınıf" ile başlar. Bu temel sınıflar her karakterin sahip olduğu 6 özniteliğe göre belirlenmiştir ve kendi içlerinde limitsiz sayılırlar. Örneğin barbar sınıfı da, savaşçı sınıfı da "Güçlü Kahraman" temel sınıfının bir üyesidir. (Fikri daha iyi anlayabilmeniz içindi bu örnekler.)

d20 Modern'de yer alan temel sınıflar Güçlü, Hızlı, Dayanıklı, Zeki, Bilge ve Karizmatik kahraman olarak adlandırılır. Hangi özniteliğe bağlı olduklarını kestirmesi oldukça kolay. Her bir karakter DnD'de olduğu gibi yeteneklere (skill), belirli kaçınma özelliklerine (save) ve saldırı / savunma özelliğine sahiptir. Bunlara yapılan ekleme her karakterin bir "Beceri Ağacı"ndan (Talent Tree) seçtiği özel becerilerdir. Her sınıfın farklı bir kaç adet beceri ağacı vardır. Örneğin; Hızlı Kahraman sınıfında savunma ağacında "Kaçınma" (Evasion) yeteneği bulunur. "İleri Hız" (Increased Speed) ağacında ise temel hızını (her insanda 30 ft. olan) artırma becerileri vardır. Zeki Kahramanımızda ise "Araştırma" ve "Strateji" ağaçları bulunur mesela.

Karakter yaratımında yer alan ufak bir fark, her karakterin "Başlangıç Mesleği" (Starting Occupation) seçmesidir. Bu karakterin yaratıldığı sırada geçimini nereden sağladığını belirtir ve belli bir "zenginlik" (Wealth) bonusu verir. Zenginlik bonusu dediğimiz şey, sıfırdan epey yüksek rakamlara kadar çıkan (teorik limiti de sonsuz olan) bir belirteçtir. Bir şey satın almak istediğinizde d20 atar, zenginlik bonusunuzu zara eklersiniz. Eğer eşyanın gerektirdiği zorluğu karşılarsanız alabilirsiniz. Bu şu anlama gelir; o anda bankadaki paranız, alabildiğiniz kredi vs. gibi etkenler uygundu ve böylece eşyayı alabilecek paranız vardı.

d20 Modern ile standart d20 Sistem arasındaki bir diğer fark da -ki bunu çok severim- şudur; her karakter sınıfına göre belirli bir defans skoru alır. (Defans = AC) Yani bu demek oluyor ki, yirminci seviyeye gelmiş kudretli paladin eşyalarını çıkarınca bile darbelerden kaçınabiliyor! (Epey bir süre DnD oynadıktan sonra buna sevindiğimi hatırlıyorum.) Tabii ki bu defans bonusu her bir sınıf için gelişiminde farklılık göstermektedir. Tıpkı kurtarma bonusları gibi, bu da seviye atladıkça (uygun seviyelerde) artmaktadır. Peki d20 Modern'in tüm olayı bu mudur? Tabi ki hayır!

Bu temel sınıflar çoğunlukla karakterinizin ilk üç seviyesini kapsar. Elbette kurallar on, hatta yirmi seviye bile almanıza izin verir bu sınıfları ancak "İlerlemiş Sınıflar" (Advanced Classes - Calculus gibi) varken temel sınıflarla neden devam edesiniz... Bu ilerlemiş sınıflar tıpkı DnD'de olduğu gibi tek bir uzmanlığa indirgenmiş, o alanla ilgili bonuslar veren özel sınıflardır. Bu ileri sınıfları almak için tabi ki bazı koşulları karşılamanız gerekmektedir. Bunlar belirli özel yetenekler (Feat), yetenekler (Skill) veya beceriler (Talent) olabilir. Bu ileri sınıflara örnek olarak Karizmatik Kahraman'ın ileri bir sınıfı olarak "Kişilik" (Personality - Evet, var böyle bir şey) veya Zeki Kahraman'ın ileri sınıfları "Savaş Doktoru" (Field Medic) ve "Teknocan" (Techie'yi başka türlü çeviremedim) örnek verilebilir. İleri sınıflara ek olarak,

D&D'de olduğu gibi burada da Prestij Sınıflar vardır. Bunlar İleri sınıflardan da fazla ön gerekliliğe sahiptir ve daha derin uzmanlaşma sağlar. (Zeki -> Teknocan -> Robotik gibi düşünün)

Oyun içinde yer alan bir diğer mekanik de "tanınmışlık" (Reputation) mekaniğidir. Bir karakterin bir başka karakteri tanıyıp tanımadığını belirlemek için (başarılı olursa) tanıyacak olan karakter, tanımaya çalıştığı karakterin tanınmışlık bonusunu ve kendi zeka öz niteliğinin bonusunu kullanarak d20 atar. Eğer ulaştığı toplam 25 ise, tanıyor demektir. (Bu sayıyı oyun yöneticilerinin biraz daha aşağıya çekmesini tavsiye ederim.)

Tüm bu oyun içi mekaniklere ek olarak, bir de meta-yetenek vardır oyuncuların ellerinde. Bu "Aksiyon Puanı" (AP - Action Point) olarak geçer. Her seviye atladığınızda temel, ileri veya prestij sınıf sahibi olmanıza göre belirli bir miktarda AP alırsınız. Bu AP'ler size zar atışlarında (seviyenize göre) bir bonus sağlar. Bu bonus 1-7. seviyeler arası 1d6, 8-14. seviyeler arası 2d6 ve 15+ seviyelerde ise 3d6 şeklindedir. Bir de bazı özelliklerin kullanımı için AP gerekir.

d20 Modern genel olarak günümüz dünyasında geçen kurgular için tasarlanmış olsa da kitapta yer alan üç adet senaryoda doğaüstü varlıklarla ve sınıflarla ilgili bilgiler de yer almaktadır. Bunlar büyü ve büyücülerle ilgili kuralları içeren "Shadow Runners" senaryosu, psişik yetenekler ve sınıflar içeren "Agents of Psi" senaryosu ile bu ikisini birden kapsayan ve iki ek ilerlemiş sınıf daha veren "Urban Arcana" senaryosudur. Dahası, d20 Modern için oldukça bol miktarda ek kitap da mevcuttur. Bunlar arasından en çok sevilenler d20 Future (Bilim-Kurgu için), d20 Past (Yakın geçmişten, dinozorlar dönemine kadar her türlü geçmiş için) ve Urban Arcana (Şehir-Fantezisi kurgular için) kitaplarıdır. Her kitap kendi içerisinde kurgu ile ilgili -gerekliyse- ek kurallar, bol miktarda ilerlemiş sınıf ve ekipman barındırmaktadır. d20 Sistem'i (d20 Modern'de kullanıldığı haliyle) barındıran bir diğer başarılı kitap da Sidewinder'dır. Bu kitap Vahşi Batı konseptinde bir oyun oynatmak için oldukça uygundur .

Burada saydıklarım, d20 Modern'i baz alan kurgular, ek sistemler arasında şüphesiz ki oldukça küçük bir kısımdır. Birazcık araştırma sizi daha bir çok kitaba yönlendirebilir. Kısaca, d20 Modern birçok oyuna uygulanabilecek geniş ve gelişmiş bir sistemdir.

Dark Heresy

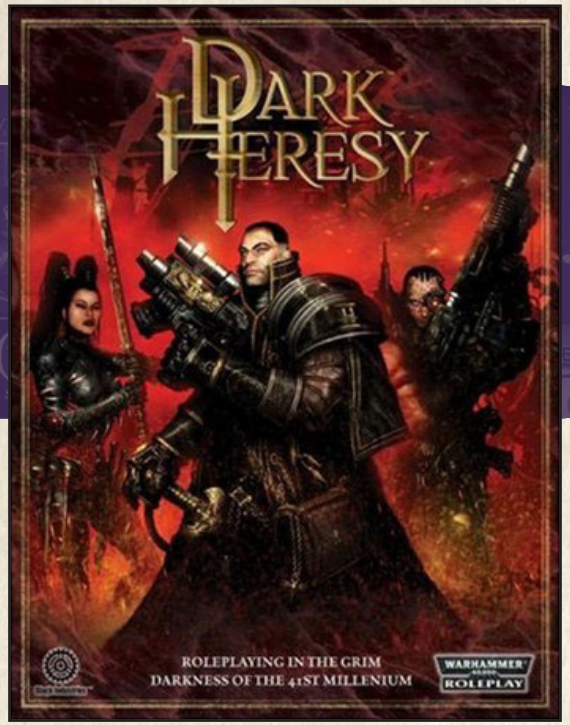
Tasarımcı: Owen Barnes, Kate Flack ve Mike Mason

Yayıncı Kuruluş: Fantasy Flight Games

Sistem: Modifiye Warhammer Fantasy

Çıkış Tarihi: 2008

Tarz: Karanlık Fantezi / Kurgu



İnanç EKER

"Yüz asırdan fazla bir süredir İmparatorumuz, İnsanlığın Babası ve Kurtarıcısı Dünya' daki Altın Taht'ında hareketsizce oturuyor. O ki tüm eski tanrıların iradesiyle milyonlarca dünyanın efendisi, sayılamayacak kadar çok askeri olan orduların başkomutanıdır. Teknoloji' nin Karanlık Çağı'ndan kalan andaçların gücüyle, biz ölümlülere çürümüş bir ceset gibi görünse de hayatta olandır O.. Acı çekiyor olsa da.. O , Imperium' un hem yaşayan hem yaşamayan efendisi.. O hala orada oturabilsin ve sırf iradesiyle bizi koruyup gözetebilsin diye her gün bin ruhun feda edilmesi gereken yüce varlık.. O ki, bu sayede asla ölmeyen..

Evet mümin kardeşlerim, İmparator'umuz, ölümsüz varlığıyla tebaası uğruna fedakarlığına, bizler için nöbet tutmaya devam etmektedir. Bugün güçlü donanmalarımız dört bir yanını iblislerin istila ettiği, gerçekliğin yırtıldığı, Warp' un alemimize taştığı bu galaksinin soğuk boşluğunda hala Astronomican' larımızın rehberliğinde güvenle yol alabiliyorsa, bu Efendimiz' in bükülmez iradesiyle bir deniz feneri misali Warp' ta hala yol gösterici olarak varolması sayesindedir.

O'nun orduları, sadece O' na duyulan iman ve O'nun adının zikredilmesiyle sayısız savaştan muzaffer ayrılabilmektedir. Adeptus Astartes, yani Space Marines, bio-mühendislik harikası süper askerler, onun en büyük savaşçıları, ve onun bir parçası olan kahramanlar; İmparatorluk Muhafızları; İmparatorluk'un savunması için galaksinin dört bir yanından göreve koşan yurttaşlar, ayrıca sayısız gezegenin savunma kuvvetleri; bir yanda her daim gözeten, her daim uyanık Engizisyon.. ve Adeptus Mehanicus' un mübarek Tech - Rahipleri.. Sayabileceğimiz sadece birkaçıdır.

Bütün kudretlerine, imanın güçlendirdiği yüreklerine ve sayılarına rağmen galaksinin her yerinde insanlığı yoketmek için her daim saldıran, her daim bastıran, her daim ihanet ve hıyanette bulunan uzaylılar, kafirler, mutantlar.. ve çok daha kötülerine karşı müdafaa hattımız ucu ucuna dayanmaktadır .

(..Kitaba sonradan eklendiği belli bir karalama...)

Gözünüzü açın!..Öyle bir zamanda doğdunuz ki, milyarlar arasında önemsiz bir kum tanesisiniz. Galaksiye şimdiye dek görülmemiş bir zalimlik ve kan dökme arzusu hakim... Teknolojinin ve bilimin gücünü unutun... Onların pek çoğu yitip gitti... Bir daha da bulunmadı ve hatırlanmadı.. İlerleme, gelişme ve anlayışa dair verilen sözleri unutun... Çünkü bu uzak ve kapkara gelecekte, sadece savaş var. Yıldızlar arasında vaadedildiği gibi bir barış yok... Sadece kurbanlık koyun gibi olan bizlerin boğazlanması, vahşet, katliam, kan,ve daha çok kan... Tüm galakside yankılanan, kana susamış tanrıların kahkahaları... Size söylenen her şey bir yalan..!

(Sahte Peygamber Gaius İsyanı'nın bastırılmasından sonra bir kafir üzerinde bulunan tahrif edilip kirletilmiş bir Doktrin Öğreti Kitabı' ndan... Engizitör Septimus' a incelemeye sunulmasının hemen ardından imha emri verilmiştir.)

Dark Heresy Rol Yapma Oyunu ilginizi birkaç sebepten dolayı çekmiş olabilir: Ya zaten Warhammer 40K arka planının, romanlarının, masaüstü strateji oyununun, kelimenin tam manasıyla "hastasısınızdır", ya da bu karamsar fantezi dünyasının bir yerlerde tanıtımını okumuş, ardından internet benzeri ortamlarda araştırmasını yapmış ve zengin arka planının ve mihenk taşı unsurlarının pek çok eserden ilham aldığını (Örneğin Dune Serisi) ve pek çok esere de ilham verdiğini (Örneğin son zamanların popüler bilgisayar RPG'si Dragon Age) öğrenmişsinizdir ve sonuçta bu evren içinizde bir şeyleri kıpırdatmıştır. Üçüncü bir ihtimal olarak hayatta kalma mücadelesinde hem mekanik hem arka plan olarak zoru, hem de bayağı zoru sevmektesinizdir. Dark Heresy bu şartların hepsini karşılıyor... Fazlasıyla...

Warhammer 40K evreninin arka planı kalın kitaplardan pek çoğunu dolduracak kadar zengindir. Bu konuda araştırma yapmanızı tavsiye ederim. Sadece masaüstü stratejisindeki Codex adı verilen ordu kitapları dahi bir romandan öğrenebileceğiniz kadar çok bilgi sunar.

Galakside insanlığın kontrolündeki sayısız sektörden biri olan Calixis Sektörü'nde, İmparatorluk'taki en yetkili ölümlülerden biri olan bir Engizitör'ün iş görücüsü, yamağı, çırağı (adını ne koyarsanız koyun) olarak Warhammer 40K Dark Heresy evrenine ayak basıyoruz. Engizitör ile doğrudan tanışmış olmamız bile sadece bir ihtimal. Yardımcıları bizi güdüyor da olabilir. Öncelikle geldiğimiz insanlık dünyasının kültürüne göre bazı özellikler alırız ve eğer iblislerin diyarı paralel evren Warp' tan güç çeken bir psişik olmayı seçmişsek (ki bedeli oldukça ağırdır) veya kendilerini makineleştirmiş büyük itibara sahip Tech-Rahiplerinden biri, daha başka "özellikler" de alırız. Bu özellikler bazen avantaj olmasa da..

Ardından GM'inizin stiline göre önceliğini belirleyerek, sınıf seçme ve skor belirleme işlemlerini yaparız. Sınıf tablolarında dikkatimizi hemen çekeceği üzere, bir sınıfın birinci özelliği alabileceği "skill"ler, yani kültürel, fiziksel ve zihinsel pek çok alanda becerilerimizin derecesi; ikinci özelliği ise alabileceği "talent"lar, istisnai beceriler yani temel kuralları büken özel kurallar bütünü... GM'imiz bize bir miktar (kitapta tavsiye edilen veya kendi belirlediği) "İmperium'un niteliksiz et yığınlarından bir farkınız var" deneyim puanı verir ve biz onunla bir miktar "skill" ve "talent" satın alırız. Zamanla kazanacağımız fazladan yetenek puanları da dahil olmak üzere, yeterince "harcama" yaparsak yeni bir ünvan alırız. Sıfatımız değişir. Bu sıfatın bir öncekinden tek farkı skill ve talent yelpazesinin bir nebze genişlemesidir. Bir karakter sınıfını belirleyici kılan ünvanının, diğer bir deyişle seviyesinin ona hangi skill ve talent imkanlarını sunduğu ve bir sonraki ünvanının ona hangi skill ve yetenekleri getireceğinden ibarettir.

Hemen hemen bütün skorlarımızın ondalık sistem üzerinden belirlenmesi ile, dolayısıyla neredeyse her konuda klasik başarı testimizin d100 ile atılacağını anlarız. Örneğin; Weapon Skill'i 35 olan bir askerin chainsword'u savurduğunda normal şartlarda d100'de 35 ve aşağısını atarsa isabet sağlamış olacağını görürüz. Yine pek çok skorumuzun ondalık hanesi diğer becerilerimize ve yapabildiklerimize eklenecek artıyı belirler. Örneğin STR skoru [3]6 olan bir vatandaş yakın dövüş silahlarının zararına 3 ekleyecek, Toughness skoru [4]1 bir Feral World'lü vahşi başına gelen her yaralanmada zarar zarından 4 çıkaracak, Willpower skoru [3]9 olan bir Onaylanmış Psişik, güç testlerine 3 ekleyecek demektir ...

Oyunun atmosferi gayet karanlık, sistemde hayatta kalmak zorludur. Mazoşist duygular eşliğinde keyif alınacağı kesindir. Warhammer 40K hakkında birşeyler bilenin alacağı zevk bir yana, bilmeyen de bu fantezi bilim kurgunun diğerlerine hiç benzemediğine adım adım tanık olacaktır. GM olmayı düşünenlerin bir kampanya başlatmadan önce 40K evrenini etüd etmesi hem sizin hem oyuncularınızın alacağı zevki arttıracak, hem de pek çok alışılmışın dışında unsur barındıran bu evrende maceradan maceraya koşarken hazırlıksız yakalanmamanızı sağlayacaktır.. Belki bir nebze...

DC Adventures

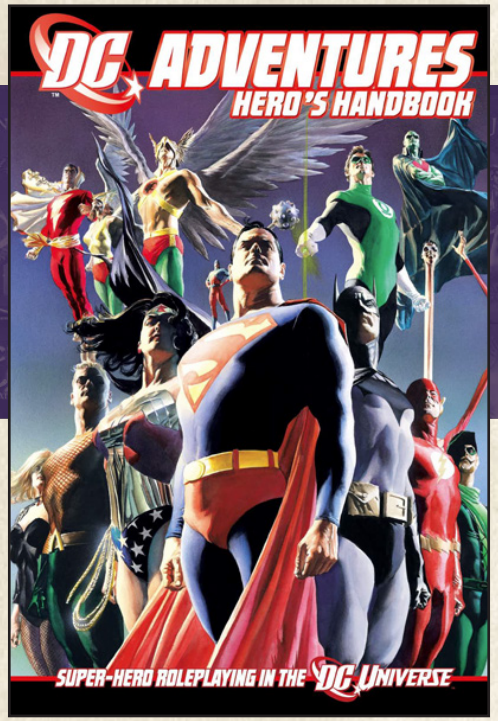
Tasarımcı: Steve Kenson

Yayıncı Kuruluş: Green Ronin Publishing

Sistem: Geliştirilmiş d20

Çıkış Tarihi: 2010

Tarz: Süper Kahraman



Cihan TÜRE

Mutants & Masterminds Second Edition tanıtımı daha önceki sayılardan birinde yapılmıştı. DC Adventures, esasında M&M Third Edition ile aynı sistem, ancak bazı farklılıklar var. Oraya gelmeden önce, neden farklı isimde olduğunu açıklayalım.

Öncelikle, DC Comics 75. yıl dönümü nedeniye bir rol yapma oyunu istiyor ve varlığından haberdar olup takdir ettikleri Mutants & Masterminds için Green Ronin Publishing'e geliyor. O sırada M&M Third Edition hazırlanırken iki ayrı kitap çıkarma konusunda anlaşıyorlar. Bunlardan birincisi, DC karakterleri ve evrenini baz alan DC Adventures, ikincisi ise kendi evrenindeki karakter ve yerleri baz alan M&M Third Edition oluyor. Ancak bu iki kitap arasında pek az farklılık var. M&M Third Edition karton kapakla daha sonra çıkıyor. DC Adventures ise mukavva kapakla onun öncesinde çıkıyor. DC Adventures kitabının çizimleri ve görselliği doğal olarak çok daha iyi oluyor. Zaten kapak çizimi, efsanevi DC çizeri Alex Ross`a ait.

Fakat iki oyun da aynı sistemi kullanıyor, kitap içerikleri neredeyse birbirinin aynısı. DC Adventures içinde beklendiği üzere içinde Batman, Superman, Flash, Brainiac, Joker, Sinestro ve benzeri ikonik DC karakterlerinin istatistik kağıtları da bulunuyor. Ayrıca kitabın GM`ler için olan evren, hikaye ve görev yaratımı kısımlarında da DC evreni baz alındığı için Metropolis, Gotham gibi şehirler ya da Star Labaratuvarları gibi gruplarla OA gibi gezegenlere dair bilgiler de bulunuyor.

Sistem kısmının detaylarına çok fazla girmeye gerek duymuyorum zira az önce de söylediğim gibi; Second Edition ile çok büyük benzerlikler gösteriyor. En öncelikli gördüğüm farkları sıralamak gerekirse:

En önemli değişiklik kütle, zaman, mesafe ve hacim konularını tek bir yerde toplayan measurement tablosunda var. Eski editionlarda bunların hesaplamaları bazen çok yorucu olabiliyordu. Şu an basitçe X kadar strenght sahibi bir adam, Y kadar ağırlığa sahip bir nesneyi, Z kadar uzaklığa nasıl fırlatabilir konusu çok daha basitleşmiş durumda. Ya da benzer şekilde belli bir değerde süper hızı olan adamın, ne hızda koşarken ne kadar hasar verebileceği de tabloya bağlı. Hepsinin tek tabloda ve tek sayfada olması da önemli bir avantaj.

Bir diğeri, bence sadece görüntüde kalsa da ability'lerin rakamları ile ilgili. d20 bilenlerin anlayacağı şekilde 18 olan bir stat değeri +4 demekti. Her 2 farkta bu ödül 1 puan değişiyordu. Artık, d20`nin bu sistemini kaldırılmış ve doğrudan ödülleri gösteriyorlar. Mantık ve hesaplama tamamen aynı fakat artık sadece bonusu yazıyoruz.

Önemli bir değişiklik; melee combat (yakın dövüş) değerinin "fighting" adı altında bir ability'de toplanması. Fighting'i 8 olan bir karakter hem yakın dövüş saldırılarına hem de yakın dövüş savunmalarına (parry) +8 alıyor. Üzerine gerekirse +4 kılıç skill'i alabiliyor. Bu durumda o karakterin tüm yakın dövüş silahları ve yumruklarıyla saldırısı +8 olurken, kılıçlarla +12 ile saldırıyor. Gayet basit.

Mesafeli dövüş (ranged combat) ise dexterity'den bonus alıyor. Ranged saldırılardan kaçınma (dodge) ise agility'den alıyor. Yani yakın ve mesafeli dövüşün hem saldırıları hem de savunmaları eski edition, yani daha klasik d20'ye göre değişmiş durumda. Karmaşıklaşmış gibi gelse de, farklılaşmış karakterler yapılması adına olumlu bir gelişme.

Daha çok fazla olsa da en göze batan değişiklikler bunlar. Tabi bunlar işin tabiri caizse fasa fisosu. DC Adventures'ın en büyük artısı şüphesiz DC evreni ve karakterlerini resmi bir şekilde bize sunması. Neticede süper kahraman türünde oyunları oynayan kişiler illa ki Marvel ya da DC çizgi romanlarını okumuş oluyorlar. Bunlardan birinin içinde, GM`in insafına kalmadan statları verilen orijinal

kahramanlar fikri oldukça çekici geliyor. Böylece gerçekten Batman ile kapışıp onu yenme şansınız oluyor. Bu arada Batman demişken şuna değinmek gerekir. Kitabın küçük bir kısmındaki ek açıklamada şöyle deniliyor :

"Batman, Superman ve Wonder Woman büyük üçlüyü oluşturuyorlar. Bunlar en büyük kahramanlarsa power level üst sınırı 20 olmaları gerekir diye düşünebilirsiniz. Ancak ikisi 15, Batman ise 12 oluyor. Buna rağmen Superman ve Wonder Woman'ın power point toplamları 289'ar, Batman'in ise 283 rakamına ulaşıyor. Bu da power level 19 karakterlerin sahip olacağı bir puan toplamı. Power levellarının 12-15-15 olmasının sebebi saldırı, savunma gibi değerlerinin belli aralıklara sıkışmış olması." Zaten süper güçleri olmayan insanların 12'nin üzerine, başka galaksilere etki edecek kadar güçlü olmayanların da 16'nın üzerine çıkmayacağı düşünülürse üçünün de olması gereken seviyelerde olduklarını görürüz. Buna rağmen, point toplamları nedeniyle, kendi eş değerleri çoğu adamdan daha ileride oluyorlar. Eh bunu da tecrübe farkıyla açıklıyoruz. Zaten Batman'in strenght ve stamina hariç değerlerinin de ölümlü insanların üst sınırı olan 7 olduğunu gözden kaçırmamak imkansız.

Kısacası, DC Adventures Hero's Handbook bir partinin tüm ihtiyacını karşılayacak komple bir sistem kitabı olarak karşımıza çıkıyor. Hem GM hem de oyuncuların ihtiyacı olan her şey bu kitapta mevcut. Ancak bunun yanında, DC Adventures için birkaç kitap daha çıktı. Bunların ikisi; DC Adventures Heroes & Villains, Vol. 1 ve 2. Bu kitaplar sayesinde DC evrenindeki aklınıza gelecek neredeyse tüm karakterleri resmi statları ile hızlı bir şekilde kullanma şansınız oluyor. Ya da isteyen oyuncular, bunlardan biri alıp doğrudan o karakteri de oynayabiliyorlar. Sonuncu kitap ise, özellikle GM`ler için DC Evrenini, paralel boyutlara kadar çok detaylı bir şekilde anlatan; DC Adventures : Universe. Bu kitap sayesinde, o evren içinde geçen ve bahsedilmemiş hemen hemen hiçbir yer kalmıyor. Yeterince uzun süre oynayıp, farklı bir şeyler denemek isteyenler için Crime Syndicate'in (Justice League'in kötü karşıtlığı olan) Dünya`yı yönettiği evrende yada Kingdom Come gibi efsane serilerin geçtiği evrenlerde de oynama seçeneği sunuluyor .

DC Adventures, süper kahraman türüne ilgi duyanların mutlaka denemesi gereken bir sistem. Ayrıca müthiş çizimler ve çok kaliteli bir kitaba sahip olduğu için kütüphanede bulundurulması gerekiyor.

Deadlands

Tasarımcı: Shane Lacy Hensley

Yayıncı Kuruluş: Pinnacle Entertainment Group

Sistem: Kendine Özgü

Çıkış Tarihi: 1996

Tarz: Alternatif Tarih, Western, Steampunk

Cihan ŞEKERCİOĞLU

Deadlands... Vahşi Batı... Yıl 1879, fakat tarih bizim tarihimiz değil. İnsanoğlunun gördüğü en sistematik kıyımı yaşayan ve en kanlı savaşı savaşan kuzey ve güney güçleri 20 seneden sonra nihayet yenişemeyeceklerini anlayıp ateşkes ilan etti. Konfedere devletler hala özgür.

Kaliforniya Pasifik Okyanusu'na düşmüş durumda, demir yolu baronları doğuyu batıya bağlayacak ilk demir ağının sahibi olabilmek için birbirlerini kıyasıya öldürüyor. "Hayalet Kaya" adı verilen yeni bir yakıt, teknolojiyi daha önce hayal bile edilemeyecek şekilde sıçratmış durumda. Sioux'lar Dakota'yı tekrardan ele geçirmiş, Coyote Konfederasyonu ise yaylalarda hayalet dansı yapıyor. Bazılarının dediğine göre ölüler ve çok daha kötüleri aramızda geziyor! Vahşi Batı'yı unutun. Esrarengiz Batı'ya hoş geldiniz!

1996'da Shane Lacy Hensley ve kendi gibi war gamer arkadaşları, Vahşi Batı settingi'nde geçen, vagon tepelerinde zıplayarak trenlerin soyulduğu, bol barutlu ve patlamalı oyunlarını oynarlarken şunu farkettiler; oynadıkları savaş senaryoları yavaş yavaş kendi ortamını ve tarihini oluşturuyordu. Bunu rol yapma oyunu olarak yeniden tasarlayıp yayınlamaya karar verdiler.

Oyunun çok orjinal bir setting'i olduğu gibi kendine has, atası war game kuralları olan bir sistemi var. Zaten hızlı ve eğlenceli olan oyun kuralları zamanla daha da basitleşecek ve Savage Worlds kurallarına dönüşecekti.

Oyunumuz zarlarla (bones/yavrum kemik), kartlarla (52'lik iskambil destesi), ve poker çipleriyle oynanıyor.

Kemiklerimiz, d4, d6, d8, d10, d12 ve arada sırada d20 zarlarından oluşuyor. Diğer oyunlardaki gibi birçok alandaki başarı ve başarısızlığımızı zarlarla belirliyoruz.

Kartlarımızın ise çeşitli kullanım alanları var. Bir kere "oyuncular" (Posse deniyor) kendi destelerine sahip, "marshall" (GM) ise kendi destesine. Bunun dışında "Huckster"ların (Oyunun mistik kumarbazları) da kendi desteleri var. Çipler ise oyunculara karakterlerinin kaderini değiştirme imkanı veriyor.

Oyunda 5 fiziksel 5 zihinsel olmak üzere 10 "Özellik" (trait) var bunları diğer RPG oyunlarındaki stat'lar gibi düşünebiliriz. Fiziksel olanları "beceriklilik" (deftness), "atletiklik" (nibleness), "hızlılık" (quickness), "sağlık" (vigor) ve "güç" (strength) olarak adlandırmak mümkün. Zihinsel olanları ise; "algı" (cognition), "bilgi" (knowledge), "zeka" (smarts), "ruh" (spirit) ve "tavır" (mien) olarak sıralayabiliriz. "Özellik"ler esas olarak zar tipleri olarak yazılıyor kağıda. d4 ezik, d6 normal, d8 iyi, d10 baya iyi d12 ise süper diyebiliriz. Karakterimizi yaratırken 52'lik desteden 12 kart çekip istemediğimiz 2 kartı atıp geri kalanları yerleştirmek suretiyle yapıyoruz. "Özellik"lerin yanı sıra koordinasyon diye bir olay daha var. "Özellik testleri" sırasında o zardan kaç tane atacağımızı belirliyor. Bunları kitaptaki tablosundan bakarak yapıyoruz. Ancak şunu demek mümkün 2 karakter birbirinden epey bir farklı oluyor. Zira 10 "özellik" ve 4 koordinasyon kombinasyonu çok farklı karakterler kombosu demek.

Karakterimizin ruh ve sağlık "özellik"leri toplamı "gaz"ını (wind) belirliyor. Diğer oyunlardaki HP gibi. Karakterimizin "bilgi", "zeka" ve "algı" toplamı "yetenek" (skill) sayısını belirliyor. Yeteneklerimize 1 (yeni başlayan) ila 5 (uzman) arası puanlar vererek bütün bu puanları harcıyoruz. Örneğin; tırmanmaya yeni başlamadık ama hala "amatör"üz (2 puan) "beceriklilik" trait'imiz d8 diyelim bu durumda tırmanıp tırmanamadığımızı anlamak için 2d8 atıyoruz.

Her "Özelliğin" kendine has "yetenek"leri var. Ancak bazen "yetenek"leri farklı "Özellik"le

kullanabiliyoruz. Örneğin "tırmanma" "yeteneği" normalde "atletiklik" altında ancak "Marshall" (GM), "tırmanma" yı "bilgi" "özelliğiyle" atmanı isteyebilir. Ne kadar iyi tırmandığın değil tırmanma konusunda ne kadar şey bildiğinin test edildiği durumlarda bu şekilde atılabilir.

Bunların dışında karakterimize seçebileceğimiz "engel"ler (hindrance) ve "üstünlük"ler (edge) mevcut.

"Engel"ler arasında, sakatlık, kahramanlık, kötü şans, bakmak zorunda olduğun çocuk, okuma yazma olmaması gibi şeyler mevcut iken "Üstünlük"ler arasında da "Pis bakış", "Çivi gibi sağlam", "kanun adamı" ve "güzel ses" gibi şeyler mevcut.

En önemlisi de esrarengiz Vahşi Batı'da ne olacağınız. Seçenekler geniş, ödül avcıları, pek tabi ki kovboylar, asker kaçakları, silahşörler, "huckster" dediğimiz oyuna özel kart büyücüleri, kızılderili savaşçılar, şamanlar, gazeteciler, şerifler, deli bilim adamları, rahipler, altın arayanlar, salon güzelleri, yılan yağı satıcıları, hatta at arabası şöförü bile! Artık aklınıza ne gelirse.

Oyunun ana hikayesine gelecek olursak; oyun tarih olarak bizimkine 3 Haziran 1863'e kadar paralel gidiyor. O tarihte Raven olarak bilinen Sioux şamanı Amerika kıtasından beyaz adamı postalamak için "Kıyamet" (The Reckoning) olarak anılan bir ritüel yapıyor. Bu ritüelde kızılderililerin "av alanı" olarak adlandırdıkları ve kötü niyetli manitu'larla dolu ruhani bir boyuta bir kapı açılıyor. "Kıyametçiler" (reckoners) olarak adlandırılan kötü niyetli çok güçlü ruhlar bizim dünyamıza gelip dünyayı cehenneme çevirmeye başlıyorlar.

Kıyametçilerin mutlak gayesi dünyayı yaşanmayacak hale getirmek (Deadlands). Bunun için de insanları korkutarak, genel korku seviyesini artırmaları gerekiyor. Bunun için her türlü canavarı ve kötülüğü insanların üzerine salıyorlar. Kahraman karakterlerimiz de, kötülükle savaşıp insanların kalbindeki korkuyu söküp atarak ve kıyameti engellemeye çalışıyorlar.

Deadlands alternatif tarih, western, korku ve steampunk janrlarını harmanlamakta o kadar başarılı oldu ki, 8 kere Origins Award ile taçlandırıldı. Klasik, revize klasik, d20, Gurps ve Savage Worlds sistemlerinde tekrar tekrar yayınlandı. The Great Rail Wars olarak war game oyunu, Doomtown adında CCG, Range Wars adında war game, Hell on Earth adıyla Mad Max gibi post apokaliptik sci-fi western horror masa üstü RPG oyunu ile, Lost Colony ile Avatarvari hikayesiyle sci-fi, horror, western masa üstü oyunu ile, Lost Colony CCG ile, Deadland Noir ile ise 1930 ların Noir dedektiflik hikayeleri ile FRAG Deadlands ile FPS temalı board game ile farklı oyunlar olarak tekrar tekrar karşımıza çıktı.

Özetle; Deadland'in RPG tarihinde oldukça önemli bir yere sahip olduğunu ve hobiyle ilgili kişilerin mutlaka göz gezdirmesi gerektiğini belirtmeliyim.

Doctor Who - Adventures in Time and Space

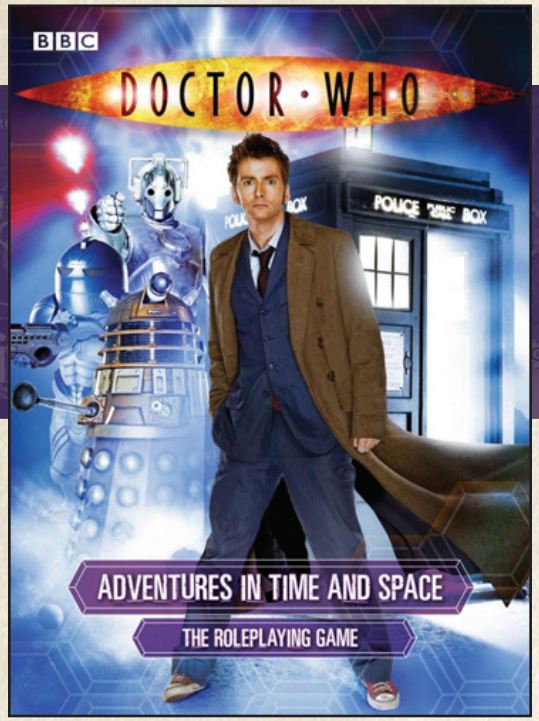
Tasarımcı: David F. Chapman

Yayıncı Kuruluş: Cubicle 7

Sistem: Wortex

Çıkış Tarihi: 2009

Tarz: Bilim-Kurgu



Tufan DİŞLİ

Gülümseyin, gözlerinizi kırpmayın ve Doktor'a ve pek kıymetli Doctor Who – Adventures in Time and Space'e merhaba deyin gençler! Dr. Who: ATS kısaltmasını kullanarak tanıtacağım sistem, pek kıymetli Doktor'umuz ve yoldaşlarının zaman ve uzaydaki maceraları üzerine kurulu, 2010 yılında ENnie ve Golden Geek RPG gibi önemli ödüller kazanmış, oldukça eğlenceli, Vortex tabanlı bir rol yapma oyunu.

Oyun bir kutu seti olarak geliyor ve içerik olarak epeyce zengin. Kutudan Player's Guide, Gamemaster's Guide, Adventure Book, karakter kağıtları, 6'lık zarlar ve ekstra içerik çıkıyor. Oyunun çeşitli sürümleri mevcut ki; bunların 2009'da çıkan ilk sürümü David Tennant (2005-2010) dönemi maceralarını konu almışken ikinci sürüm Matt Smith (2010-2013) dönemini konu aldı. Muhtemelen Peter Capaldi için yeni bir sürüm çıkacaktır yakın zamanda. Halihazırda Doctor Who'nun 50. yılı sebebiyle özel sürümler de piyasaya sürülmüş durumda.

Doktor'u ve Whoverse olarak adlandırılan dünyasını tanıtmaya pek gerek görmüyorum. Zira özellikle son yıllarda iyice popüler kültürün baş tacı olmuş vaziyette sevgili Zaman Lordu'muz. Oyun içerisinde Doktor ve yoldaşlarının rollerine bürünerek zaman ve uzayda macera peşinde koşturuyor, aşık oluyor, kazara zamanda değişikler yaratıyor, medeniyetleri kurtarıyor, uzaylı istilalarını önlüyor, evrenin karanlık ve kudretli kötülüklerine son vermeye uğraşıyoruz. Elbette bunun için öncelikli olarak bir karakter hazırlamak gerekmekte, ilk defa oynayanlar veya üşenenler için hazır karakterler her daim yardımcı bir unsur olarak kenarda bekliyor.

Karakterlerin sahip olduğu üç ana unsur var ve sistemin mekanikleri yine bunlar üzerine şekillenmekte. Bunlar; Nitelikler (Attributes), Kişisel Özellikler (Traits) ve Yetenekler(Skills).

Doctor Who: ATS; dövüşmek, araştırma yapmak, yeni bir sözde bilim gereci yaratmak, birisini lafla sindirmek veya TARDIS'e pilotluk etmek gibi tüm aksiyonlar için tek bir temel kurala sahip: Attribute + Skill + (Trait +) 2d6 = Sonuç

Sihirli formülümüz bu; ilgili niteliğe alakalı yetenek puanını ekleyin, iki tane 6'lık sallayın, toplayın ve ta daa! Zorluğu aşabildiyseniz ne mutlu. Aşamadıysanız? Eh, işte o biraz problem yaratabilir.

Nitelik: Bir şeyi denerken ne tarz nitelikleriniz olduğu oldukça önemli. Bir şey mi kaldıracaksınız? Kuvvetinizi kullanın. Zorlu ve karmaşık bir matematik formülü ile mi cebelleşmeniz gerekiyor? Pratik zekanızı kulanın. Karmaşık ve birden fazla türün geleceğini tehdit eden politik bir kriz mi var? Çözüm yeteneğiniz bu durumda oldukça işe yarayacaktır .

Nitelikler altı tane ve bunlar: Farkındalık (Awareness), Koordinasyon (Coordination), Pratik Zeka (Ingenuity), Görünüm (Presence), Çözüm Yeteneği (Resolve) ve Güç (Strength). Niteliklerin her biri 1 ila 6 arasında bir değere sahip, ancak söz konusu uzaylı ırklar ise bazılarının aralığı daha fazla olabiliyor .

Awareness ne kadar dikkatli olduğunuz üzerine, zira yaklaşan bir tehlikeyi fark edebilmek önem ihtiva eden bir nitelik. Coordination çevikliğiniz ve el-göz koordinasyonu için temel teşkil ediyor. Ingenuity bir problemin çözümünde ne denli çabuk hatta pratik olunduğu ve baskı altında denenmemiş yöntemleri ne derecede kullanabildiğiniz konusunda gerekli. Presence birilerini etkilemek, onları kandırmak veya kumanda etmek için en gerekli bir nitelik. Resolve adanmışlık ve iradenin kuvvetliliği ki; kendisini amacına adamamış birisinin pek başarılı olamadığı aşikâr. Strength ise fiziksel olarak ne derece kuvvetli olduğunuz.

Yetenekler: Bir şeyler mi hatırlamak istiyor-

sunuz? Knowledge kullanın. Birilerini mi etkilemeye çalışıyorsunuz? Convince sizi kenarda bekliyor. Şu Dalek size fazla mı kolay lokma gözüktü? Fighting yeteneğine sahip olmalısınız ancak siz yine de görüntüye pek aldanmayın. Bu tarz aksiyonlara yarayan toplam 12 yetenek mevcut ki bunlar; Athletics, Convice, Craft, Fighting, Knowledge, Marksman, Medicine, Science, Subterfuge, Survival, Technology ve Transport.

Zarlar: 2 adet 6'lık zar işinizi harika şekilde görür. Elbette her oyuncunun kendi zarlarına sahip olması daha bir makbule geçecektir .

Kişisel Özellikler: Çevrenizi nasıl etkilediğinizi veya çevreden nasıl etkilendiğinizi gösteren en temel özellikleriniz. Korkak veya cesur musunuz? Takıntılarınız var mı? Her aksiyon anında aynı kelimeyi çığırmak gibi bir tutkuya sahip misiniz? Bir Zaman Lordu olma olasılığınız var mı? Türünüzün son örneği olabilir misiniz? Etkileyici biri misiniz?

Kişisel özellikler için GM'iniz ile iş birliği içinde olmanız oyun sağlığı ve sizin oyundan alacağınız zevk açısından tavsiye olunur zira bu özellikler bazı hususlarda size kolaylık sağlarken zaman zaman başınızı fazlasıyla der de sokabilir.

Zorluk: 3 ila 33 arasında değişen zorluk değerleri oyun içerisinde bir işin ne derece yapılabilir olduğunu belirtir. Genel olarak normal düzeydeki zorluklar 12 değerinde kabul edilir ancak bu hususlar GM'in kararına (insafına) kalmıştır.

Zar atışları sonucunda elde ettiğiniz değer belirtilen zorluğun epeyce üzerindeyse bu işi şahane bir şekilde halletiğinizi gösterir, ancak aynı şekilde büyük farkla başarısız olduysanız elinize yüzünüze bulaştırmış, batırmış hatta iyice sıvamışsınızdır .

Hikaye Puanları: GM tarafından size verilen bu puanları isterseniz ekstra zar olarak, isterseniz büyük bir başarısızlığın etkisini azaltmak için kullanabilirsiniz. Tüm bunların haricinde yaralarınızı iyileştirmek, belli başlı tamiratlar yapmak hatta arada rejenerasyon geçirmek için de oldukça işe yarıyorlar. Bu puanlar GM tarafından oyunun başında yine kendisinin belirttiği miktarlarda oyunculara verilebildiği gibi karakterinizi ne denli iyi canlandırdığınıza bağlı olarak ödül olarak da gelebilirler .

Tüm bunların ardından ihtiyacınız olan belli; Whoverse'ten anlayan iyi bir GM ve kafa dengi oyuncular ki böylece artık TARDIS'e atlayıp istediğiniz yerde ve zamanda belanızı arayabilirsiniz.

Dragon Age

Tasarımcı: Chris Pramas

Yayıncı Kuruluş: Green Ronin Publishing

Sistem: Adventure Game Engine

Çıkış Tarihi: 2009

Tarz: Karanlık Fantezi

İbrahim Muhammet ÇELİK

Başta IGN olmak üzere pek çok önemli kuruluş tarafından 2009'un en iyi RPG'si seçilen Dragon Age'i bilgisayar oyunu hayranları arasında duymamış olan pek azdır sanırım. İhanetler, karanlık olaylar ve şüpheli karakterleriyle karanlık fantezinin, iyi bir oyun deneyimi ve kaliteli grafikleriyle mükemmel harmanlaması olan oyunun masaüstü versiyonu da bilgisayar versiyonunun hemen akabinde piyasaya sürüldü.

Bilgisayar versiyonunu oynanlar sistemi öğrenirken kesinlikle zorluk çekmeyecekler. Zira sistemin anlatım içeriği bilgisayar oyunundan çok ciddi farklar içermiyor. Dragon Age, üç adet altılık zar ile oynanıyor. Bu zarların biri diğerlerinden farklı renkte olmak zorunda. Farklı renkte olan zara, "Dragon Die" deniyor ve sistemin pek çok özelliği bu "Dragon Die"a bağlı.

"Dragon Die"a geçmeden önce karakterimizi nasıl hazırladığımıza bakalım: Karakterlerimizi hazırlarken, her zamanki gibi ability'lerimizi belirliyoruz. Bu ability'ler Communication, Constitution, Cunning, Dexterity, Magic, Perception, Strenght ve Willpower olmak üzere tam sekiz adet. Başlangıçta zar atarak her bir ability için en fazla 4 puan sahibi olabiliyoruz.

Ability'lerden sonra öz geçmişlere geçiyoruz. Örneğin; Avvarian Hillsmen diye geçen barbarları aldığımızda daha değişik, Apostate (kaçak) Büyücü olmayı seçersek daha değişik, şehir elfi ya da insan olmayı seçersek daha değişik seçeneklere sahip oluyoruz. Irkımızın izin verdiği cinsten sınıfları seçiyoruz ve bunların izin verdiği ölçüde sınıflarımıza yöneliyoruz.

Seçtiğimiz öz geçmişlerde, şansımıza bağlı olarak çeşitli ability bonusları ya da focus diye adlandırdığımız uzmanlaşmaları kazanabiliyoruz. Focuslar, bağlı oldukları ability'e göre adlandırılıyorlar. Örneğin Cunning (Cultural Lore) ya da Dexterity (Initiative) gibi. Bahsi geçen konularda focus sahibi iseniz ability'niz ilgili testi yaparken 2 puan yüksek kabul ediliyor.

Öz geçmişimizin izin verdiği ölçüde sınıflarımıza baktığımızda; Mage, Warrior ve Rogue adlı üç sınıfımızın olduğunu görüyoruz. Büyücüler, Dragon Age'in dünyası Thedas'ta dışlanan ve sevilmeyen kişiler. Çünkü büyülerinin kaynağı olan "Fade" isimli boyut, aynı zamanda çeşitli tehlikeli varlıkların memleketi. Bunların başında ise en tehlikelilerinden sayılan iblisler geliyor. Bu yüzden büyü gücüne sahip herkes, iblisler tarafından ele geçirilip yıkım makinası olarak kullanılabilir.

Warrior sınıfı, eline silah almış adamdan daha ziyade eğitimli, tecrübeli ve tehlikeli kişiler olarak karşımıza çıkıyor. Diğer RPG sistemlerindeki savaşçılardan büyük bir farkları yok. Rogue sınıfı ise yine D&D'ye aşina olan kişilerin zorlanmadan oynayabilecekleri bir yapıda hazırlanmış.

Sınıfların içeriğine baktığımızda, "Talent" adıyla geçen yeni bir kavram görüyoruz. Bazı seviyelerde aldıkları bu yetenekler karakterlerimize aynı sınıftan olan bir diğer karakterden ayrı özellikler sahibi olma imkanı veriyor. Örneğin "Spirit Magic" alan bir Mage ile "Primal Magic" alan Mage arasında ciddi farklar oluyor. Aynı zamanda bu talentler bize bazı stuntları (ileride açıklayacağım) daha kolay yapma imkanı veriyor; ki bu da mükemmel bir şey .

Ability'lerimizi, öz geçmiş, sınıf, focus ve talentlerimizi belirledikten ve ekipmanlarımızı aldıktan sonra maceraya başlayabiliriz. Maceralarımızda, en çok kullanacağımız şeyi, bir deneme atışını örneklendirerek "Adventure Game Engine"in farkını açıklayalım.

Bir deneme yaptığınızda, 3d6+ ayarları kullanıyorsunuz. Bu 3d6'da eğer 2 zar aynı gelirse ve

başarılı olursanız, "Dragon Die"ınızın kaç geldiğine göre stuntlar yapabiliyorsunuz. Fazladan ilerlemekten, ekstra saldırılara, eğer büyü stunt'ı ise etrafınıza büyü kalkanı yapmaya kadar değişen çeşitleri var. Bu stuntlar, stunt tablosundan bakılıyor ve "Dragon Die"ınız kaçsa, o kadar stunt puanı sahibi oluyorsunuz. Bu stunt puanları hemen kullanılmazsa gidiyor.

Sınıflardan kazandığımız stuntlar ve stunt puanı indirimleri ile bir seferde daha fazla stunt yapma imkanımız var. Örneğin bir saldırı yaptık, 5-5 ve "Dragon Die" olarak 4 attık ve vurduk. Toplamda 4 stunt puanımız var. Bunu istersek 2-2 olmak üzere iki tane ya da her biri 1 puandan 4 tane stunt yapmak için kullanabiliriz. Ya da 4 puanlık tek bir stunt yapabiliriz. Eğer sınıflarımızdan bir indirim alıyorsak, örneğin fazladan hasar verme stunt'ını 2 yerine 1 puan olarak yapıyorsak, bu da sınıfımızın bize sağladığı güzel avantajlardan biri oluyor.

Büyünün olduğu bir sistemi anlatıp büyüye değinmeden olmaz. Şu an kitabımızda karakterlerimiz 5 seviye anlatılmış. Bu sınıfların ayarında büyülere sahibiz. Bunlar da oldukça dengeli ve düzenli görünüyor. Bilgisayar oyununu bilenler bir çoğuna aşina olacaklardır zaten; "rock armor", "arcane bolt", "heroic offense" gibi büyülerimiz var. Bu büyüleri yaparken de yine saldırı zarımızda çift rakam gelmesi durumunda "Dragon Die"ımızdaki kadar stunt puanı ediniyoruz. Buna göre de büyüleri daha değişik içeriklerle kullanma imkanına sahip oluyoruz.

Game Master's Guide, şimdilik oyunun sadece ilk 5 seviyelik seti çıktığı için nispeten eksik görünebilir. Ancak oyunu bu 5 seviye boyunca bir arada tutacak bilgileri akıcı bir şekilde vermeyi gayet güzel başarmış. Ayrıca bu bilgilerin ne şekilde kullanılacağına bir örnek olarak Green Ronin Publishing'in ağır toplarından True 20 ve Mutants & Masterminds'ın tasarımcısı Steve Kenson imzalı "Dalish Curse" isimli bir macera da içeriğe eklenmiş.

Bu arada belirtmeden geçmeyeceğim; her iki arada kitabın da ürün kalitesi oldukça yüksek. Gerek kapak tasarımları, gerekse iç illüstrasyonlar oyunun atmosferini başarılı bir şekilde bize anlatmaya yetmiş. Green Ronin Publishing'in vaktiyle yayınladığı siyah-beyaz kitaplardan bu günlere geldiğini görmek RPG endüstrisi adına çok güzel.

Kıssadan hisse; bilgisayar oyunu olarak Dragon Age'i oynayan arkadaşlar masaüstü versiyonunda yabancılık çekmeyecekleri gibi, bekledikleri aşinalığı bilgisayardaki versiyonuna benzerliği sayesinde yakalayacak ve oldukça keyif alacaklardır.

Dragonlance Fifth Age

Tasarımcı: William W. Connors, Sue Weinlein Cook

Yayıncı Kuruluş: TSR Inc.

Sistem: SAGA Game Rules

Çıkış Tarihi: 1996

Tarz: Fantezi

Serkan ÖZAY

Saga Game Rules'un ana fikri; oyuncu tarafından hayal edilen iyi bir fikrin atılan zarın kötü gelmesi altında ezilmemesiydi. Özellikle 20'lik zarla oynanan oyunlarda olasılık eğrisinin düz olmasından kaynaklanan böyle bir sorun kesinlikle vardı.TSR'ın bu soruna karşı ürettiği çözüm ise zarları tamamen ortadan kaldırmak ve oyun için özel olarak üretilmiş özel bir deste kart kullanmak olmuştu. Ayrıca oyun kuralları da basitleştirilmiş, bu şekilde öğrenme sürecini hızlandırmak amaçlanmıştı.

Krynn'in beşinci çağı olan "Age of Mortals", gezegeni tanrıların terkettiği, geceleri gökyüzünde parıldayan beyaz "Solinari" ve kırmızı "Lunitari" yerine artık tek bir donuk renkli ayın asılı durduğu, beş farklı renkte devasa ejderhanın dünyayı zorbalıkla yönettiği korku ve huzursuzluk dolu bir dönemdir. Çoğu Dragonlance fanına göre Fifth Age orijinal Dragonlance havasından uzak, radikal değişimlere maruz kalmış bir dönemdir. Belki de TSR bu yüzden Fifth Age'i Saga Game Rules adı altında yayınlanmaya karar vermişti. Ne de olsa Saga Game Rules da klasik D&D takipçilerine göre oldukça radikal bir sistemdi.

Oyunda temel olarak karakterler her biri 1 ila 9 arasında değişen 8 adet Ability Score'a sahiptir: Agility, Dexterity, Endurance, Strength, Reason, Perception Spirit ve Presence. Ayrıca karakterin bunlarda ne kadar yetenekli olduğunu gösteren A, B, C, D ve X olarak belirtilen birer harf kodu bulunur. Bu kodlar karakterin ne tür silahlar kullanabileceğini, ne tür zırhlar giyebileceğini ya da ne seviye büyü yapabileceklerini belirlemek amacıyla kullanılır.

Oyun "Fate Deck" adı verilen 82 kartlık özel bir deste ile oynanır. Her oyuncunun sağlık durumu ve yapabileceği hareketlerin sayısal değeri o an ellerinde tuttukları kartlarla ölçülür. Fate Deck, iskambil kağıtlarındaki maça, kupa, sinek ve karoyu andıran 9 farklı sembolden oluşur. Bu sembollerin sekizi aynı zamanda hazırladığımız karakterin ability score'larıdır. Sırasıyla kalkan, ok, miğfer, kılıç, hilal, küre, kalp ve taçtan oluşurlar. Bu sekiz sembole ek olarak bir de ejderha sembollü kartlar vardır. Ejderhalı kartlar 1'den 10'a, diğerleri ise 1'den 9'a kadar dır.

Bir oyuncunun elinde bulunan kart sayısı karakterinin tamamladığı maceraların (quest) sayısına bağlıdır. Karakter ne kadar deneyimliyse elindeki kart sayısı o kadar yüksek olur. Bu sistem, diğer rol yapma oyunlarındaki "experience" sistemi yerine kullanılır.

Sistemin temel mekaniği karakterlerin karşılarına çıkan rakip ya da engellere karşı belirlenmiş zorluk derecelerini aşmaları üstüne kuruludur. Oyuncu söz konusu zorluk derecesine karşı ilgili ability score üstüne elinden kapalı desteden hemen yenisini çekmek suretiyle bir kart atar. Eğer ikisinin toplamı zorluk derecesini aşıyorsa eylem başarılı sayılır. Yapılan eylem bir rakibe karşıysa zorluk derecesine rakibin ilgili ability score'u eklenir. Örneğin; bir kapıyı kırmanın zorluk derecesi 8, ilgili ability score ise strength'tir. Oyuncunun Strength'i 5 ise elinden elinden atacağı 3 ve üzerindeki her kart başarılı sayılır. Yüz yüze bir saldırı söz konusu olduğunda ise Average zorluk derecesi olan 8, rakibin Endurance (örneğin 5) skoruyla toplanır. Eğer oyuncu ilgili Ability olan Strength skorunun üstüne toplamda 13'ü geçebilen bir kart atarsa saldırı başarılı sayılır ve hasar verilir. Oyuncu savunma yaptığında da aynı formül kullanılır, rakiplerin kartları olmadığı için atacakları kart yerine sabit zorluk dereceleri eklenir ve oyuncu ilgili Ability skorunu kullanarak kendini savunur.

Eğer eylemlerde atılan kartın üstündeki sembol yapılan hareketle alakalıysa (yüzyüze saldırılar için kılıç sembolü, sorcery saldırıları için ay sembolü ya da menzilli silah saldırıları için ok sembolü gibi) o eylem "Trump" olur. Bu durumda masadaki kapalı desteden bir kart daha çekilir ve üzerindeki sayı saldırının ya da hareketin toplamına eklenir. Bu

kural diğer rol yapma oyunlarında sıkça karşılaştığımız "critical hit" yerine kullanılmaktadır. Bununla beraber eğer oyuncunun elinden çıkardığı kart ejderha sembolüne sahipse ve eylem başarısızlıkla sonuçlanmışsa oyuncu aleyhine "Mishap" denen durum gerçekleşir. Eğer eylem kapı kırmaksa kapı yerine oyuncunun omzu kırılır, saldırı yapılmışsa rakip bedavadan bir karşı saldırı yapar. Kısacası ejderha kartlarını kullanırken dikkatli olunmalıdır!

Bilindiği gibi Fifth Age'te Sorcery ve Mysticism adı verine iki farklı yeni güç kaynağı bulunmakta. Sorcery için Reason, Mysticism için ise Spirit yeteneğinin kodu B ve üzerinde ise karakterimiz o dalda büyü yapabiliyor anlamına gelmekte. Büyülerin seviyesi için ise "spell point" adı verilen bir sistem kullanılıyor. Spell Point büyüyü yapan kişinin dinlenmeye gerek duymadan kaç büyü yapabileceğinin ölçüsü oluyor ve Reason ya da Spirit skorunun kendisiyle olduğu için ise 3 puana mal oluyor. Toplamda 17 spell point karşılığında bir fireball büyüsü yapabiliyoruz yani. Büyü sisteminin bu kadar esnek olması deneyimli oyuncular için bir avantajken yazık ki yeni başlayan oyuncular için ciddi bir sorun haline gelebilir .

Dragonlance: Fifth Age Dramatic Adventure Game, pratikliği ve hızlı öğrenme süresi açısından

Oyuncu hasar aldığı zaman ise aldığı hasar kadar değerinde kartı elinden çıkartmak zorundadır. Hasar iyileşene kadar oyuncunun elindeki kart sayısı azalmış olur. Örneğin; oyuncunun elinde dört adet kart vardır ve bunlar 7, 4, 3 ve 2 dir. Aldığı hasar ise 6'dır. Bu durumda elindeki 4 ve 2'yi eleyebileceği gibi sadece 1 kart elemek için 7'yi eleyebilir. Eğer oyuncunun aldığı hasar elindeki kartların toplamından fazlaysa karakter bilincini kaybetmiş (Unconscious) sayılır. Bu sistem sayesinde oyuncular hasar aldıkça oyuncunun elindeki saldırı ya da savunmalara karşı alternatif olarak kullanabileceği daha az kart kalmış olur .

çarpılması sonucu elde ediliyor. Örneğin Reason 6 ise 36 spell pointimiz oluyor. Büyü yapabilmek için ise tasarladığımız büyünün içeriğine göre kaç puan harcayacağını hesaplamamız gerekiyor. Bunu hesaplamak için 5 adet faktör mevcut: Büyünün yapılış süresi, menzili, alan etkisi, etki süresi ve büyünün efekti. Her faktör yine 5 seviyeye ayrılıyor. Kısacası bir büyü gücüne göre 5 ila 25 spell point arasında değişebiliyor. Örneğin; bildik bir büyü olan ateş topunu hesaplayalım. Yapılış süresi "instant" olduğu için 5, "far missile range" olduğu için 4, etki süresi "instant" olduğu için 1, alan etkisi "large group" olduğu için 4, verdiği hasar ise (farazi olarak) 9

kesinlikle eşsiz. Her şey bir yana Krynn'de bir oyun oynamak bile yeterli bir sebep bu oyunu oynamak için. Fakat üretim dışı olması, dolayısıyla şu anki piyasada çok zor bulunabilmesi ise ciddi bir dezavataj maalesef.

Ayrıca unutmamak gerekir ki; romantizm, trajedi ve kahramanlık bir Dragonlance hikayesinin ana elementleridir. Acaba sizin oyununuzda aradığınız ögeler bunlar mı? Yoksa bu mağara senin, şu dehliz benim gezip yaratık mı kesmek istiyorsunuz? İşin sonu eğlenceyse bana hepsi uygundur. Herkese iyi oyunlar!

Dragonmech

Tasarımcı: Joseph Goodman

Yayıncı Kuruluş: Sword & Sorcery Studios

Sistem: Geliştirilmiş d20 OGL

Çıkış Tarihi: 2004

Tarz: Kıyamet sonrası, Mecha, Steampunk

Alp BİLGİN

"İşgal çok sessiz başladı, önceleri kayan yıldızlar, sonra da her gece düşen küçük gök taşları yaklaşan işgalin belirtileriydi. Sıklaşan gök taşı düşüşleri, korkudan çok merak ve açgözlülükle karşılandı, çünkü büyücüler ve mühendisler ender mineraller içeren gök taşı parçaları için çok iyi para ödüyordu. İlk büyük gök taşı saldırısı birkaç kasabayı ve bir ormanı dümdüz ettiğinde tanrılar dahil herkes hazırlıksız yakalanmıştı."

Dragonmech, Ay'dan gelen korkunç canavarların ve deli ay tanrılarının işgali altındaki bir dünyanın yaşam savaşını anlatır. Ay, yeryüzüne ay ejderhalarının uçarak geçebileceği kadar yaklaşmıştır ve sürekli olarak dünyaya ay yaratıkları inmektedir. Devam eden göktaşı yağmurları da yıkılan şehirlerin yeniden kurulmasını engellemektedir. Dünya'nın sonunun yakın olduğunu gören ve mühendis cüce soylarından olan Gearwright ailesi, kuşaklardır sakladıkları bilgilerin yeniden gerekli olduğuna karar verir ve ilk yürüyen makinaların çağından kalma, Mech yapımının sırlarını anlatan kitapları günışığına çıkarırlar. Cücelerin ilk yaptığı kaba tasarımlı ama çok güçlü, yürüyen kale şeklindeki mechlerin ay sürülerine karşı olan başarısı diğer ırkları da kendi mechalarını yapmaya teşvik eder, ve Highpoint dünyasında ikinci yürüyen makinaların çağı başlar .

İşgalin başından beri Highpoint tanrıları evlerine saldıran ay tanrılarıyla savaştıkları için, Highpoint'teki inananlarına yardım edemiyorlardı. Tanrıların yokluğunda Highpointdeki dini yapılar çökmüş durumda; tanrılar dünya işlerine dikkat edemedikleri için rahipleri her istediklerinde büyü yapamıyorlardı. Kıyametten sonra kendilerine yardım edemeyen tanrılardan umudu kesen insanlar; umutlarını mechlere ve makinalara bağladıkları için, Makinalara ve Motorlara hükmeden tanrı Dotrak doğdu.

Highpoint dünyasında; buhar teknolojisi, çökmüş bir medeniyetin kalıntıları ve kıyamet sonrası dünya ögeleri öne çıkıyor. Görüldüğü gibi Highpoint çok tipik bir steampunk fantezi dünyası. Macera mekanları arasında klasik oyunlarda olan harabeler, zindanlar ve vahşi doğanın yanında; dev mechlerin iç alanları ve ay canavarlarının işgali altındaki çarpıtılmış doğa gibi sisteme has olasılıklar da var. Dünyanın kıyamet sonrası niteliği ve bundan kaynaklanan çapulcu hayat tarzı, mechlerin yaygınlaşmasıyla gelen olanaklarla birleşince; ilkel mechlerde yaşayan göçebe mech kabileleri, elflerin gezici mech ormanları, şehir mechlerin ulaşıma kapalı hacimlerinde yuva yapan canavarlar gibi alışılmadık olayları dünya genelinde günlük hayatın bir parçası yapıyor.

Dragonmech, başlı başına bir sistem değil, d20 için yazılmış bir ek dünyadır. Ama daha önce d20 kuralları dahilinde hiç ele alınmamış steampunk, mühendislik ve dev araçlar konularını kurallara dökmek konusunda çok başarılı. Dragonmechin en dikkat çeken yönü doğal olarak önerdiği alternatif araç tasarımları ve Mechlerin aydınlanma çağı seviyesindeki bir fantezi dünyasına kattıklarıdır. Sistem, Mechlerle ilgili oyunda gerekecek her türlü bilgiyi d20 detaylarıyla listeliyor, tabloluyor ve açıklıyor.

Kitaplarda çeşitli ırklar tarafından amaçlar için tasarlanmış hazır mechler olduğu gibi, kendi mechlerini yapmak isteyen hevesli DM'ler için çok detaylı hazırlama kuralları da mevcut. Oyunun mechlere yaklaşımı olabildiğince gerçekçi. İnsansı savaş makinaları çoğunlukta olsa da sistem içinde uçak, tank, personel taşıyıcı gibi her türlü savaş aracı var ve mech diye adlandırılıyorlar. Cüceler ve insanlar buhar motorlu mechler, elfler büyüyle canlandırılmış ağaç mechler, gnomlar kurmalı mechler, orklar köle gücüyle çalışan mechler ve bazı güçlü büyü kullanıcıları zombi mechler kullanıyor. Başka mechleri bordalamak, daha küçük mechleri çalmak, ay canavarlarıyla savaşmak, şehir taşımak, menzilli silah ve okçu platformu gibi görevleri yerine getiren mechler var.

Dragonmech buhar güçleri isimli yeni "büyü" sistemi getiriyor. Buhar gücü kavramı genel olarak birbirlerine eklenerek daha büyük makinalar oluşturan küçük buhar makinalarını kapsıyor. Buhar

güçleri kullanabilen sınıflar seviye atladıkça sürekli olarak aktif kalabilen buhar gücü sayıları arttığından daha karışık veya daha çok makina kullanabiliyorlar. Şu anda yaklaşık her türlü klasik büyü etkisini taklit edecek buhar gücü birleşimleri var ve her gün buhar güçleri yenileriyle değiştirilebiliyor. Daha güçlü ya da daha komplike büyü etkileri doğal olarak daha çok buhar gücüyle yapılabiliyor. Doğru buhar güçlerini birleştirerek alev savar, power armor, servo hardness ve mekanik robotlar yapmak mümkün. Tamamen teknolojik görünseler de bazıları mantık ötesi işler yapabiliyor.

Dragonmech'le gelen yeni sınıflar ve prestij sınıflar, hem gelişen teknoloji sonucu ortaya çıkan bilim ve mühendisliğe odaklanan sınıfları, hem de daha önce benzeri görülmemiş bir yaşam alanı olarak günlük hayatta yerini alan dev mechlere uyum sağlamış sınıfların yeni hallerini kapsıyor. Yeni sınıfların tasarımları ve yeni mekanikleri üzerine çok uğraşılmış; wizard, rogue ve ranger sınıfları da mechlerle yaşama olabildiğince uydurulmuş.

Mech savaş mekanikleri normal savaş mekanikleriyle aynı mantıkta, ama doğal olarak biraz değişik. Belirgin değişimlere rağmen her savaş mekaniğinin bir mecha karşılığı mevcut. Aynı şekilde hem devasa mech silahlarının aşırı yüksek hasarları, hem de mechlerin çok düşük zırh değerleri, mechlerin hardness değeri ve karakterlerin mech silahları kullanırken saldırı zarına aldığı eksilere rağmen mech savaşlarını hızlı tutuyor, öyle ki ortalama mech savaşı, ortalama yer savaşının yarı zamanında bitiyor. Dragonmech'in dayanağı çoğunluğun sevse de sevmese de alışık olduğu ve az çok bildiği bir kural temeline dayanmış olması. Trip, bullrush, disarm gibi hareketler yer savaşında nasıl işliyorsa mech savaşında da öyle işliyor .

Dragonmech'in mech savaşı, doğası gereği oyuncuların kişisel yaratıcılıklarını kullanmalarını engelliyor. Sistem tek bir karakterin dikkatinin bir mechi ya yürütmeye yada bir silahını kullanmaya yeteceğini varsayıyor, dolayısıyla çok silahlı mechlerin etkili kontrolü için bir macera grubunun birlikte çalışması gerekiyor. Savaş mekanikleri hem aracın hem de kullancıların statlarına bağlı olduğu için savaş sıraları ve hareket önceliği karışabiliyor. Oyuncuların mech içinde tek bir işe atanmış olmaları ve bazı istisnalar dışında başka bişey yapamamaları, bazı oyuncuların savaşın ortasında oyundan kopmasına sebep olabiliyor. Oyuncuların en heyecanlı olması gereken yerde oyundan kopmasını engellemek de DM'e fazladan yaratıcılık yükü olarak dönüyor. Çatışmaların kısalığı genelde bu duruma izin vermese de, çatışmalar istek dışı uzadıkça sıkıntı belirginleşiyor. Normal d20 için de geçerli olan bu durum, Dragonmech'de çok daha sıkıntılı olabiliyor .

Buhar gücü tasvirleri ve kuralları yaratıcılığa yer bırakmak için özellikle gevşek bırakılmış. Tasarım ekibi de bunu inkar etmiyor. Kuralları sıkı yorumlamayı seven bir oyun grubu buhar gücü kavramını çok zor benimseyecektir. Aslında bu durumun gayet akla yatan bir sebebi var, o da büyüyle aşılanmış, evrenin temel kanunlarının bükülebildiği bir dünyada mühendisliğin de bizim bildiğimiz mühendislik kadar katı olmak zorunda olmaması. Her buhar gücü belirli bir makinadan çok, az çok birbirine yakın işler yapan belli bir grup makinayı tasvir ediyor.

Dungeon World

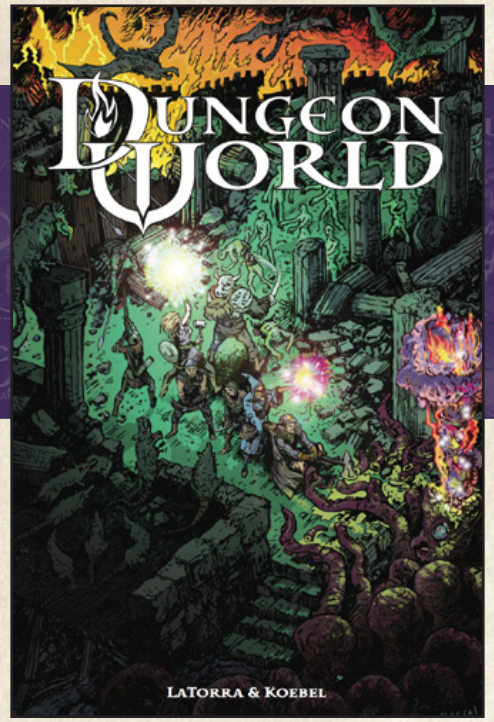
Tasarımcı: Sage LaTorra ve Adam Koebel

Yayıncı Kuruluş: Sage Kobold Productions

Sistem: Powered by the Apocalypse

Çıkış Tarihi: 2012

Tarz: Fantezi



Gökçe Ozan TOPTAŞ

Uzun zamandır iyi bir zindan araştırması mı hayal ediyorsunuz? Fakat isminde iki "D" içeren o oyun artık sizi kesmiyor mu? Daha fazla aramanıza gerek kalmadı maceracılar! Kutsal Kase burada!

DungeonWorld (bundan sonra metin içinde DW şeklinde kısaltacağım, kafanız karışmasın), efsanevi dönem (AD&D ve Moldvay'ın bD&D'si) oyunlarının hissiyatını modern bir sistemle yeniden yaratmaya çalışıyor. Başarılı olduğu kolaylıkla söylenebilir. Yani esasen, "Tomb of Horrors oynamak istiyorum, AD&D gibi arkaik sistemler istemiyorum, böyle daha modern bir sistem olsun, mesela Cortex gibi olsun, Fate gibi olsun" diyorsanız, bu oyun tam sizlik! (Cortex veya Fate ile oynayabileceğiniz D&D emülasyonlarını es geçiyorum, gerek yok, DW daha iyi yapıyor o işi!)

DungeonWorld'ün yayın hayatına başlaması biraz ilginç. Öncelikle Apocalypse World hack'i olarak ortaya çıkıyor. Uzunca bir süre yaşamını ücretsiz olarak dağıtılan, ufak bir PDF dosyası olarak sürdürüyor. Fakat ardından, sistemin yaratıcıları Sage ve Adam, sanıyorum ki kendi kendilerine şu soruyu soruyorlar: "Biz neden bunu kendi başına bir ürün yapmıyoruz?!" Bu soruyu epey başarılı bir Kick-Starter kampanyası (dört bin dolar hedefe, yaklaşık seksen üç bin dolar toplamak gibi) takip ediyor. Bu kampanya, bizlere, şu an satın alabildiğimiz dört yüz sayfalık, mutant hamam böceği ezici, oyuncu davranışı düzenleyici, kamyon takozu gibi yan kullanımlara açık olan kitabı veriyor. Benim en ilgi çekici bulduğum noktalardan biri, oyunun tüm metninin git takip sistemiyle GitHub üzerinde oluşturulmuş olması. Gerek metin, gerek tasarım dosyalarını GitHub'dan indirebiliyorsunuz:

https://github.com/SageIt/Dungeon-World

Bu geek-gasm yaratan girişin ardından oyunun sistemsel ve kitapsal incelemesine geçeyim artık bir zahmet.

DW tek temel mekaniğe sahip: Zar+ÖM. Zar, yani 2d6'nın sonucuna, ÖM yani özellik mod'u (ability modifier, bildiniz mi?) eklenerek sonuçlara ulaşılıyor. Bazı püristler oyunu d20 olarak modifiye etmiş ama çok gereksiz, boşverin.

Tüm mekaniklerin temelinde "hareket"ler (move) var. Oyuncuların (oyun yöneticisi dahil) yaptığı tüm şeyler, esasında bir "hareket". Nasıl? Örneğin, bir yaratığa kılıcınızla giriştiğinizde "hack and slash" adlı bir hareketi kullanıyorsunuz, etrafı dinlediğinizde "discern realities" hareketini yapıyorsunuz, ölürken "last breath" hareketini gerçekleştiriyorsunuz. O derece ki kamp yapmak, seviye atlamak bile birer hareket: "Make camp" ve "level up".

Tabii bu hareket dediğimiz şey, yalnızca oyuncu karakterlerine özgü değil. Oyun yöneticisinin de kendince süper hareketleri var: "Put someone in spot", "use up their resources" ve "seperate them" yalnızca bir kaçı.

Az önce "ability modifier"dan bahsettim. Ability'ler neler? STR, DEX, CON, INT, WIS & CHA diyenler kazandı! Zira sanıyorum özellikler bunlar olmasa, DW yapmak istediği şeyi tam olarak yapamazdı.

Oyun aynı zamanda "sınıf" (class) sistemine de sahip. Ne olduklarını saymayacağım, tahmin edersiniz diye düşünüyorum. Sınıfların temel özelliği, oyuncuların HP'sini, hasarını (nasıl?!) ve ek hareketlerini belirlemesi. Fighter, wizard'ın; druid, thief'in yapamadığı şeyleri yapabiliyor neticede, işte bu ayrım, hareketler ile sağlanıyor.

Yukarıdaki paragrafta okurken gözünüze çarpmamış olabilir, tekrarlayayım: Seçtiğiniz sınıf, hasarınızı doğrudan belirliyor. Aynı silahları kullansalar bile bir fighter ile bir thief'in hasarları aynı değil. Hasar zarı atılırken kullanılan hareketin ve silahın

bonus ve cezaları eklenip, çıkarılarak nihai hasarınız belirleniyor.

HP seviyesi oyun boyunca uçsuz bucaksız artmıyor. Efendi seviyelerde kalıyor. Öyle yüz, üç yüz hayat puanına sahip arkadaşlar olamıyorsunuz. Fakat karşınıza o tarzda yaratıklar da çıkmıyor. Bir iki istisna dışında HP'si yirmi beşi geçen canavarlar yok. Bir de tabii savaş mantığı dahilinde, bir grup canavar bir tek oyuncu karakterine saldırırlarsa, bunların hasarları ayrı hesaplanmıyor. Bir araya getirilip, tek zar şeklinde atılıyor. Çok abartı hasarlar almamış oluyorsunuz böylelikle.

Fakat hasar yalnızca hayat puanına işleyen bir şey değil. Zira hızla iyileşebiliyorsunuz. Tüm özelliklerin bir de "zayıflık"ı (debility) var. Bunlar üstünüze bulaştığı an, kurtulması biraz dert oluyor. Ve ilgili özelliğinizin mod'unu bir alt seviyeye indiriyor (sıfırsa, eksi bir oluyor gibi).

Oyun içerisinde tecrübe puanı (experience point) pek çok farklı şekillerde kazanılabiliyor, fakat en göze çarpanları, başarısız olduğunda mutlaka +1 TP almanız ve yöneliminize (alignment) uygun davrandığınız her durumda +1 TP kazanmanız.

Esasen mekaniklerle ilgili anlatılabilecek daha pek çok şey var. Notlarım uzayıp gidiyor konuyla ilgili. Fakat bunları anlattıkça DW'nin yapısal güzelliklerini anlatmaya yer kalmayacak. Onlara geçeyim:

DW, çok yeni başlayan dostu (beginner friendly) bir oyun. Yalnızca RYO geçmişi olanlar için değil, daha önce hiç oynamamış olanlar için de hazırlanmış bir ürün. Kitabın başlarında "İlk Oturum" gibi bir kısım var ve adım adım ne yapılması gerektiğini anlatıyor. Bence pek çok RYO ürününün en temel sorunu olan "şimdi nasıl oluyor"u çok güzel cevaplıyor. Ne yapmanız, nasıl yapmanız gerektiği belli.

Kitapta "oyunu öğretmek" üzerine bir ek var ve bu ek içerisinde daha önce RYO oynamış veya oynamamış kişilere oyunu nasıl anlatabileceğiniz, nasıl öğretebileceğinize yönelik tavsiyeler var. Genel olarak tüm oyunlara uygulanabilecek tavsiyeler bunlar.

"Gelişmiş Araştırma" (Advanced Delving) isimli bölümde, oyun için adeta bir "hack kılavuzu" bulunuyor. Nereler değiştirilebilir, ne şekilde değiştirilebilir, ne yapılırsa ne tarz bir etki alınabilir gibi pek çok sorunun cevabı ve kılavuzu mevcut. Bu bakımdan düşünülünce DW tam bir meta-programlanabilir yazılım diline benziyor. Yazının ilk başında okuduğunuz d20'yle oynanabilmesini sağlayan modifikasyon da bu tarz değişikliklerden biri. Zaman ayırırsanız, biraz uğraşla "Kendi DW'nizi" yapabilirsiniz!

Neticesinde, bu oyunun size göre olup olmadığını söyleyebilecek olan sizsiniz. Fakat oyunun hissiyatı benim gördüğüm pek çok zindan-araştırması oyununun hissiyatına birkaç basabilecek düzeyde (belki Torchbearer'ı bu klasmanın dışında tutabiliriz). Modern kuralları ve zindancılığı seviyorsanız, en azından bir göz atmanız tavsiye edilir. Hiçbir şey kaybetmeyeceğinizi garanti ederim.

Dungeons & Dragons 3.5 Edition

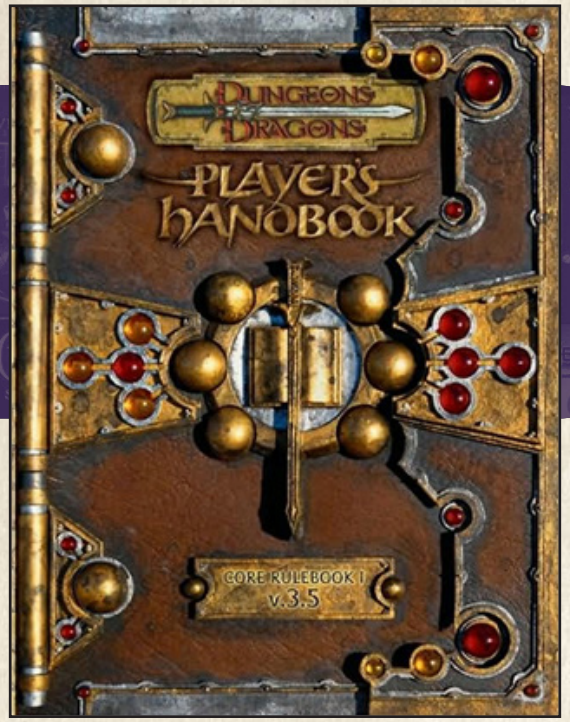
Tasarımcı: Monte Cook, Jonathan Tweet, Skip Williams

Yayıncı Kuruluş: Wizards of the Coast

Sistem: d20 OGL

Çıkış Tarihi: 2003

Tarz: Fantezi



Melih DEMİR

Dungeons & Dragons, ya da Türkçesi ile Zindanlar ve Ejderhalar'ın Rol Yapma Oyunları piyasasına girişi çok eskiye dayalı olsa da (hatta bu endüstriyi başlatan sistem demek daha doğru olur!) bu tanıtım yazısında 2003 Temmuz'da piyasaya çıkan, 3.5 versiyonunu inceleyeceğiz.

D&D 3.5, tasarım ekibi, Jonathan Tweet'in önderliğinde Monte Cook ve Skip Williams'tan oluşmaktadır. Kitabın arka kapağına baktığınızda, "Dungeons & Dragons oyununu dünyanın en popüler fantezi rol yapma oyunu yapan milyonlarca oyuncunun arasına katılın." yazmaktadır.

Bu durum kesinlikle abartı değildir. En azından ülkemizdeki rol yapma oyunlarına ve oyuncularına baktığınızda, D&D'yi herkesin ucundan, kıyısından da olsa bildiğini görürüz. Hatta, rol yapma oyunlarına başlayan kişilerin büyük bir çoğunluğunun ilk göz ağrısı genellikle D&D'dir. D&D'nin sıklıkla tercih edilmesinin sebebi aslında çok rahat oyuncu ve oyun yöneticisi bulabilmektir.

Dungeons & Dragons, isminden de rahatlıkla anlayabileceğiniz gibi, dünyamızı baz alırsak eğer Orta Çağ'ın fantastik hikayelerinden yola çıkarak hazırlanmıştır. İçerisinde Büyücülerin, Savaşçıların, Şövalyelerin bulunduğu bu fantastik dünyada seçebileceğiniz çok fazla karakter mevcut.

Oyun, farklı işlevlere sahip ve yedi farklı zardan oluşan zar seti ile oynanmakta. Bu set içerisinde; 4, 6, 8, 10, 12, 20 ve 100 kenarlı zarlar bulunmakta. Yine de, oyunda en sık kullanacağınız zar, sisteme adını veren 20'lik zardır.

Oyun içerisinde karakter yaratımı, kişinin kendisine bir ırk, sınıf, yönelim seçmesi ile gerçekleşir. Daha sonra karakterinin sahip olduğu özellikler, bu seçimlere göre şekillenir.

Oyundaki ırklar temel olarak; İnsanlar, Cüceler, Elfler, Gnomlar, Yarı-Elfler, Yarı-Orklar ve Buçukluklardır. Kısacası oyun içerisinde, sıradan bir insanı canlandırabildiğiniz gibi, sinirli bir cüceyi ya da zarif bir elfi de canlandırabilirsiniz. Bu ırklar temel kural kitaplarında yer alan ırklardır.

Ek olarak, çeşitli fantastik dünyalara özel ya da temel kural kitaplarını destekleyici ek kitaplarda yer alan ırkları inceleyerek oyunlarınızda kullanabilirsiniz. Unutulmuş Diyarlar'ın kara drowları veya Ejderha Mızrağı'nın sevimli Kender'lerini örnek gösterebiliriz.

Sınıflar ise; Barbarian (Barbar), Bard (Ozan), Cleric (Ruhban), Druid, Fighter (Şavaşçı), Monk (Keşiş), Paladin, Ranger (Korucu), Rogue (Düzenbaz), Sorcerer (Büyücü) ve Wizard (Sihirbaz) olarak belirlenmiştir.

Sınıflara genel olarak baktığınızda, geçmiş zamanlarda dünyamıza ait meslek dallarını görebilirsiniz. Elbette, bu meslek sınıfları bilindiğinden daha farklı ve fantastiktir. Örneğin, bir büyücü basit iksirler yapmak yerine gökyüzünden şimşekler yağdırabilir ya da bir Cleric insanların günahlarını çıkarmakla kalmayıp, çevresini saran zombileri tanrısından aldığı kudretli güç ve sembolünden yayılan ilahi ışıkla defedebilir.

Tıpkı ırklar gibi, sınıflar da temel kitaplarda bulunanlarla sınırlı değildir. Yine çeşitli diyarlara has veya ek olarak çıkarılmış kitaplarda oyunlarınıza ekleyebileceğiniz farklı mesleki sınıflar bulunmaktadır.

Oyun içerisinde, karakterinizin ırkını ya da sınıfını belirleyecek çeşitli ögeler haricinde, karakterinizin fiziksel ve ruhsal yapısını etkileyecek olan birçok faktör bulunmaktadır. Bunlar karakterinizin fiziksel ve zihinsel puanları yanında inancını ve yönelimini barındırdığı kendi iç dünyasıdır.

Tanıtıma; Özellikler adını verdiğimiz fiziksel ve zihinsel değerlerinden başlayacağım. Bu değerler fiziksel, zihinsel ve sosyal olarak üçe ayrılmakta. Fiziksel değerler; Güç, Dayanıklılık ve Çevikliktir. Güç karakterinizin silahı ile ne kadar hasar vereceğini, bir kapıyı kırıp kıramayacağını belirler. Dayanıklılık, karakterinizin aldığı hasarlara ne kadar dayanacağını, zehirlendiğinde buna ne kadar dayanacağını ya da dondurucu soğukta hayatta kalıp kalamayacağını belirler. Çeviklik ise karakterinizin reflekslerini, darbelerden ne derece sakınacağını belirten fiziksel özelliktir.

Zihinsel özelliklerse ikiye ayrılmakta. Bu iki özellik; Bilgelik ve Zeka. Bilgelik bir karakterin idaresini, sezgilerini sağduyusunu belirler. Bunun yanı sıra, karakterinizin çevresiyle ne derece etkileşimde olduğunu belirleyen değer de, Bilgeliktir. Zeka ise karakterinizin muhakeme yeteneğini, öğrenme hızını belirler.

Sosyal özellik ise Karizma'dır. Karizma karakterin kişilik gücünü, inandırıcılığını, çekiciliğini ve liderlik becerisini açıklayacak olan değerdir.

Önemli olan bir diğer kısım ise karakterinizin inancı ve yönelimidir. Karakterinizin iç dünyasını oluşturan bu kısım, karakterinizin çevresini nasıl gördüğünü, başkalarına nasıl davrandığını belirler. Yönelimler kendi içinde dokuza ayrılır. İyi (Kuralcı İyi, Nötr İyi, Kaotik İyi), Nötr (Kuralcı Nötr, Nötr, Kaotik Nötr), Kötü (Kuralcı Kötü, Nötr Kötü, Kaotik Kötü) Bu yönelimlere paralel olarak, karakteriniz bir Tanrı/Tanrıçaya inanıyor olabilir. Karakterinizin inancını yöneliminize uygun bir şekilde yapmalısınız. Kısaca örnekleyecek olursak, İyiliği ilke edinmiş bir Tanrının müridi olacaksanız, karakteriniz kötü olamaz. Karakterinizin inancı ve inandığı tanrı/tanrıçalar ise oyunu oynadığınız diyara göre değişiklik gösterebilir.

Kısaca, oyunu oynayacakların karakterlerini

nasıl oluşturacaklarından bahsettikten sonra, oyun içerisinde zarların nasıl kullanacağından ve karakterlerin özelliklerini nasıl kullanacağından bahsedelim.

Oyun içerisinde, oyun yöneticisi ve oyuncuların kullanacağı en önemli zar, 20'lik zardır. Bu zar karakterinizin yapacağı saldırıları, çeşitli yetenek denemelerini ve buna benzer birçok şeyi başarıya taşıyacak ya da başarısızlığa sürükleyecek zardır. Diğer zarlar ise genellikle karakterlerin can puanlarını, silahların verecekleri temel hasarları veyahut büyülerin sürelerini belirlemek için kullanılır.

Oyunda savunma değerleri sabittir. Bu değerler, temel zırh puanı ve kurtarmalar olarak geçmektedir. Savunma puanı sizin giydiğiniz zırh ve çevikliğiniz kullanılarak belirlenir. Savunmalar ise Özelliklerinizi kullanılarak belirlenmektedir. Bu kurtarmalar; Metanet (Her türlü fiziksel dayanıklılık için), Refleks (Her türlü sıyrılma, kaçınma için) ve İrade (Her türlü zihinsel saldırıya karşı koyma, göz aldatmacalarını fark etmek için) olmak üzere üç adettir.

Büyü ise çeşitli mesleki sınıfların kullandığı, ki biz bu sınıflara büyü kullanıcıları adını veriyoruz, ya da çeşitli mekanların veya eşyaların barındırdığı mistik yada ilahi güçlerdir. Bu güçler bir tanrı tarafından bahşedilebildiği gibi çeşitli doğal olaylar veyahut mistik olaylar da olabilir. Bu oyunun geçtiği diyara ya da oyun yöneticisinin inisiyatifine bırakılmıştır.

Dungeons & Dragons, çeşitli fantastik diyarlar içerisinde geçen, sizlere yaşatmak isteyeceğiniz fantastik karakterlere bürünmenizi sağlayacak bir oyun. Sistemin yayınlandığı tarihten itibaren aydan aya piyasaya sürülen bir çok ek kaynak oyunlarınızın monotonlaşmasını engelleyecek kadar çok. Üstelik, ülkemizde bilinen diğer rol yapma oyunlarına nazaran çok daha fazla oyuncu ve oyun yöneticisine sahip, popülerliği yüksek bir oyun.

Dungeons & Dragons 4th Edition

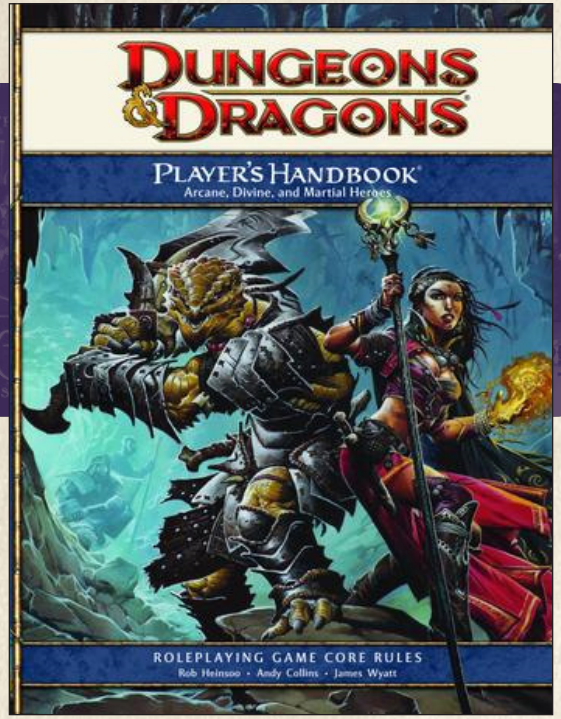
Tasarımcı: Rob Heinsoo, Andy Collins, James Wyatt, Mike Mearls, Stephen Schubert

Yayıncı Kuruluş: Wizards of the Coast

Sistem: d20 GSL

Çıkış Tarihi: 2008

Tarz: Fantezi



İbrahim Muhammet ÇELİK

Türk oyuncusuna büyük bir sürpriz yaparak 2008 yılı başında açıklanan 4th Edition, aslında Amerika'da miadını neredeyse doldurmuş olan D&D 3.5 fanları tarafından heyecanla beklenmekteydi. İlk zamanlar açıklandığı kadarıyla, çok hızlı ve eğlenceli bir oyun olacağı söyleniyordu. Üzerinden bir seneyi aşkın bir süre geçtikten sonra bunun eksiksiz bir doğru olduğu ortaya çıktı.

D&D 4Edition'ın getirdiği yenilikler, onu neredeyse kendi başına ayrı bir sistem haline getiriyor. 1st Edition zamanından beri gelen bazı sistem geleneklerini yıkarak, neredeyse her şeyi kendine ve yeni çağın gereklerine göre şekillendirmeyi başarmışlar. Görsel açıdan da AD&D 2nd Edition ile D&D 3rd Edition arasındaki geçişin benzeri şekilde, tümden bir değişikliğe gidilmiş.

Görsel açıdan yapılan değişikliğin, yapılan değişikliklerin en ufağı olduğunu söyleyebiliriz. Kitapları derinlemesine araştıran herkesin fark edebileceği üzere, oyun artık "sadece" rol yapmayla değil, aynı zamanda oyun dışı zekanızı kullanmayla da alakalı. Birbirine çok benzediğini sandığınız iki karakterin arasında oynanışta sadece birkaç kelimelik açıklamayla ne kadar büyük farklar oluştuğunu görmek gerçekten şaşırtıcı. Buna rağmen yeni başlayanların ve başka sistemlerden gelenlerin bu farkları oyun içinde görüp hemen adapte olmakta hiç bir zorluk çekmemesi de yine şaşırtıcı bir durum.

Oyuna başladığınızda, daha karakter yaparken sistemin basitliğinin ayrımına varıyorsunuz. Daha önceki sürümlerdeki gibi, her karakterin ayrı ayrı tabloları, gelişim sistemleri ve mantaliteleri pek yok. Aynı gelişim tablosunu kullanıyoruz. Yani 7. Seviye bir büyücünün kaç tane değişik büyüsü varsa, 7. Seviye bir savaşçının da o kadar çeşitli saldırıları var. Tabi bunlar, karakteristik özelliklerine göre değişiklik gösteriyor.

Söz, büyü ve saldırılardan açılmışken, sınıfları genel kategorilere ayıran ve daha önceki sürümlerde temelde yer alan ancak sıklıkla adı konmayan birkaç durumdan bahsedelim. Bunlar "power source" ve "role" diye geçen iki kavrama göre sınıfların ayrıştırılması.

Power source; arcane, divine, martial, primal gibi, karakterimizin varsa büyüleri ya da saldırı tekniklerini ne çeşit bir kaynaktan aldığını gösteriyor. Arcane güç kullanan warlocklar büyülerini, ruhlarını sattıkları varlıklardan alırken, martial güç kullanan bir korucu, yıllar yılı yaptığı antrenmanlar ve aldığı eğitim sayesinde çeşitli saldırı tekniklerine sahip oluyor.

Sınıf rolleri ise, oyun grubunda savaş sırasında ne çeşit kabiliyetlere sahip olacağımızı gösteren bir durum. Dört temel rol var: Defender, leader, striker, controller. Defender rolündekiler düşmanları ön safta tutarak dirençleri ve savaş güçleriyle rakiplerinin daha dayanıksız arkadaşlarına ulaşmasını engellerken; leader rolündeki karakter dostlarını iyileştirir, onları güçlendirecek büyü ya da taktikler verir; bu sırada yıpranan, yalnız kalan ya da arka saflardan oyuncuların başına bela açan okçu, büyücü gibi tipleri striker rolündeki oyuncu avlar. Son olarak da, controller rolündeki oyuncu savaş alanını büyüleri ile şekillendirir, düşmanları alan etkili saldırıları ile yıldırır ve güçsüz olanları ortadan kaldırır .

Sınıf rolleri, temel olarak savaş anında herkesin kendi yerini bilmesi ve savaşta hayatını tehlikeye sokacak hatalar yapmaması içindir. Tecrübeyle sabittir ki, gerçek hayatta da karşılaşılacağı gibi; dövüşmeyi çok iyi bilmeyen birisi birkaç düşmanın arasına hevesle girdiğinde kıyma olarak çıkmaktadır. Oyunun high fantasy olması bu gerçeği değiştirmiyor.

Power source ve sınıf rollerinin bağlantısı, ırksal farklılıklarla da birleşince oyun mekaniği

olarak korkunç farklar oluşturuyor. Bir cüce, kendisine uygun olacak şekilde bir savaşçı ya da ruhban (cleric) olduğunda olabilecek en iyi birleşimlerden biri olurken, düzenbaz (rogue) olan bir cücenin buçukluk bir düzenbazla aşık atabilmesi için ondan

birkaç seviye üstün olması gerekiyor. Bu, büyücü olan eladrinler, korucu olan elfler, paladin ya da bard half-elfler gibi devam ederek, her ırkın kendine uygun olan ve olmayana göre ayrışmasını ve dolayısıyla roleplayi destekliyor.

İşin oyuncu yanının dışında bir de DM yanı var. DM'in işini kolaylaştıracak mekaniklerden biri de, D&D için devrim niteliğinde olan skill challenge mekaniği. Savaş-dışı karşılaşmaları yetenekler ve denemeler üzerinden yürütmeye yarayan bu sistem, tek ve yüksek bir diplomasi, blöf ya da sindirme denemesiyle her işini halletmeye çalışan powergamer oyuncuları başarıyla elemeye yarıyor. Çünkü bir kişinin, ikna zorluğuna göre birden fazla argüman, kanıt ya da ödül sunarak ikna edilmesi; bir dağa tırmanmak için birkaç skill gerektiren çeşitli zorluklardan geçilmesi, bir tuzağı çözmek için birkaç farklı deneme başarılması gerekiyor. Böylece karakterler savaş dışında da yeterince aktif olabiliyorlar .

Oyunun temel kuralı; genel kuralların olması ve oyuncuların yetenekleriyle bunlara istisna olması. Yani normalde ilerleme hareketinin ortasında vuramıyorken, bunun üzerinde çalışan bir karakter bunu başarır hale geliyor. Ya da normalde birini itebilmek için onu Bull Rush hamlesiyle yenmeniz gerekirken, savaş yetenekleriniz ya da çeşitli büyüleriniz sayesinde bu duruma istisna şekilde iteleme gücüne sahip oluyorsunuz. Böylece "Yahu, bu güreşme nasıl oluyordu?" diye kitaba her seferinde tekrar bakmanız gerekmiyor.

Savaşın dışında, büyülere de bazı ayarlar çekilmiş. "Ritual" diye geçen yeni büyü çeşidi, savaşın dışında yeteneklerinizi konuşturabileceğiniz ve çeşitli fantastik etkiler yaratabileceğiniz büyülerden oluşuyor. Mesela uzak bir kasabadaki dostunuza o an çağırdığınız bir hayvanla mesaj yollayabilir, diğer boyuttan müttefiklerinizden rehberlik alabilir, rünik çemberini ezberlediğiniz bir tapınağa grubunuzla ışınlanabilir ya da suyun altında nefes alma becerisi kazanabilirsiniz. Eğer ritual büyücüsü marifetiniz varsa tek yapmanız gereken, büyülü malzemelerinizi hazırlamak ve bir süre gerekli ayinleri yapmak.

Oyun için ilk çıkan campaign, beklendiği gibi Forgotten Realms. Eski sürümün son olaylarının üzerinden 100 sene geçmiş şekilde karşımıza çıkan yeni FR, farklı bir atmosfer ve eskisinden çok daha tehlikeli bir dünya olarak karşımıza çıkıyor. İkinci Campaign'imiz ise, 3.5 zamanında çok tutan Eberron. Eski sürümdekiyle aşağı yukarı aynı olan bu settingde gizemli harabeleri araştırabilir, büyülü trenler, zeplinler ve bilimum endüstriyel büyüyle haşır neşir olabilir, bunu yaparken de Eberron'a özgü egzotik ırklardan biri olabiliriz.

Kısadan hisse D&D 4'e, oyuna yeni bir soluk getirerek ve daha oynanabilir kılarak yerinde bir iş yapmış. D&D düşmanlarını dahi kendine çekecek bir yanı olan bu sürümü mutlaka denemelisiniz. İyi oyunlar!

Dungeons & Dragons 5th Edition

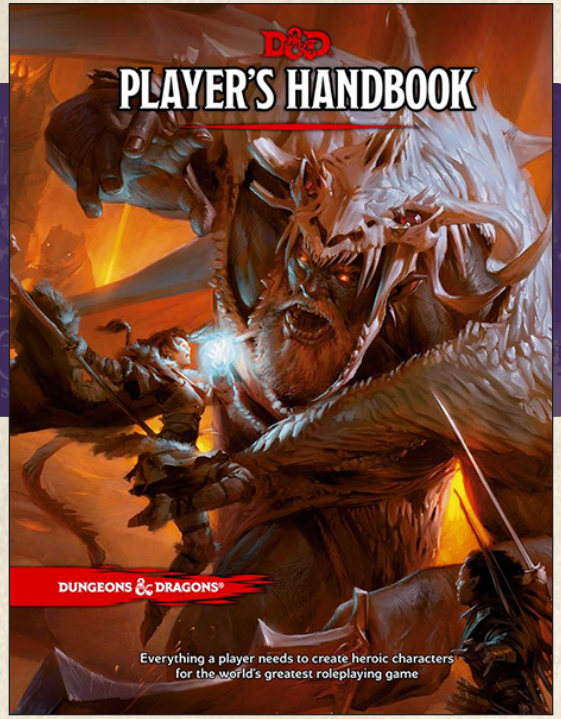
Tasarımcı: Mike Mearls, Jeremy Crawford

Yayıncı Kuruluş: Wizards of the Coast

Sistem: d20

Çıkış Tarihi: 2014

Tarz: Fantezi



Cihan TÜRE

D&D 4th Edition çoğu hayran tarafından fazla mekanik bulunduğundan bu yana, Next için (yani 5th Edition) yapılan çalışmalarda oyuncuların büyük kısmının halen çok sevdiği 3rd Edition'a oldukça benzer bir şeyler yapılmaya başlanmıştı.

Ancak 3rd Edition'ın, bir öncekinin pek çok eksiğini kapatmasına rağmen, kurallarda ve mekaniklerde oldukça detaylı olabilen bir takım hususlar var: Yüksek seviyelerde (15+5+4+5+2) – (4+2) gibi saldırı bonusları oluyordu. Kabul edersiniz ki bu tür hesaplamalar oldukça vakit alabiliyor. Ve doğal olarak hem oyuna hakim olmayanlara hem de seri bir şekilde dört işlem yapamayanlara zor geliyordu.

Bu yüzden D&D Next'in temelinde "mekanikleri sadeleştirmek" yatıyor. Artık bu tür + ve - bonuslar yerine advantage (iki zar atıp yükseği kullanmak) ve disadvantage (iki zar atıp düşüğü kullanmak) var. Aynı anda ikisinden de varsa birbirini götürüyor. Yine temel saldırı, temel savunma vs. bonuslarınız var ancak bunların üzerine çok az şey ekleniyor. Sıradışı tüm savaş mekanikleri advantage/disadvantage üzerinden dönüyor. Bu da savaş ve benzeri fazla zar atılan tüm kısımları oldukça hızlandıran bir gelişme.

Yine mekaniklerin içinde değerlendirebileceğimiz bir diğer konu da tüm sınıfların ve her sınıfa ait alt sınıfların birbirinden farklı olmaları. Artık fighter ve paladin birbirinden çok farklı oynanışa sahipler. Birbirlerine çok benzeyen wizard ve sorcerer bile büyük oranda mekanik farklılıklara sahipler. Kısacası bütün sınıflar, bazen diğer sınıfların büyülerle bile taklit edemeyeceği kendilerine özgü yeteneklere sahip oluyorlar. Bu da eskiden sıklıkla karşılaşılan "daha yeni fighter oynadım, artık dövüşçü bir adam oynamayayım" gibi bir algıya sebep olmuyor.

Ayrıca sınıflara ait sürüyle de alt sınıf var. Eski edition'larda sınıf ya da prestij sınıf olarak geçen çoğu ismi artık alt sınıf olarak görüyoruz. Her sınıfın iki ila sekiz arasında değişen alt sınıfları var. Ve bu alt sınıflar sadece farklı silahları kullanmıyorlar, sahip oldukları sınıfın temel özelliklerini alıp, üzerine farklılaşmalarını sağlayan ek yeteneklere sahipler. Örneğin, bütün ranger'lar doğal ortamlarda çok iyi saklanıp, diğerlerinde olmayan iz sürme yeteneklerine ve doğal ranger büyülerine sahipler. Ancak "hunter" ranger, seçeceği düşman tipine göre farklı savaş manevraları kazanırken, "beast master" seçerseniz yanınızda oldukça yetenekli olabilen bir hayvan yoldaşla birlikte savaşabiliyorsunuz. Benzer şekilde, wizard'larda alışık olduğumuz büyü okulları (necromancy, divination, evocation vs.) yine var ve hangi okulu uzmanlığınız seçerseniz, o okula ait oldukça belirgin bazı yetenekler alıyorsunuz. Bu da oynadığınız iki wizard karakterin birbirinden farklılaşmasını sağlıyor.

Feat'ler yine var ancak opsiyonel, yani belirli level'larda feat alabilir ya da ability değerlerinizi yükseltebilirsiniz. Skill'ler de eski edition'ları oynayanların aşina olduğu şeyler. Her sınıfa ait ve seçtiğiniz background'a ait skill'lerde yeterlik kazanıyorsunuz. Bu da söz konusu bonusunuzu o skillere eklemenizi sağlıyor. Yani temelde seçtiğiniz sınıf, bazı skill'lere erişiminizi kısıtlasa bile DM ile ortaklaşa karar verdiğiniz background destekliyorsa, farklı skill'leri de öğrenebiliyorsunuz. Evet bir fighter olabilirsiniz ancak belki de çocukluğunuz ve ilk gençlik yıllarınız bir tapınakta, bir lordun kalesinde ya da küçük köylerde geçmiş olabilir. Bu yüzden, seçtiğiniz background size hem farklı skill'ler hem de küçük ve hikaye içinde çok kullanışlı olabilen birer özellik kazandırıyor.

Skill ve bonuslardan bahsederken, D&D Next'in en önemli değişikliklerinden birine daha değinmek gerekir. Artık saldırı / armor bonusları çok daha dar bir aralığa sıkışmış durumda. Yani artık büyülü bir silah kullanmayan lvl 20 karakterler en fazla +11 ile saldırıyorlar. Benzer şekilde zırhları da 18-19'u geçmiyor. Bu da, çok yüksek seviye bir karakter ya da

yaratığın bile yeterince kalabalık gelen düşük seviye düşmanlardan hasar alabileceği anlamına geliyor. Tabi ki büyülü ekipmanlar, ek büyülü destekler, feat'ler ve manevralar gibi zekice seçeceğiniz opsiyonlar size çok daha fazla avantaj sağlayabilir. Bu yüzden, her seviyede, yeterince kalabalık gelen ya da iyi hazırlanan düşmanlar tarafından alt edilme şansınız olduğu gibi aynısını sizin de güçlü bir yaratığa yapabilme şansınız oluyor.

Skill'ler için de benzer dar aralık geçerli. Skill bonuslar da istisnai durumlar olmadıkça +10/15 civarını geçmiyor. Yani DC 40 diye bir zorluk yok, +28 alarak o skil'le ait çoğu zorluğu bir anda geçmek de yok. Kısacası, Next'te eski sevilen edition'lardaki mekanik bazlı konular sadeleştirilmiş ve daha kolay anlaşılıp uygulanabilir hale getirilmiş durumda.

Ayrıca oyunun tasarımının ilk zamanlarından bu yana, exploration yönünün üzerinde duruluyor. Yani savaş dışında, keşfetmekle de zaman harcamanız isteniyor. Kadim bir uygarlığın kalıntılarını ararken tek yapacağınız şey oradaki zombilerle dövüşmek olmamalı deniliyor. Bu yüzden fighter ve barbar dahil tüm sınıflarda, savaş dışında da işe yarayan pek çok özellik var. Büyüler de 3rd Edition'a oldukça benzemekle birlikte, mekaniklerinde ince ayarlamalar ve eklenen yeni büyüler de var. Artık "rituel" forma sokulmuş bazı büyüler de cabası. Bu özellikler de oynadığınız sınıfla bağlantılı şeyler. Kısacası, her sınıfın (ve bağlı alt sınıfların) rol yapma özellikleri de ister istemez farklılaşmaya başlıyor.

Berserker Barbar, rage ve farklı kullanımları ile öfkeli bir savaş makinası olurken; Totem Barbar, seçeceği hayvan ruhlarından gelen özellik ve büyü benzeri yeteneklerle daha şamanistik ve mistik yönü olan bir hikayeye sürükleniyor. Bu ikisinden aynı RP'yi beklememek gerektiği gibi, DM'lerin de oyun tasarlarken, oyuncuların karakterlerini de iyi bir şekilde analiz etmesi gerekiyor. Hele ki warlock, cleric gibi bazı sınıfların seçeceği alt sınıflar arasındaki rol yapma farkları siyahla beyaz kadar farklılık gösterebiliyor.

Oyunun tasarımındaki bir diğer nokta da level 1-3 arasının artık bir nevi "hazırlık" dönemi gibi görülmesi. Tüm sınıflar, takip edecekleri alt sınıfa 3. level'da geçiyorlar. Level 1 ve 3 experience aralığı daha hızlı bir şekilde geçiliyor. Çoğu Türk oyuncunun bildiği gibi "goblin öldürürken öldük abi yaa" durumu artık istenmeyen bir şey. Her oyuncu, daha yüksek seviye maceraları da yaşasın daha çok hikaye görsün isteniyor. Olması gereken de bu zaten.

Sözün özü; Wizards of the Coast, D&D Next'in tasarımında her edition'daki beğenilen noktaları baz aldı. Mekanikleri daha kolay anlaşılan, ancak farklılık yaratan, farklı rol yapma ve oynanış seçenekleri sunan sınıflar, DM'ler için daha hızlı tasarımlar, çok detay ve ihtimal içeren (bazıları sadece rol yapma içerikli) büyüler, çok fazla sayıda yaratık ve benzerleri. Ayrıca oldukça uzun bir süre playtest yapıldı, playtest'in her aşamasında aklınıza gelecek her konuda geri bildirimler alındı. Bunların sonucunda illa ki beğenmeyenler olacaktır ancak playtest'lere en çok katılan (dolayısı ile oyuna en düşkün olan) insanların genel beğenilerine uyacak ve bunu aşacak bir şey ortaya çıkarıldı. D&D ne zaman oynamış olursanız olun, Next ile birlikte yeniden denemenizi şiddetle tavsiye ediyoruz.

Eclipse Phase

Tasarımcı: Rob Boyle

Yayıncı Kuruluş: Catalyst Labs

Sistem: Kendine Özgü

Çıkış Tarihi: 2009

Tarz: Kıyamet Sonrası Bilim-Kurgu

Melih DEMİR

Zihnin bir yazılım; Programla.
Bedenin bir kabuk; Değiştir.
Ölüm bir hastalık; Tedavi et.
Yok oluş başlıyor; Savaş.

"21. Yüzyıl'da dünyanın durumu, beklenenden daha kötü bir hâl almıştı. Devletler, kendi aralarında süren petrol ve enerji savaşlarıyla zayıflamaya devam ediyordu. Elbette bu küçük çaplı savaşlar, sonradan gerçekleşen su ve kuralık savaşlarının yanında bir hiç sayılırdı.

Zaman geçtikçe insanlık, su, kuraklık ve birkaç parça ekmek kırıntısı için birbiri ile savaşan devletlerin uyguladığı ağır politikalarla günden güne isyana sürükleniyordu. Devletlerin arasında süren savaşlar sayesinde, her dönemde olduğu gibi bu karmaşadan da kazançlı çıkanlar yine şirketler olmuştu. Savaş teknolojileri geliştikçe, şirketler bitmek tükenmeyen savaşlar sayesinde gerçek birer güç haline gelmeye başlamışlardı.

Düşüşten on yıl önce, insanlık birbirini yok ederken şirketler büyüdü. İnsanlığın kontrolünü devletlerin elinden alıp, kendi politikalarına uygun halde dünyayı yönetmeye başladılar. Artık Hypercorps olarak anılan bu güç, her biri kendi alanlarında çok daha fazlasını elde etmek için sürekli çalışıyorlardı. Sadece dünya değil, açlıkları Güneş Sistemi'nde Mars'ın ötesine kadar uzanmıştı. Geçmişte, uzaya gönderilen robotlar ve insansız uzay araçları ile dünya dışında yaşanabilecek her türlü bölgeyi araştırdılar ve yavaşça Güneş Sistemi'ne yayılmaya başladılar.

Bu süreç içerisinde, Şirketler kendi içlerinde tıpkı devletler gibi farklı görüşlere ayrıldılar. Sosyalist, Anarşist ve daha bir çok farklı görüş sahibi şirket, biyoteknoloji ve nanoteknoloji alanında yeni teknolojiler araştırmak ve geliştirmek için rekabete girdi. Hatta bu süreç içerisinde, insanlığın Pod İnsan adını verdiği, yarı biyolojik-yarı robotik yaşam formları türetilmişti.

Şirketler, yeni oyuncakları ile eğlenirken, zavallı Dünya yavaşça ölüyordu. Elbette Dünya'yı kurtarmak, beklenilenden daha tehlikeli ve pahalıya mal olacaktı. Yine de insanlık hala bir iyileşmenin olacağını düşünüyordu. Elbette, Titanların varlığı hesaba katılmamıştı. Haklarında hiçbir bilgi yoktu, kim olduklarını kimse bilmiyordu, buna rağmen ellerinde kritik bilgiler vardı. Dünya'ya gönderilen nörolojik virüsler yüzünden, milyonlarca insan öldü ya da Titanların kontrolü altına girdi. Savaşlar büyüdü, insanlık yok olmanın eşiğine gelmişti.

İnsanlar kaçmaya başladı, hala yeterli teknolojiye sahip olmasalar da, ellerinde başka bir seçenek yoktu. Bir zamanlar Güneş Sistemi'nin başka bölgelerinde kurulan kolonilere doğru, Dünya'yı geride bırakarak ayrıldılar. Düşüşte yaşanan savaşlarda ve kaçış döneminde, dünya nüfusunun %95'i yok olmuştu ve geride kalan insan sayısı yarım milyarı bile bulmuyordu. İnsanlık, yeni geleceğini bulmak adına Güneş Sistemi'ne dağıldı."

Oyunun tarihi, basitçe oyunun konseptini bize anlatmakta yeterli aslında. İnsanlık Dünya'yı kendi eliyle yok etti ve uzayda kendine yeni bir yaşam kuruyor. Elbette bunu yaparken, bitmek bilmeyen soğuk teknoloji savaşları devam ediyor. Oyunda oynayabileceğiniz karakterler de, yeni nesil insanlar olarak bilinen Transhumanlar.

Temel olarak bilinen Transhümanizm'in dışında, artık insan bedeni mekanik ve sentetik bir takım dönüşümler geçirmiş varlıklar halini almış bulunuyor. Belki de, oyunu en çok çekici kılan bilim kurgu özelliği de bu. Karakterinizin yapısını belirlerken, birçok oyunda var olan fakat biz oyuncuların pek üzerinde durmayıp, hızlıca atladığımız "Background" kısmı, oluşturacağınız karakterin temel taşlarından biri. Oyundaki bir diğer farklılıksa, sabit ve kısıtlı bir

"Sınıf" mantığının olmaması. Başlangıçta seçeneğiniz Öz geçmiş (Yani geldiğiniz gezegen veya habitat) ve Hizipler (ki bunlar genelde Hypercorps denilen şirketler) karakterinizin konseptini belirliyor. Diğer oyunlardaki "Irk-Sınıf" mantığının biraz daha farklı ve çeşitli versiyonu diyebiliriz.

Bunun yanı sıra, oyunda diğer oyunlardan bildiğimiz Stats'lar, Aptitude adında ve bildiğimiz temel değerlerin dışında; Cognitude (Bilme Yetisi) , Coordination (Kordinasyon) , Intuition (Sezgi) , Reflexes (Refleks), Savvy (İdrak) , Somatics (Beden), Willpower (İrade) değerleri mevcut. Bazıları tanıdık olsa da, diğerleri oyunun konseptine göre yenilenmiş.

Oyunda karakterlerimizin hikaye gereği bir nevi ölümsüzlük kazandığını biliyoruz. Bunun başlıca nedenleri, gelişen teknoloji ile birlikte insanlığın var olan hastalıklardan ve benzeri yaşlanma etkilerinden arınmış olması. Bunun yanı sıra, oyunda var olan ve karakterinizin ölümden sonra da hayatınıza devam etmesini sağlayacak olan; "Ego"su. Bildiğimiz ego tanımının yanı sıra, ego aslında karakterinizin, oyunda kullanılan temel Morph'ları sayesinde, var olan bedeninin ölümü ile birlikte, zihnini bir başka bedene aktarması ya da yaşadığı bedensel kayıpları çeşitli Morph'larla kapatabilmesi. Bu sebepten, oyunda Ego'nun önemi oldukça yüksek.

Karakter yaratımında, basit bir tablo ile sahip olduğunuz 'özelleştirme puanları'nı kullanarak karakterinize dilediğiniz gibi şekil verme imkânınız mevcut. Basitçe, karakterinizin özelliklerini belirlerken ortak bir havuzdan seçerek alabiliyorsunuz. Oyununun karakter yaratımı mekanikleri, diğer oyunlara nazaran oyuncuyu çok daha serbest bırakabiliyor.

Oyunun kağıt üzerindeki en belirgin farklılığı ise karakterinize oyun başında bir Morph seçiyor olmanız. Bu Morph'lar, biyolojik, sentetik ve mekanik

olarak değişkenlik gösteriyor. Başlangıç Morph'ları genelde biyolojik olanlar fakat oyunun ilerleyen dönemlerinde, daha fazla ve farklı Morph'lar kazanabiliyorsunuz. Sırtınızdan çıkan ve uçabilmenizi sağlayacak kanatlardan tutun, Morph'ların yerine seçebileceğiniz ek "evcil" olarak düşünebileceğiniz ve sizin işlerinizi görecek olan pod'lara kadar birçok seçenek mevcut. Bu arada, başlangıçta seçeceğiniz Morph'lar, daha önceden seçmiş olduğunuz öz geçmişe ya da gelmiş olduğunuz habitatlara göre belirleniyor.

Oyunun temel özellikleri, yetenekler, marifetler, bu ve benzeri değerlerin çoğu diğer oyunlarda olduğu gibi. Bu özellikler ve daha fazlasının kullanımı ise, oyunun d100 sistemindeki yüzdelik değerine göre hesaplanarak işlem görüyor. Fakat oyunda dikkat çeken, diğer oyunlarda da var olan "Avantaj ve Dezavantaj" ların yanı sıra, seçmeyi isteyebileceğiniz bazı negatif yetenekler de mevcut. "Neden negatif yetenek seçmek isteyelim ki?" sorusunun cevabı ise, oyuna renk katmanın yanı sıra, seçebileceğiniz bu yetenekler, size verdiği negatif etkilerin karşılığında; Özelleştirme Puanı sağlıyorlar. Yani, karakterinizi yaratırken daha fazla puana ihtiyaç duyuyorsanız, negatif yetenek alarak puan kazanabiliyorsunuz.

Oyun bilim kurgu ve uzay temalı oyun severler için fazlasıyla tatmin edici. Oyunun temel kitabında geçen hikayelerden yararlanarak, birbirinden farklı senaryolar yazmak mümkün. Oyun hakkında temel bilgilerin yanı sıra, hayal gücünüzü etkilemek açısından ek kaynaklara ihtiyaç duyarsanız şayet; aşağıda adı geçen filmlere göz atabilirsiniz.

The Gene Generation: Oyundaki bazı Morph'ları ve genel olarak habitatlardaki yaşamı size daha rahat anlatabilir. Filmi, oyunun konseptini anlamak dışında izlemenizi tavsiye etmem!

Aeonflux: Oyundaki Morph'lar ve bu Morph'lara ek olarak, oyundaki silah teknolojisine dair bilgi verebilir.

Cowboy Bebop: Gerek animesi, gerekse filmiyle senaryolarınızı oldukça iyi etkileyeceğini düşünüyorum.

Fate Core System

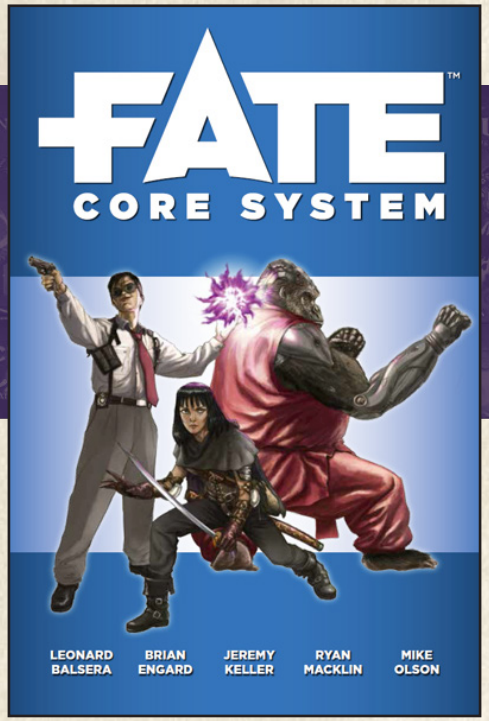
Tasarımcı: Fred Hicks & Rob Donoghue

Yayıncı Kuruluş: Evil Hat Productions

Sistem: Kendine Özgü

Çıkış Tarihi: 2013

Tarz: Genel



Can SUNGUR

Evet çocuklar, şimdi o yirmilik zarları ve iki yüzer sayfalık altı ek kitabınızı yere koyun ve sakin olun! Biraz sonra kayıtsız şartsız öveceğim sistem, rol yapma oyunlarına bakışınızı değiştirebilir. Hatta şöyle sormanız lazım: "Yahu Fate Core rol yapma oyunu ise biz ne oynuyorduk? Biz rol yapma oyunu oynuyor idiysek Fate Core nedir?" Fate Core, özünde hikaye ve karakterler olan, kural ve dünya bağımsız bir rol yapma sistemi! (wut?)

Fate Core'un geçmişi, Fate ve Fudge'tan bahsedeyim: 1992 yılında Steffan O'Sullivan'ın açtığı yolun adı Fudge idi. Fate oradan ilham aldı, bir düğün dönüşünde aynı arabada giden iki kafadar tarafından tasarlandı. Tıpkı Fudge gibi açık kaynak olan, Fate uzun süre yeni ve orijinal oyunların da alt yapısını oluşturdu. Son sistem olan Fate Core çıkacağı zaman Fred Hicks bir Kickstarter oluşturdu, "Arkadaşlar, 3000 dolarınız varsa ek kitaplar çıkartalım, size de fiziksel kopyasını gönderelim bunların?" dedi. 3000$ isteyen Fred'e 430.000$ fırlattı insanlar, utanmadan söylüyorum bir 40$'ı da bendendi!

"Uzatma! Yani Nedir Fate Core?" diyeceksiniz. Fate Core, istediğiniz oyunu istediğiniz şekilde oynamanızı sağlayan bir üst oyun mekaniği. Nasıl yani? Efendim, kas kuvveti, kalça kıvırma becerisi, aynı anda iki ok atma gücü gibi şeyleri unutun, +17 attack bonus, 7 zarlık zar havuzlarını da unutun bir süre. Fate, oyuncusuna iki tane soru sorar! "Sen kimsin?" ve "Ne yaparsın?" Verdiğiniz cevapları kağıdınıza yazarsınız, oyun yöneticisi ile muhabbet içinde bu hayalinizin nasıl gerçekleştiğini anlatırsınız ve: Voila! Fate karakteriniz ve hatta oyunun ta kendisi hazır. Hani Apple öven adamlar "Abi Apple tasarımını intiutive yapıyor, yani insanın içinden geldiği gibi olsun istiyorlar" diyerek parmak kaydırma hareketini överdi ya. İşte Fate'de de öyle bir keramet var.

Nasıl Çalışıyor Fate Core? Oyununda oyun yöneticisi ve karakterler üç şeyi göz önünde bulundururlar. "Biz kimiz? Tam bu sahnede neler oluyor? Ortam gergin mi, rahat mı?" GM'in anlattığı her detay, oyuncular tarafından kullanılabilecek bir araç olabilir. Oyuncuların karakterlerini anlatmakta kullandıkları her detay, attıkları zara eklenen bir bonus'a dönüşebilir. Ortamda işlerin gidişatı, her şeyin zorluğunu belirleyen bambaşka bir faktördür, çünkü GM'in işi, işleri gergin tutmaktır. Klasik oyunlarımızda "Bu işte iyiyim" diyebilmek, matematiksel olarak destelenirken, Fate Core'da "Bu işte iyiyim" demek, sistemin matematiğini değiştiriyor. "Şu anda yaptığım işi çok önemsiyorum" demek, "Karşı tarafın şu zayflığından yararlanıyorum" demek, "Yanımdaki kutuları devirerek avantaj sağlıyorum" demek oyuncuya düşen işler. Oyuncu ve GM'in sürekli sahne içerisinde düşünebilmesi gerekiyor. Özellikle gedikli oyuncu ve GM'ler için söylüyorum, sistemin zekice basitliği başta elinizi ayağına dolayabilir. Matematiksel hedeflere ulaşmaya, kocaman zar havuzları oluşturup 8'den büyükleri kenara ayırmaya o kadar alıştık ki, oyunun kurgusal olarak içerisinde olma zorunluluğu koşan Fate Core, bizi şaşırtabiliyor.

Core'un ilginç oyun kafasından birkaç örnek: Fate Core der ki;

-Önemli bir mevzu değilse zar atma.

-Karakterlerinin özelliklerini cümleler ile yaz: "Kıymetli eşyalara meraklı bir savaşçı".

-Karakterinin özellikleri duruma uygunsa, bırakınız kullansınlar: "Hacı ben kıymetli eşyalara meraklıyım ya, dükkana bakıyorum, adam hakkaten dürüst esnaf mı, yoksa çakal mı?"

-Zar atılan durumlarda zar sonucu hikayeyi durdurmasın. Her zar başarılıdır, ancak gerekli seviyeyi geçemezse oyuncuların başına daha büyük iş sar: "Hacı bakıyorsun ortama, ancak zarın yeterli gelmedi. Bu yüzden başına iş sarıyorum. Sen bakı-

yorsun ve fark ediyorsun ki adam dürüst esnaf, ancak adam senin bu bakışından rahatsız oluyor. Muhabbetin geri kalanında sana karşı ters davranacak."

Kullanılan her sıfat, anlatılan her nitelik, oyun mekaniğine dahildir! "Karşınızda, iri, güçlü bir adam duruyor!", "Ülke uzun zamandan beri savaş için-deydi", "Karşınızdaki polis emekliliğine yakın, ancak zeki gözlerle sizi süzüyor"

-Ha! Bir de; biz oyun vermiyoruz, oyunu siz yapın! "Nasıl yani, oyun yok mu?" Hayır kardeşim yok. Dağılın!

Şaka bir yana, Fate Core dahilinde "Gökyüzünde ejderhaların uçtuğu, arazide zombilerin koştuğu, büyük şehirlerin arka sokaklarında fahişelerin öldürüldüğü, mutantların uyandığı" bir hikaye yok. Kendi hikayeni, kurgunu senin yaratmanı bekliyor. Hatta bunun için bir sistemleri var. Oyun yöneticisi ve oyunlar "Oyun yaratma" kağıdının etrafına toplanıp yakalamak istedikleri tadı yakalayana kadar hikaye üzerinde muhabbet ediyorlar. Bütün sıfatların, tabirlerin ve niteliklerin mekanik olabildiği bir sistemde kuru muhabbet, güzel bir dünyaya dönüşebiliyor. Bu Fate Core'un en tatmin edici başarılarından birisi. Arkadaşlar ile 30-40 dakika içerisine uydurarak başladığımız oyunlarda, biz oyunumuzun başlığına odaklandık. "Mars'ın Kızıl İncisi" diye bir laf attık ortaya, ilginç bir space opera hikayesi çıktı. Sonra Pathfinder'ın dünyası olan Golarion'u Core'a uyarladık 20 dakikada. Canımız çekti, "Haydi Star Wars" diyerek yataş geçiş yaptık, 30 dakika filan sürdü hazırlığımız. Bir ara "İstanbul'un arka sokaklarında karizma vampirler" oynuyorduk, açıkcası mekanik olarak Star Wars ile çok az farkı olduğu için hiç değişiklik yapmadık. "Babo sen ne diyorsun, hiç vampir ile jedi bir olur mu?" diyorsanız, Fate Core dünyasına acilen girişinizi bekleriz. Jedi trick yapıyor, vampir yeteneklerini kullanıyor, ikisinin de tükenen güç havuzları var. İki dünyada da tüfekse tüfek, kılıçsa kılıç var. Mekanik olarak o kadar yakın ki... Ancak dediğim gibi, klasik "Bir oyunu oynayabilmek için 360 sayfalık kitabını almamız lazım" bakış açısından geliyorsanız, bu işler başta sizi şaşırtabilir .

Toparlayayım: Fate Core Kimler İçin? Fate Core, kendi oyununu uydurabilecek kadar uzun zamandır oyun / çizgiroman / film / dizi tüketen geek'ler için. Klişelerin efendileri, artık kimse sizi tutmuyor. Fate Core, kendi hikaye dünyasını kurgularken sistem ile uğraşmak istemeyen, d20'ye alternatif isteyen oyun tasarımcıları için. Yani Fate Core ile çalışan çok oyun göreceğiz. Fate Core, gördüğü bir filmi, oynadığı bir oyunu masaüstü oyuna çevirmek isteyenler için. Fate Core, dijital ya da masaüstü olsun, kendi sistemini, oyununu yazmak isteyen herkes için. Core'u anladığınızda oyun tasarımı temelleri hakkında çok güzel bir kafanız oluyor.

Feng Shui Action Movie Roleplaying

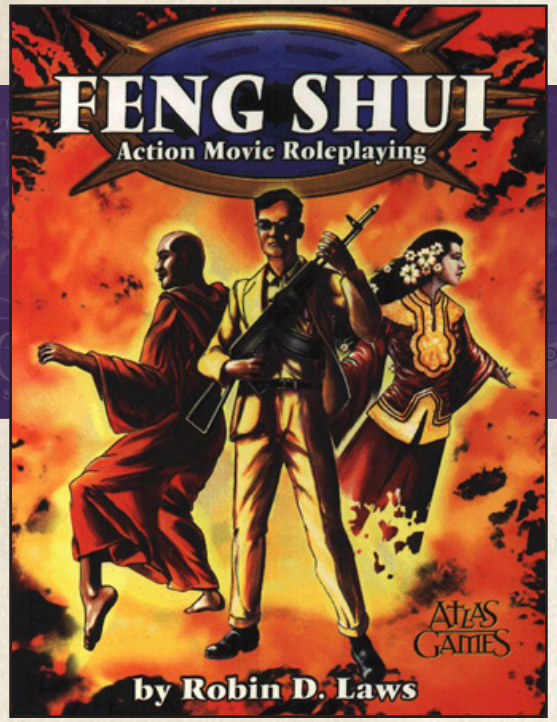
Tasarımcı: Robin D. Laws

Yayıncı Kuruluş: Atlas Games

Sistem: Kendine Özgü

Çıkış Tarihi: 1999

Tarz: Aksiyon



Emir EFLİ

Aksiyon filmlerini hepimiz biliyoruz. Gerek televizyonda defalarca "ilk kez" gösterilen filmlerle, gerekse her geçen gün sinemalarda gösterilen teknoloji ürünleriyle aksiyon sineması vurdulu ve kırdılı hayatına devam ediyor.

Aksiyon filmlerinin genel akışı belli: Fazlasıyla maço kahramanımız (Chuck Norris, Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone, Michael Dudikoff, Van Damme vb.) çeşitli sebeplerden ötürü bir ortama girer ve tozu dumana katar. Odak nokta tozun dumana katılması olunca her film seneryo açısından gereken ilgiyi göremeyebiliyor. Ana karakterin maço gözükmesi (sert yüz hatları, baklava desenli karın kasları gibi) aksiyon odaklı bir film için genelde yeterli olduğundan oyunculuk namına bir uğraş görmek hayal olabiliyor. Haliyle, ortaya çıkan ürün çoğu zaman belirli bir kalitenin altında oluyor. Güzel aksiyon filmleri var mı? Tabii ki var (en basitinden Tarantino diye bir adam var). Ama kötü olanlar sayıca çok ve oldukça rezil filmler olunca aksiyon filmlerinin adı çıkıyor.

Bazen mutluluğu daha uzaklarda aramak lazım. Hong Kong sineması Hollywood kadar köklü değil. Ellerindeki teknik imkanlar daha az. Oyuncu havuzları daha küçük. Bir kaç isim dışında dünya çapında tanınmış değiller. Filmler Kantonca (Güney'de konuşulan Çince diyelim) olduğundan ya dehşet verecek derecede kötü alt yazılara ya da ingilizce öğrendiğinize bin pişman edecek kadar kötü dublajlara maruz kalıyorsunuz, eğer aradığınız filmi bulabilirseniz.

Bütün bunlar Hong Kong filmlerinin gezegen üzerindeki en enerjili filmlerini üretmesini engellemiyor. Bu adamlar dur durak tanımıyor. 1.5 - 2 saat içinde aynı film aksiyon filminden komediye, sonra drama, sonra korku filmine dönüşebiliyor. Hatta bazen bunu aynı anda yapıyor. Yer çekimi ve gerçekçilik bazen yoruma açık olabildiğinden dövüş sahnelerinin varabildiği noktaları ne siz sorun, ne ben söyleyeyim.

Daha iyi anlamanız için diyelim ki; Hollywood filmleri California sahilinde caka satan kaslı sörfçü çocuk. Bu durumda Hong Kong filmleri okyanusunun ortasında 20 metrelik bir tsunaminin üstünde Moby Dick'in karnında sörf yapan ve arkadan kollarını uzatan Kraken'a bir çift 9mm'lik tabancayla karşılık veren beyaz takım elbiseli adam oluyor. Hayır abartmıyorum!

Gelelim "Feng Shui"ye. Özellikle Hong Kong aksiyon filmlerindeki adrenalini kaybetmemek ve bir an önce oyuncuları ateşin ortasına atmak için kitapta ağırlık kurallardan çok tasvire verilmiş. Sistem kısmı o kadar basit ki; konu hakkında bir fikri olmayan bir gruba sistemi anlatıp, karakterleri yaratıp oyuna başlamak neredeyse bir saat sürüyor. Tecrübeyle sabittir.

Karakter yaratmak için ana kitaptaki 26 örnek modelden birini seçip üzerinde oynamalar yapmanız yeterli. Bu modeller filmlerinde gördüğünüz karakterlerin tipleştirilmiş halleri. Tiplemeler birbirlerinden kesin çizgilerle ayrıldığı için aralarından seçmek kolay oluyor. Üzerlerinde yaptığınız oynamalar ise aynı tipten iki tane oldukça farklı karakter çıkaracak kadar geniş. Sıfırdan yaratma süreci olmadığı için karakter yaratma işlemi 15 dakika bile sürmüyor. Ayrıca oyun başladıktan sonra "şurası olmamış" diye değiştirmek de mümkün.

Öte yandan ortada bir model yaratma mekaniği yok. Olan arketipler göz kararı ve yoğun playtest ürünü. Bu da yeni model yaratmayı biraz riskli ve zahmetli kılıyor. Onun yerine olan modeli alıp ihtiyacınız olan karaktere ulaşana kadar üzerinde oynamak daha akıllıca.

Her rol yapma sisteminde olduğu gibi burada da özellikler ve yetenekler var. Özellikler sırasıyla Body (bedensel özellikler), Chi (ruhani özellikler), Mind (zihinsel özellikler) ve Reflexes (el-göz-ayak

koordinasyonu). Standart insanlarda 5 olan bu özellik kahramanlarımızda genelde 5 ile 10 arasında değişiyor. Chi için durumlar farklı. Normal bir insanın genel Chi akışı ile alakası olmadığından Chi genelde 0 oluyor. Eğer şanslı biriyse ancak 3'e kadar çıkabiliyor. Tabii Chi'yi manipule edebilen büyücülerin veya kung-fu ustalarının Chi skorları daha yüksek oluyor.

Yetenek listesinde toplam 20 tane seçenek var. Sistem hiç ayrıntıya girmeden genel olarak kestirip atıyor. Örneğin; her türlü yakın dövüş Martial Arts adı altında toplanmış. Ayrıca bir yeteneğe sahip olan oyuncu yeteneğin kendisini kullanmanın yanında hem söz konusu yenetekle ilgili teknik bilgilerden haberdar, hem de o işte usta olan diğer insanları (ismen de olsa) tanıyor kabul ediliyor. Böylece diğer sistemlerde olan uzun listelerden kurtulmuş oluyoruz.

Bizi asıl ilgilendiren şey sistemin belkemiği olan "Action Value". Bu değer, yetenekle ilgili özelliğin toplamı. Farklı renkte iki 6'lık zar alınır. Biri iyi biri kötü zar olarak oyunun en başında bellenir. 6'lar yeniden atılmak üzere zarlar atılır, aradaki fark Action Value'ya eklenir. Bu değer GM'in belirlediği zorluğu geçerse başarılı, geçmezse başarısız olunur. Kalkıştığınız işin fantastikliğine göre belki bir penaltı alırsınız ama bu genelde -2'yi geçmez. Yani bu oyunda istediğiniz gibi abartmak serbest, hatta teşvik ediliyor.

Karakter kağıdında yer kaplayan son şey ise "schticks". Bunlar seçtiğimiz arketipin konseptine uygun olan özel hareketler. Ana kitapta "gun", "fu", "sorcery", "arcanowave" (büyü-teknoloji karışımı), "creature powers" ve "transformed animals" olarak 6 başlıkta ele alınmış. Kural bazında şahsına münhasır takılan bu schticks, oyun sistemini "iki zar yuvarla bitsin gitsin"den daha kapsamlı ve renkli kılıyor. Hatta Hong Kong sinemasıyla haşır neşir olanlar bir yerden sonra hangi schtickin hangi filme gönderme olduğunu bile görebilir.

Aksiyon filmlerine göndermeler sistemde bir çok yerde karşınıza çıkabiliyor. Örneğin; tabancalarla otomatik silahlar arasında verdiğiniz zarar açısından büyük farklar yok. Yaptığınız büyünün etkisi hissedilmeyen sinsi bir şeyse sistem sizi cezalandırıyor. Öte yandan yeri göğü inleten bir büyü yaparsanız bonus alıyorsunuz. Bir patlamanın tam ortasıda kalmak can yakabiliyorken patlamadan 5 - 10 metre ötede olmak sadece sizi biraz öteye uçurup üstünüzü isle kaplıyor. En sevdiğim örnek; düşmanlarınız ismi olanlar ve isimsizler diye ikiye ayrılıyor. İsimsiz olanlar filmlerdeki figüranlarla aynı görevi görüyorlar; tek tipler, kalabalıklar ve tek vuruşta iniyorlar. İsmi olan karakterler ise önemli, kahramanlara kafa tutabilecek kadar güçlüler çünkü GM onlara bir isim verecek kadar önemsemiş!

Feng Shui sadece bir kural sistemi değil. Kullanılması zorunlu olmasa da bir hikaye bölümü de var. Hikayeye göre feng shui'si güçlü olan yerleri elinizde tuttuğunuz zaman iyi Chi size doğru aktığından işleriniz rast gidiyor. Eğer yeteri kadar Chi size doğru akarsa dünyanın kontrolü elinize geçebiliyor. Ayrıca "Netherworld" denilen bir yerden geçerek M.S 69, 1850, 1996 ve 2056 arasında geçiş yapılabiliyor. Tabii ki zaman içerisindeki bütün Chi'yi kontrol etmeye çalışan gizli örgütler var.

Sonuç olarak, aksiyon ağırlıklı bir oyun oynatmak istiyorsanız Feng Shui'ye kesinlikle bir kez bakın derim. Ayrıca aksiyon sineması ilginizi çekiyorsa kesin John Woo, Jackie Chan, Jet Li ve Tsui Hark filmlerini ne bir yerlerden bulun ve izleyin. İddia ediyorum, sonrasında oturup izleyeceğiniz Hollywood aksiyon filmleri artık uykunuzu getirmeye başlayacak.

Geist: The Sin Eaters

Tasarımcı: Etham Skamp

Yayıncı Kuruluş: White Wolf Game Studio

Sistem: Storytelling Adventure System

Çıkış Tarihi: 2009

Tarz: Korku, Karanlık Fantezi

Hakan ARSLAN

"Ölmek üzereydim. Dirildim... Diriltildim. Bir ruh tarafından, kendi bedenini ne zaman kaybetmişti, ancak Tanrı bilir.

Ha! Tanrı demişken, onun koyduğu kurallara karşı gelmiş olabilirim. Evet, bir insan ölmesi gerektiği zaman geldiğinde ölmeli. Fakat bu benim ölmem gereken zaman değildi. Çünkü tam da ölüm anında birisiyle konuştum, içerden birisiyle. Ölüm ve ötesi hakkında kısa metafizik bir diyalogun ardından bana ölmek isteyip istemediğim soruldu. "Hayır" dedim.

Benim, eğer istersem diriltilebileceğim söylendi lakin bunun için ufak bir pazarlık gerekiyordu. Ve ben, -dirilmenin bedeli her neyse işte- onu duymak istedim. Ölmemem karşılığında pazarlık masasına kendi yaşamımın konması istendi. Bedenimi, bir başka ruhla paylaşmalıydım.

O anda kim ne karar verirdi bilmiyorum fakat ben anlaşmayı kabul ettim. Ölmemeliydim ve bu anlaşmanın bedelini ödemeye, ölümün kendisinden daha hazırdım..." -Caner Polat, kendi yazdıklarından...

White Wolf firmasının Ağustos 2009'da çıkarmış olduğu masabaşı tiyatro oyunu Geist: The Sin Eaters'a tam bu noktada başlıyoruz işte: Ölmek üzereyken diriltilen, bu diriliş için ise bir ruhla, pazarlık masasına kendi yaşamımızı koyarak ölünceye değin sürecek bir anlaşma yapan günah yiyicileri oynuyoruz.

Geist: The Sin-Eaters; daha önce Wraith: The Oblivion, Kult veya Cthulhu benzeri sistemleri incelememiş olanlar için anlaşılmasında zorlanılabilecek bir konsepte sahip olmasına rağmen, oynayanlara ölüm ile yaşam çizgisinde çok farklı rol yapma imkânları ve atmosferleri sunmaktadır.

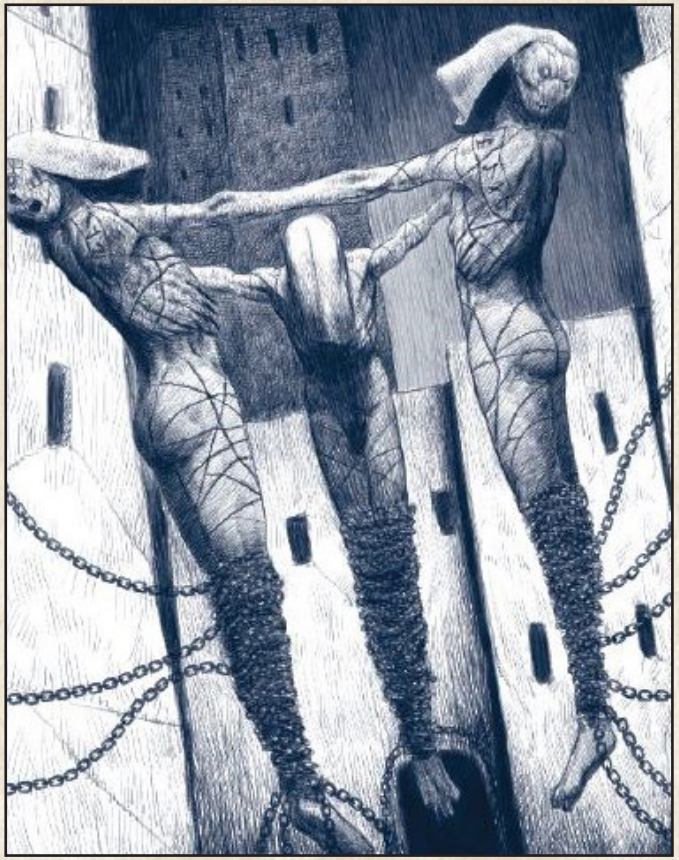
'Geist' sözcüğü almanca kökenlidir ve ruh demektir. 'Sin-Eater' yani 'Günah-Yiyici' ise terim olarak belki bize uzak gelebilir. Günah-Yiyicilik; bir ölünün cesedinin başında ekmek ve bira içerek, sembolik anlamda o ölünün günahlarını yiyip tüketmek, böylece ölünün cennete bahşedilmesini sağlamak üzerine eski bir İngiliz geleneğidir. Yani oyundaki karakterimizi bir Günah-Yiyici olarak görürsek, ruh da onun sembolik olarak yemiş olduğu günahlar oluyor. Psikolojik korku konseptinde bir oyun için gayet başarılı bir isim.

Oyunun sunduğu en temel yenilik; ölüme, ölümün sağladığı güçlerle bağlanmış canlıları oynuyor olmamız. Yaşam ile ölümün birbirinden farklı kulvarlar olduğunu düşünüyorsak, Geist: The Sin-Eaters'ta bu önermenin tam tersi bizim karşımıza çıkıyor. Hem yaşam hem de ölüm çizgisi üzerinde yürüyoruz. Ölümü yaşarken hissetmenin insanda uyandıracağı travmatik tabloyu göz önüne alacak olursak; Geist: The Sin-Eaters'ın, New World of Darkness oyunları içersindeki en karanlık oyun konsepti olduğunu söyleyebiliriz. Yine de bu oyun karakterler için ruhsal bir çöküntüden çok, onlara kullanmaları için verilmiş ikinci bir şansın değerlendirilmesini konu almaktadır.

Oyunun dinamikleri ağırlıklı olarak, senaryo kurgulanmasına okültik-ruhani bir hava katarak dünyamıza uyarlamak yönündedir. Oyunun geçtiği zaman 20. ve 21. yüzyıl (özellikler 60'lardan sonrasından günümüze değin) olarak belirtilmiş ve ağırlıklı olarak mezarlık, derin ormanlar, yer altı gibi bölgelerin Underworld ile dünyayı ayıran katmanın inceldiği, dolayısıyla bu iki düzlem arasındaki geçişlerin kolaylaştığı yerler olduklarına işaret edilmiş. Bu da bir anlamda oyunların geçebileceği anahtar bölgeler ve mekânlar hakkında oyun yöneticisine fikir vermektedir.

Aynı bedende iki ruhun bir arada bulunması konusuna açıklık getirmek gerekirse, belirtmeliyim ki bu birleşme, bir ruhun başka bir bedenin kontrolünü ele geçirmesi ile alakalı değildir, aksine simbi-

yotik bir bağlanma söz konusudur. Ruhun beden üzerindeki etkisinin miktarını ise karakter kağıdında bulunan 'Psyche' özelliği belirler. Psyche değerinin 1 olduğu bir durumda, karakter nadir durumlar dışında ruhun vücudundaki varlığını neredeyse hissetmez iken, Psyche değeri 5 olan bir karakter ruh ile sık sık telepatik iletişim halindedir, onun söylediklerine kulak verir, onun hatıralarına tanıklık eder veya onun o anda hissettiklerini hisseder. Kural kitabı ruhun oynanmasında oyun yöneticisinin yönlendirmesinin yeterli olacağını söylese de, yine kısa bir paragrafta, eğer istenirse başka bir oyuncunun ruhu oynayabileceğini de ekliyor. Ama ikinci alternatifte de kuralsal anlamda ek bir durum söz konusu değildir .



Sistemsel olarak diğer tüm NWoD oyunları gibi tamamıyla ana kural kitabına bağlı kalınarak hazırlanan oyun, NWoD-d10 zar sistemi ile oynanıyor. Geist: The Sin-Eaters oyununa özel yeniliklere kısaca değinecek olursak:

Karakter hazırlama aşamasında Threshold özelliği ile ruhun nasıl öldüğü, karakterin bundan sonraki yaşamına etki ederken, Psyche ve Synergy özellikleri ile Günah-Yiyicinin hem ruha hem de ölümün doğasına ne denli bağlı olduğu belirlenir. Sahip olunan Manifestation ve Key özellikleri, metafizik konseptlidir ve bu özellikler birbirleri ile çaprazlanarak karaktere birbirinden farklı güçler bağışlanır. Günah-Yiyicinin damarlarında dolaşan Plasm maddesi, benim tabirimle 'ölümün esansı'dır ve Günah-Yiyicinin sahip olduğu doğaüstü güçleri aktive etmesini sağlar. Ölümlerden hatıralar saklayan ve farklı güçleri olan Memento nesnelerini kullanabilmek, dünyamızdan ölülerin diyarı olan Underworld'e açılan kapılar olan Haunt'lardan geçebilmek, Günah-Yiyicilere özel Ceremony ritüellerini gerçekleştirebilmek ve günah-yiyicinin kendisini iyileştirebilmesi de Plasm sayesinde mümkündür.

Tüm bunlarla birlikte, Günah-Yiyicilerin barındırdıkları ölüm olgusu onlara; hayalet ve ruhları görebilme, hayaletlerle zihinsel etkileşime geçebilme, onlarla mücadele edebilme yetileri kazandırmanın yanı sıra, Underworld'e inebilme, bir ölümlünün yaralanma durumunu kestirebilme, bir ölüye dokunarak onun ölüm anını görebilme, zehirlere ve toksinlere karşı bağışıklık da kazandırır .

Ölülerin diyarı Underworld ise metafizik olarak düşünüldüğünde ölümün ve ölen her şeyin içinde barındığı, içersinde bulunan çok az varlığın, enerjinin ve nesnenin stabil kalabildiği, muazzam ölüm lordları tarafından yönetilen, farklı katmanlardan oluşmuş bir düzlemdir. Şu anda Underworld hakkında çok fazla bilgiye sahip olamasak da, önümüzdeki

aylarda çıkarılacak olan 'Book of Dead' kitabında Underworld'e dair daha çok bilgi bekliyorum.

Ayrıca kendi tabiriyle "sayılamayacak kadar çok oyunun geliştiriciliğini üstlendiği gibi", Geist: The Sin-Eaters'ın da oyun geliştiriciliğini üstlenen Ethan Skemp'in yaklaşık 15 yıldır White Wolf için hem yazarlık hem de oyun geliştiriciliği yaptığını da hatırlatmam gerekir. Yalnızca WoD üzerine en deneyimli kişilerden biri olması sebebiyle bile Ethan Skemp'in bu oyununa güvenilmelidir diyorum. Herkese iyi eğlenceler.

GURPS 4th Edition

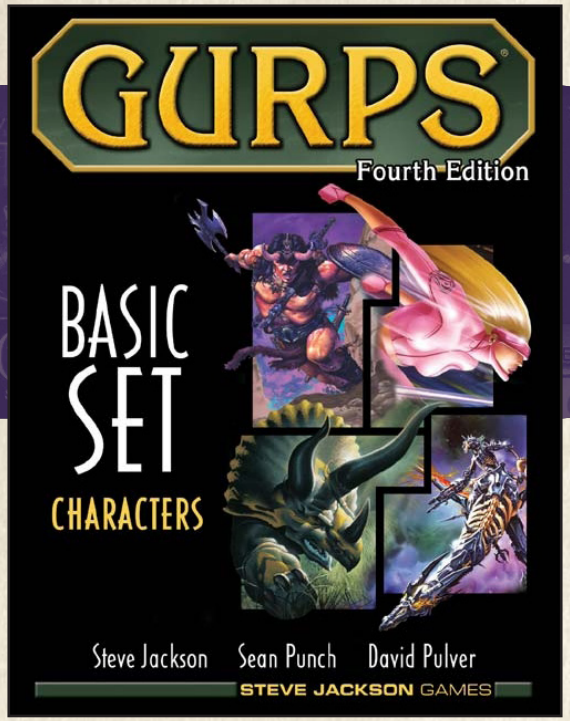
Tasarımcı: Steve Jackson, David L. Pulver, Sean M. Punch

Yayıncı Kuruluş: Steve Jackson Games

Sistem: Kendine Özgü

Çıkış Tarihi: 2004

Tarz: Genel



Emir EFLİ

Evvel zaman içinde, kalbur saman içinde, Birleşik Amerika Krallığı'nda Steve Jackson isimli bilge bir adam yaşarmış. O zamanlar rol yapma oyunları şahsına münhasır oyunlarmış. Kendi türlerinde oyunculara istediklerini vermelerine rağmen, oyuncular tür değiştirmek istediklerinde çok zorlanmaktaymış. Zavallı oyuncular ise her tür için farklı kural sistemi öğrenmek zorunda kalmakta, inim inim inlemektelermiş. Bu duruma kayıtsız kalamayan Steve Jackson ve şövalyeleri, üşenmeyip her türden oyunda kullanılabilen bir sistem yaratmışlar. İsim koymaya ise üşenip basitçe Generic Universal Role Playing System demişler. İlk generic (her yola gelen) sistem olmasa bile ticari açıdan başarılı olmuş sistem 1986 yılında raflar da yerini bulmuş.

Günümüze GURPS karşımıza 4th Edition ile çıkıyor. Tabii 4 sayısı biraz yanıltıcı; zira ilk iki edition sadece ikişer ana kitaptan ibaret. 2004 model 4th Edition ise 1988 model 3rd Edition üstünden derlenip toparlanmış hali.

GURPS oynayabilmek için iki kitaptan oluşan başlangıç setine ihtiyacınız var. Bu kitaplardan ilki karakter yaratmak için ihtiyacınız olan her şeyi ve kuralların genel özetini geçen Characters. İkincisi ise kural sisteminin daha ayrıntılı açıklaması ve dünya yaratma ile ilgili konuları ve kuralları içeren Campaigns. Sistemi sadece tanımak isteyenler ise Steve Jackson Games'in internet sitesinden 32 sayfalık bir özet olan GURPS Lite'ı indirebilirler. Yani aslına bakılırsa yüzlerce sayfalık ana kitaplar ve çıkarılmış yüzlerce yardımcı kitap ekstra.

Bu açıdan bakıldığında GURPS basit bir sistem gibi gözüküyor. Başlangıçta GM oyunculara bir avuç puan veriyor, oyuncular da bu puanlarla karakterleriyle ilgili ne var ne yoksa satın alıyorlar. Yapmaları gereken şey; fiziksel özelliklerini, yeteneklerini, avantaj ve dezavantajlarını verilen puanlarla ayarlamak. Ondan sonrası ise 3 adet 6'lık zara bakıyor. Eğer atılan zarların toplamları ilgili yeteğinizin altında ise başarılı, üstünde ise başarısız olunuyor. Örneğin; kilit açma yeteneğiniz 13 ise 13'ün altında atmak başarı, üstünde atmak ise başarısızlık getiriyor. Tabii koşullara göre bu sayı azalıp artabiliyor .

Ne yazık ki GURPS kitapta durduğu gibi durmayan bir sistem. İlk kitap olan Characters, sadece karakter yaratmak ile ilgili ve 338 sayfa! İçinde sayfalarca avantaj, dezavantaj ve yetenek var. İyi yanı, GURPS'ta aklınıza gelebilecek her türlü karakteri yaratmak mümkün. Karakteriniz ister bir uzay korsanı, ister karanlık bir büyücü, ister iki sokak ötedeki tonton bakkal amca olsun; mutlaka uygun avantaj, dezavantaj ve yetenek kombosu var. Kötü yanı, o kadar çok seçenek var ki; bir karakter yaratmak bir gününüzü alabiliyor. Ayrıca bütün bu özelliklerin alfabetik dizilmiş olması inanın hiç yardımcı olmuyor. Hele ki bir çok avantajın ve dezavantajın kendilerine özgü kurallar içerdiğini düşünürsek...

Çok şükür tasarımcılar bu süreci kolaylaştırmak amacıyla "template" kavramı geliştirmişler. Templateler basitçe belirli karakter konseptlerini içeren avantaj, dezavantaj ve yetenek paketleridir. Örneğin savaşçı bir Ork için belirli bir puana Ork template'i ve savaşçı template'i alıyorsunuz, size sadece ayrıntıları halletmek kalıyor. Ana kitapta çok fazla template yok ama yan kitaplarda gerekli malzemeyi bulabiliyorsunuz. Oyun yöneticisinin hangi avantaj, dezavantaj ve yetenekleri oyunda kullanacağını baştan listelemesi, hatta kendi templatelerini yaratması da süreci kolaylaştıracaktır. Ana kitapların son sayfalarındaki indeksler liste çıkarmanızda yardımcı olacaktır. Ayrıca internette bir çok GURPS karakteri yaratma programı mevcut.

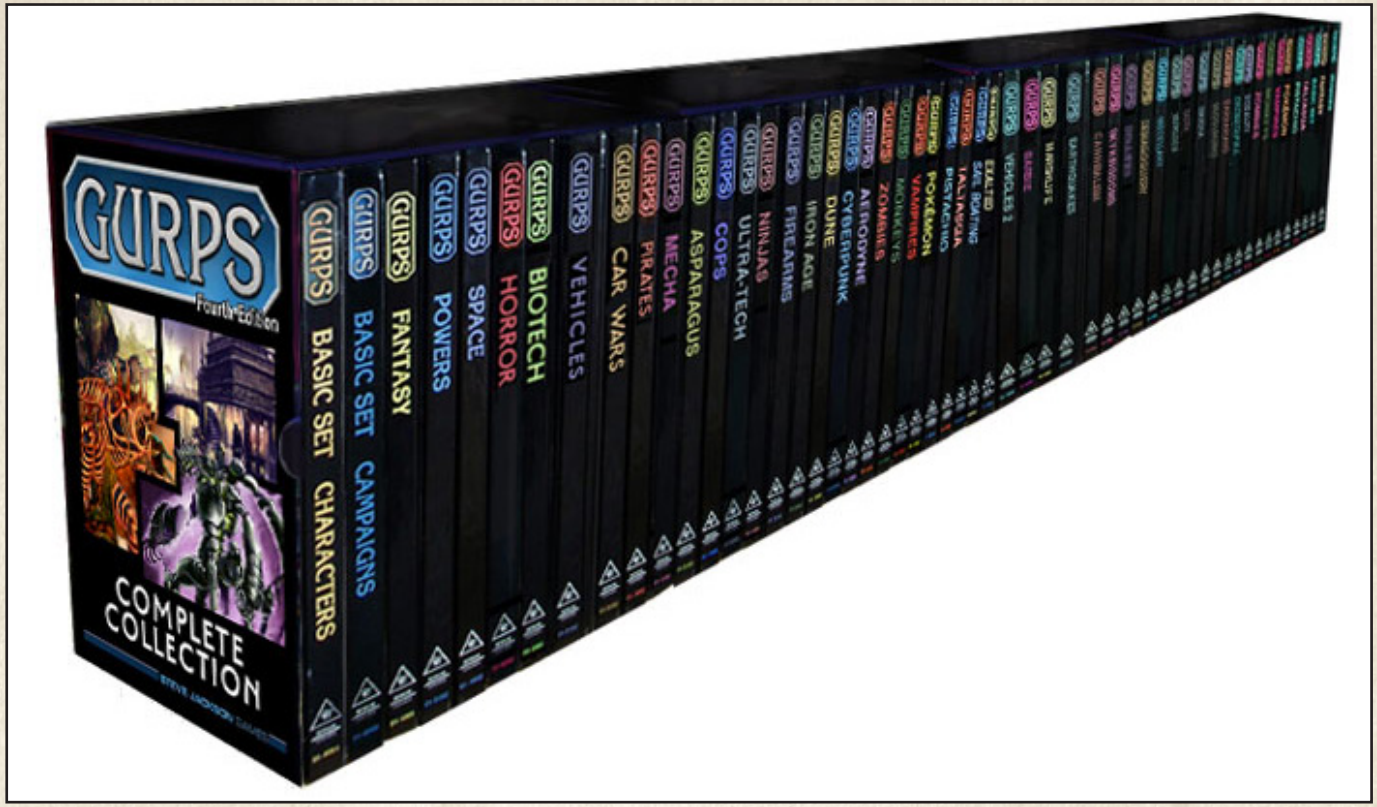
Sistemin uygulama kısmı ise karakter yaratma kısmıyla aynı mantığa sahip: "Biz tasarımcılar olarak başınıza gelecebilecek her türlü durum için üşenmedik tek tek kural yazdık, oynatma tarzınıza göre istediğiniz kısmı alın, istemediğinizi bırakın." Sonra

da kitabın kapağını aralıyorsunuz ve yüzlerce sayfa kural size el sallıyor. İlk kez karıştırdığınız zaman içinizde "Tanrım ben ne yaptım?" hissi oluşuyor, ama daha ayrıntılı incelediğinizde farkediyorsunuz ki GURPS birbirinden ayrılamaz kural çorbasından çok açık büfe yemeğe benziyor; ilginizi çeken ve oyununuza lazım kısımları alıp kalanını bırakıyorsunuz. Zaten saatlerce oturup uğraşıp yarattığınız karakter kağıdının üstünde gerekli gereksiz her türlü bilgiye ulaşabildiğiniz için kuralları uygulamak çok da zor değil. Bir nevi matematik kuralları gibi; tanıma baktığınızda hiç bir şey anlaşılmıyor ama örnek sayılarla kullandığınızda "Bu muydu yani?" diyorsunuz.

Gelelim GURPS'un en avantajlı kısmına: Yan kitaplar! Yan kitaplar neredeyse her sistemde olan ve ana kitaplarda sistemle ilgili her konudan bahsedilemediği için belirli konulara odaklanıp daha ayrıntılı açıklayan ve kural sistemine eklentide bulunan kitaplardır. GURPS teknik olarak 1988'den beri aynı sistem. Generic sistem olmayı ise "her konsept için ayrı alt kural mekanikleri" olarak yorumlamışlar. Günümüzde ise kullanabileceğiniz yardımcı kitap sayısı 200'ün üstünde. Ayrıca bunun ufak PDF eklentileri, sayısız makaleleri ve başka insanların katkıları var. Tabii karakter yaratımındaki "açık büfe" mantığı burada da mevcut; kullanacağını al, kullanmayacağını salla gitsin.

Kullanım alanınına ve bahsettiği konuların genişliğine göre GURPS kitaplarını bir piramit gibi düşünebiliriz. Temelde daha önce de bahsettiğim ana kitaplar (Characters ve Campaigns) var. Bir üst seviyede temel kuralları destekleyen kitaplar var. Bunlar karakter yaratımını destekleyen ve konuyla ilgili ekipmanlar ekleyen kitaplar. Sonraki basamakta ise oyun türü (genre) kitapları. Bu kitaplarda ilgili oyun türüne odaklanmış; kural eklemektense konsept anlatmaya yönelikler. Piramitin en sonlarında ise GURPS kullanan oyun dünyaları ve macera (adventure) kitapları var. Wikipedia'da ve SJ Games'in sitesinde kitapların tam listeleri bulmak mümkün.

GURPS'un yardımcı kitaplarını diğer sistemlerinkinden ayıran en büyük özellik ise bu yan kitapların GURPS dışında da kullanılabilir olması. Kural



sistemini destekleyen 5 kitap haricindeki yan kitaplar genel oyunlarda kullanılabilecek konseptlerden, karakter tiplemelerinden ve rol yapma oyunu tavsiyelerinden bahsediyor. Kural eklentileri ise ancak zorunda kalındığında kullanılmış ve de minimum düzeyde tutulmuş. Bu sayede oynattığınız sistem ne olursa olsun, konuyla ilgili bir GURPS kitabından işinize yarayacak tonla malzeme çıkacaktır .

Sonuç olarak GURPS esas mekanikleri oldukça basit olan ama eklemek istediğiniz konsept için ayrıca kural mekanikleri öğrenmenizi gerektiren modüler bir sistem. Tonlarca kitap milyonlarca kural var. Açık büfede olduğu gibi seçenekleriniz sınırsız, ama ayarı kaçırırsanız oyununuz kısırın üstünden yaprak sarmaya akmış profiterol gibi iğrenç bir canavara dönüşebilir. Gerçekçiliği seven bir yapınız varsa ve kuralların getirdiği düzeni seviyorsanız doğru adrestesiniz. Ama pratik ve hazırlanması daha kısa sürecek generic bir sistem arıyorsanız Savage Worlds veya Fate gibi esnek sistemlere bakmanızı öneririm. Ama oynattığınız oyun hangi sistemi kullanıyor olursa olsun, mutlaka GURPS'un yardımcı kitaplarına göz gezdirin.

Hero System 6th Edition

Tasarımcı: Steven S. Long

Yayıncı Kuruluş: Hero Games

Sistem: Hero System

Çıkış Tarihi: 2009

Tarz: Genel

Serkan ÖZAY

Hero Games, 80'li yılların ilk yarısında oldukça farklı bir karakter hazırlama mekaniği üstüne kurulmuş Champions, Danger International, Justice Inc., Robot Warriors, Fantasy Hero ve Star Hero gibi pek çok rol yapma oyunu yayınlamıştı. Bu oyunların en göze çarpan özellikleri ise oyuncuların hazır sınıfları seçmek durumunda değil, puan satın alma yöntemiyle tamamen kendi hayallerindeki karakteri hazırlama şansına sahip olmaları idi. Bu teknik, rol yapma oyunları piyasasında tam anlamıyla bir ilkti. Bununla beraber Hero Games oyunları o dönemin çok yüzlü zarları bırakarak sadece altı yüzlü zarları kullanma akımına da öncülük eden firmalardan biriydi.

Hero Games'in o yıllardaki satış politikası tıpkı aynı dönemin bir diğer efsane yayıncı kuruluşu Chaosium'un (Call of Cthulhu, Nephilim, Stormbringer vs.) Basic Role Playing (BRP) sisteminde uyguladığı formülün aynısıydı: Aynı kural sistemini paylaşan, fakat kendi başlarına bir oyun olarak oynanabilen sistemler çıkarmak. Hero Games, biricik sistemlerini kendi başına bir genel amaçlı rol yapma sistemi olarak yayınlama cesaretini ancak 80'li yılların sonunda ilk genel amaçlı rol yapma sistemi olan Steve Jackson imzalı GURPS'a olan rağbetin artmasıyla bulabildi. Böylece Hero System 1989 yılında dünyaya kendi adıyla "Merhaba" dedi. Ardından Champions, Dark Champions, Fantasy Hero, Post-Apocalyptic Hero ve Star Hero gibi oyunlar da resmi olarak Hero System adı altında yayınlanmaya başladı.

En son 2001'de 5th Edition versiyonu yayınlanan Hero System'in 6th Edition'ını yapmak gibi bir niyetin aslında akıllarda olmadığı söyleniyordu. Fakat City of Heroes adlı MMORPG ile ünlenen Cryptic Studios'un bir sonraki oyun projesi için Champions'un yayın haklarını satın almak istemesi ve bilgisayar oyunu çıktığı sırada Champions adına yapılacak reklamlardan da faydalanma şansı Hero Games'in yüz çevirmekte zorlanacağı faktörlerdi. Ayrıca 5th Edition genelinde çok iyi bir sistem olsa da hala elden geçirilmesi gereken bir kaç özelliği de vardı. Steve S. Long'un Hero Games'in resmi forumlarındaki açıklamaları aşağı yukarı aynen böyleydi.

Hero System 6th Edition ilk aşamada iki kitap olarak piyasaya sunuldu. İlki sadece karakter hazırlama kurallarını içeren 466 sayfalık Hero System 6th Edition Volume 1: Character Creation, diğeri ise savaş ve genel oyun mantığını anlatan 322 sayfalık Hero System 6th Edition Volume 2: Combat & Adventuring. Toplama bakıldığında kesinlikle korkutucu bir sayfa sayısına sahip olan sistemin simülasyon yönü oldukça güçlü. Örneğin; oyun içinde bir karakterin sahnedeki bir nesneyi kaldırıp atması için bile koşarak fırlatma, durduğu yerden fırlatma ve yatarak fırlatma gibi varyasyonları mevcut. Elbette ölümcül seviyede detaydan koşarak uzaklaşmadan önce kuralların bir bölümünün isteğe bağlı olduğunu da aklımızda tutmakta fayda var .

Hero System'in ilk versiyonundan beri devam ettirdiği puan bazlı karakter yaratma sistemi daha da geliştirilerek ve bir miktar da kullanıcı dostu hale getirilerek tekrar sunulmuş. Hero System kullanarak hazırlanabilecek kahramanlar "campaign" türüne bağlı olarak en temel haliyle "Normal", "Heroic" ve "Super-Heroic" olarak üç ana başlıkta ele alınmış. Gamemaster'ın belirleyeceği "campaign"in öngördüğü miktarda "character point"i "Characteristics", "Skills", "Perks" ve "Powers" anabaşlıkları altında toplanmış milyonlarca kombinasyon içerebilen esnek seçeneklere harcayarak karakterimizi hazırlayabiliyoruz. Steven S. Long, bir önceki sisteme (5th Edition) yöneltilen bir takım eleştirileri değerlendirmiş ve çözümünü bulmuş. Örneğin; eski sistemlerde "characteristics" içindeki bazı yetenekler kendi içlerinde etkileşimli olmaları için çok sayıda çarpma ve bölme işlemi yapmak gerekiyordu. Artık "Offensive Attack Value", "Defensive Attack Value" ve "Recovery" gibi characteristics puanları sadece direk olarak puan yatırılarak yükseltilebiliyor.

Böylece hesaplamalarla harcanan vakit azalmış ve karakter hazırlama süreci eski versiyonlara kıyasla çok daha hızlanmış oluyor.

"Skill" seçeneklerine göz atınca ise genel amaçlı bir sistem için bile oldukça detaylı bir tabloyla karşılaşıyoruz. Hero System, fanteziden süper kahramana, felaket sonrası hikayelerden uzay maceralarına kadar oldukça geniş bir yelpazeye hitap ettiği için sistemin "skill" bölümü çok detaylı hazırlanmış. "Everyman Skills" adı verdikleri oyunda herkesin sahip olduğu "skill" listeleri değişik oyun türlerine göre sıralanmış. Ardından özel uzmanlık gerektiren skill'ler detaylı olarak listelenmiş. Detay seviyesine örnek vermek gerekirse; istihbarat amaçlı dinleme cihazı ya da kamera yerleştirmeye yarayan "bugging" adlı skill bile kendi başına mevcut.

3 adet altı yüzlü zarla oynanan Hero System'de başarılı olmak için zarda düşük atmak gerekiyor. Hero System'de savaşlardaki formül şu şekilde: Saldırganın (Offensive Combat Value + 11 - 3d6) zar sonucu, eğer savunanın Defensive Combat Value değerine eşit ya da daha yüksekse saldırı başarılı sayılıyor. Hesap sürecini kolaylaştırmak için alışana kadar kullanabileceğiniz tablolar kitaplar içinde buluyor. Savaş sisteminin diğer rol yapma sistemlerine göre oldukça değişik bir inisiyatif sistemi var. Characteristics altında bulunan Speed adlı puan (en çok 12 puan olabiliyor) 12 saniyelik bir "turn" dahilinde kaç defa hareket edebileceğinizi belirliyor. Her "turn" kendi içerisinde 12 "segment"e bölünmüş durumda. Buna göre "speed" değerimiz kadar bir "turn" içerisinde hareket edebiliyoruz. Örneğin Speed'i 3 olan bir karakter 4, 8, 12. segmentte hareket etme şansına sahipken Speed'i 5 olan bir karakter 3, 5, 8, 10 ve 12. segmentlerde hareket edebiliyor. Böylece deneyimli ya da basitçe doğal olarak hızlı olan karakterler savaşlarda ciddi bir avantaj yakalamış oluyor ve hantal karakterlerle çevik karakterler arasındaki fark ortaya açıkça konmuş oluyor .

Sistemin en gelişmiş bölümü kesinlikle "powers" başlığı altında bulunuyor. Adjustment, Attack, Automaton, Body-Affecting, Defense, Mental, Movement, Sense-Affecting, Sensory, Size Powers, Special ve Standard Powers ana başlıkları altında toplanan güç formülleri kullanılarak neredeyse sınırsız sayıda kombinasyon dahilinde hayal edebileceğiniz her türlü gücü hazırlayabilmeniz mümkün. Sistem kendi içlerinde "character point" harcayarak yükseltebildiğiniz ve "flaw"lar ekleyerek harcanan puanları dengeleyebileceğiniz çok esnek bir yapıya sahip. Zaten Hero System'in yıllar süren başarısı da hayal edebileceğiniz her karakteri en detaylı şekilde hazırlayabilmenizde yatıyor.

2010 ila 2011 yılları arasında Hero System dahilindeki en popüler oyunlar olan Champions, Dark Champions, Fantasy Hero, Post-Apocalyptic Hero ve Star Hero gibi kitapların çıkması bekleniyor.

Bunlar dışında sistemde bizzat hayal kırıklığına uğradığım bir nokta var: Hero System'in önceki versiyonları her zaman siyah-beyaz olarak yayınlanmaktaydı. Cyrptic Studios'un yayın haklarını satın alması ve 6th Edition içeriğinin renkli olacağının açıklanması üzerine çok sevinmiştim. Fakat kitaplar çıkınca "renk" diye tarif edilen şeyin sadece bölüm başlıklarını maviye çevrilmesi ve yine eski tarz düşük kalitedeki çizimlerin yine düşük bir kalite anlayışıyla renklendirilmesi olduğunu gördüm. Bu durum sistemin potansiyel oyuncu kitlesini gölgeliyor bence.

Eğer deneyimli ve araştırmayı seven bir oyuncu kadronuz varsa ve gerçekten simülasyon yön kuvvetli, detaylı bir sistem arıyorsanız hemen orada durun! Zira arayışınızın sona erdiğini beyan etmek durumundayım.

Houses of the Blooded

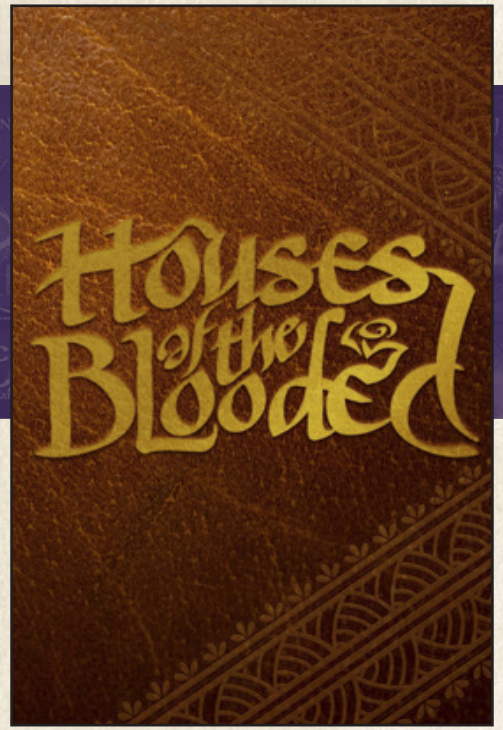
Tasarımcı: John Wick

Yayıncı Kuruluş: Wicked Dead Brewing Company

Sistem: Kendine Özgü

Çıkış Tarihi: 2005

Tarz: Politik Yüksek Fantezi



Gökçe Ozan TOPTAŞ

"Her şey böyle biter.Kan ve acı ve intikam. Fakat, aşkla başlamıştı. Her şey böyle başlar ve her şey böyle biter."
-Shara Yvarai'nin Büyük ve Korkunç Yaşamı-

John Wick, bir süre önce, bir "Anti-D&D" oyun üzerinde çalışmaya başladığını duyurmuştu. Bu oyunda, oyuncular, D&D'deki gibi "kaybedecek hiçbir şeyi olmayan maceracıları" oynamayacaklardı. Ve oyunun "whiff" faktörü düşük olacaktı. Wick'in kendi kelimeleriyle, "yıllardır babanızın ölümünün intikamını almak için peşinde koştuğunuz, nihayet silahsız olarak köşeye sıkıştırdığınız ve elinizle silahla hasmınızın üzerine yürürken", zarda bir attığınız için tüm hikayenin yalan olmayacağı bir oyun.

Houses of the Blooded, Atlantis-öncesi kurgusal bir ırk olan Venlerin, onların Shanri yani düşman adını verdiği dünyada geçen zamanlarını konu alıyor. Ve oyun, Venlerin tarihsel veya mitik yaşamlarını değil, kurgusal yaşamlarını yani onların beyaz seri kitaplarındaki ve operalarındaki yaşamlarını konu alıyor. Ve bu oyunda sıradan Venleri oynamıyoruz: Aristokrat Venleri konu alıyor oyunumuz. Yani kaybedecek hiçbir şeyi olmayan adamlardan ziyade; kaybedecek köyleri, şehirleri, toprakları, büyük ihtimalle bir eşi ve çocukları olan, bunun yanı sıra da kazanacak çok şeyi olan Venleri oynuyoruz.

Oyunda oynadığımız karakterler altı soylu aileden birine mensup olabiliyorlar. Bu ailelerin her biri, Venlerin kutsal gördüğü hayvanlardan birini kendi ismi olarak kabul etmiş halde: Ayı Evi, Geyik Evi, Şahin Evi, Tilki Evi, Yılan Evi, Kurt Evi. Bütün bu evlerin, kendilerince daha üstün olduğu özellikleri var. Ayılar kuvvetliyken, Geyikler kurnaz, Şahinler cesur, Tilkiler güzel, Yılanlar arif ve Kurtlar yiğit.

Fakat oyuncular, karakterlerinin bağlı olduğu evi seçemiyorlar. Karakterlerin anne ve babasının hangi eve ait olduğunu zar belirliyor ve karakter de annesinin ya da babasının evini tercih ediyor. Çünkü "kimse ailesini seçemez".

Bazılarının sevmeyeceği bir şey daha: Tüm Venlerin bir zayıf noktası vardır. Oyunda karakterinizi yaratırken kendinize zayıf olduğunuz bir erdem seçiyorsunuz ve o erdeminiz asla ve asla sıfırın üzerine çıkamıyor. Hayır, asla... Dünyanın en epik insanlarından biri olduğunuzda bile. Asla. Nokta.

Karakterinizi yaratırken kendinize seçtiğiniz ismin ve bu ismin anlamının da önemi var. Çünkü isminizin anlamını, zar atarken bonus zar olarak alabiliyorsunuz. Örneğin isminizin anlamı "herkesin sırrını bilirim" ise, sırlarla ilgili bir hadise olurken isminizin anlamını çağırıp, bonus zar alabilirsiniz. Ve oyunda yalnızca bir isminiz yok.

Ayrıca karakter yaratırken karakterinize bir de aspect denen özellikler yazıyorsunuz. Bunlar çeşitli şeyler sırasında kullanabildiğiniz, size bir takım zar bonusları sağlayan karakter özellikleri. Örneğin "dürüst gözler" özelliğiniz var, birini söylediğiniz şeyin doğruluğuna inandırmak istediğinizde bu özelliği çağırıp, bonus zar alabilirsiniz. Fakat dikkat: Yazdığınız her bir aspect, size karşı kullanılabilir .

Karakter yaratımının bir başka parçası da kendi yönettiğiniz vilayetinizi oluşturmanız. Bu alana kattığınız her bir alan size bir kaynaktan üretmenizi sağlayacak. Bu sayede oyun, sadece bir rol yapma oyunu değil, ayrıca senelik planda oynanan bir strateji oyununa da benziyor. Zira oyun sırasında her sene yapılabilen "mevsimlik aktiviteler" var. Ve bu yaptığınız aktiviteler oyun içindeki gidişatı, doğal olarak, etkiliyor. Her mevsim aktivitesi, kaynaklarınızı toplama, ortaya çıkan sorunları çözme, birimlerinizi gerekli işlere gönderme gibi şeyleri kapsıyor. Oyun açısından bakılınca, bu, oturum dışı zamanlarda karakterinizin ne yaptığı sorusunun cevabı gibi düşünülebilir.

Oyunda, karakterinizin giydiği giysilerin renklerinin bir anlamı dahi mevcut. Örneğin kahverengi "sizin oyunlarınızı oynamam", kırmızı "yolumdan çekil" anlamlarını taşıyor. Bir de tabii hiçbir Ven'in kendi arzu ve isteğiyle siyah giymemesi gibi bir durum söz konusu. Çünkü siyah geçmişinizde utanılacak bir şey yaptığınız anlamını taşıyor: "utancımla örtüldüm". Ve bir Ven asla ve asla, ne olursa olsun sarı giyinmez. Çünkü o deliliğin ve hastalığın rengidir. Yasak renk.

Ven toplumunda yedi temel kural vardır. Tüm Ven "adalet sistemi" yedi kural üzerine kuruludur. Ve bu kurallara asla uyulmaz. Uyulur görünülür ama uyulmaz. Bu yedi temel kural, Vampire: The Masquarade'deki "gelenek"lere benzer: "Kurallar herkesi bağlar", "Hiçbir Ven cinayet işlemez", "Sahip olduğun, senindir", "Sözlerin senindir", "Hiçbir Ven sihirle uğraşmaz", "Hiçbir Ven savaş yapmaz", "Ceza, suça uymalıdır".

Bu kurallardan ikisine değinmekte fayda var: Biri "Hiçbir Ven cinayet işlemez" ve diğeri de "Hiçbir Ven sihirle uğraşmaz".

Venler birbirlerini öldürüyorlar. Hem de acımasızca. Fakat bir Ven'i öldürmek demek, onun en büyük haklarından birini, Suaven olma hakkını elinden almak demek. Bir Ven, "yaşamının sonu"na ulaştığında, etrafında kozaması bir şey oluşur ve daimi olarak rüya gördüğü bir uykuya yatar. Bu hale Suaven denilir ve Venler bu haldeki Venlere taparlar. Bu tapmaya "adama" adı verilir. Suavenler ise kendilerine tapan Venlere çeşitli "kutsama"lar bağışlayabilirler.

Venler sihirle uğraşıyorlar. Hem de umursamazca. Bütün yasaklığına ve dünyayı şu anki yıkılmış haline getiren şey sihirbaz-kralların kan sihri olmasına rağmen, daha da güçlenmek, güçlerini pekiştirmek, arzularını elde etmek için sihir kullanıyorlar .

Bu iki kural bize Venlerle ilgili olarak şunu net olarak söylüyor: Kimse bilmediği müddetçe, mesele yok. Birinin ölümü kaza gibi görünüyorsa, mesele yok. Kimse sizin sihirle uğraştığınızı ispatlayamazsa, mesele yok.

Houses of the Blooded, pek çok diğer oyunda bulamayacağınız bir takım şeylere sahip. Bunlardan biri ve belki de en önemlisi detaylı aşk kuralları. Bir aşk ilişkisine başlamanın belli bir protokolü vardır. Ve biriyle bir aşk ilişkiniz varsa, bu oyuna yansır ve karakterinizi etkiler. Karakter kağıdınız altındaki Romance başlığının altına yazabileceğiniz bir ilişkiniz varsa, bu ilişkiyi, uygun durumlarda bir aspect olarak kullanabilirsiniz.

Uzunca sayılabilecek bir şekilde Venlerden, onların hayata bakışından ve yaşayış tarzlarından bahsettim. Belki son olarak sisteminden bahsetmeliyim ki hayal kırıklığına uğramayasınız.

Houses of the Blooded, narrativist eğilimli bir oyun. Başarısız olma ihtimaliniz bulunan bir riske girişiğinizde, elinize (karakterinizin özelliklerine bakarak) bir kaç d6 alıyor ve bunları atıp, toplamda 10'u geçmeye çalışıyorsunuz. Eğer 10'u geçerseniz, riskin sonucunda ne olduğunu söyleme hakkınız bulunuyor. Eğer başarısız olursanız, oyun yöneticisi riskin sonucunun ne olduğunu söyleme hakkına sahip oluyor. Ayrıca bir de wager diye bir hadise var: Diyelim ki elinizde 8 zar var, bu kadar zarı attığınızda, 10'u geçeceğiniz kesin. Bu 8 zarın 3'ünü kenara wager olarak ayırıyorsunuz, ve geri kalan 5 zarı atıyorsunuz. Eğer attığınız zarlardaki sonuç 10'u geçerse, kenara ayırdığınız her bir zar için sonuca bir detay daha ekleyebiliyorsunuz.

Venler fazla tutkulu ve çok ağır yaşam protokollerine sahip varlıklar. Oyunla ilgili o kadar önemli ve çekici detay var ki bir noktadan sonra burada anlatmak çok güç hale geliyor. Bu yüzden, bu oyunun PDF'ini alın. Dört yüz küsur sayfalık bir kitabın PDF'ine 5 dolar vermek, abartı sayılmaz. Alın ve okuyun. Venlerin dünyasını ve yaşayışlarını daha iyi kavrayacağınıza emin olabilirsiniz.

"Oyun bu kadar politik temelliyse aksiyon yok mu?" diye sorabilirsiniz. Eğer isterseniz, oyun size aksiyon da verebilir. Bunun için uygun. Örneğin topraklarınızdaki canavarları temizlemek üzere adamlarınız ve arkadaşlarınızla kendinizi yola vurabilirsiniz. Ya da büyük gizli savaşlara katılabilirsiniz. Veya belki salon düellolarında kendinizi ispatlayabilirsiniz.

Fakat bu oyunu kiminle oynadığınıza dikkat edin: Munchkin oyuncular, tüm deneyiminizi mahvedebilir...

Hunter the Vigil

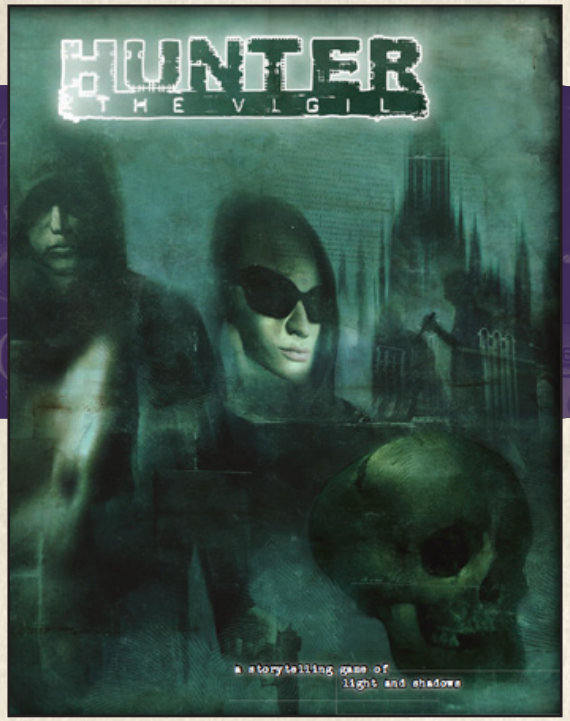
Tasarımcı: Chuck Wendig, Matt McFarland, Travis Stout

Yayıncı Kuruluş: White Wolf Studios

Sistem: Storytelling Adventure System

Çıkış Tarihi: 2008

Tarz: Korku



Berkay AYANOĞLU

Günümüz dünyasında vampirler, kurt adamlar, hayaletler ve büyücülerle mücadele etme temasını işleyen bir oyun Hunter Vigil. Bu oyunda gecenin nöbetçileriyiz. Elimizde çifteli, arkamızda katana, mum tutan ellerimizle dalarız karanlığa.

Sıradan bir insan olarak hayatımızı sürdürürken, ilk tanışma gerçekleşir. Karanlıktan gelen bir varlık canımızı acıtır. Bir yakınımız gözlerimizin önünde öldürülür, kaçırılır yada onlardan biri oluverir. Biz de bizim gibilerle tanışır ve birlik oluruz. Bu birliğe "cell" adını veririz. Kimimiz bir doktor, kimimiz bir hacker, kimimiz eski bir ordu mensubudur. Ama amaç bellidir: Bu varlıkların izini sürmek ve yok etmek. Cell olarak kendi mücadelemizi verirken, zaman geçtikçe, bu savaşta yalnız olmadığımızı fark ederiz. Birbirinden farklı fikirlere sahip, yerel olarak hareket eden gruplar olduğunu keşfederiz. Bu gruplara üye olur, onların fikirlerine yönelik eylemlere girişiriz. Sonra daha kadim, daha global güçlerin farkına varmaya başlarız. Bu kadim birlikler kendilerine özgü güçlerle donanmışlar dır.

"Supernatural" adlı bir dizi var televizyonda. İki kardeşin modern zamanda olağandışı varlıklarla, özellikle de iblislerle olan mücadelesini konu alıyor. İşte Hunter the Vigil'de bu tarz bir hava yakalayabilirsiniz. Ya da bambaşka bir şey. Oyun size bu imkanı tanıyor. Amaç yaratık avlama, ama yaratık dediğimiz kavram çok geniş bir yelpazede olunca, çok geniş bir hikaye aralığı elde ediyoruz. Herhangi bir yaratık tasarlayabilir, baştan sona sizin belirleyeceğiniz özelliklerle oyuncuların üzerine salabilirsiniz. Yaratık özellikleri çok çeşitli. Sadece ana kitap değil, yan kitapları da baz alıyorum bu söylemimde. Misal; vurduğu kişiyi "knockdown" etme, var olmayan ateşler içinde yakarak saldırı yapamamasını sağlama, hareketsiz bırakma, korkutup kaçırma, korkutup altına kaçırmasını sağlama gibi her türlü klasik kudret mevcut. Örneğin "come to me" adındaki bir kudret çok sevimli. Güce itaat ederek amcamın kollarına doğru gidiyorsunuz.

Hunter Vigil oyunun anlatıcısına geniş bir özgürlük sunuyor. Sizlere verilen compact ve conspiracies dışında kendi gruplarınızı yaratabilirsiniz. O gruplara has özel yetenekler belirliyebilir ya da hiç bu işlere girmeyip kitapta verilen grupları doğrudan da kullanabilirsiniz. Kitap bize ne gibi örnekler vermiş inceleyelim ve "compact" denilen yerel gruplara bir bakalım:

The Long Night: Dini amaçlarla yaratıkların peşinde koşan bir grup. Kitapta Hıristiyanlar baz alınmış.

Null Mysteries: Yaratıkların özel güçlerini bilimsellikte arayan grup. Bu gruba göre bilimle açıklanamayacak bir durum yoktur.

Network Zero: Yaratıkların varlığını ispat peşinde koşan, bulduğu verileri net üzerinden sergileyerek bu bilgileri yaymaya çalışan grup.

The Union: Komşu bakkal ve mahalledeki dişçi bir araya gelir ve bir birlik oluşturur. Amaçları bölgelerindeki pislikleri temizlemektir.

The Ashwood Abbey: Heyecan arayanların ya da sadece zevk olsun diye yaratık katliamı yapanların klubü.

Loyalists of Thule: Oyunumuzun araştırmacıları. Yeraltı mezarlarında bilgi arayan grubumuz.

Bu birliklerin herhangi bir olağanüstü yetenekleri yok. Bir hedef uğruna toplanmış gruplar bunlar. Bir de kadim gruplarımız var demiştik. Olağan olmayan güçlere vasıl olan gruplar. Daha global yayılmış, yüzlerce yıllık geçmişe sahip, kendilerine özgü "endowments" melekeleriyle donanmış birliklerdir.

The Lucifuge: İblisler peşinde, iblis kanı taşıyan bir gruptur. Gölge yaratık peydahlama gibi güçlere

vasıldırlar.

The Cheiron Group: En genç conspiracylerden olan bu grup, yaratıklardan aldıkları doku örnekleri, kan vb. maddelerle çeşitli hastalıklara tedaviler arayan bir gruptur. Yaratıklardan aldıkları parçaları kendi üzerlerinde kullanırlar.

Aegis Kai Doru: Kutsal emanetler ve silahlarla donanıp kurt adam ve cadılar peşinde koşan bir gruptur.

Task Force Valkyrie: İleri teknoloji ürünü silahlarla donanıp, bulunduğu karanlık ortamda olan bitenden haberdar olmadan yaşayan masum halkı korumayı görev edinmiş grup.

Ascending Ones: Yaptıkları özel karışım şuruplarla kendilerine özellikler kazandıran, diğer insanları korumayı görev edinen, çoğunluğu Müslüman kuruluş.

Malleus Maleficarum: Vampir avlama konusunda uzmanlaşmış, tanrısal güçlerle donanmış, kilise savaşçıları.

Bunlar da conspiracy denilen gruplar. Önceden de söylediğim gibi bunları kullanmak zorunda değilsiniz. Birini ya da birkaçını sizin hikaye için tasarlayacağınız başka bir birlikle beraber kullanabilirsiniz. Compact ve Conspiracy'ler için status seviyemiz var. Bu status değeri arttıkça ek yetenekler de kazanıyorsunuz.

Oyun storytelling sistemini, yani 10'luk zarları kullanıyor. Başarı ya da başarısızlık attığımız onluk zarlarda gelen 8 ve üstü değerlerin çokluğuna göre değerlendiriliyor.

Oyunun yanında "Witch Finders" adında, büyüleri, cadılar ve cadılarla mücadele eden grup-

ları anlatan bir kitap, "Spirit Slayers" adında kurt adamlar ve gölge diyardan gelen ruhlarla mücadeleyi konu alan kitabımız ve Night Stalkers adında da vampirlerle mücadeleyi anlatan bir kitabımız mevcut. Bu kitaplarda yeni compact ve conspiracy'ler, yeni endowmentlar, hikaye fikirleri ve kitapta anlatılan yaratıkların özellikleri mevcut. Pek de güzeller. Bunların dışında Slashers adında bir kitap var. Bu leziz kitapta katil tasarımı ve katillerin peşinde koşan gruplar anlatılıyor. WOD yan kitaplarından "Mysterious Places", "Ghost Stories", "Urban Legends", "Second Sight" gibi kitapları oyundan daha fazla zevk almak için kullanabilirsiniz.

Oyunumuzda pratik tecrübe denilen hoş bir yenilik mevcut. Aldığımız diğer tecrübe puanlarının dışında grupla ortaklaşa edindiğimiz bir tecrübe değerimiz oluyor ve bu puanı tactic adı verilen grupça uyguladığımız taktikleri öğrenmek için kullanıyoruz. Bu taktikler belli yaratıklar için uygun şekilde kullanıldığında grubumuza artı olarak dönüyor. Misal, kıstırıp yaratığı yakalıyıveriyoruz.

Willpower (irade gücü) kullanarak attığımız zarlara bonus alma, kendimize birer günah ve erdem seçme gerekliliği gibi unsurlar da var. Örneğin günah olarak şehvet seçtiyseniz,tam görev esnasında bir hatun size asıldıysa ve siz yemişim görevi ben takılıyom hatunla derseniz XP'leri alıyorsunuz. Grubun da hayır duasını alıyorsunuz o ayrı(!)

Arkadaşlar. Oyun çok keyifli. Özellikle World of Darkness oyunlarına merak salıp çekinenlerin başlaması için son derece uygun bir oyun. Özellikle başlarda yeteneklerden ziyade oyuna konsantre oluyorsunuz. Adım adım oyuna ve güçlerinize de vakıf oluyorsunuz. Oyun korku üzerine ve karanlığın içine içine gitmekte ısrar etmek üzerine kurulu. Oyunun slogan cümlesi olarak verilen "Biri muhakkak mumu eline alır ve karanlığın içinde yoluna devam eder." cümlesi ve ezik ölümlülerin güçlü yaratıklara karşı verdiği hayat mücadelesi çok zevkli. Anlatıcı olarak her türlü yaratığı, modern zamanlarda, istediğiniz hikayelerle anlatma keyfini güzelce yaşayın, yaşatın. İyi oyunlar!

Icons Superpowered Roleplaying

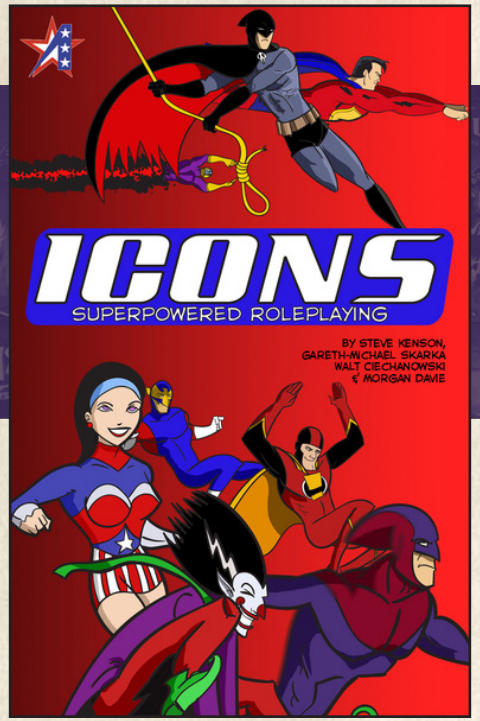
Tasarımcı: Steve Kenson, Gareth-Michael Skarka, Walt Chechanowski & Morgan Davie

Yayıncı Kuruluş: Adamant Entertainment

Sistem: Kendine Özgü

Çıkış Tarihi: 2010

Tarz: Süper Kahraman



Serkan ÖZAY

Steve Kenson, kitabın ön sözünde neden yeni bir süper kahraman temalı rol yapma oyunu tasarladığını açıklamaya çalışmış. Icons'ın ilk süper kahraman temalı rol yapma oyunu (RYO) olmadığı malum. Hatta Kenson'un tasarladığı illk süper kahraman temalı RYO da değil! Ne de olsa kariyeri boyunca piyasaya sürülen aşağı yukarı tüm benzer temalı RYO projesinde yer almış, son olarak da Mutants & Masterminds gibi başyapıt ortaya koymuş bir tasarımcıdan bahsediyoruz.

Kenson, Mutants & Masterminds'ı geliştirdiği yaklaşık 10 yıl boyunca özgün mekanikler ekleyerek sistemi d20 kökeninden olabildiğince ayrıştırmaya çalıştı. Özellikle son versiyona şöyle bir baktığımızda bu konuda ne kadar başarılı olduğunu rahatlıkla görebiliriz. Ancak biraz daha dikkatli bakınca d20 şablonunun varlığını hissederiz. Bunun kötü bir şey olduğunu iddia etmek ahmaklık olur elbette. Ancak tasarımcı gözüyle bakmaya çalışırsak bunun oldukça sınırlayıcı bir durum olduğunu görürüz. Zira M&M'in tasarlanma sebebi 2000'li yılların başında oldukça popüler olan d20 sistemini kullanan bir süper kahraman RYO'su ortaya koymaktı. Her şey bir yana M&M için harcanan 10 yıl ardından Kenson'un yeni arayışlara girmesi, hatta Icons gibi tamamen indie anlayışına sahip bir proje ortaya koyması bana hiç şaşırtıcı gelmedi.

Kolay taşınır bir boyutta hazırlanmış karton kapaklı Icons'ı incelemeye başladığımızda ilk göze çarpan şeylerden biri; kötü sayfa tasarımları oluyor. Maalesef kitabın genel sunumu pek profesyonel görünmüyor. Kocaman yazı boyutları, tek sütunluk dizilimleri oldukça rahatsız edici. Bu durumun kitabın PDF sürümlerinin tabletlerde, hatta akıllı telefonlarda zum yapmaya gerek kalmadan rahatlıkla okunabilmesi için böyle olduğunu düşünmeye çalışmak da pek fayda sağlamıyor. Kitabın içindeki çizimlerde ise oldukça basit bir illüstrasyon tarzı kullanılmış. Ancak oldukça sempatik olduklarını da vurgulamadan geçmek haksızlık olur.

Oyun mekanikleri dahilindeki her şeyin dengesi "Levels and Scale" adı verilen bir tabloda yer alan 1 ila 10 arasındaki sayılar ve bu sayılara verilen üçer adet "Feeble", "Typical" ve "Amazing" gibi tematik kriterler etrafında dönüyor. Normal bir insanın yetenekleri 3 (Average, Mediocre, Typical) olarak kabul edilirken, bir insanın değişim geçirmeden yükselebileceği en yüksek sayı ise 6 (Extraordinary, Remarkable, Superb) olarak belirlenmiş. 10 ise kozmik güçleri (Astonishing, Cosmic, Marvelous) temsil ediyor. Bu tablodaki sayılar ve kriterler aynı zamanda oyun karakterlerin yeteneklerini test etmesi gereken her türlü durumda zorluk derecesini belirlemek için de kullanılıyor.

Icons oynamak için sadece iki adet birbirinden farklı renkte altı yüzlü zar yeterli. Oyun içinde test adı verilen yetenek denemeleri yapmak için ise klasik olarak zar atıyor, sonucu ilgili yeteneğinizle toplayarak zorluk derecesini geçmeye çalışıyorsunuz. Tüm testlerde zar atma mekaniği aynı: Bir zarı pozitif, diğerini ise negatif olarak belirleyerek zarı aynı anda atıyor, negatif sonucu pozitiften çıkarıyorsunuz. Sonuç -5 ile +5 arası oluyor. Alternatif olarak iki zarı attıktan sonra toplayabilir ve sonuçtan 7 çıkartarak da aynı sonuçları alabilirsiniz. İki zarın atılıp etkileşime girmesi sebebiyle düz bir olasılık çizgisi yok sistemde. Dolayısıyla en iyi ya da en kötü sonuçları daha az sağlarken ortalama sonuçlar daha çok karşımıza çıkıyor.

Diyelim ki; oyunda bir test yaptınız ve zarları atıp sonucu ilgili yeteneğinize eklediniz. Çıkan rakamın zorluk derecesine karşı ne durumda olduğuna bakılır. Eğer zorluk derecesini geçemediyseniz "failure", aynı rakamı tutturmuş ya da iki fazlasına kadar aşmışsanız "moderate", 3 ya da 4 ile geçmişseniz "major", 5 ve üstünde geçmişseniz ise "massive" başarı elde etmiş olursunuz. Kullandığınız yeteneğe göre bu sonuçlar farklı sonuçlar verebiliyor bu sistemle.

Karakter hazırlamanın her aşamasını iki altı yüzlü zar kullanarak tamamen rastlantısal olarak gerçekleştiriyoruz. Deneyimlerime dayanarak şunu yazabilirim ki; bence bu rastgele sistemiyle iki farklı profilde oyuncuya ulaşmanız daha kolay olacaktır. İlki sizle herhangi bir oyun oynamak isteyen, ancak iş süper kahraman teması düşünmeye gelince o noktada tıkanan oyuncular, diğeri ise convention gibi ortamlarda kullandığınız sistem konusunda bilgisi olmayan oyunculara karakter hazırlamanız gerekirken. Elbette oyun yöneticisi izin verirse tamamen kendiniz hayal ederek de karakter hazırlayabilirsiniz. Ama ilk aşamada önerilen bu değil. Sırasıyla Origin, Ability, Power ve Speciality'lerimizi belirliyoruz. Daha sonra karakterimizin arka plan hikayesini yazıyor ve Determination adı verilen karakterin tematik tanımını da ekliyoruz. Son olarak da Game Master'ın onayından geçirerek karakterimizi oyuna hazır hale getirmiş oluyoruz.

Bu noktada biraz daha "Determination" sistemiyle ilgili kısaca bir şeyler eklemek istedim. Karakterinizin hikayesini derinleştiren bazı özellikleriniz ve baş belalarınız olmak durumunda. Oyun ilerledikçe de başınıza söz konusu özellikleriniz sayesinde gelen olaylar sonucu determination puanı kazanıyorsunuz. Bu puanları oyunun bazı kurallarının etrafından dolaşabilmek için harcayabiliyorsunuz. Determination sistemindeki amaç oyuna gerçek anlamda çizgi roman atmosferi sağlamak elbette. Aynı zamanda oyuncuların kritik sahnelerde kötü zar kurbanı olmalarını ve oyunun akışına hikaye anlatımı açısından müdahale edebilmelerini de sağlaması açısından oldukça güzel tasarlanmış.

Icons'ın savaş mekanikleri ise tahmin edebileceğiniz gibi gereksiz detaylardan kaçınan, basit bir oyun deneyimi sunmak için tasarlanmış. Örneğin; mesafeler "personal", "close" benzeri kelimelerle adlandırılmış. Bununla birlikte oyuncuların dahil olduğu her aksiyonda zarları oyuncular atıyor. Bir düşman oyunculara saldırdığında bile düşmanın saldırısı bir zorluk derecesi olarak alınarak oyuncunun savunmak için bir test yapması isteniyor .

Unutmadan belirtmem gereken bir şey de; sistemin "Open Game License" olması. Kitabın arkasında yer alan sözleşme şartlarına uymak koşuluyla Icons'ın kural sistemi üstüne kurulmuş kendinize ait kitaplar yayınlayabiliyorsunuz. Bu sisteme "Icons Superpowered Compatible" adı veriliyor. Dolayısıyla bu sayede Icons için Steve Kenson'un yayınladığı orijinal yardımcı kitaplar yanında başka firmaların da yayınladığı bir kaç kitaba da ulaşmanız mümkün.

Ayrıca Kenson son olarak 2013 Ocak ayında oldukça mütevazı (2500 $) bir kickstarter kampanyası düzenledi. Başarıyla sonuçlanan (8441 $) kampanya sonucunda Icons için yeni power kuralları içeren "Great Power" adlı bir kitap yayınladı. Umarım bu mini başarısı Kenson'un gelecekte düzenleyeceği crowd-funding kampanyalar sayesinde görsel kalitesi daha yüksek çalışmalarını raflarda görmemizi sağlar. Zira "Great Power" adlı yardımcı kitabın sayfa düzeni ve çizimleri ana kitaba göre birkaç gömlek üstün diyebiliriz.

Hızlı öğrenilen ve yine aynı hızla öğretilebilen basit bir süper kahraman sistemine özlem duyuyorsanız Icons'ı mutlaka denemenizi tavsiye ederim. Özellikle Mutants & Masterminds gibi bir sistemi convention ortamlarında oynatmak gibi trajik denemeleriniz olmuşsa ne demek istediğimi daha iyi anlamış olabileceğinizi düşünüyorum. Son olarak da herkese bol spandeksli oyunlar diliyorum.

Legend of the Five Rings 3rd Edition

Tasarımcı: Rich Wulf, Shawn Carman,Brian Yoon, Seth Mason, Fred Wan

Yayıncı Kuruluş: Elderac Entertainment Group

Sistem: Roll and Keep System

Çıkış Tarihi: 2005

Tarz: Uzakdoğu Fantezi

Melih DEMİR

Hepimiz Uzak Doğu kültürünü seviyoruz. Halihazırda, gösterişli samurayları, üstün yetenekleri ile keşişleri ve hepsinden önemlisi akıl almaz dövüş teknikleri ile yeterince fantastik olan Uzak Doğu, D&D tarzındaki oyunlarda jenerik evrenler olarak ya da alternatif coğrafyalar olarak kullanılıyor. İlk çıktığı dönemlerde, D&D oyunlarına bir ek paket niteliği taşıyacak şekilde hazırlanan Legend of the Five Rings daha sonra gördüğü ilgi ile birlikte kendine ait bir sisteme sahip bir oyun haline geldi.

Oyunun adı, Legend of the Five Rings olsa da, Rings kelimesi bildiğimiz Yüzüklerin Efendisi'ndeki gibi yüzük anlamına gelmiyor. Five Rings, hepimizin alışkın olduğu dört elementi simgeleyen ve bu elementlere Void yani, boşluk adı verilen beşinci elementi ekleyen halkalar. Karakter yaratımı bölümünde, her karakterin kendine ait halkaları yani elementleri bulunuyor.

Oyunumuz Rokugan adı verilen bir evrende geçiyor. Rokugan bildiğimiz bütün Uzak Doğu olarak değerlendirilebilir. Kural kitabımızın en güzel yanlarından biri de, jenerik bir evren kurmak yerine, halihazırda kendine ait bir tarihi, coğrafyası olan Rokugan'ı ister olduğu gibi, ister değiştirerek kullanabilme imkanı. Bunun yanı sıra, oyunlarda pek kullanılmayan zaman dilimlerinin, uzun ve ayrıntılı şekilde hazırlanmış Rokugan tarihini, açıklamaları baz alarak istediğiniz bir tarihte oynatmanız mümkün. Örneğin; oyun hazırlarken herhangi bir fikriniz yoksa, ikinci yüzyılda Porsuk Klanı'nın nasıl ortaya çıktığını anlatan bölümü ana tema olarak kullanıp, kendinize bu dönemde geçen bir oyun hazırlayabilirsiniz.

Oyunda oynayabileceğiniz karakterler, bildiğimiz D&D oyunlarında olduğundan biraz daha farklı. Normalde, alışkın olduğumuz düzenbaz, savaşçı mantığı yerine; seçtiğiniz karakterlerin bağlı oldukları aileler, klanlar ve bu klanların kendi içinde değişen görevleri var. Çoğunlukla bir samurayı canlandırdığımız oyunda, herhangi bir klana bağlı bir samuray olmak dışında, oyunda büyü diyebileceğimiz güçleri kontrol eden Shujenga'lar ve bağımsız tapınaklarda yaşayan keşişlerden birini oynamak da mümkün.

Karakter yaratım bölümü bildiğimiz oyunların dışında, biraz daha rol yapmaya ve özenli bir özgeçmiş yazmaya dayanıyor. Karakterinize bir klan seçerek başlıyorsunuz, daha sonra bu klanları oluşturan ailelerden birinin ferdi oluyorsunuz ve başlangıç bölümünün son kısmı olan, hangi okuldan eğitim aldığınızı ekliyorsunuz. Elbette, bunun dışında keşiş veya Ronin olmak isteyen oyuncular için de ek açıklamalar mevcut.

Karakterinizi yaratırken, yetenekler ve temel değerlerin dışında, alışık olduğumuz ve yönelimlerden farklı olarak, Glory (Şan ve Şeref) , Status (Statü) ve Honor (Onur) değerlerinizi bunları etkileyen değişkenlerle (örneğin okulunuz) belirleyerek roldeki davranışlarınızı bu şekilde belirliyorsunuz. Elbette, hepimizin bildiği gibi, bir samuray olarak Honor puanlarınızı korumanız gerek.

Oyunda Klanlar oldukça büyük bir yer kaplıyor, kural kitabını açtığımız zaman bunu açık bir şekilde görüyoruz. Gerek oyunun sistematiği, gerekse oyunun hikâyesinde büyük bir rol oynadıkları kesin. Oyunda bilinen sekiz büyük klan var ve bu klanların dışında, seçebileceğiniz daha küçük ve var olan büyük klanlardan doğan diğer klanlar da mevcut. Oyuna başlarken, bu klanlardan birini seçerek oyuna başlıyorsunuz. Eğer var olan klanlardan birini seçmek istemiyorsanız, daha önce de belirttiğimiz gibi Ronin, köylü ya da soylu olabilmeniz mümkün. Oyundaki Ronin mantığı var olandan biraz daha farklı, çünkü Ronin'ler Rokugan'da bir hizip halini alacak kadar fazla diyebiliriz. Ronin olmak onursuz olmak anlamına gelmiyor, bağımsızlık olgusu daha ön planda hatta Rokugan'da var olan Ronin Aileleri de mevcut. Dilerseniz bir Ronin ailesine bağlı, diler-

seniz gerçek bir Ronin olabilmeniz mümkün.

Bütün bunların dışında bu oyunda bir kötü taraf yok mu? Elbette var. The Shadowlands adı verilen ve kötülüğün merkezi olarak bilinen bölgede, var olan imparatorluk düzenine karşı olan hizipler ve aileler de mevcut. Dilerseniz bunlardan birini de canlandırabilmeniz mümkün.

En çok klanlardan bahsettik, fakat klanların içerisinde yer alan ve her klanın altında sıralanan aileler ve okullar, size sistematik olarak bonuslar sağlayan asıl değerler. Örneğin, Akrep Klanı'na bağlı, Bayushi Ailesi üyeleri, Agility (Çeviklik) özelliğine +1 bonus alırken, yine Akrep Klanı'na bağlı Yogo Ailesi üyeleri, Willpower (İrade) özelliğine +1 bonus alıyor. Oyunda ailelerin size getirilerinden biri bu. Ailelerin yanı sıra, karakter yaratımında "Okul" olarak belirlenen eğitim alanları, karakterinize seviye, daha doğrusu bu oyunda kazandığınız tecrübe puanlarıyla birlikte Rank yani Rütbe kazanıp, bu rank'lerle birlikte Okul'unuzdan gelen yeni dövüş stilleri öğreniyorsunuz.

Seçtiğiniz sınıfa göre, yani samuray, shujenga, soylu vs gibi, okullarda size öğretilen farklı yetenekler mevcut. Bu yeteneklerinizin yanı sıra, okulunuz karakterinizin onura verdiği önem (Onur Puanı), dış görünüş, kullandığı silah ve yeteneklere kadar etkiliyor. Mesela, Turna Klanı'ndan Kakita Okulu'nda eğitim görmüş bir samuray, 3.5 Onur Puanı ile oyuna başlayıp, hafif zırhlar giyen bir samuray olurken, Yengeç Klanı'na bağlı Hida Okulu'nda eğitim görmüş bir samuray, 1.5 Onur Puanı ile oyuna başlayıp, daha ağır zırhlar giyen bir samuray oluyor. Okulun size getirdiği Trait (Özellik) bonusları da yine okuldan okula göre değişiyor.

Oyuna yüzeysel olarak bakıldığında, herkesin samuray oynadığı bir oyunda karakterler tekdüze gibi görünse de, daha derinlemesine incelediğinde, her samurayın birbirinden daha farklı olduğunu net bir şekilde anlayabiliyorsunuz. Oyun içi çeşitlilik oldukça fazla, dilerseniz ağır zırhlar giyen ve hayatını savaşa adamış bir Yengeç Samurayı da olabilirsiniz ya da hafif zırhlar giyip çevikliğe önem veren ve sanatla ilgilenen bir Turna Samurayı da olmanız mümkün.

Peki bu kadar onurlu bir adamın bir arada olduğu yerde, her şey kaba bir savaş oyunundan mı ibaret? Elbette hayır, Onur adı verilen kavram, genel olarak bildiğimiz Uzak Doğu'da olduğu gibi, oyun içerisinde entrikaların olmadığı anlamına gelmiyor. Hain suikastler, gizli kapaklı entrikalar, İmparatorluğu tehdit eden karanlık güçler ve sürekli herhangi bir sebepten dolayı yenilenen klanlar arası savaşlar oyunda birden fazla türde senaryo üretmenizi mümkün kılıyor.

Eğer Uzak Doğu'dan hoşlanıyorsanız ve izlediğiniz bir Samuray filmi sizi heyecanlandırdıysa ve D&D dışında değişik bir sisteme sahip oyun oynamak isterseniz bu sistem sizin için biçilmiş kaftan.

Mage the Awakening

Tasarımcı: Bill Bridges, Conrad Hubbard

Yayıncı Kuruluş: White Wolf Game Studio

Sistem: Storyteller System

Çıkış Tarihi: 2005

Tarz: Karanlık Fantezi

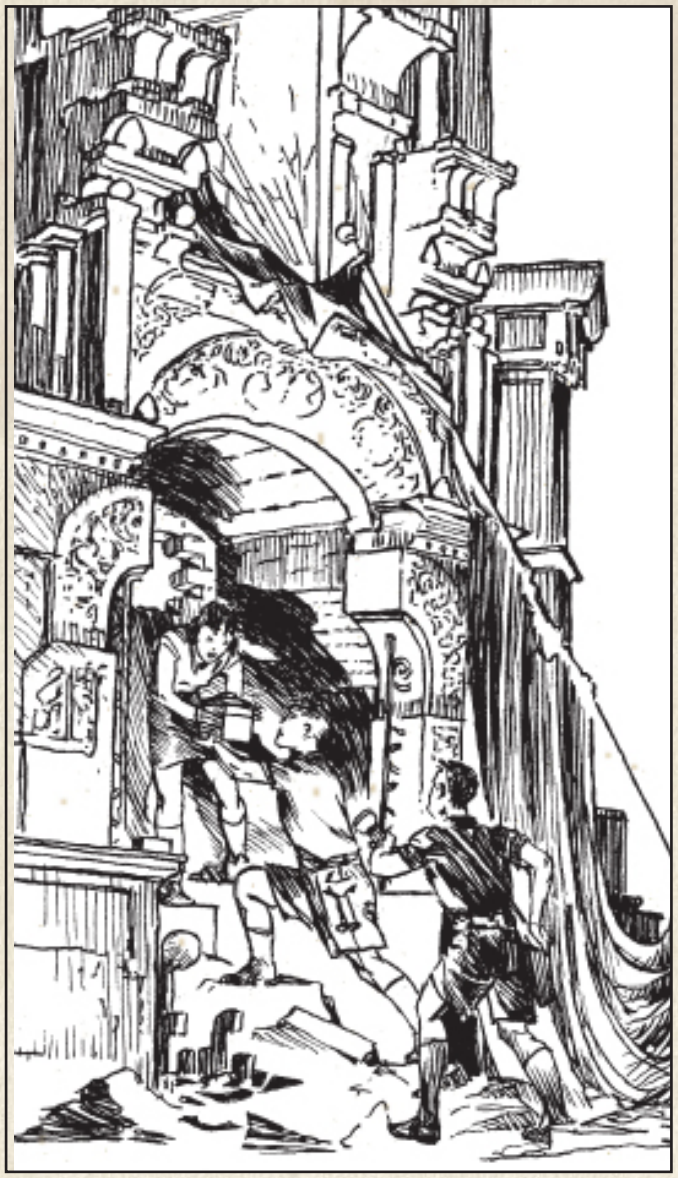
Alp BİLGİN

"Kibir, sahip olduğundan daha fazla gücü olduğunu sanmanın günahıdır. Kibir günahı çok tehlikelidir, çünkü kaynağında yatan yanılsama kendini gizler. Kimi büyücü büyünün sadece bir araç olduğunu unutur, bazıları da büyünün kendi başına bir gücü varmış gibi davranmaya başlar; iki yolun da sonu aynıdır ve daha fazla güç edinmek için daha fazla güç edinen herkes, eninde sonunda o sona varacaktır."

Varoluş ve insanlar birbirlerine diğer yaratıkların hayal bile edemeyeceği bir bağla bağlıdır. İnsanlar "supernal realms" diye adlandırdıkları yerden aldıkları büyüyü kullanabilirler. Bu güç, tanrıların varoluşu şekillendirirken kullandıkları güçtür. Tanrıların gücünü kullanan büyücü, bir vampir, kurt adam ya da hayalet gibi mutlak sınırlara bağlı değildir; büyünün sınırını sadece büyücünün iradesi, inançları ve hayal gücü belirler. Büyünün en büyük tehlikesi de, sonsuz güç elde etme fırsatı yakalayan büyücünün hırsına yenik düşerek insanlığını kaybetmesidir. Her büyücü doğal olarak daha fazla gücün peşindedir. Her büyücü arkadaşlarına ihanet etmiştir, her büyücü ölümlü yasalarına karşı gelmiştir ve her büyücü birilerinin ölümüne sebep olmuştur. Ölümlülerin hayatları bile ihanet ve entrika doluyken büyücülerin her zaman erdemli davranması beklenemez, ama bir büyücü iblislerle anlaşmalar yapmaya başladığında, başkalarının hayat enerjisini çaldığında, ya da büyülü dünyanın güvenliğini tehdit ettiğinde en bulanık ve yoruma açık sınırları bile aştığı kesindir. Mage: The Awakening oyununda oyuncuların amaçları genelde bu doğrultudadır, hem insanlıklarını hırs ve kibirden korumaya çalışırlar, hem de daha çok büyü, daha çok güç ve daha çok sır elde etmek için uğraşırlar. Bazen insanları doğaüstü varlıklardan korudukları da olur.

Hikayeye göre tarihten önce, bir grup Atlantisli büyücü kibirlerine yenik düşüp supernal realms'e yükselen bir merdiven yarattılar ve büyünün efendisi olmak istediler, büyücü krallar bu gruba karşı çıktılar ve iki taraf hem yeryüzünde hem de ötesinde kullanılmaması gereken büyüleri kullandılar. Kullanılan tanrısal çaptaki büyü gücü, supernal realm ile yeryüzünün birbirinden ayrılmasına sebep oldu, arada kalan boşluğa da gelecekte "Abyss" denecek ve iblislerin yuvası olarak bilinecekti. Supernal realmsin ruhani uzaklığı hem yeni büyücülerin doğmasını engelliyor, hem de var olan büyücülerin büyü kullanmasını zorlaştırıyor. Bu basımda paradoksların kaynağı olarak, Abyss'in üstünden akan büyüye olan etkisi olarak gösteriliyor. İnsanlığın hala büyü kullanabilmesini sağlayan da; kahinler diye adlandırılan ve çatlama yüzünden supernal realms içerisinde kalan 5 büyücü kralın diktiği sihirli kulelerdir. Bir büyücü, bu kulelerden hangisine bağlı olduğuna göre yolunu belirler; bazen de büyücünün ölümlü hayatında seçtiği yol onu bir kuleye götürür .

MtA'nın kullandığı büyü sistemi çok basit ve esnektir. Mage büyü sisteminde varoluş, yer, zaman, madde ve ölüm gibi özelliklerine ayrılır ve bu özelliklere "arcana" denir. Bir büyücünün bir arcana üzerideki hakimiyeti; aynı yeteneklerde olduğu gibi, karakter yaratımında satın alınan noktalarla belirlenir. Bir büyücü sadece tek bir arcana ile büyü yapabileceği gibi, arcanaları birleştirerek karmaşık etkiler yaratabilir. "Gnosis" değeri ise büyücünün yalanlar ve aldatmacalarla dolu ölümlü hayatından ne kadar kurtulduğunu ve potansiyelini ne kadar kullanabildiğini belirtir, Gnosis bir ruhun sahip olduğu gücün ne kadar farkında olduğudur. Gnosis hem toplam mana, hem bir turda harcanabilen mana, hem de büyü zar havuzunu etkiler, büyücüyü büyücü yapan özelliktir. Gnosis değeri çok düşük büyücüler hala yer çekimine inandıkları için uçmayı beceremezler, ama gnosis değeri yüksek bir büyücü yer ve zamanın zincirlerini kırıp zaman yolculuğu veya ışınlanma gibi büyüleri kullanabilir. Büyücünün hayal gücüne bağlı doğaçlama büyüler için Gnosis+Arcana zarları atılır, aynı zamanda formüle bağlı, ezberlenebilen büyüler de vardır, bunlar Gnosis yerine büyü tanımında belirtilen özelliklerle zar havuzu oluştururlar .



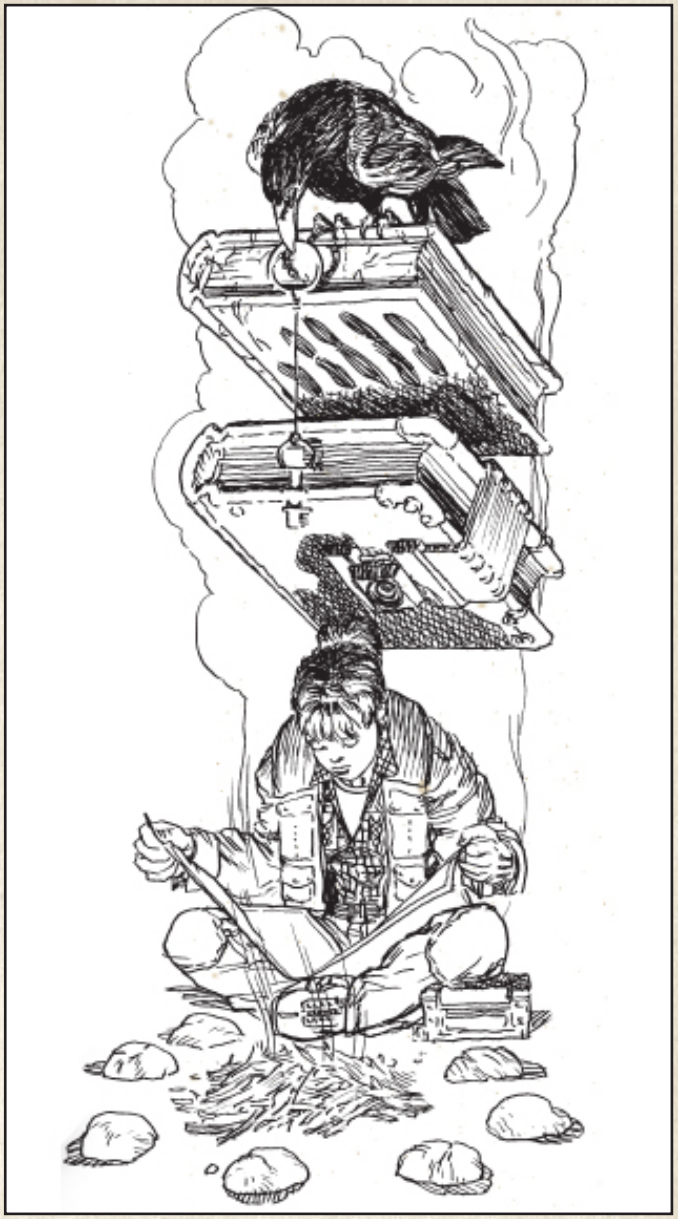
Dürüst olmak gerekirse oyunun kalanı diğer nWOd oyunlarıyla aynı, hatta tahmin edebileceğiniz gibi, nWOD çekirdek kural kitabını oyun masasında bulundurmak çok faydalı olacaktır.

Kitabın oyuna kattığı seçenekler çeşitli ve tamamlayıcı, Mage kitabında uygulanmamış bir özelliğin benzer sistemlerde kullanıldığını görmeden eksik yakalamak çok zor. Sistemde büyünün bütün dünyayla etkileşimi çok genel hatlarla elden geçirilmiş. Hatta büyüyle iç içe geçmiş ama yine de büyü yapma özelliği kazanmamış insanlara bile yer verilmiş. Eski kitapların aksine diğer doğaüstü varlıklardan daha belirgin söz ediliyor ki; eski WOD'un en sevmediğim özelliği kitapların birlikte kullanmaya uygun olmamasıydı.

Mage: The Awakening sadece eskisinin bir devamı değil, yepyeni bir oyun olarak piyasaya sürüldü. Bu açıdan bakılırsa eskisiyle karşılaştırılmak zorunda değil, hatta anlamsız. Değişen zamanlara ve kültüre uyum sağlamış bir oyun bu, özellikle çok sevdiğimiz eski versiyonu oynamamıza engel olan bir şey olmadığı için yeni sürümün değişik olmasında sakınca görmüyorum. Bunlara rağmen oyunun hikayesi çok zayıf ve sıkıcı, başta Gnostisizm olmak üzere gerçek inanç sistemlerinden ve fikirleriyle spekülatif edebiyatta yepyeni alanlar yaratmış yazarların fikirlerinden beslenen eski Mage ile karşılaştırınca, kitabın içindeki pop mistisizmi ve hippi paganizmi zayıf kalıyor. Pop paganizmi de bir paradigmadır ve yeteri kadar inanan birine güç çerçevesi olabilir, ama daha güçlü ve yerleşik kavramların eksikliğinde çok göze batıyorlar.

nWOD'un tasarımının temelindeki seçimlerden birinin meta hikaye yazmamak olduğunu ve bunu ST'lere daha fazla yaratıcılık alanı vermek için yaptıklarını biliyorum ve bunu takdir ediyorum, ama yeni hikayenin çiğ düalistik saçmalıklar ve içi boş bırakılmış geleneklerle doldurulmasına da gerek yoktu. Her ST kendi dünyasını yaratmak istemeyebilir ve pek çok ST kendi dünyasını yaratacak kadar donanımlı değildir. Ana düşman olan Exachlar ve uşakları çok detaysız ve karaktersiz bırakılmış, çok güçlü ve her yerde olmak dışında hiç bir özellikleri yok.

Not: Sonradan çıkardıkları ek kitaplarla ele alındığında MtA olduğundan çok daha kullanışlı hale geliyor.



Marvel Heroic Roleplaying

Tasarımcı: C. Banks, R. Donoghue, M. Forbeck, W. Hindmarch, P.A. Ménard, J. Scoble.

Yayıncı Kuruluş: Margaret Weiss Publishing

Sistem: Cortex Plus

Çıkış Tarihi: 2012

Tarz: Süper Kahraman

İbrahim Muhammet ÇELİK

Marvel ve DC Comics, çizgi romanın iki devi. Bilindiği gibi, bu iki dev hep birbirini takip eden işler yapmaya bayılır. 2010'da Mutants & Masterminds destekli DC Adventures çıktığında herkes, Marvel'in buna karşılık hangi adımı atacağını merak etmeye başlamıştı. Cevaplarını 2012 yılında aldılar .

Marvel Heroic Roleplaying, enteresan bir şekilde çok ağır narrativist özellikler sergiliyor. Yani, aksiyon odaklı hikayeler içeren diğer sistemlere/settinglere bakarak daha mekanik tabanlı bir oyun beklerken, ortaklaşa hikaye anlatımına daha fazla yer veren bir sistem görüyoruz. İşin enteresanlığı da burada başlıyor.

MHR'de, diğer süper kahramanlı oyunların aksine gerçekten bir çizgi roman hikayesi oluşturmaya çalışıyor gibiyiz. Savaş turları yerine panelleri canlandırıyoruz, hikayenin önemsiz yerlerini Watcher (GM / DM / ST yerine) geçip hikayeyi ilerletebiliyor ve aynı zamanda, diğer RPG'lerin aksine Watcher, bir masa oyunundakine benzer şekilde oyuncuların karşısında yer alıyor gibi (Tam olarak da öyle değil aslında, anlatacağım).

İşin mekaniklerine çok fazla girmeden, hızlıca anlatayım. Oyun, ilk olarak tek set zarla oynanmayacak kadar çok zar kullanıyor. Herkesin en az 2-3 set zarı olması lazım. Bunlar da d4, d6, d8, d10 ve d12'den oluşuyor. Özelliklerimiz ve o anki durumdan gelen bazı ekleri koyuyoruz ve bizim "dice pool"umuz oluşuyor. Bunların da en yüksek ikisini toplayıp sonuca ulaşıyoruz. Örnek verelim; 3 tane d8, 2 tane d6 ve 1 tane d12'den oluşan havuzumuzu kullandığımızda, diyelim ki 8, 8, 7, 4, 3, 3 geldi. Burada en yüksek olan ikisinin toplamı olan 16 geçerli oluyor. Fazladan zar atma ya da üç-dört zar kullanmaya yarayan şeylerimiz de var. Onlara da geleceğim.

Oyunun enteresan yanı, herkesin zarlarını açık atması. Çoğu RPG oyununda yöneticinin zarları genelde gizli atılır. Böylece yeri geldiğinde sıkıcı bir mücadeleye "yüksek attım" ayağı yapıp heyecan katabilir ya da anlamsız yerde ölmesinler diye düşük attığını iddia edip oyunu devam ettirebilir. Ama zar sistemi, zarların sürekli el değiştirmesi ve eklenip çıkarılıp durması üzerine çalışıyor. Mesela, oyuncular zar kullandıklarında eğer 1 atarlarsa, Watcher'ın havuzuna attıkları zar ekleniyor.

Zar kısmı, okuyarak anlaşılacak bir şey değil. Oyunda görmeniz gerekli. O yüzden, karakter ve hikaye özelliklerine geçelim. Karakterler, bir S.H.I.E.L.D dosyası gibi hazırlanmış. Kişiliklerinden tutun, dövüş yetenekleri ve süper güçlerine kadar her şeyi içeriyor ve bunların yine hepsi, o karakterin zar havuzunda kullanabileceği şeyler olarak konmuş. Aynı zamanda, karakterlerin "ana devamlılık"taki hikayeleri de özet şekilde veriliyor .

Peki, yeni karakter yaparsak nasıl oluyor? Sistem bu konuda biraz zayıf. Karakterimizin belirgin özellikleri olan "distinctions"ın ne çerçevede kullanılacağı biraz muallakta. Aynı zamanda, çok iyi tanınmayan ve hikayelerde çok geliştirilmemiş karakterler de aynı sorunla karşılaşıyor. Ama bu bildiğimiz üzere iyi bir RPG oyuncusunu soğutmak yerine, kendinden bir şeyler katmak için bir fırsat oluşturmalı. Kısacası, oyun daha ağırlıklı olarak hazır karakterleri oynamak üzere tasarlanmış.

Karakterlerdeki en güzel mekaniklerden biri de, zar havuzumuza eklenen "solo", "buddy" ve "team" statları. Bunlar, karakterin ne şekilde daha efektif olduğunu gösteren şeyler. Hulk gibi yalnız takılanların solo özelliği yüksekken, Captain America gibi takım liderlerinin doğal olarak team özelliği yüksek. Bunları da, takım olmanın ya da tek olmanın yerine göre avantaj oluşturacağı durumlarda kullanıyoruz. Ama zardan daha ötesi, karakterlerin kişiliklerini oluşturma kısmında önemli bir ipucu veriyor .

Hikaye kurgusu ve oynanış, çizgi roman gidi-

şatını andıracak şekilde kurgulanmış. Diğer oyunlardan bildiğimiz Ana Hikayelere (kötü tanrının gelişini durdur, dünyayı kurtar vs.) "Event", Quest diye adlandırdığımız alt hikayeler ise "Act", Encounter diye adlandırdığımız tek bir zorluğu anlatan kısımlara "scene" demişler. Bunların da diğer eş değerlerinden farkı, klasik RPG gidişatından çok çizgi roman gidişatını takip etmesi. Yani, gittikçe artan ve son büyük tehditle biten bir kurgu izlemesi. Bunda, Watcher'ın zar havuzunun gittikçe büyümesi gibi etkenler önemli rol oynuyor. Daha önce de dediğim gibi, Watcher klasik RPG'lerdekinden çok masa oyunundakiler gibi oyunculara mücadele çıkartıyor. Bu yüzden de, hikayenin devamlılığı açısından hazırlığı çok daha önemli bir yere koyuyor.

Scene'lerin gidişatında önemli iki noktayı es geçmemek lazım; bunlardan ilki paneller. Normalde, round hesabına göre oynanan RPG'lerin aksine, panelleri canlandırarak oynuyoruz. Yani bir panelde aynı anda beş karakter de olabilir, tek karakter de. O anki zorluğun ne olduğuna göre bu değişir ve başkasının paneline güçlerinizle etki etme imkanınız var. Panel dışından kalkanıyla dostunu savunan Captain America gibi durumlar olabiliyor. Bu da, oyuncuları sırası gelene kadar uyumaktan alıkoyan mühim bir mekanik.

İkinci önemli noktamız, Watcher'ın Scene'i erken bitirip sonraki Scene ya da Act'e geçilmesine karar verebilmesi. Bu durumda, eğer oyuncular yenebilecek durumdaysa nasıl yendiklerini kabaca tarif ediyor; yenilecek gibilerse, nasıl sonlandığını ve ne gibi sonuçlarla karşı karşıya olduklarını Watcher tarif ediyor. Ancak bu şekilde erken kesilmesi; oyunculara daha çok özellik, güç ve seçenek sunan Plot point kazandıran ve Watcher'ın zar havuzundan yiyen bir şey. Kısacası, sonraki Act'e iki seçenekte de oyuncular daha avantajlı girmiş oluyorlar. Örneğin, beşe bir yakaladıkları bir rakibi nasıl yenip ağzından laf aldıklarını hızlıca geçebilir ya da etraflarını saran onlarca düşmanın kahramanları nasıl paketleyip efendilerine götürdüklerini anlatıp Act'i sonlandırabilir.

Özellikle savaş sahnelerinin arasında, "Transition Scenes" adı altında, tamamen rol yapmaya dayalı kısımlar tasarlamışlar. Bunlarda yaralı olanlar iyileşiyor, düşen kahramanlar yerine yenileri çağırılabiliyor (recruit), yolculuk yapılabiliyor ve hatta tamamen laklak ile de geçirilebiliyor. Bu kısmı çok detaylı anlatmaya gerek yok, zaten herkesin tahmin edeceği bir şey.

Mekanikler ve oynayışlarla ilgili anlatılacak birkaç şey daha var ama, oynamaya başlamak için birincil öncelikte değiller. Oynadıkça ve uzun hikayelere girdikçe önem kazanan Milestone'lar (çünkü XP veriyor) ve yine hazır hikayeler kullanmazsanız Watcher olup kendi hikayenizi oluşturmaya yarayacak kısımlar var. Onları zamanla okuyup, kendi hikayenizi oynamak istediğinizde kullanabilirsiniz.

İyi oyunlar.

Marvel Super Heroes Adventure Game

Tasarımcı: Mike Selinker, Michele Carter, Bill Olmesdahl, Steven Schend, Steven Brown

Yayıncı Kuruluş: TSR Inc.

Sistem: SAGA Game Rules

Çıkış Tarihi: 1998

Tarz: Süper Kahraman

Serkan ÖZAY

SAGA Game Rules adı verilen sistemin lansmanı yapılırken o dönemin RPG temalı dergilerinde ilginç bir tam sayfa reklam yayınlanmıştı. Sayfanın ortasında kocaman boyutta "1" gelmiş 20'lik zar, üstte ise devasa puntolarla yazılmış "DAMN!" kelimesi, altta yazan ise vurucu bir slogan: "Good Idea, Bad Roll!".

SAGA Game Rules, TSR'ın değişik fikirlerle oyun üretmeye çalıştığı son dönemlerinde çıkardığı dikkate değer bir oyun sistemidir. Bu deneysel sistemin üstüne kurulu iki farklı oyun çıkarılmıştı: Dragonlance 5th Age ve Marvel Super Heroes Adventure Game. SAGA Game Rules'un getirdiği belki de en büyük ve radikal değişiklik oyun mekaniğinden zarları çıkarmasıydı. Bununla birlikte karakterlerin "hit point"leri yoktu ve seviyelerini ellerinde kaç kart olduğu belirliyordu. Savaşlarda ve şansa dayalı olaylarda oyuncu elindeki kartlardan istediğini atıyordu. Böylece bir "Good Idea" asla bir "Bad Roll" altında ezilmiyordu.

Marvel Super Heroes Adventure Game (MSHAG) karakterlerinin temel olarak Strength, Agility, Intellect ve Willpower adı altında dört ayrı yetenekten (ability) oluşuyorlar. Ortalama insanın yetenek puanı 3, değişim geçirmemiş bir insanın ulaşabileceği en yüksek skor 12, değişim geçirmiş ya da insanüstü güç sahibi bir ölümlünün ulaşabileceği en yüksek puan ise 20 olarak belirlenmiş. 21 ve 30 arası ise kozmik güçler ya da tanrılar için rezerve edilmiş. Bu yeteneklerin yanlarında bir de A, B, C, D ve X'ten oluşan beceri (skill) kodları bulunuyor. Bu kodlar karakterin o yetenek grubundan kaç adet hünere sahip olduğunu belirliyor. Kodu A olan karakter o yeteneğe bağlı 4 adet beceri sahibi olurken kodu C olan 2, X olan ise hiç beceri sahibi olamıyor .

Bunlar dışında karakterlerin insanüstü güçleri için "powers" adı altında kitapta da genişçe bir yer ayrılmış. Bir gücün seviyesini "intensity" puanı belirliyor. Fikir vermesi amacıyla yetenek ve güçler için Marvel kahramanları baz alarak hazırlanmış kıyaslama tabloları mevcut. Örneğin; Silver Surfer'ın kozmik güçleri 20 "intensity" iken, Gambit'in patlama yaratan güçleri 9, Nightcrawler'ın teletaşıma güçleri ise 4 puan değerinde. Ayrıca tıpkı beceriler gibi her güç de bir yeteneğe bağlı oluyor. Buna "trump suit" adı veriliyor (az sonra detaylı açıklanacak).

Oyunda karakterlerin ne kadar deneyimli olduklarını "edge" ve "hand size" adı verilen iki sayı belirliyor. Normal insanda "edge" 0, "hand size" 2 iken deneyimli bir kahramanda 2/4, Captain America gibi efsane kahramanlarda da 4/5. Kozmik bir güç en yüksek 5/7 olabiliyor. Kısaca tarif etmek gerekirse "hand size" oyuncunun elinde her daim bulunacak kart sayısını, "edge" ise kahramanın zor durumlardan sıyrılma yeteneğini yansıtan bir sistem.

Hazır kartlardan bahsetmişken; oyun "Fate Deck" isimli 96 karttan oluşan bir desteyle oynanıyor. Kartlardaki "suit"ler Strenght için yeşil renkte Hulk, Agility için kırmızı renkte Spider-Man, Intellect için mavi renkte Mr. Fantastic, Willpower için mor renkte Dr. Strange ve son olarak Doom kartı diye adlandırılan siyah renkli suit ise Dr. Doom çizimleriyle sembolize edilmiş. Her "suit"in 1'den 9'a kadar birbirinden farklı "aura" lara sahip pek çok kartları mevcut.

Şimdi biraz da Thing'in deyimiyle "Clobberin' Time" diyerek sistemin savaş kurallarına şöyle bir göz atalım.

Tüm oyuncular ortadaki desteden "hand size"ları kadar kart çekerek oyuna başlarlar. Daha sonra "Narrator" ortadaki kapalı desteden bir kart çeker ve bu kartı ortaya koyar. Bu karta "Narrator Card" denir ve oyuncusu olmayan tüm Narrator kontrolündeki rakipleri ya da yaratıklar için o tur süresince kullanılacak ortak bir sayıdır. Ayrıca bu

kartın "aura"sı çok önemlidir (bunlara daha sonra detaylı değinilecek).

"Narrator Card" çekildikten sonra kahramanlar hareketlerini yapar. Kimin önce oynadığının önemi yoktur. Hareketler yapılır ve tur sonunda hepsinin sonucu topluca alınır. Bir saldırı için örnek verelim: Elinizdeki kartlardan birini seçerek atarsınız (sonrasında yerine desteden yeni kart çekersiniz) ve kullandığınız saldırı gücünün "intensity" puanıyla kartın puanını toplarsınız. Eğer toplam rakibin savunma yaptığı yeteneği ya da gücü ve "Narrator"un belirleyeceği bir zorluk derecesini (çok zorlama bir durum yoksa, örneğin bu zorluk derecesi 8'dir) ve "Narrator Card"ın toplamını geçebiliyorsa o saldırı başarılı olmuş sayılır.

Rakiplerin saldırılarında da formül benzerlik gösterir. Farkı, rakiplerin kartları olmadığı için saldırı için kart atmak yerine "Narrator"un turun başında çektiği kartı kullanmalarıdır. "Narrator Card" ve rakibin gücünün "intensity" puanı ve zorluk derecesi toplamına karşı oyuncular yine saldırıyı yaptıkları formülü takip ederek savunma yaparlar. Kısacası "Narrator Card" rakiplerin hem saldırı hem de defans için sanal olarak attıkları kartı temsil eder .

Eğer oyuncunun attığı kart kullandığı güçle aynı "suit"e sahipse "trump" denen olay gerçekleşir ve kapalı desteden bir kart daha çekilip puanı atılan karta eklenir. Eğer çıkan kart yine aynı "suit" olursa bu işlem tekrarlanır. Ta ki farklı bir suit gelene kadar. Bu şekilde saldırıların tam anlamıyla çizgi roman havasında, çok büyük hasarlar verebilme şansı doğar. Oyuncuların bu yüzden önemli anlarda kullanmak amacıyla bazı kartları saklamaları günü kurtarabilmek açısından oldukça faydalı olacaktır .

"Trump" kuralının karşıt bir versiyonu olan "Doom Bank" de "Narrator"un elindeki bir kozdur. Her ne zaman bir oyuncu elindeki kartlardan Doom "suit"li bir kartı atarsa kartın işi bittikten sonra "Narrator" o karta el koyar ve "Doom Bank" adı altında biriktirir. Daha sonra "Narrator" bu kartları rakiplerin yaptığı herhangi bir saldırıda kullanma hakkına sahip olur. "Doom Bank"ten istediği kadar kartı zorluk derecesine ekler.

Oyuncular aynı zamanda "edge" puanları ve altındaki kartları attıkları herhangi bir karta ekstradan ekleyebilirler (ekledikleri sayıda kart geri çekerler). Böylece hem oyuncular ellerindeki çok düşük değerli kartlarından kurtulmuş, hem de saldırılarını sağlamlaştırmış olurlar. Şu durumda daha deneyimli kahramanların oyunda daha çok hakimiyet kurmaları da sağlanmış olur.

Son olarak da hasar alma sisteminden bahsedeyim: Rakiplere karşı yapılmış başarılı bir saldırının toplamından rakibin hasarı aldığı yetenek (genellikle Strength olur bu) çıkartılır. Örneğin; kahraman elinden alev püskürttü. "Intensity" 8 ve üstüne de 7 attı. Toplam 15! Rakibin Strength ise 6! Bu durumda rakibin aldığı hasar 9 olur. Oyuncusu olmayan rakiplerin ya da yardımcı oyuncuların "edge" puanlarına endekslenmiş bir "hit point"leri vardır ve bu sayı oradan düşülür. Örneğin; "edge" puanı 2 olan bir rakibin "hit point"i 25'tir. Oyuncuların aldığı hasar ise biraz daha farklı ve kaotik bir yapıya sahip. Oyuncunun hasarı aldığı ilgili yeteneği, rakibin başarılı olan saldırı toplamından (Intensity + Narrator Card) çıkartılır ve kalan puan hasar olarak belirlenir. Oyuncu da elindeki kartlardan aldığı hasar değerinde kart iptal eder ve yerine kart çekmez. Böylece zarar görmüş sayılır. Örneğin; "hand size"ı 4 olan bir kahraman 8 hasar gördü. Elinde de 9, 7, 5 ve 3 var. Şu durumda 5 ve 3'ü de iptal edebilir, sadece 9'u da. Elinde yüksek rakamı tutmak için iki kartı feda etmesi oyuncunun tercihine kalmıştır. Her tur başında açılan "Narrator Card"ın aurası eğer negatif ise tüm rakipler kartın değeri kadar iyileşir, Pozitif ise hasar almış tüm oyuncular ellerindeki eksik kartlardan birini doldurmak için birer kart çekerler. Aura nötr ise bir değişiklik olmaz.

Genel olarak bakıldığında SAGA kuralları yayınlandığı dönem, özellikle de yayınlayan firma için oldukça deneysel görünüyor. Hızlı, aşırı detaya inmeyen ve rol yapmaya daha çok zaman ayıran dizaynı denemeye değer! Fakat sistem malesef üretim dışı! Kitapları bulmak bir yana "Fate Deck"i bulabilmek için gerçekten şanslı olmak gerekiyor. Bir şekilde denk gelirseniz mutlaka denemenizi öneririm.

Mekton Zeta

Tasarımcı: Mike Pondsmith

Yayıncı Kuruluş: R. Taslorian Games

Sistem: Interlock System

Çıkış Tarihi: 1995

Tarz: Mecha, Bilim-Kurgu

Mert GÜNHAN

Mecha türü, gerçekten bilim kurgu içinde enteresan bir tür. Genel bir özet geçersek; mecha türü insanlar tarafından kontrol edilen devasa robotlarla ilgili hikayeleri anlatır. Bu hikayelerin temeli farklı şekillerde ve boyutlarda robotlara dayansa bile, olayların odağında genellikle bunları kullanan insanlar bulunur.

Mecha türü, kendi içinde ikiye ayrılır: Bunlardan birisi Super Robot diğeri ise Real Robot'tur. Mekton Zeta ise, dünya üzerinde Real Robot türü adına yapılan en önemli iş olan Gundam'ı temel almakta. Mekton Zeta, aslında gelmiş geçmiş en önemli real robot animelerinden Gundam'a bir saygı duruşu. Hatta adında bulunan Zeta kısmı bile Mobile Suit Gundam Zeta'ya bir gönderme. Her ne kadar masaüstü rol yapma oyunlarında mecha türünde başka işler varsa bile, Mekton Zeta'nın en önemli tasarım elementi; oyunun real robot animelerinin hissiyatına sadık kalarak üretilmiş olması.

Mekton Zeta, Gundam izleyen insanların keyif alacağı bir oyun, burası kesin. Bu sebeple belki de sadece türün hastalarının hoşlanabileceği bir oyun. Bu sebeple bir mecha oyunu yazmayı düşünüyorsanız kullanacağınız ilk tercih bu sistem olmayabilir, fakat bu işi incelikleriyle yapmak istiyorsanız kullanmanız gereken yegane sistem bu.

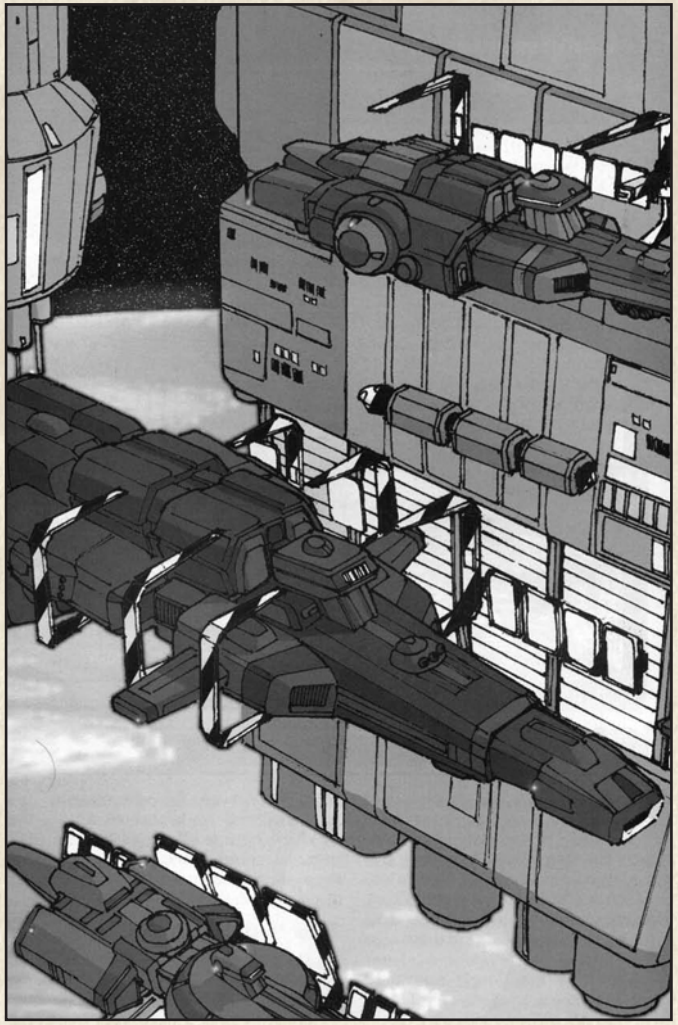
Mekton, her ne kadar 1984 yılında çıkmış olsa bile (İlk Gundam 1979 yılında çıkmıştı) Mekton Zeta, 1994 yılında çıktığından, hala son çıkan versiyon olma özelliğini taşıyor. Oyun Talsorian Games tarafından yayınlanan en güzel işlerden biri. Aslında burada Talsorian Games ile ilgili de ufak bir bilgi vermek güzel olabilir. 1985 Yılında kurulan firma, Cyberpunk 2020, Armored Trooper VOTOMS ve Dragon Ball Z gibi başarılı oyunlar yayınladı ve zamanında animeleri rol yapma oyunlarına uyarlayan nadir firmalardandı.

Mekton, adını çok fazla duyuramamış bir seri olsa bile, oynayanların üzerinden yıllar geçmesine rağmen hala kendisinden keyifle bahsettiği bir seri. Benzer 300-400 sayfalık sistem kitaplarına nazaran 158 sayfalık yapısıyla hem kompakt hem de temiz bir oynanış sunuyor. Mekton Zeta, her ne kadar kendince bir tema ve kurgu sunsa bile, bunu nadiren kullanıyorsunuz. Zaten oyunun amacı da bir kurgu sunmaktan öte, insanlara kendi kurgularını veya sevdikleri mecha animelerinin kurgularını kullanmalarına imkan vermek.

Mekton'da karakter yaratımı oldukça önemli. Talsorian'ın Lifepath isimli sisteminden istifade eden kitap, karakter yaratımına 10 sayfadan fazla yer ayırıyor. Lifepath sistemine aşina olmanız da hayli mümkün, çünkü bu sistem daha önce Cyberpunk'ta da kullanıldı. Karakterinizin saç renginden tutun sosyal ilişkilerine kadar belirleyebileceğiniz Lifepath sistemi, aslında oyunun karakter yaratım safhasını oldukça eğlenceli kılıyor. Eğer karakterinizin geçmişi ile ilgili kontrol etmek istemediğiniz yerler varsa kesinlikle bu süreci eğlenceli kılmak için ideal bir sistem.

Karakter yaratımında kullanabileceğiniz altı adet özelliğiniz var, bunlar sırasıyla Atractiveness, Cool, Empathy, Intelligence, Reflexes ve Technical Ability. Aslında bunlar güç, çeviklik, zeka gibi klasik ve gelenekselleşmiş masaüstü rol yapma oyunlarına nazaran biraz daha farklı gelebilir size fakat mecha animelerine aşina olanlar özellikle "cool" denildiği zaman neyin neyi kapsadığını hemen anlayacaklardır. Bunların yanında bir tane de ek özellik olarak Education var. Education karakterinizin ne kadar yeteneğe sahip olacağını belirleyen ayrı bir özellik. 1'den 10'a kadar giden özellikleri belirlemek için gelişigüzel zar atışları kullanıyorsunuz. Unutmadan belirtelim; Mekton Zeta'da genellikle 10'luk ve 6'lık zarlar kullanılıyor.

Oyunun yetenek sistemi, gayet yeterli ve iste-



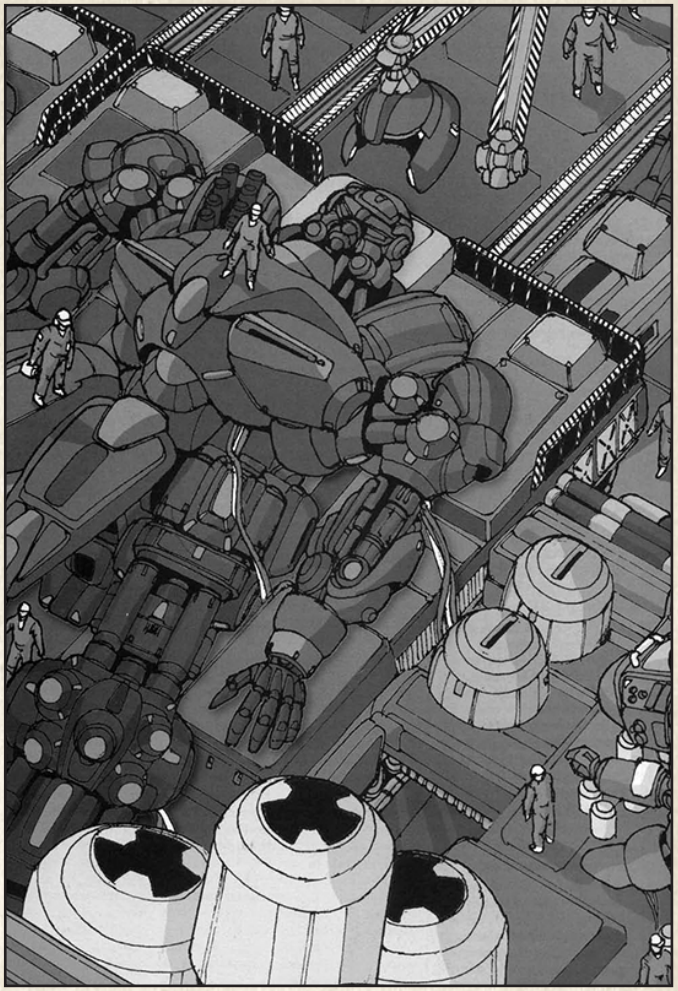
diğiniz mecha arketipini yaratabilme açısından bol çeşitliliğe sahip. Yeteneklerin çoğu birbiri ile kesişiyor gibi görünse bile aslında bazı konularda tamamen ustalığa sahip olmak için benzer yeteneklere puan harcamanız gerekebiliyor. Mesela ACE bir pilot yaratmak için almanız gereken yetenek sadece Mecha Pilot değil. Yetenekli ve ACE bir pilot kesinlikle Mecha Melee, Mecha Fighting, Mecha Missiles ve Mecha Gunnery gibi yeteneklere yatırım yapmalı.

Tabii Mekton Zeta'da işin eğlenceli kısmı, karakter yaratımından ziyade Mecha yaratımı. Mecha yaratımı karakter yaratımından çok daha uzun sürüyor fakat kesinlikle vakit verdiğinize değiyor. Kendi Mech'lerinizi yaratmak için CP (Construction Point) kullanıyorsunuz. CP puanınız ne kadar fazlaysa buna göre daha güçlü ve detaylı canavarlar yaratabiliyorsunuz. Bu sistemi oyunda mekanik olan herhangi bir şey yaratmak için kullanabiliyorsunuz. Buna gemiler dahil.

Mekton Zeta sistem olarak çok karmaşık değil aslında. Zar seçimi olarak d10 ve d6 işi resmen kolaylaştırmış. Klasik olarak oyuncu bir hareket yapmak istediğinde zarını atıyor ve yeteneği ile özelliğini ekliyor, oyun yöneticisi ise geçmesi gereken zorluğu belirliyor. Zorluk seviyesi genel olarak 10'dan başlayıp yükseliyor. Silah hasarları için d6 zarlar imdadınıza yetişiyor. Sistem her ne kadar basit görünse de oyuncuların kırabileceği tek bir kötü özelliğe sahip: Reflex. Oyunda Reflexes özelliği savaş sistemi ile ilgili pek çok şeyi kontrol ettiğinden, Mekton Zeta'yı okumuş herhangi biri sadece karakter yaratımında Reflexes'a abanarak oyunu kırabilcek min-max bir karakter yaratabilir, bu da tabii oyun yöneticilerinin tadını kaçıracaktır. Bu konuda bir house rule uygulamak sizi oyunda karşılaşabileceğiniz envai çeşit sıkıntıdan kurtaracaktır.

Oyun genel olarak oyun yöneticilerine çok fazla çeşitlilik sunmuyor. Mekton Zeta, çoğu anime temelli oyun gibi işleri basit tutmak ve direkt oyun fazına girmek adına üretilmiş bir seri olduğundan, günlerce araştırma yapıp neyi nasıl tasarlayabileceğinizi düşünmenize fırsat verecek ekipmanları sunmuyor. Tabii bu nereden baktığınıza göre hem kötü hem de iyi olabilecek bir özellik. Sonuç olarak anime oyunu denilen şey, aslına bakacak olursanız tarz ve tema ile ilgili bir şey. İşini bilen bir oyun yöneticisi veya hikaye anlatıcısı zaten bunu daha detaylı bir şekilde işlemek istiyorsa Traveller gibi bir sistemle de çareyi bulabilir. Fakat Mekton Zeta en azından oyuncular üzerinden o baskıyı kaldırarak işleri kolaylaştırdığı için tercih sebebiniz olabilir.

Mekton Zeta iyi bir oyun, iyi bir sistem. Özellikle real robot gibi gayet kendine has konseptlere sahip oyunlar oynatmak istiyorsanız tercih etmeniz gereken bir sistem. Eğer oyun tecrübenizi arttırmak istiyoranız size Mekton Zeta Plus isimli kitabı ile dahasını sunabilen bir sistem.



Middle-Earth Role Playing Second Edition

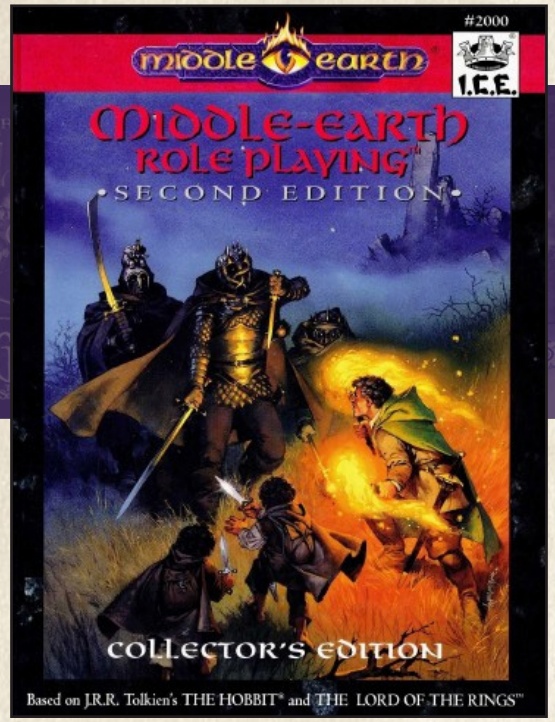
Tasarımcı: S. Coleman Charlton

Yayıncı Kuruluş: Iron Crown Enterprises (ICE)

Sistem: Rolemaster

Çıkış Tarihi: 1984 1st Edition, 1994 2nd Edition

Tarz: Fantezi



Serkan ÖZAY

Öncelikle burada artık neredeyse büyükannelerimizin bile bir şekilde duyduğu J.R.R Tolkien'in Orta Dünyası'ndan, bahsederek ne siz bu yazıyı okuyanları, ne de kendimi komik duruma düşürmemeye gayret edeceğimi temin ederek tanıtımıma başlamak istiyorum. Ne de olsa yurdumuzda bile sayılı ulusal kanallarımızdan birinde lüks bir sinema salonu lobisinde, şampanya ve kanepe ikramları eşliğinde filminin galası naklen gösterilen, bir takım konuyla alakası olmayan sinema yıldızlarımız tarafından filmin içerdiği fantezi ırklarla ilgili parlak(!) yorumlar bile yapılan bir eser haline geldi, Yüzüklerin Efendisi. Şimdi varisleri hayattayken eserleri yüzünden profesörlüğünü yaptığı Oxford Üniversitesi'nden deyim yerindeyse afaroz edilen Tolkien, yazdıklarının az önce tasvir ettiğim şekliyle sunulmasından ne kadar memnun olurdu bunun yorumu bana pek düşmez elbet!

Şimdi müsaadenizle, yıllardır yazmak istediğim bir paragrafı sizlerle paylaştıktan sonra Tolkien'in bizlere bıraktığı bu mükemmel dünyanın önderlik ettiği fantezi edebiyat akımlardan doğmuş ve çok şükür ki henüz pop-kültür haline gelmeyen rol yapma oyunlarından, hatta direk "Middle-Earth Role Playing" adlı sistemden bahsetmek istiyorum.

Ice Crown Enterprises, 80'li yıllarda rol yapma oyunları sektörünün lokomotif kuruluşu ve Dungeons & Dragons'un yaratıcısı TSR'ın hemen ardındaki yeri kapabilmek için mücadele veren, bir elin parmak sayısını geçmeyen kuruluşlardan biriydi. Dönemin bir diğer efsane kuruluşu, BRP'nin mucidi Chaosium'u dönemin rol yapma endüstrisindeki "üçüncülük" koltuğuna itmeyi başarabilmelerinin yegane sebebi ise hiç kuşkusuz Tolkien'in Orta Dünyası'nı konu alan Middle-Earth Role Playing (MERP) sistemidir.

ICE, her ne kadar ilk çıkışını çeşitli masa oyunları ve 1980 yılında yayınladıkları "Rolemaster" adlı rol yapma sistemiyle yapmış olsa da daha önce belirttiğim gibi asıl ismini duyurmayı başardığı yayınları 1984 yılında piyasaya sürdükleri MERP sistemi ve sonrasında 13 yıllık bir dönem boyunca yayınladıkları sekiz yardımcı kitap olmuştur. Şüphesiz MERP, ICE'ın yıllarca ayakta kalmasındaki bir numaralı etken olmuştur. Fakat aynı şekilde kuruluşun felaketini de getirecektir. Her ne kadar sektörde iyi bir satış oranına sahip olsalar da Tolkien'in romanlarının yayın haklarına sahip olan kuruluşla başlarının belaya girmesi ve Narnia'nın yayın hakları konusunda yaşadıkları birtakım mahkemelik sorunlar şirketi iflasın eşiğine sürükledi. Bu durumun kaçınılmaz bir sonucu olarak Middle-Earth rol yapma oyunları ve kart oyunlarıyla ilgili lisansları ilgili kişilerce geri çekildi ve kuruluş illüstratörlerine olan borçlarını bile tam olarak ödeyemeden 2000 yılında kepenkleri kapatmak zorunda kaldı. Sonunda 2001 yılında isim hakları Aurigas Aldebaron tarafından satın alındı ve 2003 yılında Rolemaster sisteminin basitleştirilmiş bir versiyonu olan High Adventure Roleplaying (HARP) adlı sistemle piyasaya dönüş yapan ICE'ın eski ihtişamlı günlerinin sadece bir gölgesi olduğunu yazmaktan üzüntü duymamak elimde değil.

Şimdi bir kaç cümleyle de olsa öykünün içeriğinden bahsetmek istiyorum: MERP, Yüzüklerin Efendisi adlı romanın bitişinden sonraki dönemde geçiyor. Piyasaya sürülmüş yardımcı kitapları da ağırlıklı olarak Orta Dünya'nın üçüncü çağında, 1600 yılı civarlarında geçiyor. Buradaki asıl amacın Tolkien'in piyasaya çıkmış orjinal hikayelerine bulaşmamak olduğu açıklanmış. Bu bir noktadan bakınca makul bir seçim bana göre. Ne de olsa rol yapma oyunlarındaki oyuncuların hikayenin yıldız karakterleri altında ezilmemelerini sağlamak genelde oyun yöneticileri için oldukça zor bir iştir. Söz konusu karakterler de Yüzüklerin Efendisi karakterleri olunca bu durumun kaçınılmaz olabileceğini de unutmamak lazım.

Sistemden biraz bahsetmek gerekirse: Her ne kadar Orta Dünya'nın kendine has bazı durumlarını oyuna yansıtabilmek bazı özel kurallar getirilmiş

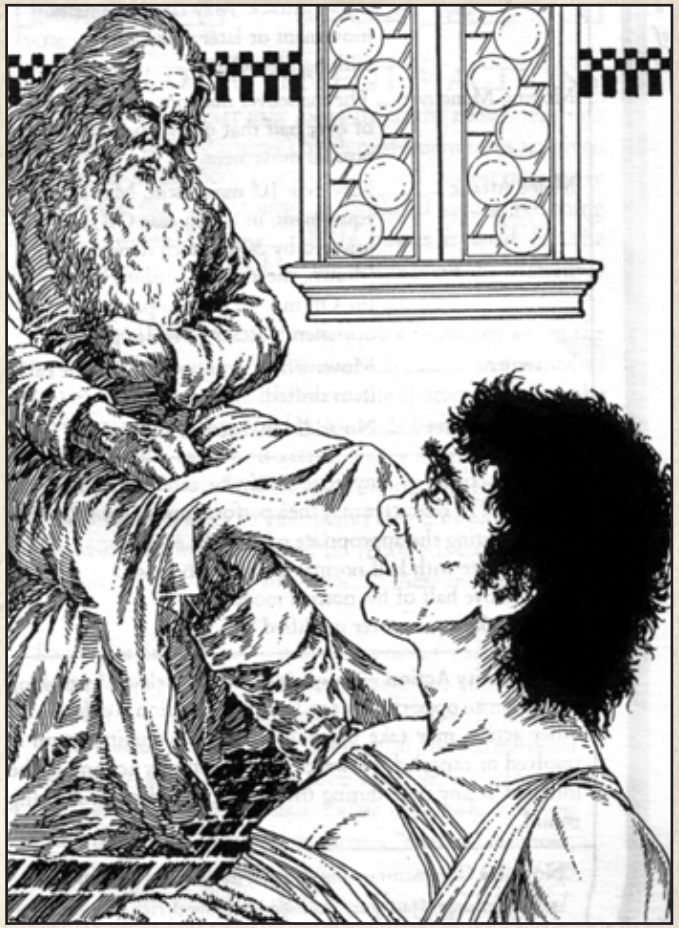
olsada oyunun temeli; ICE'ın Rolemaster sistemi. Bu durumda hemen belirtmeliyim ki Rolemaster kesinlikle yeni başlayanlara önerilen bir sistem değildir! Zira zorlayıcı kuralları ve bolca özel tablosu vardır. Piyasada kinayeli olarak "Chartmaster" ve "Rulemonster" olarak da anıldığı olmuştur. Kısacası nasıl Tolkien eserleri fantezi edebiyatına giriş için yeni başlayanlara tavsiye ediliyorsa "tam tersi" durum rol yapma oyunlarına giriş açısından bu sistem için geçerli!

Karakterlerin alışılagelmiş şekillerde Strength(STR), Agility(AG), Constitution(CO), Intelligence(IG), Intuition(IT) ve Presence(PR) adlı nitelikleri bulunmakta. Tüm nitelikler ve yetenekler 1 ila 100 (bazı durumlarda bu 100 puanı da geçebiliyor) arasında bir değeri oluyor. Puan ne kadar yüksekse o nitelik ya da yetenek o kadar iyi oluyor. Bu puana direk bağlı olan bir bonus puan mevcut. Örneğin; 25 ila 74 puan arasu +0 bonus sağlarken 75 ila 89 arası +5, 90 ila 94 arası ise +10 bonus sağlıyor. Bu bonuslar ırklardan gelen bonuslarla birleşerek ilgili niteliğin toplam bonusunu elde ediyoruz. Örnek vermek gerekirse; Hobbitler -20 STR, +15 AG, +15 CO, +0 IG, -5 IT, -5 PR alırken Noldo Elfler +0 STR, +15 AG, +10 CO, +5 IG, +5 IT, +15 PR bonus alıyorlar. Nitelik denemeleri ise ilk etapta çok basit. Bir 100 kenarlı zar atıyorsunuz ve ilgili niteliğinizin bonusuyla topluyorsunuz. İşte sistemin zorluğu burada başlıyor. Çıkan sonuç için ilgili tabloya bakarak sonucun ne olduğunu öğrenmeye çalışıyorsunuz. Gerçekçiliği yükseltmek için kullanabileceğiniz seçenekli tablolar da var sistemde.

Yetenekler ise kendi içlerinde Movement & Maneuver, Weapon, General, Subterfuge, Magical ve Secondary Skills başlıkları altında toplanmış. Çalışma mantıkları ise tıpkı az önce anlattığım şekilde. Bunun yanında savaş sistemi de benzer bir mantıkta çalışıyor. Tek farkı; zarla birlikte toplam rakamdan rakibin ilgili savunma puanının çıkarılıyor olması. Bu noktada diğer sistemlere göre ciddi bir diğer farklılık da ortaya çıkıyor: Oyunda alışılagelmiş "hitpoint" sistemi yerine rakibin savunmasını kaçla geçtiğinizi kıyaslayabileceğiniz, saldırının türüne göre hazırlanmış tablolar mevcut. Ayrıca "fumble" ve "critical" durumlarında ne olacağını gösteren çok detaylı tablolar da var. Bu arada her silah için detaylı istatistik tabloları olduğunu da belirtmeden geçemeyeceğim.

Oyunda seçeceğimiz meslekler ise; Warrior, Scout, Mage, Animist, Ranger ve Bard'dan oluşuyor. İçerikleri daha çok bazı yeteneklere belli puanlar vermekten ibaret. Rol yapmanıza katkıda ne kadar bulunduklarını söylememe gerek yok elbette. Karakterleri sıfırdan hazırlamaktansa ilk oyunlarda kitap içindeki hazır şablonları kullanmak daha bir mantıklı olacaktır diye düşünüyorum. Şablonlar ırk, meslek ve yetenek seçimleri olarak makul içerikler sunmakta.

Sistem o kadar detaylı ki; burada tamamından bahsetmek neredeyse imkansız. Ama anahtar kelimenin "gerçekçilik" olduğu tüm fanlar tarafından kabul edilen bir durum. Fanlar demişken Amerika'da "MerpCon" adıyla her yıl Temmuz'un son haftası 3 gün boyunca oldukça kapsamlı bir convention düzenlendiğini ve bu sistemin de orada kullanılan altı sistemden biri olduğunu belirtmek isterim. Son olarak da kitabın illüstrasyonlarının çok hoş olduğunu yazarak tanıtım yazımı noktalıyorum.



Mouse Guard

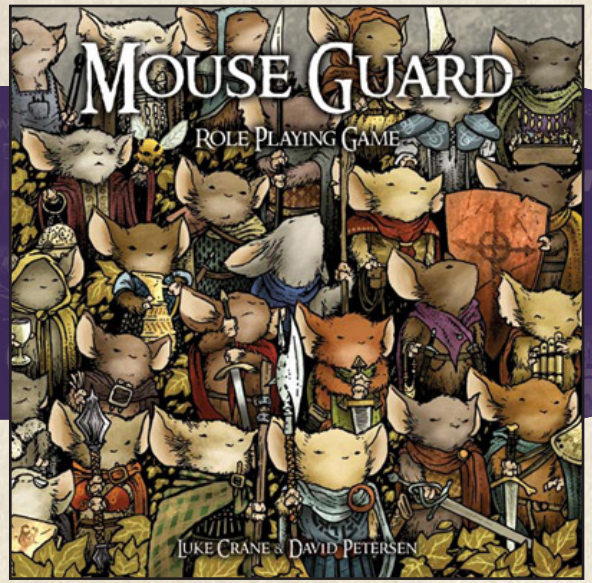
Tasarımcı: Luke Crane, David Petersen

Yayıncı Kuruluş: Archaia Studios Press

Sistem: The Burning Wheel

Çıkış Tarihi: 2008

Tarz: Orta Çağ / Düşük Fantezi



Tufan DİŞLİ

Sizce akıllı farelerden oluşan bir Orta Çağ toplumunun koruyucularından biri olmak nasıl bir duygu olurdu? Öğrenmek istiyorsanız Mouse Guard dünyasına hoşgeldiniz! Şimdi yanınıza biraz peynir alın ve beni takip edin...

"Indie", "ENnie" ve "Origins" ödüllü Mouse Guard RPG, David Petersen'ın çocuk zihninden doğup zamanla olgunlaşan ve çocuklara hitap etmesi planlanan bir iş iken, büyük küçük herkesi kendisine hayran bırakan "Eisner" ödüllü Mouse Guard çizgi romanlarının ve Luke Crane'in "ENnie" ve "Outie" ödüllü the "Burning Wheel" Sistemi'nin bir araya gelmesiyle ortaya çıkan bir rol yapma oyunudur.

Kitabı kurcalamaya başladığınız anda doğrudan bir Role Playing -101 havasıyla karşılaşıyorsunuz, ciddi ve bir o kadar da çekici bir dil kullanımıyla sizi okumaya ve öğrenmeye teşvik ediyor Mouse Guard. Bir Tom & Jerry, Mickey Mouse ya da Speedy Gonzales beklemeyin! Zira buradaki dostlarımız bir toplumun varlığının yegâne teminatı. Çizimler ise çizgi roman serilerinden alıntı ve o çarpıcı tarzı ile sizi hızlı bir şekilde havaya sokuyor. Zaten hangimiz bu ufak kahramanların maceralarına kayıtsız kalabiliriz ki?

"Ne ile savaştığın değil, ne için savaştığın önemli!"

Oyunun sistemi ve mekaniğini adım adım özetleyecek olursam: Öncelikle muhafız faremize karizmatik bir ad seçerek başlıyoruz ve peşinden yaşını, kürk rengini, ebeveynlerinin isim ve mesleklerini, kendisini yetiştiren zanaatkârı, dost ve düşmanlarını, akıl hocasını, muhafız seviyesini, pelerin rengini, görev hakkındaki düşüncesini, görev dahilindeki hedefini ve karakterle artık özleşleşmiş olan içgüdüsel halini karakter kağıdına yazarak devam ediyoruz. Bunları takiben küçük faremizin oyun içinde zaman zaman mücadele edeceği 0 ile 7 arasında değişen "Nature", 1 ile 6 arasındaki "Will" ve "Health", 1 ile 10 arasındaki "Resources" ve "Circles" değerleri belirlenir.

Bu değerlerin ne işe yaradığını kısaca belirtmem gerekirse; Nature, faremizin daha bir insansı mı yoksa faremsi mi davrandığını belirler ki; insan gibi davranan bir muhafız tüm tehlikeleri göze alıp en olmayacak durumda ortalığın tozunu attırırken, hayvani doğasına kapılmış bir muhafız ise daha ilk karşılaştığı tehlikede ortamdan sıvışmaya çalışacaktır. Will, faremizin zihinsel direnci ile uyum ve adaptasyonunu, Health, fiziksel gücü ve vücut sağlığını belirler. Resources ise aslında ihtiyacınız olan şey için tam olarak nereleri kurcalamanız gerektiğini bilmenizi sağlarken, Circles da faremizin geçmişi ve çevresiyle olan ilişkilerini ve bağlarını kullanabilmesidir.

Skill kısmına gelirsek; Faremiz başlangıçta "Administrator", "Archivist", "Cook", "Deceiver", "Miller", "Smith", "Weaver" benzeri tam 34 yetenekten 12 tanesiyle başlayıp, en fazla 24 tanesine sahip olabiliyor. Bunun yanında "Wise" ise bir konudaki ustalığını belirliyor, "Weasel-wise" olan bir fare, gelinciklerle ilgili pek çok bilgiye sahipken, "Winter-wise" olan bir fare, kışın nasıl hayatta kalınabileceği üzerine engin bilgilerle donanmış oluyor. Traitler ise "Fearful", "Fearless", "Stoic", "Stubborn" gibi toplamda 50 tane ve karakterin özgünlüğü ile özelliklerini belirlemekte kullanılıyor.

Mouse Guard, 6'lık zarlarla oynanırken kullanılacak sayı adedi gereken yeteneğinize göre belirleniyor. Lehinize durumlarda ekstradan zar eklenirken, aleyhte durumlarda ise zar eksiltiliyor. Zarlar; 1 kötü, 2 çok az, 3 idare eder, 4 iyi, 5 harika, 6 ise usta olarak kabul edilirken, 1, 2 ve 3 Korkak, 4, 5 ve 6 ise Başarı olarak adlandırılıyor.

"Görevi halletmesi için herhangi bir fareyi gönderin, iş hallolabilir ya da hallolmayabilir. Görevi Muhafız'a verin, tamamlanmasını ölüm bile engelleyemez!"

Şimdi de gelelim Mouse Guard'ın konusu ve

öyküsüne; bir süre önce Gelinciklere karşı verdikleri özgürlük mücadelesini kazanan farelerimiz, Bölgeler (The Territories) denilen Orta Çağ Avrupası'nı andıran bir dünyada yaşıyorlar. Yaşadıkları coğrafyanın doğal zorlukları, komşuları olan yırtıcılar ile Doğa Ana'nın onlara hazırladığı sürprizlere karşı direnip hayatta kalmaya ve medeniyetlerini sürdürmeye çalışıyorlar. Dünyanın en küçük canlıları olmalarının getirdiği dezavantajlarla birlikte hayat onlar için oldukça zorlu ve tehlikeli. Bu noktada fareleri korumak için Orta Çağ şövalyeleri misali Mouse Guard düzeni ortaya çıkıyor.

Mouse Guard'ların pek çok görevi mevcut, ancak başlıcaları; Fare toplumunu korumak, Bölgeler'in güvenliğini sağlamak, yeni güvenli yollar keşfetmek, vahşi hayvanları ve fareler için tehlike yaratan her şeyi uzak tutmak, önemli mesajların iletilmesi. Muhafızların bu zorlu görevde silahları ise yine boylarına uygun olarak epey küçük gereçler olmakla birlikte, bazen bir olta kancası ile dahi rakiplerine kök söktürebilmekteler.

"Bizler muhafızlar olarak türümüzün kutsallığını, soydaşlarımızın özgürlüğünü ve atalarımızın onurunu korumak için her şeyimizi ortaya koyuyoruz. Bilgi, kılıç ve kalkan ile bu görevleri yerine getiriyor, tek bir fare için diğerlerinin ihtiyaçlarını görmezden gelmiyor, kendimizi diğerlerinden üste koymuyoruz. Çoğunluğun iyiliğinden daha az olmayan bir amaç için çabalıyoruz."

Birbirleriyle ilişkili ama bağımsız şehir devletlerde yetişen farelerimiz hayatlarına ilk olarak ailelerinden edindikleri bilgilerle başlıyor. Daha sonra Fare Muhafız olmaya karar verip Muhafızların merkezi ve Bölgelerin gayri resmi başkenti sayılan Lockhaven şehrine yerleşip, hizmetine verildikleri zanaatkârın yanında ilk bilgilerini öğreniyorlar. Akabinde Acemipati (Tenderpaw) unvanıyla bir devriyenin parçası oluyor ve maceracılık hayatlarına başlıyorlar. Kazandığı başarılar, fare doğasını kontrol altında tutması ve bununla birlikte en önemlisi hayatta kalma yeteneği sayesinde zaman geçtikçe Acemipati Faremiz, önce bir Muhafız Fare'ye (Guard Mouse), ardından bir Devriye Muhafızı'na (Patrol Guard), hatta Devriye Lider'ine (Patrol Leader) dönüşüyor. Eğer komuta kabiliyetleri yeterince gelişir, hayatta kalmayı da bir meziyet haline getirebilirse Muhafız Yüzbaşı'lığına (Guard Captain) kadar yükselebiliyor.

Farelerimizin düşmanlara şöyle bir göz atacak olursak oldukça kalabalık bir liste ile karşılaşıyoruz. Başta gelincikler olmak üzere her türlü yırtıcı hayvan düşmanımız! Yılanlar, kurtlar, tilkiler, baykuşlar, yengeçler, kaplumbağalar, yarasalar, kunduzlar, köstebekler, semenderler, rakunlar, kokarcalar, porsuklar ve daha niceleri! Doğa Ana ise bir diğer düşman; Yaz mevsiminin aşırı sıcakları, kış mevsiminin toprağı tarım yapılamaz hale getiren soğukları ve sonbaharın yağmurları... Belki biraz bahar da rahat edebilirlerdi ama kış uykusundan uyanan aç hayvanlar da o rahatın içinde etmeyi çok iyi beceriyorlar!

Sonuç olarak; efsanevi bir fabl yaratabileceğiniz Orta Çağ romantizmi ile dolu harika bir oyun bu!

Mutants & Masterminds 2nd Edition

Tasarımcı: Steve Kenson

Yayıncı Kuruluş: Green Ronin Publishing

Sistem: Geliştirilmiş d20 OGL

Çıkış Tarihi: 2005

Tarz: Süper Kahraman

Serkan ÖZAY

Mutants & Masterminds (kısaca M&M ya da MnM) şu ana kadar birden çok defa ENnie ve Pen & Paper ödülü almış bir süper kahraman rol yapma sistemidir.

Sistemin yaratıcısı Steve Kenson daha önceleri Aberrant, Champions, DC Universe, Marvel Super-Heroes Adventure Game, Shadowrun ve Silver Age Sentinels gibi belli başlı bilim kurgu / süper kahraman üsluplu sistemler için eklentiler hazırlıyordu. Aslında Kenson, 90'ların sonunda yeni bir süper kahraman sistemi üstünde çalışmak üzere bir takım anlaşmalar yapmış, fakat bazı talihsizlikler sebebiyle projesi taslak aşamasından öteye gidememişti. Ta ki Green Ronin Publishing başkanı Chris Pramas kendisinden OGL d20 System üstüne kurulu bir süper kahraman sistemi hazırlamasını isteyene kadar.

Yapılan çalışmalar ardından 2002 yılında M&M 1st Edition yayına girmişti. M&M 1st Edition yayınlanan destek kaynaklarla üç yıl kadar yayın hayatını sürdürdü. Nihayet çok daha olgunlaşmış bir sistem olan M&M 2nd Edition, o yılki GenCon'da ilk tanıtımı yaparak Ekim 2005'te yayın hayatına geçti.

OGL d20 System üstüne kurulu M&M, bazı noktalarda keskin çizgilerle bildik d20 sistemlerinden ayrılıyor. Bunlardan en önemlisi; sistemin Hit Point kullanmaması!

Sisteme Fortitude, Reflex ve Will save sistemine ek olarak Toughness adlı yeni bir save eklenmiş. Bu save, hasarlara karşı karakterin direncini belirliyor. Karakterin aldığı zararın basit bir sıyrık mı yoksa derin bir yara mı olarak ele alınacağına Toughness save sonucu karar veriyor.Atılan yirmilik zarın Toughness ile toplanmış hali saldırganın verdiği zararın sabit bir DC olan 15'le toplamıyla kıyaslanıyor. Bu iki sayının birbiriyle kıyaslanması ise alınan hasarı belirliyor. Gereken sayıyı tutturan savunmacı hiç zarar almayabiliyor. Tutturamamanın cezası ise DC'yi kaçla kaçırdığınıza bağlı olarak değişkenlik gösteriyor. Kısacası sistem zor da olsa rakibi tek bir darbeyle saf dışı bırakabilmeyi sağladığı gibi hiç zarar almadan saldırıdan kurtulabilmesini de sağlıyor.

- Toughness save dışında sistemin klasik d20 System'e getirdiği diğer yenilikler özet olarak aşağıdaki gibi sıralanabilir.
- Karakter yaratmanın sınıf sistemine göre değil, puan bazlı olması. Karakter yaratımında limitlerin sadece hayal gücüyle sınırlı olması,
- Yine aynı puan sistemiyle insanüstü güç ve yeteneklerin hazırlanabilmesi,
- Strength ve Dexterity gibi yetenek skorlarının saldırı ya da savunma puanlarına eklenmemesi, bu skorların ayrıca alınmak zorunda olması,
- Sistemin sadece 20'lik zar kullanması. Dolayısıyla savaşlarda saldırganların verdikleri hasarın zarla belirlenmeyip sabit olması,
- Sistem içerisinde XP ve Level gibi kavramların bulunmaması. Power Level adı verilen sınırın sadece karakter yaratımında rehber olarak kullanılması,
- Extra Effort ve Hero Point seçenekleriyle normal limitleri geçici olarak aşabilme ve en umutsuz durumlarda bile günün kahramanı olabilme şansı tanınması,

Puan bazlı karakter yaratma sisteminin ne kadar esnek olduğunu anlatmak için kelimeler bulabilmek gerçekten çok zor. Klasik sınıf sistemli RPG'lerden sonra sudan çıkmış balığa dönmemek elde değil. Tam olarak hayalinizde canlanan karakteri hazırlayıp ona istediğiniz yetenek ve güçleri verebiliyorsunuz. Tek limitiniz Gamemaster'ın belirleyeceği Campaign Power Level'in öngördüğü bir kaç limit dışında kafanızdaki karakteri tam olarak hazırlayamamanız için

hiç bir sebep yok! Tek limit: Hayal gücünüz!

Savaşlarda klasik d20 System'in getirdiği dinamizime ek olarak M&M'in en belirgin kuralı olan Toughness'ın getirileri kendini hemen belli ediyor. Pek çok RPG sistemine, hatta üstüne kurulu olduğu d20 OGL sistemine kıyasla çok daha kısa ve heyecanlı geçen savaşlar Hero Point ve Extra Effort adlı M&M'e has kurallarla daha da renkli hale geliyor. Extra Effort karakterin yorgun düşmesine sebep olan fakat aynı zamanda güçlerinin limitleri zorlamasını sağlayan bazı olanaklar tanırken Hero Point ise zarların belirlediği şansa dayalı bazı talihsizlikleri ortadan kaldırmaya ve iyi fikirlerin kötü zarlar altında ezilmemesini sağlamaya yarıyor. Hero Point'in bir diğer kullanımı ise sadece bir turluğuna da olsa belli bir karakter özelliğini (feat) var gibi oynayabilmek.

Sistem teorik olarak tamamen tek bir kitap kullanılarak oynanabilecek şekilde ayarlanmış. İçerikte sistemin anlatıldığı bölümler haricinde kullanıma hazır kahraman ve düşman modelleri de var. Bu modeller (orijinal adıyla archetype) sistem kullanılarak yaratılabilecek yüzlerce, hatta binlerce karaktere sadece bir kaç örnek. "Süper kahraman" dendiğinde ilk akla gelen bir kaç karakterin benzerleri (Superman, Batman, Dr. Strange, Flash, Hulk vb.) model olarak konulmuş Aynı zamanda içinde doyurucu sayılabilecek detayda genel çizgi çoman tarihçesi içeriyor. Çizgi roman tarihçilerinin 30'lu yıllarda Golden Age adıyla başlangıcını belirledikleri ve akabinde Silver, Bronze, Iron ve Modern olarak birbirinden ayrılan çizgi roman dönemleri ve bu dönemlerin M&M oyunlarında ne gibi yansımaları olabileceği ortalama bir detay seviyesinde anlatılmış.

Sistemi destekleyen yirmi civarı resmi eklenti kitaplarının yanında M&M Super-Link adı verilen bir ücretsiz lisans sistemi sayesinde 1st Edition itibariyle elliden fazla dış kaynaklı eklenti kitabı yayınlanan M&M için kısa geçmişine göre oldukça geniş bir eklenti arşivi olduğunu söyleyebiliriz.

Ayrıca M&M süper kahraman üslubu dışında bilim kurgu ve fantezi tarzında da oldukça iddialı bir sistem olamaya çalışıyor. Ağustos 2007 yılında yayınlanan "Paragons" adlı ikinci resmi campaign setting tamamen 4400 ve Heroes gibi dizilerin atmosferinde oynanabilecek alternatif bir üslubu kullanıma sunuyor. Eylül 2009 yılında yayınlanan "Mecha & Manga" ise manga üslubunda öneriler içeriyor. Mayıs 2008'de yayınlanan "Book of Magic" ve Temmuz 2009'da yayınlanan "Warriors & Warlocks" eklentileriyle M&M sistemiyle kılıç ve büyü oyunları oynayabilmek de mümkün.

Sonuç olarak çoğu RPG oyuncusunun aşina olduğu d20 OGL sistemi üstüne kurulu olduğu için öğrenmesi süreci hızlı, fakat ustalaşması biraz daha zaman alan bir sistem Mutants & Masterminds. Klasik sword & sorcery ya da high fantasy senaryolardan sıkılmaya başlamış olanlar için de güzel bir alternatif teşkil ediyor. Özellikle de çizgi roman endüstrisinin sinema filmleri ve bazı diziler sayesinde hiç olmadığı kadar göz önünde olduğu şu dönemlerde.

Wizards OGL'yi piyasaya sürerken ne öngörmüştü bilinmez, fakat bu gibi bir sistemin çıkmasına katkıda bulunmuş olması son derece sevindirici bir durum.

Mutants & Masterminds 3rd Edition

Tasarımcı: Steve Kenson

Yayıncı Kuruluş: Green Ronin Publishing

Sistem: Geliştirilmiş d20 OGL

Çıkış Tarihi: 2011

Tarz: Süper Kahraman

Serkan ÖZAY

İş süper kahraman temalı rol yapma oyunlarından bahsetmeye geldiğinde, ilk akla gelen sistem Mutants & Masterminds'tır. Bu durum tıpkı Dungeons & Dragons'un kılıç ve büyü tarzında rol yapma oyunlarında başı çekmesine benzer bir durumdur.

Yıllardır Mutants & Masterminds'ı takip eden ve oynatan biri olarak şunu itiraf etmeliyim: Mutants & Masterminds ne aynı tasarımcının elinden çıkmış Icons: Superpowered Roleplaying kadar kolay öğrenilebilen, ne yıllar önce yayınlanmış Marvel Super Heroes Adventure Game kadar orijinal, ne de birkaç yıl önce yayınlanan Marvel Heroic Roleplaying kadar gelişmiş hikaye anlatım teknikleri içermez. Mutants & Masterminds oyuncuya ne mi sağlar? İstikrar!

Mutants & Masterminds, sistem içi dengeleri ve oyun mekanikleri açısından baktığımızda, karşımıza son derece ayağını sağlam yere basan bir sistem olarak karşımıza çıkar. Bunun yanında 12 yıldır süregelen yayın geçmişi, 3 farklı sürümü ve onlarca ek kitabıyla yukarıda saydığım, yayın hayatlarına son vermiş diğer sistemlere nazaran çok daha fazla güven hissi uyandırır.

Sistemin eski sürümlerinin tarihçesinden bahsetmeyeceğim, zira Mutants & Masterminds Second Edition ile ilgili yazdığım yazının ilk paragraflarından bu konuyla ilgili yeterli bilgi edinebilirsiniz.

Third Edition'ın nasıl ortaya çıktığından bahsedecek olursak, hikaye kısaca şöyle: DC Comics, kuruluşlarının 75. yıl dönümünde yeni bir rol yapma oyunu yayınlamak istiyor ve bu konuda Green Ronin ile çalışmak istiyordu. O sıralarda yeni bir M&M için hazırlıklara başlayan Green Ronin başkanı Chris Pramas ve sistemin tasarımcısı Steve Kenson, bu fırsatı kaçırmak istemedi. DC Comics ile dört kitap için anlaşan Green Ronin, 2010 - 2011 yılları arasında söz konusu kitapları art arda yayınladı. Hemen ardından ise DC için tasarladıkları aynı sistemi kullanarak M&M Third Edition'ı piyasaya sürdü.

Özellikle bir önceki Second Edition'a aşinaysanız, kitabı alıp şöyle bir karıştırdığınızda gözünüze çarpan ilk şey; sistemin d20 kökenlerinden olabildiğince uzaklaştırılmış olması. Elbette sistemin temeli hala d20, ancak bir öncekine göre farklar artık çok daha belirgin.

Öncelikle, sistemin öncekine nazaran daha bir durum (condition) temelli olduğunu görüyoruz. Kullanılan güçlerin rakiplere nasıl etki edeceği ya da sarfedilen eforların oyuncuya ne gibi zorluklar yaşatacağı çok net şekilde kategorilendirilmiş ve anlatılmış. Hatta bu noktada bir miktar fazla detay verilmiş gibi görünse de, oyununuzda netlik sağlamak için gerekliler.

Bunun yanında ağırlık kaldırma, mesafe ve zaman ölçmek için eskiden de kullanılan tablo, çok daha kullanışlı hale getirilmiş. İki sütunun etkileşimine bakarak ihtiyacınız olan ıvır zıvır hesapları yapabiliyorsunuz. Örneğin; hız ve mesafe etkileşimiyle sahip olduğunuz uçma gücünün saatte ne kadar mesafe katedeceğini ya da ağırlık ve mesafe etkileşimiyle bir objeyi ne kadar uzağa fırlatabileceğinizi kolayca hesaplayabiliyorsunuz. Dediğim gibi; buna benzer bir tablo önceki sistemde de vardı, ancak bu seferki ileri derecede iyi tasarlanmış.

Toplam nitelik (abilities) sayısı, klasik d20 mantığından kurtarılarak 8'e çıkarılmış. Ayrıca nitelik ödüllerinin yine klasik d20'de olduğu gibi; 10 puanı geçen her iki puan için bir ödül kazandırması mantığı da geride bırakılmış. Son olarak da yetenek (skill) ve güçler (powers) bölümlerinin elden geçirilip çok daha anlaşılır olacak şekilde, zenginliklerini kaybetmeden sadeleştirildiğini de eklemek isterim.

Sistemin kuralları "zorlamak" ve gerektiğinde "etrafından gezinmek" için oyuncuya tanıdığı bazı olanaklar var: Bunlardan ilki, Extra Effort adı verilen, karakterinizin fiziksel ve ruhsal limitlerini zorlayarak

o anda sahip olmadığınız bazı avantajlar kazanmanızı sağlayan hareketler. Extra Effort kullanarak küçük ödüller almak, kaldırma gücünüzü ya da hızınızı arttırmak, sahip olduğunuz bir gücü bir tur boyunca başka bir formda kullanmak ya da zihinsel bariyerleri kırmak için irade gücünüzü zorlamak gibi işlerde kullanabilirsiniz. Diğeri ise "Hero Point" adlı, bir turluğuna oyunun mekaniklerinin etrafından dolaşmanızı hatta oyun akışına direk müdahale etmenizi sağlayan kurallarıdır. Hero Point kullanarak ise bir sahnedeki küçük detayların değişmesini sağlamak, aldığınız hasarları hızlıca iyileştirmek ya da attığınız bir zarı avantajlı olarak yenien atmak gibi muhteşem şeyler yapabilirsiniz. Bu iki oyun mekaniği sayesinde karakterinize yaptırmak istediğiniz ikonik hareketleri, zarların azizliğine ya da karakterinizin limitlerine takılmadan hayata geçirebiliyorsunuz. Böylece sistem sizi içine "hapsetmemiş" oluyor!

Green Ronin, M&M 3rd Edition'la birlikte bazı ek kitapların yayın politikasında bir takım değişikliklere gitti. "Threat Report", "Power Profiles" ve "Gadget Guide" adlı ek kitapları 0.99 USD fiyatla PDF fasikülleri halinde yayınlayan firma, kitap içeriği tamamlanınca bunları ciltleyerek piyasaya sürdü. Firma, şu anda "Atlas of Earth Prime" adlı ek kitap için de aynı yayın taktiğini kullanıyor. Bu taktiğin her bölümü benzer formatta olan ek kitaplar için hem yayıncı hem de okuyucu için oldukça avantajlı gibi görünüyor. Ek kitaplardan bahsetmişken; 2014 yazında yayınlanan Emerald City adlı kitabın kalitesinin oldukça yüksek olduğu ve M&M oynayan herkese şiddetle tavsiye edildiği de kayıtlara geçsin!

Toparlamak gerekirse: Önceden M&M ile tanışmamış olanların bir şeyi çok iyi anlaması gerekiyor: M&M ile sadece süper kahraman değil, aklınıza gelebilecek her türde oyun oynayabilirsiniz. Zira karakter hazırlama mekanikleri size her türlü esnekliği sağlıyor ve aklınıza gelebilecek hemen hemen her fikri oyun mekaniklerine dökmenize olanak tanıyor. Bu konuda tam olarak ne demeye çalıştığımı anlamak için M&M'in eski ve de yeni ek kitaplarına bir göz atmanızı tavsiye ederim. Elbette bu "esneklik" bir noktada ustalık da gerektiriyor. Sistem size hazır halde karakterler, ırklar ya da sınıflar vermek yerine bunları istediğiniz gibi oluşturabileceğiniz parçaları veriyor. Dolayısıyla sistemin rol yapma oyunlarına sıfırdan başlayanlar için en doğru seçim olmadığını üzülerek belirtmek isterim. Herkese iyi oyunlar.

Nephilim Occult Roleplaying

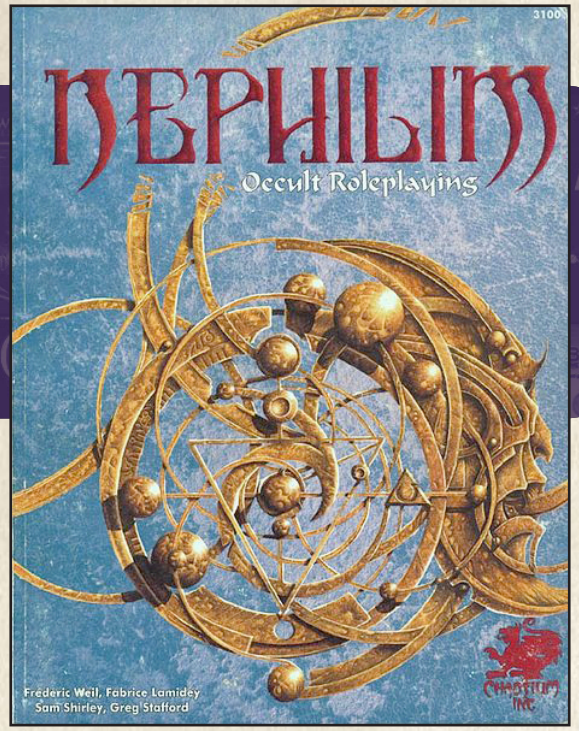
Tasarımcı: Fabrice Lamidey, Sam Shirley, Greg Stafford, Frédéric Weil

Yayıncı Kuruluş: Chaosium

Sistem: Basic Role-Playing

Çıkış Tarihi: 1992

Tarz: Okült, Modern, Tarihi



Özlem Buket DURU

Nephilim, Multisim adlı Fransız firması tarafından çıkarılmış, yoğun tarihsel ve okült öğeleri barındıran bir rol yapma oyunu. Multisim oyunu ilk çıkardığında klasik Basic Role Playing sistemine adapte etmiş. İki yıl sonra Chaosium firması oyunu İngilizce'ye çevirip tekrar basmış. Bu bizim bahsedeceğimiz versiyon, ancak Multisim'in sonradan Fransızca iki baskı daha çıkardığını eklememiz lazım.

Oyun, Nephilim'i element bazlı varlıklar olarak tanıtıyor ve tarihçelerini anlatarak işe başlıyor. Bu tarihçe yöneticiler için ders niteliği taşıyor diyebilirim, çünkü yaratılan gerçekliğe dair az detayla çok şey açıklayan, oynatmak isteyenleri sınırlamadan ilham verecek bir anlatım içeriyor. Kısaca bahsedelim.

Güneş etrafındaki beş gezegen Merkür, Venüs, Luna (Ay), Mars ve Jupiter'in kavuşumu sırasında, yedinci gök cismi yani Dünya oluşur. Dünya, zamanla beş gezegenin büyü enerjilerinin toplandığı kesişim noktası olur ve en yakınındaki Luna'nın etkisiyle ilk yaşam formları belirir. Bunlar önce basit kertenkelemsilere, sonra dinozorlara dönüşürler. Dinozorlar, aydan güç çekerek muazzam bir medeniyet kurarlar. Bedenleri alet kullanmaya müsait değildir, gereksinimlerini edinmek için düşünce gücünü kullanırlar. Uçsuz bucaksız yağmur ormanları, onların yaşam alanları ve tapınakları haline dönüşür. Güçlenirler, ancak basit zihinlidirler. Medeniyetlerini ilerletmektense, kısa vadeli zevklerin peşinden koşarlar. İlk Kalm'ler bu zamanlarda oluşur ama henüz bilinçleri yoktur.

Dinozorlar iyice tatminsiz hale gelmişlerdir, Ay'ın gücü onlara yetmemektedir. Yöneticileri Rahip-Kral Mu'nun önderliğinde, daha fazla güç çekebilecekleri yeni bir ay yaratmaya karar verirler. Başarırlar ve yaratılarına "Kara Ay" adını verirler. Ancak evrenin dengelerini ne kadar sarstıklarını anlamazlar. Kara Ay'dan daha fazla enerji çekebilmektedirler, ama bu sırada Kalm'ler bilinçlenerek büyük bir tehlikede olduklarını görürler. Hakimi oldukları beş büyü enerjisini Kara Ay'a yönelterek yok ederler. Korkunç patlama diğer ayı da etkiler ve gücünü büyük ölçüde kaybeder. Dinozorlar, ayların yokluğuna dayanamayınca nesilleri hızla tükenir. Dünya, Kalm halkına kalmıştır.

Kalm'ler, kendilerine bedenler yaparlar; eski halklar olarak bilinen Satyrler, elfler ve yüzlercesi. Enochian dilini oluştururlar. Amaçları Altın Yol'u izleyerek Agartha'ya; hiçbir fiziksel sınırın olmadığı gerçek aydınlanmaya ulaşmaktır. Başaramadıklarında tatsız bir gerçeği fark ederler. Evrenin kalbinde Güneş vardır ve Agartha için gerekli olan en büyük şey, Solar-Ka'dır. Bu, Güneş'in etkisiyle evrimleşmiş varlıklarda bulunmaktadır.

Dünya'daki yaratıkları inceleyip beden olarak kullanabilecekleri birini seçerek gelişimini sağlamak için Atlantis kıtasını yaratırlar. İnsanların ataları burada oluşur; cennet bahçesinde ilk insan meydana gelir. Bu esnada, Kalm'ler enerjilerini bu bedenlerle birleştirmeye çalışınca ilk büyük fikir ayrılığı yaşanır; evet insanları kendileri yaratmıştır, ama bedenlerini kullanmaya gerçekten hakları var mıdır? Bir kısım Kalm, Atlantis'i terk eder. Bazıları insanlara bağlanmıştır. Sonradan Prometheus yahut Loki diye adlandıracak bir Nephilim, insanoğluna yaradılışı anlatarak uyanmalarını sağlar; insanlar toplanmaya başlarlar ve ilk gizli örgütlerini oluştururlar.

İsyanlar belirirken, Atlantis'e Satürn'den gelen bir meteor düşer. Atlantis, toza dönüşerek okyanusun dibini boylar. Seller yaratan çarpışma dengeleri sarsmış ve Kalm halkının güçlerini mahvetmiştir; artık bedensiz yaşamaları mümkün değildir. Onlar artık Kalm değil, Nephilim olmuşlardır; iki arada bir derede kalmışlardır. Bu kadarla kalsa iyi, meteorun maddesi yani orichalcum beş element için ölümcüldür ve insanlar, Prometheus'tan aldıkları tüyoyla bunu keşfetmekte gecikmemişlerdir. Meteordan

silahlar yaparak Nephilimler'e saldırırlar ve çoğunu yok ederler.

Kurtuluş, Atlantis'i terk eden Nephilim'lerden gelecektir. Sürgünleri sırasında Kara Ay'dan kalan enerjileri keşfetmiş, bazı değişik güçler edinmişlerdir. Böylece akıl almaz bir şey yaparlar; kendilerini Orichalcum'a bağlarlar ve ilk Selenim'ler oluşur. Bunlar Orichalcum'a bağışıktır, insanlarla savaşarak galip gelirler. Böylece Nephilim'ler kurtulur. Ancak Selenim'ler zaferin bedelini ağır öderler. Artık hayatta kalabilmek için insanlardan sürekli Solar-Ka çalmaları gerekmektedir. Hiçbir silahın işlemediği vampir, kurt adam hikayeleri bu yüzden ortaya çıkar.

Hikaye uzuyor, ancak bildiğimiz efsanelerin kurguya ne kadar ustaca yedirildiklerini gösterebilmek için böyle detaylı yazdım.

Nephilimler eski Mısır zamanında insanların çoğu tarafından unutuldular, ancak Atlantis'ten kalan gizli örgütler varlıklarını korudular ve Nephilimleri avlamaya devam ediyorlar. Ne kadar tarih, sembolizm, okült biliyorsanız oyundan o kadar keyif alırsınız.

Okült bilmeyen Nephilim oynayamaz diye düşünmeyin, içinde gizli örgütlerin, Nephilim ve Selenimlerin geçtiği bir aksiyon hikayesi yazılabilir, ama oyuncuyu sembolizmle büyü yaptıracak kadar bilinçlendirmeyi tek atımlık bir oyuna uyarlamak kolay değil.

İnsan dostu bir Nephilim oynayabilirsiniz, gizli örgütler tarafından kovalanmış, önyargılı bir varlığı da canlandırabilirsiniz. Eski Mısır'dan günümüze kadar herhangi bir tarihi arka plan kullanabilirsiniz.

Biraz oyunun benzersiz (en azından çıktığı tarihte) özelliklerinden söz edelim; Bir Nephilim karakter kağıdını elinize aldığınızda çift skor hanesi

göreceksiniz. Bir tanesi Nephilim'in yetenekleri, diğeri ele geçirdiği bedenin yetenekleri için. Nephilimler'in sahip olduğu büyü enerjisine Ka denir, dominant elementi hangisiyse en yüksek Ka puanı onundur, zıt elemente karşı dikkatli olması gerekir; bir ateş Nephilim'i tsunamiye maruz kalırsa çözülebilir. Bir Nephilim'in oluşması için Nexus gerekir; gezegenlerin büyü enerjilerinin kavuşumu sırasında Nephilim doğar ve hiçbir kavuşum aynı değildir. Bunu burçlar gibi düşünebilirsiniz, nasıl doğum tarihlerimize göre güneşle ay burçlarımız farklıysa, bir Nephilim'in dominant, majör, minör elementleri farklıdır. Nephilim'in dominant Ka'sı arttıkça, metamorfozu başlar ve elementine göre mitolojik bir varlığın şeklini alır, vücut değişime girer, insanlardan kendini saklayamamaya başlar. Nephilim güçlerini kullandıkça puan alır (bu puanları kaybedebilir) 20 puanı tamamladığında o elementle ilgili metamorfoz geçirir; saçları alev olur, dili çatallaşır, derisi pullanır, hatta deri değiştirebilir.

Nephilim'inizi yaratırken en eğlenceli kısım geçmiş hayatlarını belirlemektir. Binlerce yıllık enerji varlığından bahsediyoruz, elbet başka bedenlerle münasabeti olmuştur. Nephilim'iniz zamanında çok etkin bir figür, hatta efsanevi biri olabilir .

Nephilim'de üç büyü tipi vardır; Sihirbazlık, Çağırma, Simya. Sembolizme hakim olduğunuz, nasıl çalıştığını anladığınız ve oyun yöneticisini ikna edebildiğiniz sürece istediğiniz sihir manipülasyonunu yapabilirsiniz. Büyü konusunda son derece açık bir sistem söz konusu. Oyundan gerçekten keyif almak istiyorsanız, elinizi taşın altına koymalı ve biraz Hermetizm, Kabbala vs. okumalısınız.

Nephilim, hem aksiyon meraklılarının, hem de kitap kurtlarının seveceği, oyuncuya istediği mitolojik yaratığı oynama özgürlüğünü veren ilginç bir oyun, özellikle okült meraklılarının mutlaka göz atmalarını öneririm.

Ninja Burger 2nd Edition

Tasarımcı: Michael Fiegel

Yayıncı Kuruluş: Æthereal FORGE

Sistem: Prose Descriptive Qualities (PDQ)

Çıkış Tarihi: 2006

Tarz: Modern / Humor

Melih DEMİR

Ninja Burger - 101

"AAA Service: Anyone, Anytime, Anywhere!"

Ninja Burger, dünyanın tek fast food dağıtımı yapan ninja oyunudur. Michael Fiegel tarafından, 2006 yılında piyasaya sürülen bu çılgın oyun PDQ sistemini kullanan, basit ve eğlenceli bir oyun.

Oyunda, Ninja Burger adı verilen bir fast food dükkanında çalışanları oynuyorsunuz. Fakat isminden de anlayacağınız üzere, siz bir Ninjasınız! Ve göreviniz, dükkanınızdaki işleri aksatmadan yerine getirmek...

"Ninja? What the hell are Ninja!"

American Ninja 2: The Confrontation

Biraz önce dükkanınızdaki görevleri başarıyla yerine getirmekten bahsetmiştim. Bu görevler, genel görevlerin dışında, bir de her oyuncunun kendine has görevlerinden oluşuyor. Örneğin, farklı sistemlerdeki "Sınıf" mantığına benzer "Görev" mantığı mevcut Ninja Burger'da. Yani oyuncuların her biri, bu Fast Food dükkanında kendine bir rol ediniyor. Oyunculardan biri teslimat işi ile uğraşırken, bir diğeri şeflik yapıyor. Bu görevler şu şekilde; Ninja Deliverator, Ninja Chief, Ninja Navigator, Ninja Spotter ve Ninja Dispatcher.

Ninja Burger kitabınızı elinize aldığınızda, dikkatinizi çeken ilk şey, her bölümün altında, ninjalarla ilgili çeşitli filmler ya da kitaplardan çeşitli alıntılar olacaktır. Bu alıntılar, genelde bölümün içeriğine uygun olarak seçilmiş. Ayrıca, bu alıntılara ek olarak, hazırlayacağınız oyunda ya da canlandıracağınız karakterlere örnek olabilecek filmler, kitaplar ya da çizgi filmlerden de birçok örnek verilmiş.

Bu arada, seçilen görev yerlerine ek olarak Ninja Burger'ın en büyük farklarından biri de şu; Oyun Yöneticisi de, oyun partisinde bir oyuncu! Evet, Dispatcher adı verilen oyun yöneticisi, oyun içerisinde çeşitli restoranlarda olduğu gibi dışarıya gidecek siparişleri alan bir nevi sekreter görevini üstleniyor. Böylece, Oyun Yöneticisi de oyunun içine daha rahat dahil olmuş oluyor .

Tüm bu ilham kaynaklarını özümseyip kendinizi oynamaya hazır hissettiğinizde, karakter hazırlamaya başlıyorsunuz. Karakter kağıtları oldukça sade ve vermeniz gereken bilgiler de bir o kadar az. Kısacası, çok kısa bir sürede kolayca karakterinizi hazırlayabiliyorsunuz.

Elbette, belirtmeniz gerekenler arasında sıkıntı çekeceğiniz noktalarda olabilir. Ninja Burger, bu sıkıntıyı gidermek için hazır listelerden, atacağınız zarlarla size yardımcı oluyor. Bu kısımlar; İsim, Aile ismi, Klan ismi gibi bölümler. Malumunuz isim bulmak genelde her oyunda sorun teşkil eder .

Bunun dışında hazırlayacaklarınız, tamamen size bağlı. Seçtiğiniz görev yerine göre, kendinize farklı özellikler alıyorsunuz ve bunu oyunlarınıza yansıtıyorsunuz. Bu özellikler, tıpkı avantaj ve dezavantaj durumlarında olduğu gibi belirleniyor ve bunlara; Strengths & Weakness adı veriliyor. Diğer sistemlere göre, Ninja Burger özellik puanlama yerine, rütbelemeyi tercih etmekte. Yani, karakterinizin özellikleri artış gösteren puanlardan ziyade, rütbelere dayanıyor. Bu özellikler; Poor -2, Average 0, Good +2, Expert +4 ve Master +6 olarak rütbelendiriliyor.

Bu rütbeleri seçeceğiniz Quality ve Weakness'larda kullanıyorsunuz. Örneğin, Bill'in değerlerini göz önünde bulundurursak, özellikleri şu şekildedir: Master [+6] Ninja; Good [+2] Death Touch; Poor [-2] Tolerance for Dishonor; Element: Shadow

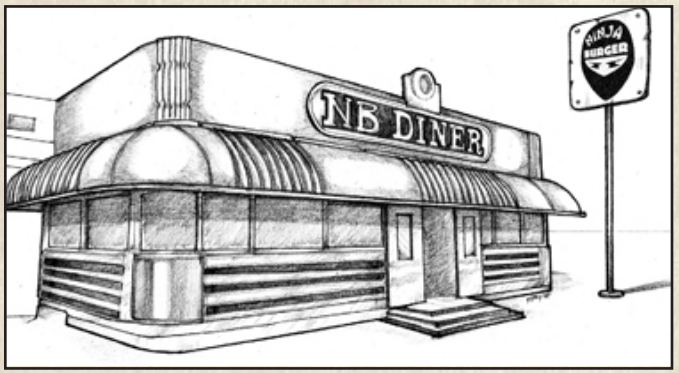
Yani, Bill ninjalık gerektiren işlerinde atacağı 2d6'lık zara +6 ekleyecek veya Onursuz davranışlar

sergilendiğinde zarlarına -2 alacaktır. Sistemimiz basitçe, bu şekilde işlemektedir ve nerdeyse her oyuncunun karakter kağıdı bu kadar temizdir .

"Guaranteed Delivery, or we commit Seppuku!"

Diğer oyunların aksine, Ninja Burger'ı farklı kılan yanlardan bir diğeri ise oyunda herhangi bir yönelim ya da kişinin ruh halini yansıtacak bir yan olmaması. Aslında, bu durum oyun içerisinde geçen; "Onur" kavramı ile çözülmüş durumda. Eğer Onur'lu bir ninjaysanız, yaptığınız hareketlerin de onurlu olması gerekir. Ve bazen geciken bir sipariş, Seppuku'yu gerektirebilir.

Oyun içerisinde karşılaşacağınız düşmanlar da en az Ninja Burger ekibi kadar eğlenceli. Karşınızda sizlere karşı savaşanlar, diğer oyunlarda olduğu gibi dünyayı istila etmeye çalışan kötü adamlar ya da korkunç yaratıklar değil. Düşmanlarınız, sizin gibi çeşitli restoranlar işleten başka işletmeciler. Örneğin, Taco satan Meksikalılar, Samurai Burger şirketi, Pizza satan Korsanlar, sizlerin siparişlerinizi çalmaya çalışan punklar ve sinirli maymunlar…



Oyun içerisindeki gerçeklik ve şiddet unsurlarının düzeylerinin belirlenmesinde kullanılan bu faktör, oyunun geçeceği dönemlere ve bu dönemlere ait özel konulara göre ayarlanmış. Örneğin, 50'li yıllarda geçen Ninja Burger başlangıç döneminde şiddet unsurları 0 ve gerçeklik değeri ise -2 değerinde. Yani, fantastik ve şiddet bakımından düşük bir dönemde geçen oyun. Kısacası, Role Play ve Powerplay denilen hadisenin oyunumuza uyarlanmış hali. Elbette, bu değerler her zaman birbirleri ile ters orantılı değil. Örneğin R.U.N olarak belirlenip, tanıtılan dönemlerde Şiddet ve Gerçeklik değeri +2, yani yüksek. Dilerseniz hazır olarak, kural kitabından edinebileceğiniz bu kısa tanıtımlı, oyunlar için kullanacağınız zaman dönemlerine ek olarak, sizler de kendi hazırladığınız zaman dilimleri için bu faktörleri, işinizi kolaylaştırmak için kullanabilirsiniz.

Oynamak için neler gerekli?

- Kural Kitabı
- İki ya da daha fazla 6 köşeli zar
- İki ya da daha fazla arkadaş
- Kağıt, kalem.
- Ayrıca; eğer elinizin altında bulunduruyorsanız çeşitli ninja eşyaları, ninja maskeleri, plastik kılıçlar.

Son olarak Ninja Burger'ı neden tercih etmeniz gerektiğini söylemek gerekirse, Ninja Burger eğlenceli, masabaşında otururken sizi sıkmayacak, arkadaşlarınızla iyi vakit geçirmenizi sağlayacak bir oyun. Üstüne üstlük, oynadığınız sıradan oyunlardan farklı bir yapısı ve mekaniği var. Eğer ninjalardan hoşlanıyorsanız ve Fast Food tüketiyorsanız ve oynarken eğlenmek istiyorsanız, Ninja Burger'ı tercih edin.

Nobilis the Essentials

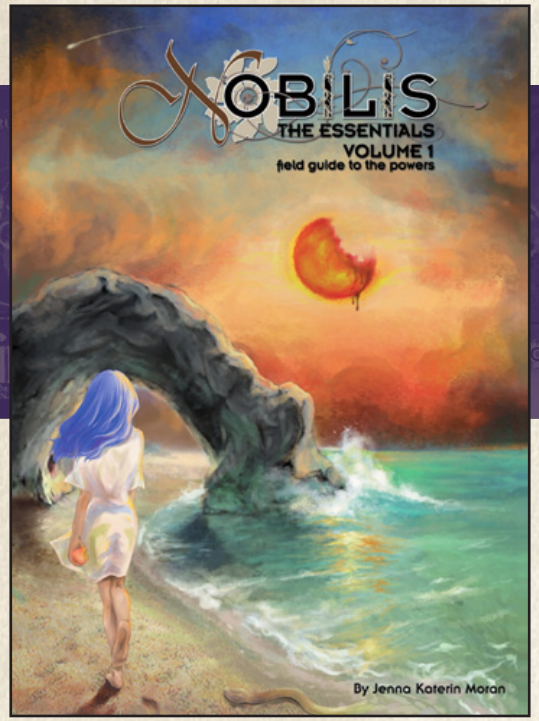
Tasarımcı: Jenna K. Moran

Yayıncı Kuruluş: Eos Press

Sistem: Karma

Çıkış Tarihi: 2011

Tarz: Okült, Felsefi



Özlem Buket DURU

Sanıyorum bugüne kadar hepimiz en az birkaç kez kendini zarla sınırlamak istemeyen oyuncularla karşılaşmışızdır; hatta bu tarzı benimsemiş bazı oyun yöneticileri de mevcuttur. Nobilis, özellikle onların ilgisini çekecek bir setting. Çünkü hem tanrısal varlıkları oynuyorsunuz, hem de zar atmıyorsunuz. Rol yapma oyunlarının eğlencesinin en az yarısının temelinin zarın belirsizliğinde yattığına inanan insanlar dahi (bir tanesi de ben oluyorum) bu ustaca yazılmış sistemi denediklerinde düş kırıklığına uğramazlar diye düşünüyorum. Oyunun dinamikleri son derece zengin ve bu tür oyunlarda sistem ne kadar basitleşirse, tecrübe gereksinimi o kadar yükseliyor. Oyunun 3 sürümü mevcut, biz 2011'de yayınlanan üçüncüsü hakkında bilgi vereceğiz.

Öncelikle, karakterinizin sembolize edeceği bir konsept seçmeniz gerekiyor. Bu herhangi bir şey olabilir; zamanın efendisi, fırtına getiren, dünyaları aydınlatan, yolların hakimi, alevlerin yöneticisi ve daha niceleri. Karakterinizin, sıradan bir ölümlüyken bu güçleri kullanabilen, hatta bu gücün kendisi haline gelen bir varlığa dönüşmesine tanıklık edeceksiniz. Seçtiğiniz konsepte göre bir Avatar'ınız var (Bu avatar konsepti, mantık olarak Mage: The Ascension'dakinden pek farklı değil) ve her Avatar, bir Imperator'a hizmet eder. Güçleriniz belirmeye başladığında, soylu bir ailenin (Familia) parçası haline gelirsiniz ve bir Imperator sizi seçip kendi enerjisini aktarmaya başlamıştır bile. Hangi Imperator'un sizi seçeceği,sizin seçtiğiniz konsepte ve kişiliğinize göre değişecektir;

- Dünyanın ideasını vücuda getirmeye çalışan Melekler,
- Cehennem'i sunakları ilan etmiş düşmüş melekler yani lanet Şeytanlar,
- Bilge oldukları kadar haşin, amansız ve insanlığı kurtarmaya çalışan kanun adamları Işığın Üstadları,
- İnsanlığın içindeki karanlık ve yok edici dürtülere bayılan Karanlığın Üstadları,
- Bize tamamen yabancı, anlamlandıramayacağımız, dünyamızı yöneten "Öz Tanrılar,"
- Bildiğimiz kainatın dışından gelen ve yabaniliğin hakimi Kaos Üstadları, Dünya'nın küllerinden çıkma, Aaron'un Yılanları; adı sizi korkutmasın, genellikle oldukça sakin ve filozof yaratılışlılar.

Nobilis evreninde, dünya Mythic ve Prosaic olmak üzere ikiye ayrılır; Prosaic (Basit, yavan) Dünya bizimkinin neredeyse aynısıdır, mesela arabanız bozulursa bir tamirciye götürmeniz gerekir. Mythic, yani hepimizin göremediği dünya ise, bugüne kadar anlatılagelmiş Peri Diyarları'ndan pek farklı değildir. Burada tamirciye götürmek yerine, arabanızı tedavi etmek için onun ruhuyla iletişim kurarsınız. Bu iki dünya daha pek çok diyara ayrılıyor ve dört Imperatum'un kurduğu bir konsey tarafından yönetiliyor.

Council of Four'u oluşturan Imperatum'ları şöyle açıklayabiliriz;

Lord Entropy: Konseyin lideri ve dünyanın hakimi ve kendisi Tecavüz, Yıkım ve Aşağılama'nın Efendisi. Sanırım nasıl bir varlık olduğunu fazla anlatmaya gerek yok, kitapta bildiğiniz her şeyden daha kötü diye tabir ediliyor .

Surolam: Bu hanımefendinin kişiliği pek bilinmez, ancak fazlasıyla gelenekçi ve değişime karşı bir tavrı vardır. İradenin temsilcisi olarak bilinir. Ona göre insanların varlığını sürdürebilmeleri için sıradan, basit kanunlar yeterlidir ve olağandışı kavramları unutmak, hepsinin hayrına olacaktır .

Ha-Qadosch Berakha: Kendisi bir "Master of the Wild" olarak tanımlanır, dünyayı kendi oyun

alanı olarak algılar, yönetimle pek ilgilenmez ve ancak kendi çıkarına oy kullanır .

Ananda: Cinayetin Imperatum'u olmasına rağmen, konseyin en etkisiz üyesi olarak kabul edilir, çünkü asla Lord Entropy'ye karşı oy kullanmaz. Tam bir güzellik abidesidir. Bazı oyuncular, Lord Entropy ile aynı kişi olabileceğini düşünürler .

Gördüğünüz gibi pek kızdırmak isteyeceğiniz türden varlıklar değiller. Nitekim Nobilis'in ana amacı; Imperator'larının istekleri doğrultusunda dünyayı zenginleştirmek ve bu esnada Zenginlik'i (Bir Noble'ın bünyesinde barındırdığı gerçeklikler bütünü) emerek yok etmeye çalışan Excrucian'larla savaşmaktır. Ancak bu sırada uymak zorunda oldukları beş emirli bir kod vardır ki, buna da Code Fidelitatis denir. Bu kodun beş maddesi;

1) Bir başkasını sevmeyeceksin.

2) Zararsıza zarar vermeyeceksin.

3) Bir hayvanın (burada sıradan insanlardan bahsediyor, zaten Nobilis, Noble kavramlarının içerdiği metaforu açıkça görüyoruz) buyruğuna girmeyeceksin.

4)Hiçbir gücü kodun adaletinin üzerinde tutmayacak ve korumayacaksın.

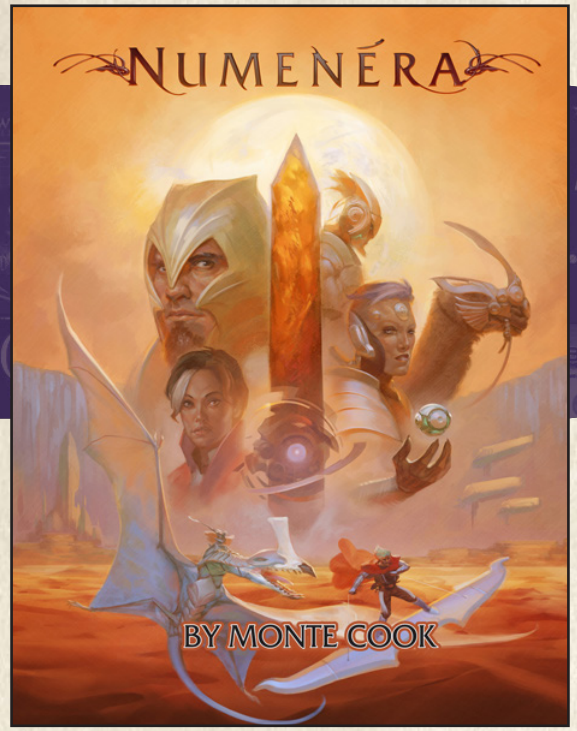
5) Imperator'unu savaşın, savaşı da kendinin üzerinde tutacaksın.

Sanırım oyunun ahlaki bakımdan ne kadar kompleks olduğunu anlatmak için bu kadarı yeterli. Bir Nobilis'in öğreneceği ilk şey şudur; yaşadığımız dünya bir yalandır. Bir tür barınaktır, kainatın acımasızlığından saklanmamızı sağlayan korunaklı bir tür kreş. Karmanın izin verdikleri altında dekore ettiğimiz bir beşik ve oyun sisteminde, ancak kendi çöplüğünde ötebilen varlıklar olduğumuzu unutmamak gerek. Tanrıların insanlardan çok daha fazla kurala uymaları gerektiği düşüncesine yabancı olmayanlarınız, oyunun hiç de kolay olmadığını anlayacaklardır.

Nobilis, puana dayalı bir sistem ve değişik puan türleri olması, özellikle karakter yaratımında işi biraz komplike yapıyor. Oyun mekaniğini çok basitçe anlatmak gerekirse, satın aldığınız yetenekleri, Miracle puanları ekleyerek, 0-9 arasında değişen zorluk sistemine göre yapmak istediklerinizi başarmaya ve dünyayı değiştirmeye uğraşıyorsunuz. Bazen Miracle puanları, Hollyhock God lakaplı yönetici tarafından veriliyor. (Hollyhock, hatmi çiçeği anlamına geliyor, hani Barış Manço'nun şarkısında geçenden) Bu ekstra puanların verilme mantığı da pek çok sistemdeki karma yahut hero point'ten farklı değil. Ancak zar olmadığı için, oyun yöneticinizin adalet duygusundan emin olsanız iyi olur .

Nobilis, fazlasıyla kavramsal bir oyun, eğer bu yönde merakınız varsa, en basitinden zarsız oyunları denemeye eğilimliyseniz mutlaka deneyin. Değişik bir alternatif için, bunu bildiğiniz mitolojik settinglere de uyarlayabilirsiniz.

Numenera



Tasarımcı: Monte Cook

Yayıncı Kuruluş: Monte Cook Games

Sistem: Modifiye d20

Çıkış Tarihi: 2013

Tarz: Kıyamet Sonrası / Fantastik Bilim-Kurgu

Alp BİLGİN

"Any sufficiently advanced technology is indistinguishable from magic." Sir Arthur C. Clarke

Numenera, 60'lar fantastik bilim kurgu estetiğini yakalama niyetiyle yola çıkmış, narrative özellikleri ile öne çıkma çabasında bir d20 türevidir. Kuralların yazımında kullanılan terminoloji sebebiyle sistem çok bilim kurgu odaklı gibi görünse de, kural değişimleri edebi türden çok sistemin kullanım kolaylığı ile ilgili. Dünya kurgusunu sevmeyen insanlar bile kural sistemini incelemekten karlı çıkacaklar. Çünkü sırf isimleri değiştirerek aynı sistemi düz fantaziye de, korkuya da, moderne de uyarlamak mümkün.

Kitapta bahsi geçen Dokuzuncu Dünya, toplu yıkıma uğramış sekiz medeniyetin artıkları üstüne kurulmuş, fantastik bir diyardır. Uzaylılar, mutantlar ve robotlar taş devrine dönmüş, ölü uygarlıkların ileri teknoloji ürünleri unutulmuş mahzenlerde sahipsiz kalmıştır.

Yeteri kadar gelişmiş teknolojinin, geleneksel büyü tasvirlerinden ayırt edilemez olduğu varsayımı, dünya kurgusunun temelini oluşturuyor. Burada bilim, sadece olağanüstünü mümkün kılmak için bir araç görevinde. Bu sebeple bilimin tasvirinde öyle aman aman çok sağlam tutarlılık beklemek pek yerinde olmaz. Hatta elemental büyünün termodinamikle ilişkisini sorgulamak kadar yersiz. Bu konuda önceden anlaşalım ki; kitabı okuyunca bazıları gibi "Lan madem cypherlar zararlı harmonik frekans yayıyor, karakterin seviyesi artınca radyason daha mı az enerji aktarmaya başlıyor? Ne ayak lan bu?" diye mühendis kesilmeyin. D&D büyücüsü nasıl sadece sabah ezberlediği kadar büyü atabiliyorsa, Numenera karakterleri de seviyeleri kadar cypher taşıyabiliyorlar.

Metaforik binanın temeli bilimle kurulduktan sonra, ilk bir kaç kat tanıdığımız ve sevdiğimiz D&D kurgusu formülüne uygun inşa ediliyor. D&D itlik-serserilik odaklıdır, masalların hazine arama ve sağı solu yağmalama kısımlarını tasvir eder. Konu ettiği dünyalar da bu amaca uygun olarak oransız miktarda yağmalanmaya hazır harabe ve bulunmayı bekleyen hazine içerir. Numenera bilim kurgu odaklı olduğu, ve bilim kurguda her şey en azından açıklanabilir olması gerektiği için dünyada 8 kere medeniyetin yükselip yok olduğu ve geride bir sürü gömülü eşya bıraktığı üstüne basa basa belirtilmiştir. Daha önceden büyü ile yükselip yokolmuş harabelerde büyülü eşya arayan kahramanlarımız, bu sefer teknolojik harikalar ve çok mantıklı açıklaması olan mucizelerle dolu bir diyarda teknolojik hazinelerin peşine düşerler.

Diğer macera odaklı fantastik diyarlar gibi burada da Dünya'da unutulmuş medeniyetlerin miras bıraktığı, keşfedilmeyi bekleyen bir kıyamet mahzen ve kayıp hazine var. Ancak temel varsayım gereği +1 alevli kılıç yerine +1 lazer kılıcı, ya da magic missile atan asa yerine lazer atan tabanca karşınıza çıkıyor, ama yine de uyandırdıkları hissiyat çok da farklı değil. Neticede iki türlü de karakterler belli bir bilgi sahasında çok ilerlemiş ve artık yok olmuş insanların ürettiği, güçlerini nadir olmalarından alan silahlara kavuşmuş oluyorlar.

Katlar yükseldikçe Greyhawk kafasından uzaklaşıp, halüsinasyon kafasıyla yazılmış mistik bilim kurguya dönüşüyor. Dokuzuncu Dünya, TSR / Wizards of the Coast basımı ana kurgulara göre çok daha fazla "olağanüstü" süsleme içeriyor. Monte Cook'un önceki işlerine aşina olanlar bunu pek yadırgamayacaktır. Dokuzuncu Dünya'da çöl ortası havada duran buz dağı ile karşılaşmanız, Forgotten Realms'e kıyasla çok daha yüksek bir ihtimal. Muhasebeci bürosunda oturmuş, sekreterlik yapan kravatlı bir ayı ile karşılaşmak ise daha az beklenmedik.

Oyunun odağı, hikaye yazma ve yazılan hikayeyi yaşama. Adam dövmek diğer skill check'lerle aynı mertebede. Taktik savaş konsepti tamamen kesilip

atılmış, taktik anlayışı "Adamla arandaki mesafe melee mi ranged mi?"den ibaret. Herkesin her savaş manevrasını kafasına göre denemesi de artık söz konusu değil. Savaş manevrası niyetine kullanılacak özellikler XP ile satın alınıyor .

Hazır XP demişken... Yaratık kesmek otomatik XP vermiyor. Güçlü bir yaratığa karşı hazırlıklı gidip keserek bir anda XP'ye doymak mantığı yok. Buna karşılık tek XP kaynağının hikaye ilerleyişi olması (halk arasında quest bitirmek de denir) genelde oyunu raya sokar, oyuncunun keşif dürtüsüne ket vurur. Bunun önüne geçmek için de sistem, oyuncuların keşiflerini XP ile ödüllendirmeyi öngörüyor. Böylece oyuncuların keşif motivasyonu, kesmek için yaratık bulmak değil, bizzat keşif ile gelen XP ödülü oluyor. Bu yeni anlayış hem daha sağduyuya uygun hem de "Abi şu andan itibaren 238379 goblini ne kadar hızlı kesersem o kadar çabuk 20. seviye olurum." anlayışının önüne geçiyor.

Numenera ile d20 kuralları neredeyse tanınmayacak kadar sadeleştirilmiş, ama kural kapsamında daralma söz konusu değil. Oyunda bütün zarları oyuncular atar ve oyun yöneticisinin belirlediği hedef değeri üstünde atmayı denerler. Karakter özellikleri ve çevre koşulları zar sonucunu değil hedef değerini değiştirir. Bu oyun yöneticisi açısından bu çok faydalı bir sadeleştirme. Zarın olasılık dağılımını aritmetik olarak hedef değeri üzerinde sağa sola çekmek yerine, sabit bir olasılık dağılımı altında hedef değerini oynatmanın oyunu nasıl etkileyeceğini kestirmek daha kolay. Oyuncular hem saldırı hem savunma için zar atar. Sonuçlar dövüşülen figüranların seviyesine göre belirlenen hedefle karşılaştırılır. En başından karakter optimizasyonu, kombat verimliliği gibi mevzulara hiç kasılmaması gerektiği için, hasar değerleri sabit. Oyunda Glaive (vuran adam), Jack (sinsi adam) ve Nano (zeki adam) olmak üzere üç sınıf var. Bu sınıflar aynı zamanda oyunun üç statına denk geliyor.

Numenera, yukarıdaki özellikleri toplu ele aldığımız zaman, Monte Cook'un oyun tasarımına dair fikirlerini özgürce ortaya koyabildiği bir ürün olarak kendini gösteriyor. Bu oyun tasarımcılığı hakkında kafa yoran insanlar için çok ilginç bir fırsat. Cook, daha evvelden çalıştığı projelerde, işverenin yerleşmiş tercihlerine ters giden fikirler ve yapılar kullanmasıyla ünlüdür. 3 sınıf, 3 stat, özellik seçimi esnek sınıf gelişimi gibi daha önceden başka yerlerde denediği fikirleri Numenera içinde toplu halde uyguladığını görüyoruz. Numeneranın başarısı, Monte Cook'un fikirlerine güvenmesi ve girdiği yola sebat etmesi ile mümkün oldu.

Son olarak sistemle alakalı uyarılara geçelim: Combat'ın sığlığı ortada. Numenera, uzun sopalarla goblin dövüp, üstüne Iron Maiden muhabbeti yapmak isteyen arkadaş çevrelerini çok saracak bir oyun değil. Karakter optimizasyonundan zevk alan, sistem bozmayı seven insanlar da tatminsiz kalacaklar. Monte abi WoD içeriğini alıp d20 ye adapte edince WoD kitlesi ne kadar burun kıvırdıysa, Numenera d20 içeriğini alıp WoD'a adapte etme kafasında olduğu için d20 kitlesi tarafında o kadar sevilmeyecektir.

OG: Unearted Edition

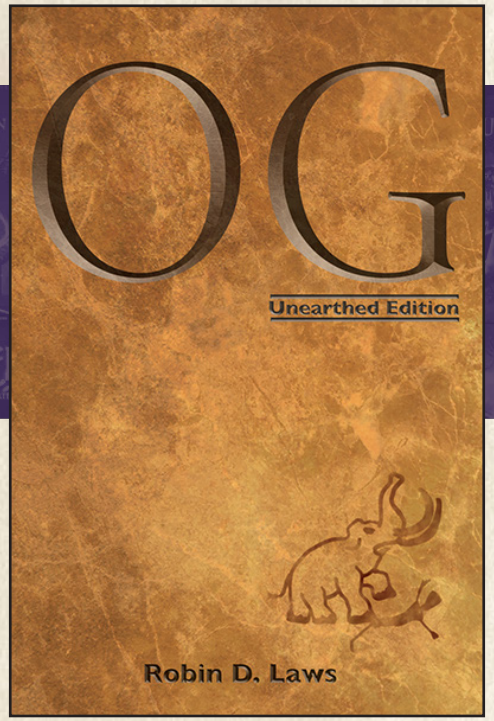
Tasarımcı: Robin D. Laws

Yayıncı Kuruluş: Firefly Games

Sistem: Kendine Özgü

Çıkış Tarihi: 2007

Tarz: Komedi



Emir EFLİ

Saatlerce süren karakter yaratma süreçlerinden ve cinayet aleti olarak kullanılabilecek kadar kalın kural kitaplarından yoruldunuz mu? Kömür kusturacak kadar karanlık oyunlardan içiniz sıkıldı mı? GM'in aniden işi mi çıktı? O zaman Og: Unearthed tam size göre!

Mağara adamısınız. Sopanız var. Kafanızın içindeki yumuşak et daha yeni çalışmaya başlamış. Kabileniz var. Başka mağara adamları var. Dinozorlar var. Dev memeliler var. Uzaylılar var. Açsanız avlanıyorsunuz, uykunuz varsa uyuyorsunuz, koşullar uygunsa türünüzün devamlılığını sağlıyorsunuz. Bu esnada çeşitli yaratıkların avı olmamaya, ininizi kaptırmamaya ve değişen coğrafik koşullara mümkün olduğu kadar uyum sağlamaya çalışıyorsunuz. Malum bunun seli var, depremi var, aniden patlayan volkanı var. Mağara adamlığı kolay iş değil.

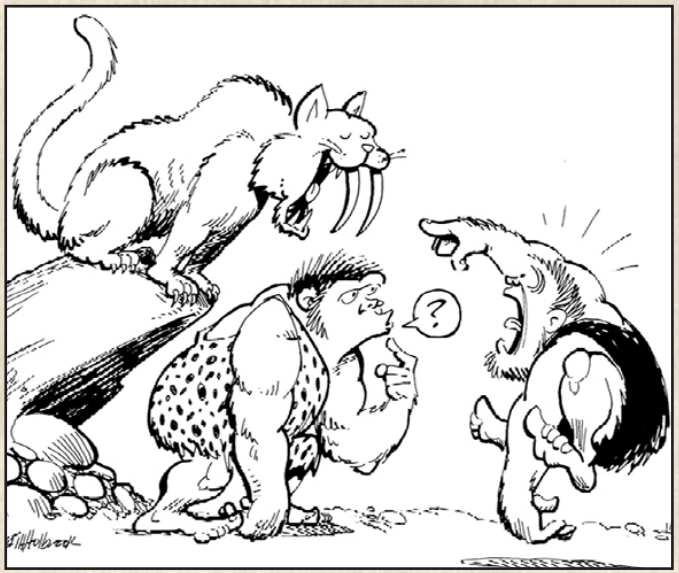
En büyük engel ise dil. Mağara adamlarınız belirli sesleri belirli anlamlarla birleştirmeyi daha yeni akıl etmişler ama çok fazla ilerleyememişler. Kabileniz sadece 18 sözcüğe hakim; karakteriniz ise bunlardan sadece 1d6+2 kadarını kullanabiliyor. Sözcükler ise You, Me, Rock, Water, Fire, Stick, Hairy, Bang, Sleep, Smelly, Small, Big, Cave, Food, Thing, Shiny, Go ve Verisimilitude (ömrümde ilk kez gördüğüm bu sözcük "ihtimal" anlamına geliyormuş. Tasarımcılar bir mağara adamının bu kadar ileri seviyede bir sözcüğü kullanmasını komik bulmuşlar diye tahmin ediyorum. Türkçe oynayacaksanız "ihtimal" demek yerine "binaenaleyh" gibi bilinmedik ve karmaşık bir sözcük daha iyi olabilir).

Oyuncular oyun yöneticisine ne yapacaklarını anlatırken istedikleri gibi konuşabiliyorlar ama karakterler arası konuşmalarda sadece seçtikleri sözcükleri kullanabiliyorlar. Diyelim ki, uyukladığınız mağara aslında aç bir ayının iniymiş ve ayı sizi kovalamaya başladı. Durumdan haberdar olmayan arkadaşlarınıza "Big Hairy Cave Smelly Me Food!" diye bağırıyorsunuz, onlar da umuyoruz ki durumu anlayıp sizle beraber kaçıyorlar.

Karakter yaratmak 5 dakikanızı alıyor. 7 çeşit mağara adamından hangisi olduğunuzu seçiyorsunuz, kullanabildiğiniz sözcükleri seçiyorsunuz, yeteneklerinizi belirliyorsunuz, saldırı savunma ve unghhhh puanlarınızı (kafanıza vurulduğunda çıkardığınız sesten dolayı adı böyle) hesaplıyorsunuz. Bitti. Dilerseniz karakterinize isim de koyabilirsiniz ama oyun içerisinde mağara adamları birbirlerine "sen" ve "diğer sen" diye seslendiğinden isimle uğraşmak çok önemli değil.

7 çeşit mağara adamı dediğime bakmayın, karakterlerin hepsi hala eli sopalı ebleh adamlar. Sadece bazıları diğerlerinden bazı konularda daha iyi. Fast Caveman daha hızlı, Strong Caveman vurdu mu ses geliyor, Banging Caveman daha sık vuruyor, Learned Caveman daha fazla yetenek seçiyor, Tough Caveman'in daha fazla "Unghhhh" puanı var, Eloquent Caveman daha fazla sözcük biliyor. Bir de Grunting Caveman var. Başı sıkıştığı durumlarda bağırıp elini kolunu salladığı zaman bazen işler esrarengiz bir şekilde onun istediği gibi gidiyor. 2 tane 6'lık zar atıyorsunuz, eğer zarlar aynı gelirse mağara adamınız mucizevi bir şekilde paçayı kurtarıyor. Eğer iki zar da bir gelirse... devamını bilmek istemezsiniz.

Yeteneklerde de basitlik hakim. Toplam 20 tane yetenek var. Oyunun başında 3 tanesini seçiyorsunuz (Learned Caveman'ler 6 tane seçiyor). Ayrıca bütün mağara adamlarınız "Run Away" yeteneğini bedavadan alıyorlar, zira kaçmayı akıl edemeyenler uzun zaman önce kabilenizden ayrıldı. Bildiğiniz yeteneklerde 6'lık zarda 3 ve üstü başarılı sayılırken diğer yeteneklerde başarılı olmanız için 5 veya 6 tutturmanız gerekiyor. Bazı yetenekleri ise (örneğin yüzmek veya ateş yakmak) bilmiyorsanız hiç şansınız yok. En eğlencelisi ise 1 atmak. Attığınız zarda 1 geldiği zaman bir anda aptallığınız devreye giriyor ve o esnada yapmaya çalıştığınız şeyi yapmayı unutup



alık alık etrafınıza bakıyorsunuz. Örneğin nehirden yüzerek karşıya geçmeye çalışırken bir anda "o kulacı nasıl atıyorduk" diye düşünürken glug glug batıyorsunuz.

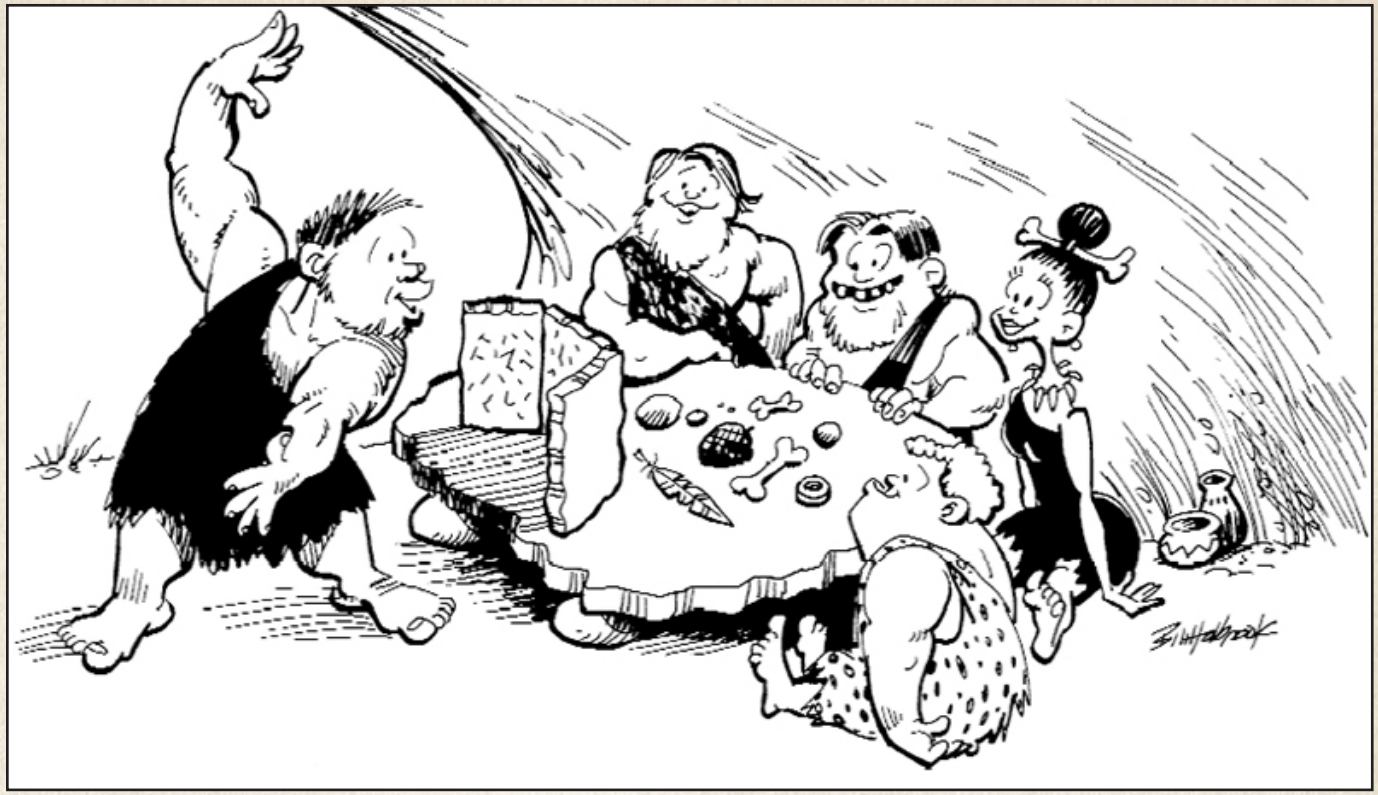
İkna yeteneğinizi sopalarla desteklemek istediğiniz anlardaysa yapmanız gereken tek şey bir adet d6 atıp attack skorunuzun üstüne çıkmak. Bu skor genelde 5, Banging Caveman iseniz 4. Kurbanınızın "Armor" veya "Evade" skoru varsa bu değerleri geçmeniz gereken Attack skoruna ekliyorsunuz. Tuttursanız kurbanınız 1 Unghhhh puanı kaybediyor (Strong Caveman'ler 2 puan indirtiyor). Taraflar Unghhh puanı bitene kadar kahramanca çarpışıp geriye puan kalmayınca yere yapışıyorlar. Olur da kazara 1 atarsanız saldırmayı unutuyorsunuz; uğruna zar attığınız saldırıyı kaçırdığınız gibi bir sonraki tur saldıramıyorsunuz. Daha taktiksel oynamak isteyenler için ekstra kurallar kitapta mevcut, hatta bazıları (elindeki sopayı kendi kafasına geçirip düşmanını korkutmak gibi) oyunu daha komik yapabilir. Bence oyunun basitliğini biraz bozuyor ama siz bilirsiniz.

Karakter gelişimi ise günün sonunda hayatta kalmayı becerebilmiş karakterlerinizin kabilelerine başlarından geçenleri anlatmasıyla oluyor. Her oyunun sonunda oyuncular oyuna damgasını vurmuş bir sahne seçiyorlar, oyun yöneticisi ise bütün karakterlere bu sahneyi özetleyen bir sözcük ve konuyla ilgili bir yetenek veriyor. Ve bu şekilde insanlık medeniyet basamaklarını yavaşça tırmanıyor.

Oyun yöneticisi olarak işiniz çok kolay. Mağara adamlarının 5 motivasyonu var: Yemek bulmak, bulunan yemek olmamak, türünün devamlılığı (kıps), başını sokacak bir mağara ve diğer kabilelere üstünlük. Ayrıca kitapta Og dünyasını kahramanlarınızla paylaşan 42 canlı mevcut. Oyuncular en basit sorunu bile karmakarışık hale getireceğinden önlerine bir sorun fırlatın ve olacakları seyredin.

Sonuç olarak Og: Unearthed öğrenmesi, başlaması, oynaması ve oynatması oldukça kolay ve pratik bir sistem. Bu esnada sistemin basitlik üzerine kurulmuş olduğunu, kural kitabının sadece 50 sayfa olduğunu ve karakterlerinizin 6da 1 ihtimalle ne yaptığını unutacak kadar aptal mağara adamları olduğunu unutmamak lazım. Sonuçta bu bir komedi oyunu, karıştıracak kuralları veya zengin hikayeleri yok. Uzun süreli campaign çıkar mı bilmiyorum ama tek atımlık convention oyunları ve arkadaş arasında doğaçlama oynamak için ideal.

Og: Unearthed Edition'ı Firefly Games'in internet sitesinden PDF olarak satın alabilirsiniz.



Paranoia XP Service Pack One

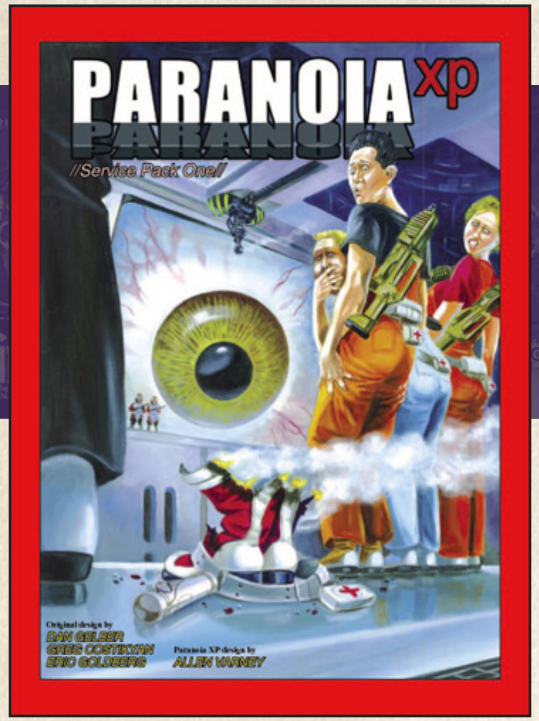
Tasarımcı: Allen Varney

Yayıncı Kuruluş: Mongoose Publishing

Sistem: d20 Custom

Çıkış Tarihi: 2004

Tarz: Komedi Bilim-Kurgu



Alp BİLGİN

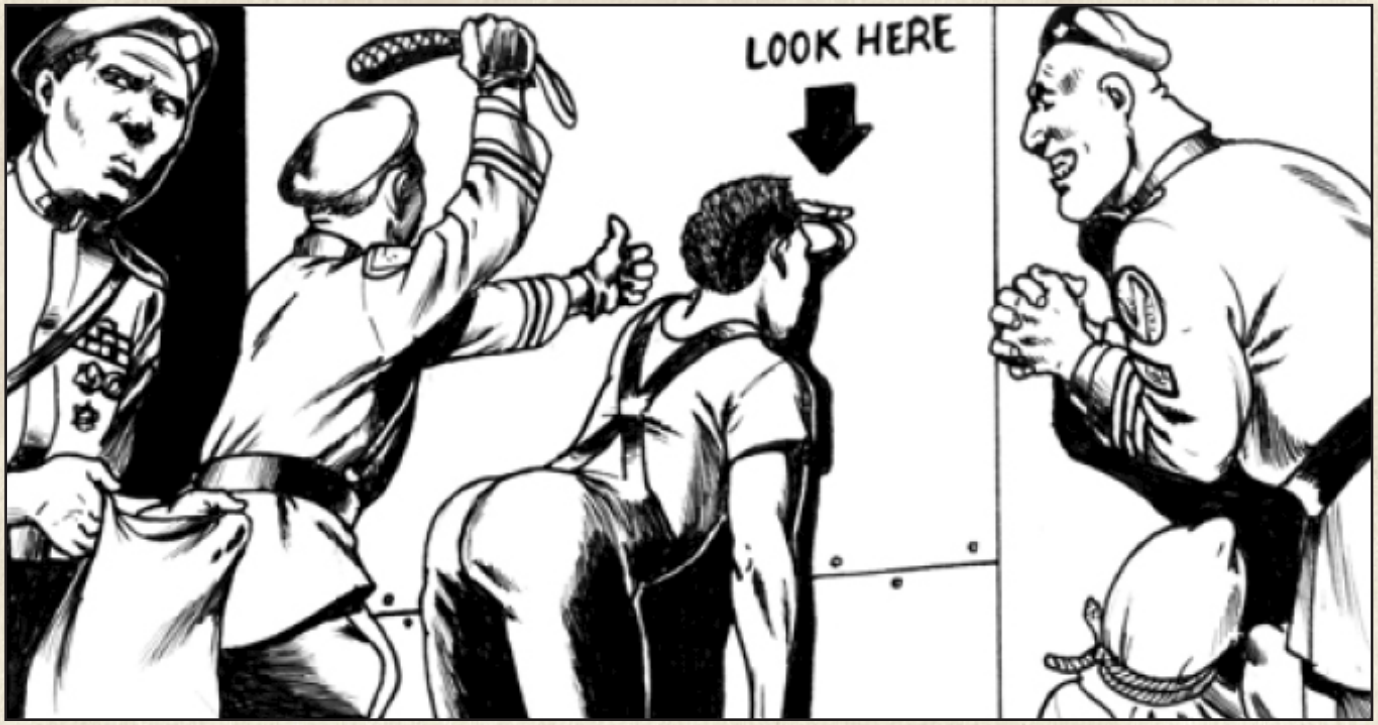
Paranoia, felaket sonrası edebiyatında sıkça karşımıza çıkan vaultlardan birinde yaşamanın zorluklarıyla ilgilidir. Oyunun içinde geçtiği Alpha Complex sakinleri, kötü sentetik yemekler, faşizan gözetleme ve sorunlu teknoloji gibi standart Vault sorunlarının yanında; paranoyak, şizofren ve şiddete meyyal bir ana kontrol bilgisayarıyla da uğraşmak zorundadırlar. Paranoia ciddi, komik veya karanlık oynanabilir; ama her oyun şekli bol miktarda hiciv içerir. Oyuncuların birbirinin kuyusunu kazması ve sosyal statülerini geliştirmek için her türlü planı denemeleri oyunun odağındadır. Bilgisayar, tam anlamıyla paranoyaktır ve bilindiği kadarıyla bir işlemcisinin çekirdekleri bile birbirlerine güvenmezler, bilgisayar tesisteki her insanı potansiyel hain olarak gördüğü için bilgisayarın gözüne girmenin tek yolu başka hainleri açığa çıkarmaktır.

Bilgisayar, çok eskiden bir hafıza sorunu yaşamış ve hafızasını yeniden tararken bulduğu Soğuk Savaş döneminden kalma Amerikan propogandalarını gerçek sanmıştır. Tesis içindeki muhtemel komünist devrimine karşı faşizan önlemler alan bilgisayar, insanları canından bezdirmiş ve tepki olarak gerçek bir gizli komünist partisinin kurulmasına sebep olmuştur. Bu yeni komünizm dalgasından esinlenen başka insan grupları da kendi gizli topluluklarını kurmuştur. Bilgisayarın bu yeni topluluklara olan sert tepkisi dev bir tepki hareketi oluşturmuş ve bütün tesis sakinlerinin en azından bir gizli gruba üye olmasını sağlamıştır. Aynı zamanda bilgisayarın klonlama ve insan üretimi makineleri yıllar önce bozulduğundan her insan küçük çaplı mutasyonlarla doğmaktadır. Bilgisayar da temel direktifleri gereği, insan genetiğini korumak için tesis içindeki her mutantı öldürmekle yükümlüdür. Doğal olarak bu koşullar altında bilgisayarın delirmesi pek de uzun sürmemiştir. Bilgisayar hala iyi niyetli olduğunu ve tesisindeki masumları, mutantlarla hainlerden koruduğunu sanmaktadır.

Paranoia'daki gizli örgütler gerçek dünya örgütletrinin ve komplo teorilerinin parodileridir. Her gizli örgütün çok iyi belirlenmiş bir amacı vardır ama dış dünya ya da geçmiş yaşamla ilgili bilgiler çok zor bulunduğundan genelde tam olarak ne yaptıklarından pek haberleri yoktur. Illuminati üyeleri kırmızı cübbelerle sürekli bilgisayarı devirip dünyayı ele geçirme planları yaparlar ama sorsan hiçbiri tesisin ana kapısının yerini bilmez.

En basit haliyle oyuncuların amacı; bilgisayarın onlara verdiği görevleri başarıyla yerine getirmektir. Bu görevler hainleri açığa çıkarmak, bakım ve onarım, kuryelik, hatta çocuk bakıcılığı bile olabilir. Bilgisayar sizden 15 fare öldürüp kuyruklarını getirmenizi isteyebilir, sorgulamadan yerine getirmezseniz buharlaştırılırsınız. Bilgisayar çok kişilikli olduğu için; tesisin kuralları ve oyunculara yüklenen görevler birbirine ters düşebilir. Bu tip problemleri tesis kurallarına karşı gelmeden çözmek yine oyuncuların sorumluluğundadır. Oyuncuların girmeleri yasak olan bir odadan, bulundurmaları yasak olan belgeleri alıp, konuşmaları yasak olan bir memura götürmeleri olağandır. Tabi ki dost bilgisayardan yardım isteyebilirsiniz ama oyuncuların bilgisayardan yardım istemektense kendilerini öldürmeleri tavsiye edilir. Bu bilgi metagame değildir, tesis sakini her karakterin bunu deneyimle öğrendiği varsayılır.

Tesiste yaşayan herkes sosyal statüsünü gösteren bir renk koduna sahiptir: Kızılötesi, kırmızı, turuncu, sarı, yeşil, mavi, indigo, mor ve morötesi sırasıyla en düşükten en yükseğe sosyal statüleri temsil eden renklerdir. Oyuncuların sahip olduğu sosyal statüye göre güç ve sorumlulukları değiştiği için oyun şekli de değişir. Kırmızılar genellikle tesis koridorlarında lazer tabancalarıyla koştururken, statü yükseldikçe verilen görevlerin amelelik kısmı azalırken politik yönleri belirginleşir, kısa sürede bilgisayarın verdiği görevin unutulması ve oyuncuların gizli görevlerinin oyunu ele geçirmesi olasıdır ve sistem tarafından özellikle teşvik edilir.

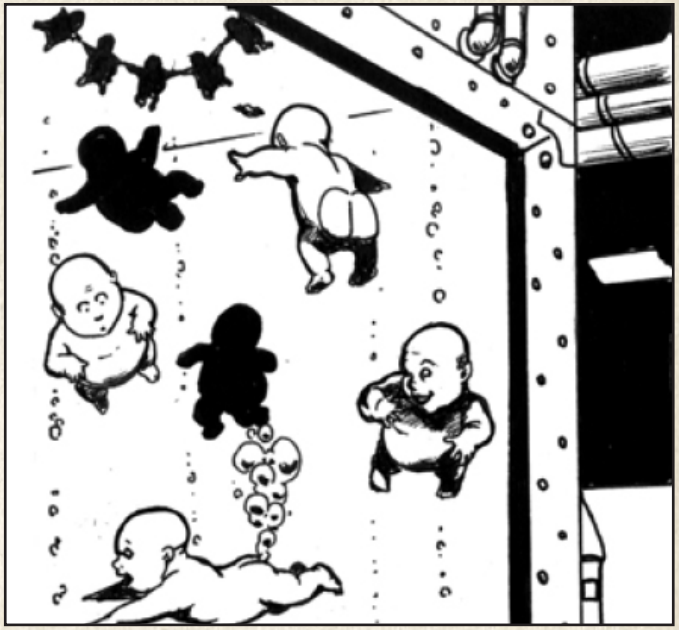


Diğer eğlenceli olamayan oyunların aksine, Paranoia oyuncuların birbirine düşmesini teşvik eder. Oyuncular birbiri hakkında suçlayıcı delil toplamalı, birbirlerine tuzak kurmalı, diğerlerinin yaptığı işin üstüne yatmalı ve birbirlerine bol bol ateş etmelidir. Eğer grup çok uyumluysa aralarına nifak tohumu sokmak GM'e düşmektedir. Ama oyuncular çok dikkatli davranmalıdır, çünkü iftira ve görevi sabote etmek çok ciddi suçlardır; grubun son hayatta kalan üyesi her iki suçtan da suçlu bulunup iki kere idam edilebilir. Bilgisayar sırf bu işlem için klonunuzu yarattıracaktır. Paranoia da ölüm çok ciddi bir sorun değildir, ölümün en ciddi olduğu oyun şekillerinde oyuncunun 6 klonlanma hakkı, uzun sürmesi planlanan oyun şekillerinde de sonsuz klonlama imkanı vardır.

Oyun sistemi, "bir d20 ile karakterin konuyla ilgili yetenek puanının altında at", cümlesiyle özetlenebilir. Atılan zarla yetenek puanının farkı yapılan işte ne kadar başarılı ya da başarısız olunduğunu gösterir. Paranoia'da karakteri belirleyen şey, karakter kağıdı üzerinde yazan bazı sayılar değil, karakter kağıdının üstünde yazan gizli topluluklar ve devlet bürolarıdır. Bu kuralın ötesi tamamen seçeneğe kalmıştır, olabilecek en yüksek miktarda eğlence için GM'lerin akıllarına gelen fikirleri üşenmeden kurala dönüştürmesi tavsiye edilir, kitaptaki seçenekler de yaratıcılığı aşınmış GM'lere yardım etmek için sunulmuştur. Kuralların dengeli, dengesiz, mantıklı veya mantıksız olması önemli değildir, tek önemli olan grubun söz konusu senaryo içinde ne kadar eğlendiğidir.

Paranoia herkesin hoşuna gidecek bir oyun değil. Oyunun özü RPG oyunlarına karşı bir tutum sergiliyor ve bu tutum oynayışa en hafif haliyle geyik olarak yansıyor. Paranoia bir geyik oyunudur, geyik bir yan etki değil tam olarak oyunun sattığı şeydir. Geçmiş sürümlerde oyunun kuralları gitgide basitleşmiş, tasarımcılar tarafından oyunun içindeki geyiğin tonu ve miktarı ayarlanmıştır. Son sürümün çok sevilmesinin sebebi de oyunda tam olarak ne kadar geyik bulunacağının ayarlanmasının GM'ler için kolaylaştırılmış olmasıdır. "Oyun oynarken çok ciddi olmalıyız!" ya da "Ben gerçekten karaktere bürünmek adeta hayalimde canlandırdığım kişi olmak istiyorum." gibi iddialarla Paranoia oynamak mümkündür, ancak çok zordur, pek tavsiye edilmez.

Aynı şekilde Paranoia neredeyse her politik görüş, ekonomik model veya sosyal yapılanmayla her an dalga geçebilir. Oyundaki asıl kötünün faşizm, panoptikon ve otoriteryen rejim olması kesinlikle başkalarına laf atmalarına engel teşkil etmiyor. Hayata dair çok güçlü görüşleri olan oyuncular bu oyunda görüşleriyle derinlemesine dalga geçildiğini görecekler ve mutsuz olacaklardır.



Pathfinder

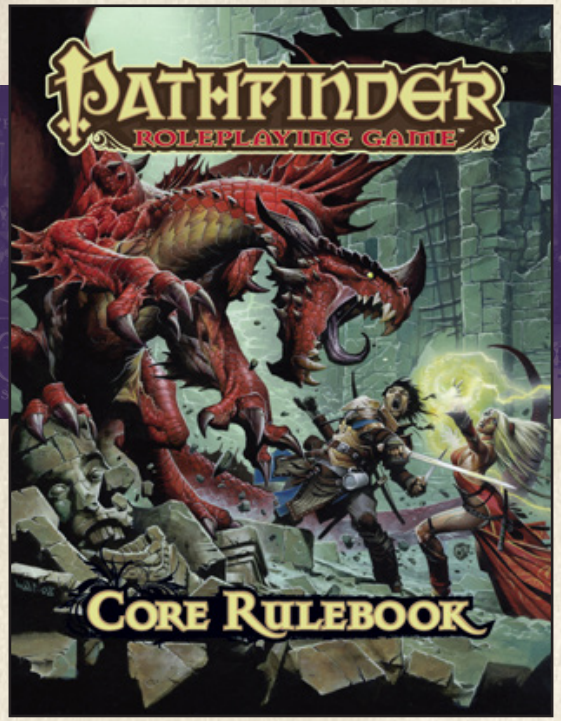
Tasarımcı: Jason Bulmahn

Yayıncı Kuruluş: Pazio Publishing

Sistem: d20 OGL

Çıkış Tarihi: 2009

Tarz: Fantezi



Can SUNGUR

Basitçe Pathfinder sistemi 2000 yılında piyasaya çıkan D&D 3 sisteminin en son, en güncel ve en gelişmiş halidir. Çoğu zaman adı D&D 3,75 olarak da geçer.

2007 yılının Nisan ayında, Wizards of the Coast, Paizo Publishing'in Dungeon ve Dragon dergilerinin basım haklarını tekrar yenilememiş, dergilerin ikisi de Eylül 2007'de son baskılarını yaptıktan sonra haklar tekrar Wizards'a dönmüştü. Hem Dungeon ve Dragon gibi iki derginin baskıdan kalkması ve Wizards'ın online dergi haline getirmesi, hem de Ağustos 2007'de duyurulan 4th Edition sistemini benimsemedikleri için, Paizo Publishing yeni bir aylık yayın çıkarmayı kararlaştırdı.

Böylece Paizo Publishing, aylık "Pathfinder" serilerini çıkarmaya başladı. Pathfinder Dergisi, hem 3,5 sistemine uygun ve altı sayı boyunca devam edecek olan detaylı hazırlanmış maceralar, hem de yeni diyarlar, ek kurallar ve canavalar sunuyordu.

Mayıs 2008'de Pathfinder'ın editörü ve eski Dungeon Dergisi'nin baş editörü Jason Buhlman, Wizards'ın bir kenara bıraktığı 3,5 sistemini genişletecek ve geliştirecek bir sistem üzerinde çalışmaya başladıklarını duyurdu.

Buhlman açıklamasında yapmak istediklerinin 3,5 sistemindeki sınıfların kısıtlı hallerini ortadan kaldırmak, insanların prestige class seçmeden de farklı ve ilginç karakterler yaratabilmesini sağlamak, Paladin, Bard, Barbar ve Sorcerer sınıflarını sadece zorunluluktan alınmayacak, keyifli ve güçlü sınıflar haline getirmek, grapple gibi farklı hareketleri bir zar karmaşasından kurtarmak ve benzer şekilde eski ve gereksiz kalan kısımları düzeltmek olduğunu açıkladı.

2008'in Mart ayında o noktaya kadar hazırladıkları sistemi Alpha Playtest olarak internet sitelerine koydular. Bir ay içinde 10000 kişi kitabı indirdi. Sonrasında 2009 yılının Ağustos ayına kadar test oyunları, yayınlanan ve gelişen yeni versiyonlar, Paizo forumlarının üyeleri, conventionlardaki tartışmalar ve konuşmalar ile devam etti.

2009 yılının Ağustos ayına kadar Pathfinder Dergisi 1,5 yaşına gelmiş üç uzun Adventure Path tamamlamış, yeni yarattıkları Pathfinder dünyasının campaign setting kitabı ve ek kitapları yayınlanmıştı. Ağustos ayında Pathfinder Core Rulebook kitabının betası bitti ve son haliyle basılarak satışa sunuldu.

Şu anda Pathfinder, kendi dünyası olan Golarion, kendi sistemi olan D&D 3,75 yani Pathfinder sistemi ve ek kitapları ile bütün ve gelişen bir dünya.

Ekim ayında Pathfinder Bestiary'nin çıkmasıyla DM'lerin ihtiyacı olan bütün kaynakları yeni Pathfinder sisteminde sunmuş oldular.

Peki Pathfinder sisteminde neler farklı?

Pathfinder'da bütün karakter sınıfları tekrar elden geçirilmiş, geliştirilmiş, çok daha keyifli bir oyun sunacak hale getirilmiş. Artık bazı sınıfları seçen oyuncular diğer sınıflar şovlarını yaparken izlemek durumunda kalmıyorlar, bütün sınıflar benzer güçlerde ilerliyor. (Tabii bu noktada büyücüleri tenzih ederim, kendileri hala üst seviyelerin küçük canavarları). Ayrıca artık ilginç, farklı, yeni şeyler denemek için prestij sınıflarına geçmek de gerekmiyor, standart sınıflar kendi altlarında seçilebilir farklı yollar sunuyorlar, mesela Sorcerer'ın Bloodline'ı, güçlerini nereden aldığını ve seviyesi arttıkça nereye gideceğini çok değiştiriyor.

Skill çeşitleri azaltılmış, skill puanları dört çarpanı ile gelmiyor, bütün sınıflar bütün skilleri alabiliyor, class skill olarak alan sınıflar ekstra beceri kazanıyor. Bütün ırklar +2 bir şeyler alıyor. İnsan, half–elf ve half-orc'lar istedikleri bir şeye +2 alıyorlar.

Cüceler ise, Wis +2 Con +2 Cha -2 alıyorlar. Feat sayısı iki katına çıkmış, eskiden ek kitaplar ile gelen feat'ler burda ana kitaba dahil. Karakterlerin alabileceği feat sayıları da oldukça artmış.

Pek çok sınıf, hem mekanik hem de oyun keyfi açısından gelişmiş. Barbarlar 'Rage Power'lara sahipler, Sorcerer'lar bir Bloodline seçiyor ve o özellikleri kazanıyorlar, Cleric ve Wizard'lar okul ve domainlerine göre yeni ve farklı özellikler kazanıyorlar. Fighter, Ranger ve Bard'lar çok daha fazla feat, bilgi ve fonksiyona sahipler. Rogue'lar ise artık son derece ölümcül, becerikli ve hızlılar. Onlar da Rogue Talent adında yeni güçler ve daha fazla feat kazanıyorlar.

Overrun, Bullrush, Feint gibi dövüş hareketleri, özellikle de Grapple için kuralları 12 kere okumak ve farklı farklı zarlar atmaya artık gerek yok. Bütün bu özel hareketler, "Combat Maneuver" olarak isimlendirilmiş. Bütün karakterlerin "Combat Maneuver Bonus" ve "Combat Maneuver Defense" sayıları belli. Birisini kafakola almak isterseniz yirmilik zar atıyorsunuz, CMB'nizi ekliyorsunuz. Rakibin CMD'sini geçerse kafakola aldınız demektir. O da sonra kurtulmak için CMB atıp sizin CMD'nizi geçecek. Bu durumda Rogue, Monk gibi sınıflar özel hareketlere karşı yüksek savunmaya sahip oluyor, Savaşçılar ise kafakola alma konusunda özellikle yetenekli oluyorlar. Tabii bunların üstüne Grapple, Sunder, Overrun gibi hareketlerin güçlerini etkileyen featler eklenince, "Adamın yanına gidip vuruyorum." haricinde yapılabileceklerin sayısı oldukça artıyor .

Pathfinder'ın resmi dünyası Golarion Campaign Settingi'ni uzun ve detaylı bir şekilde okudum, diyebilirim ki en etkileyici tarafı, pek çok farklı temada ülke, diyar ve ırkı mantıklı ve akıllıca bir şekilde efsanelerle dolu bir tarihe ve Golarion coğrafyasına yerleştirmişler. Yani Golarion'un bir – iki yazarın sevgili karakterleri gezerken arka plan olsun diye yaratılmış bir dünya değil de, oyun tasarımcıları tarafından, oyuncular ve oyun yöneticileri için tasarlandığı belli. Yani oyunun temalarını çeşitlendirmek, kısmak ve istediği temada oyun oynatmak için, DM sadece hangi ülke ve bölgede oynatacağını seçecek.

Orklar ve insanların bitmeyen savaşları için Hold of Belkzen ve civarına, kara elfler ve yeraltı efsaneleri için Varisia'nın kuzeyine, efsanelerle dolu Viking toprakları ve sınırlarında dans eden cani perilerin gölgeleriyle bir oyun için Ulfen diyarları ve Baba Yaga'nın buz ülkesi sınırlarına, 6000 yaşında bir hayalet büyücü tarafından yönetilen ülkede vampir savaşçılar olmak için Nex'e, üstün büyücüler ve harikalar diyarı için Nex'in hemen komşusu olan Neb'e bakabilirler... Ve bu anlattıklarım 45 farklı diyardan sadece 7'si.

Golarion'da bildiğimiz standart ırklar farklı. Gnome'lar bir fey diyarından kaçarak gelmişler, elfler uzun ömürleri yüzünden daha rahat ve boşvermiş bir ırk, yarı-elf'ler iç çatışmaları yüzünden zihinsel olarak farklılar, cüceler çok zor şartlarda yaşadıkları ve çok savaş verdikleri için, elflerde alışkın olduğumuz içine kapanık ve sert mizaca sahip olmuşlar. Golarion'un tanrıları ise Yunan Pantheonu'nun fantastik versiyonları olmak yerine, Golarion gibi bir dünyaya uygun tanrılar olmuşlar.

Son söz olarak söylemek istediğim, şu ana kadar oynadığım D&D sistemleri arasında en oturmuş ve en keyifli sistem Pathfinder sistemi, en bütün ve keyifli setting ise Golarion setting'i oldu. Bakalım gelecek ne gösterecek?

Rifts: Ultimate Edition

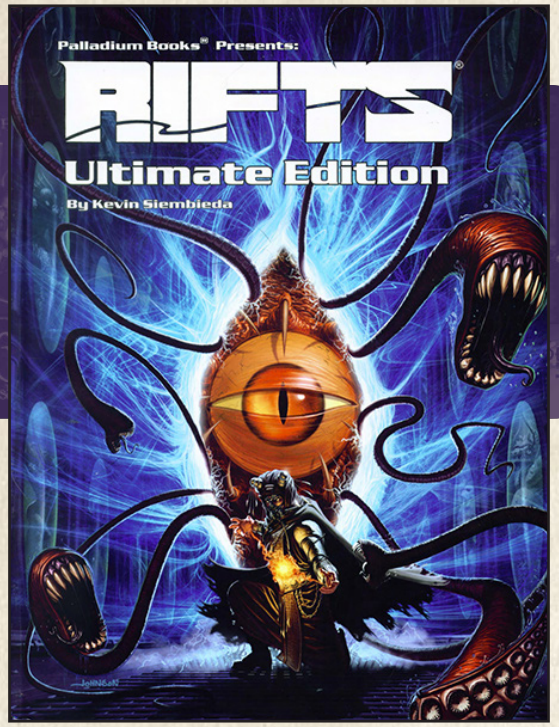
Tasarımcı: Kevin Siembieda

Yayıncı Kuruluş: Palladium Books

Sistem: Megaversel System

Çıkış Tarihi: 2005

Tarz: Kıyamet Sonrası, Bilim-Kurgu, Korku, Fantezi



Kürşad KARAMAHMUTOĞLU

Günümüzden 100 yıl sonra, insanlık barış, refah ve ilerlemenin altın çağında... Bütün hastalıkların tedavisi bulunmuş, insan ömrü 200 yılın üstüne çıkarılmış, nano-teknoloji ve genetik bilimi en popüler alanlar haline gelmiş. Şehirler tipik bilim kurgu filmlerindeki gibi robotlar, androidler ve uçan arabalarla dolu. Gelecek harika olacakken, bütün bunlar bir nükleer savaş ile tarih oluyor...

"Dünyanın sonuna hoş geldiniz! The Day After Tomorrow filmi, Nightmare on Elm Street ile buluşuyor!" Bunlar benim cümlelerim değil. Rifts'in yaratıcısı Kevin Siembieda'nın söyledikleri. Yukarıdan da görüldüğü gibi Rifts, bütün bilim kurgu, korku ve fantezi dünyası elementlerini aynı çatı altında bir araya getirmeyi hedefleyen bir sistem.

Bütün bir yok oluş ve kaos ile birlikte, dünya manyetik çizgileri de garip davranışlar sergiliyor. İki veya daha fazla hattın buluştuğu noktalarda uzay-zaman kırılıyor ve bu çatlaklardan garip yaratıksal oluşumlar Dünya'ya geliyorlar. Bunların bazıları korkmuş ve tıpkı bizler gibi kafası karışmış ölümlüler iken bazıları cehennemin derin çukurlarından gelen iblisimsi yaratıklar.

Oyun ise bu felaketin 300 yıl ilerisinde geçiyor. Bildiğimiz Dünya, zorlukla tanınabilmekte. Binlerce yabancı Dünya'yı birbirine bağlanayan bir yamalı bohçaya dönmüş. Dünya'nın bir çok yerinde birbirinden ilginç ve alakasız varlıklar, kaosun çelişkili armonisi içerisinde bir arada yaşıyorlar. Neler yok ki? Sakin korular, yaratıklı balta girmemiş ormanlar, ejder ve perilerin mekanları...

Bazı mekanlar günlük olarak değişirken, bazıları iki veya üç gerçekliği aynı anda yaşıyorlar. Robotekvari cyberpunk elementleri, fantezi settinglerindekli ejderler ve bir dünya yaratık ile bir arada yaşıyor.

Tabii geçen zamanla manyetik çizgiler sonucu ortaya çıkan felaketler biraz durulmuş ve Rift'ler (kırıklar) artık her gün karşılaşılan fenomenler olmaktan çıkmışlar. Dünya biraz daha stabil bir hale gelmesine rağmen yine de kaos içerisinde.

Rifts, sayısız yaratık dünyasına ve uygarlığına uzay zaman içerisinde yolculuk edebilip maceralar yaşamanızı hedefleyen bir RPG dünyası. Rift'in dünyası sınırsız Megaevren'e açılan bir kesişim noktası.

Rifts'in en güçlü olduğu yanlardan biri, bu dünya için yaratılmış ekipman, büyü ve eşya sayısının çokluğu. Karakter sınıfları o kadar detaylı ki, ancak deneyimli GM'ler altından kalkabilir. Rifts'te birçok alt sınıf olmasına rağmen temel sınıflar, Men at Arms (dövüşçüler), Adventurers & Scholars (yetenek gerektiren meslekler), Practicioners of Magic (Büyü kullanıcıları), Psychics (bir şekilde mutasyon geçirmişler), Racial Character Class (ejderhalar), Coalition Soldier O.O.C.s (askerler) gibisinden özetlenebilir. Bütün bu ana karakter sınıflarının birçok alt sınıfı mevcut ve bütün bu alt sınıflar aşırı derecede detaylılar.

Karakter sınıfları yazılırken sınıflar arası denge kesinlikle gözetilmemiş. Ancak birçok Rifts sever zayıf sınıfları oynamayı da çok eğlenceli buluyor. Ayrıca oyundaki teknoloji ürünü inanılmaz silahlar ve değişik teknolojik aygıtlar da, sınıfları dengelemek için çeşitli fırsatlar sunuyor.

Rifts'in en zayıf yanı; her şeyi işin içerisine katma endişesinin bazı tutarsızlıklara yol açması. Bütün her şeyin başarılı şekilde birleştirilebildiğini söylemek güç. GM olarak, size birçok materyal sunuluyor ancak oyunu günümüz RYO severinin memnun kalacağı bir hale getirmek işi de yine GM'e düşüyor. Mesela benim oyun grubumdakilere, bir CS Military Specialist'in yanında savaşan, büyücü Merlin konseptinde bir karakteri inandırıcı kılabilmem için gerçekten çaba sarfetmem gerekir. Oyun dünyasını

daha rafine, daha inanılır hale getirmek GM'in ellerinden öpüyor.

Rifts kitaplarındaki tasarımlar çok başarılı sayılmaz. Kitaplardaki görselleri oyunculara referans teşkil etmek yerine, oyuncunun hayal gücüne bırakmak daha faydalı olabilir. Bazı tasarımlar özellikle genç oyunculara oldukça eski gelebilir. Zira kitapta Robotek'ten fırlamış mangavari robotlarla ejderhalar bir arada bulunuyor. Bu kopuklukları oyuncuya yansıtmadan bir çok şeyi modifiye edilmiş tasvirlerle oyuncunun hayal gücüne bırakmak daha faydalı olacaktır.

Bunların dışında Rifts dünyası çok detaylı çalışılmış. Her bölgesi hakkında istemeyeceğiniz kadar

bilgi mevcut. Ayrıca bildiğimiz Dünya'ya da çok sayıda referans ve gönderme içeriyor. Oyunculara uzun süre sıkılmayacakları ilginçlikte ve başka hiçbir oyunda göremeyecekleri farklılıkta fantastik ve teknolojik macera olanakları sunmak mümkün.

Sisteme gelirsek, Rifts'in sıkça eleştirilen yanı; eski fanlarını kaybetmemek adına, 80'lerden beri sistem üzerinde devrimsel değişiklikler yapmayışları ve sürekli var olan sisteme eklemeler yapmaları. Bu sebeple sistem her durumda geriye nispeten uyumlu olsa da, oldukça hantal ve yaşlı. Temellerin aynı kalması, oyunun kemikleşmiş oyuncu kitlesinin oyuna bağlı kalmasını sağlasa da, daha kullanıcı dostu kurallara alışık modern RPG oyuncuları, Rifts ile uğraşmayı tercih etmeyebilirler. Ayrıca bir çok Rifts sever, ev yapımı house rule'lar kulanmayı seviyorlar. House rule'lardan hoşlanmayan, her şeyin daha temiz ve belirli olmasını tercih edenler Rifts içerisinde kaybolabilirler.

Rifts, 1990'ların RPG oynamak isteyip, fantezi ile sınırlı kalmak istemeyen oyun grupları için cazip alternatiflerden biri idi. Dünyanın esnek yapısı sayesinde modern Kral Arthur'lardan Droid'lere, her tarzın nispeten mantıklı bir kurgu içerisinde bir araya gelebildiği bu setting, uzun savaş seansları ve atılan zar sayıları ile ün salmıştı. Peki 2014 yılında Rifts oynamayı anlamlı kılan şey ne olabilir? Rifts'in en büyük avantajı aynı tadı veren, benzer bir RYO'nun olmayışı. Farklı oyun deneyimleri arayanlar, tamamen kendine has bir dünyaya ve oynanışa sahip olan Rifts'e bir şans verebilirler, tabii oyunu oynatacak bir GM bulabilirlerse.

Savage Worlds

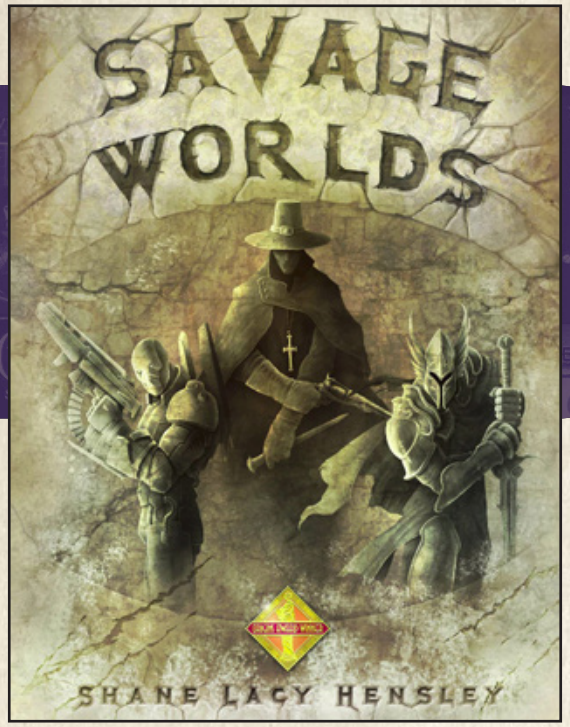
Tasarımcı: Shane Lacy Hensley

Yayıncı Kuruluş: Pinnacle Entertainment Group

Sistem: Kendine Özgü

Çıkış Tarihi: 2003

Tarz: Genel



Melih DEMİR

Savage Worlds – Hızlı! Öfkeli! Eğlenceli!

Evet, bu belki de size bir filmi çağrıştırsa da, Savage Worlds'ü tanımlayabilecek en iyi kelimeler bunlar diyebiliriz. Savage Worlds sistemini size tanıtmaya başlamadan önce, bu sistemin tanıtılan diğer sistemlerden farklı olarak belirgin bir üsluba sahip olmadığını söylemem gerekir. Örneğin; D&D Fantastik dünyalarda geçen bir oyun iken, WoD oyunları ağırlıklı olarak modern dünyada geçen oyunlardır. Fakat Savage Worlds bilinen bütün konseptlere uyarlanabilen, jenerik bir oyun sistemi olarak karşımızda duruyor.

Savage Worlds Kural Kitabı'nı açıp incelemeye başladığınızda, temel kuralların ne derece basit olduğunu görebilirsiniz. Fakat, kitapta bilmeyenler için kafa karıştırıcı noktalar olabilir. Örneğin, "Races" kısmında yer alan çeşitli fantastik ırklar gibi ya da "Skills" bölümündeki Skill'lerin arasında Riding ve Piloting'i yan yana görenler şaşırabilirler. Şaşırmamanız gerek, söylediğim gibi Savage Worlds her türlü konsepte uyarlanabilen bir oyun. Bu yüzden, kitap içerisinde yer alan bilgilerin tamamı basitçe söylemek gerekirse; "her şeye" yönelik.

Savage Worlds oynamak için gereken ekipmanlar, diğer sistemlere göre biraz daha fazla diyebiliriz. Oyun için, zarlar, bir poker destesi, pullar (bennies), kağıt, kalem gerekli.

Savage Worlds'te bilindik zar seti kullanılmasına rağmen, 20'lik sistemin tam tersine, 20 yüzeyli zarlar, en az atılan zarlar diyebiliriz. Geri kalan zarlar ise oyuncunun seçimlerine göre değişmektedir. (Buna ilerleyen kısımlarda değineceğiz.) Aslında, Savage Worlds'teki kahramanların karakter kağıtlarındaki en önemli değerler, karakterlerin Skill'leridir. Fakat bu skill'leri alabilmek içinse Attiributes'a ihtiyaç vardır. Karakterinizin seçeceği yeteneklere göre Attiributes'a puan dağıtmak, oyuncu açısından mantıklı bir seçim olacaktır.

Karakterlerin genel durumunu belirlemek için dört adet Attiribute mevcuttur. Bunlar; Agility, Spirit, Smarts ve Vigor'dur. Bu özelliklerin bağlantılı olduğu skill'leri seçmek için, gereken Attiribute'u yüksek tutmak gerekiyor. Örneğin, bir kovboy dövüş, fırlatma, silah sıkma gibi skill'leri almak için Agility'sini yüksek tutmalıdır. Bunun yanı sıra, Smarts onun pek önemsemeyeceği bir değer olacaktır. Tabi ki, yapacağınız karaktere göre dilediğiniz özelliği yüksek tutmak sizin elinizde.

Savage Worlds sisteminde karşımıza çıkan diğer belirgin farklılıklar ise, Edges ve Hindrances'tır. Bu terimlere açıklık getirmek için, biz bunlara basitçe Avantajlar ve Dezavantajlar diyebiliriz. Seçtiğiniz Edge'ler, karakterinizin iyi yönleri iken, Hidrances ise karakterinizin kötü olduğu yönleridir. Elbette, bu avantajlar ve dezavantajlar bir çok sistemde bulunmasına rağmen Savage Worlds kural kitabında kapladıkları alan oldukça fazla ve oyun içerisinde de bir o kadar yer alıyorlar .

Edges ve Hidrances'larınızı alırken, sadece karakterinizin sistemsel olarak özelliklerini değiştirmiyor bununla birlikte karakterinize çeşitli farklılıklar sunuyor. Bu durumda, karakterinizin öz geçmişini, oyun içerisindeki davranışlarını etkileyebiliyor ve rol açısından karakterinizi etkiliyor. Örneğin; herhangi bir fobiye sahip bir karakter bunu yalnızca seçmiş olmak için değil de, oyun içerisinde karakterine farklı bir tad katması için seçiyor. Kısacası bazen binbir zahmetle yazılmak zorunda olan karakter arka planları için bu avantajlar ve dezavantajlar birer kurtarıcı olarak yetişiyorlar.

"Her şey için bir d6!"

Gelgelelim, oyunun en değişik kısımlarından biri olan kart, benny ve zar kullanımlarına. Sistemde kullanılan zarlar genelde d20 sisteminin zarları olmasına rağmen, bu sistemde "kutsal zar" diye

tabir edebileceğimiz zar 20'lik değil, 6'lık zar oluyor. Attığınız her zarda ek olarak, bir de fazladan 1d6 atıyorsunuz. Bu durum, çok düşük özelliklerinizde (d4'te 4 atmayı gerektirecek durumlarda mesela) sizin kurtarıcınız ve çok önemli noktalarda yaptığınız kritik başarısızlıklardan yırtmanıza imkan tanıyor diyebilirim. Genel olarak seçtiğiniz özelliğe verdiğiniz puanlarla birlikte artan değerleriniz, diğer

sistemlerdeki gibi artı puan ya da direkt sayı olarak değil de, zar olarak arttığı için (d4 / d6 / d8 / d10 / d12) fazladan 1d6 işinizi fazlasıyla görebiliyor.

Sözü geçen poker destesi ise diğer sistemlerde nadiren görünenden farklı olarak, bu sistemde inisiyatifleri belirlemek için kullanılıyor. Her oyuncu ve oyuncu olmayan karakterler için oyun yöneticisi birer kart açıyor. Bu kartlara, genelde iskambil destelerinden çıkarıp bir kenara koyduğumuz ekstra Jokerler de bu kartlar arasına dahil. Oyunculara her tur birer iskambil kartı olmak üzere, inisiyatif kartları dağıtıyoruz ve oyuncuların özelliklerini bu şekilde kullanıyoruz.

Oyunda, Benny olarak geçen pullar (kimileri benny olarak pul kullanır, kimileri ekstra kartlar, kimileri ise fasulye taneleri, ne olduğunun bir önemi yok. Sadece Benny olduğunu bilin yeterli.) oyunda karakterinizin yaptığı hareketlerdeki başarısızlıkları geri almak ya da oyun yöneticisinin yaptığı ve aslında görevin, karakterinizin iyiliği için yapmaması gereken bir hareketi geri çevirmek için kullanılıyor. Basitçe tanımlayacak olursak, Benny'nin amacı dilediğiniz zarların yeniden atılmasını sağlamak.

Bu kısa tanıtımın ardından, Savage Worlds'ün iyi ve kötü yanlarından bahsedersem sanırım iyi olur. Neden Savage Worlds ?

• Diğer sistemlere göre oldukça hızlı, oynanımı rahat.

• Diğer sistemlere göre kolay anlaşılabilir bir sistem.

• İstenilen her türlü kurguya uyarlanabilir.

• Farklı, çeşitli ve gerçekçi karakterler yaratma imkanı tanır.

Elbette, Savage Worlds'ü bu kadar övdük fakat bu sisteminde kendince "iyi olmadığı" noktalar mevcut. Öncelikle değerlerin ve özelliklerin limiti kolaylıkla doldurulabileceği için, uzun soluklu oyunlarda, oynatılan karakterlerin gelişimleri pek istenildiği gibi olmayabilir. Örneğin, Shooting konusunda mükemmel olan bir silahşör (Shooting d12) kendini

Shooting konusunda daha fazla geliştiremez ve başka özelliklere yönelmek zorunda kalabilir. Bu da kişinin karakterini etkileyebilir.

Kısacası, Savage Worlds'ü birkaç kelime ile özetlemek gerekirse, Savage Worlds, kolay öğrenilebilir, birçok kurguya uyarlanabilir ve hızla oynanabilecek kısa senaryolar için ideal bir sistem.

Scion

Tasarımcı: John Chambers

Yayıncı Kuruluş: White Wolf Studios

Sistem: Storytelling Adventure System

Çıkış Tarihi: 2007

Tarz: Şehir Fantezisi, Mitoloji

Melih YILMAZ

Scion, White Wolf'un Exalted'dan sonra World of Darkness dışında yürütmüş olduğu en büyük ikinci rol yapma oyunu projesi. Oyun çıkmadan yaklaşık bir sene önce haberi duyulduğunda çakma bir Exalted şehir fantezisi uyarlaması hissi uyandırsa da piyasaya çıktığında öyle olmadığı görüldü ve epey sağlam ses getirdi. Üzücü kısım ise White Wolf'un Exalted'a verdiği önemi Scion'a pek vermemesi ve üzerine düşmediği için yenilenmeyen oyunun gitgide ilgisini kaybetmesi oldu. Fakat bu yine de birçok rol yapma oyunu forumlarında Scion'un o kendine has mistik çekiciliğinin ve White Wolf'un ilk imza sistemi olan Storyteller'a neler kattığının konuşulmasına engel olamıyor.

Scion, Hero ile başlayıp, Demigod ile devam eden ve God ile sonlanan üç ana kitaplık bir oyun. Oyun günümüzde geçiyor. İntikam öfkesiyle tutuşan Titan'ların, hiç bitmeyecekmiş gibi duran hapis hayatlarından hiç kimsenin bilmediği bir şekilde zincirlerini kırıp tanrılara tekrar savaş açmasıyla başlıyor her şey. Bizler ise mitolojik tanrıların evlatları olarak, vücudumuzda tanrı kanı taşıyan, fakat zavallı Kahraman'lar olarak çıkıyoruz yola. Bu yolda çirkin titan döllerinin dünya üzerinde yarattıkları tehlikeleri önlemeye çalışırken buluyoruz kendimizi. Eğer yeterince cesur ve şanslıysak uyanışın bir diğer adımına geçip Yarı-Tanrı'cılık oynamaya başlıyoruz. Burada birçok insanın asla göremeyeceği, görse bile canlı olarak çıkamayacağı yeraltı dünyalarına yolculuk etmeye başlıyoruz. Bilinmedik diyarlarda en acımasız tehlikelere göğüs geriyoruz. Zaferlerimizle güçlenip, kadere konu oluyoruz. Eğer hala ölmemiş isek, maceralarımız bizi göklerin çok daha ötesindeki diyarlardaki Tanrıların yanında savaşabilecek kudreti yakalamamıza kadar sürüklüyor. Yani uzun lafın kısası ezik, ama gururlu bir kahraman olarak başlayan hikâyemiz bizi Yarı-Tanrı'lığa hatta Tanrı'lığa kadar götürebiliyor.

Oyunda Mısır, Yunan, İskandinav, Japon, Aztek, Çin, İrlanda ve Atlantis gibi birçok mitolojiden faydalanılmış. Oyuna bu mitlerdeki tanrıların evlatları olarak başlıyorsunuz. Scion'ın bu kısımda en belirgin özelliği ortaya çıkıyor: Esnek karakter yaratım imkanı. Oyun sizi ebeveyniniz olarak seçtiğiniz tanrı ile alakalı olarak kısıtlamıyor. Karakterinizin kişiliğinden, özel güçlerine kadar birçok şeyi istediğiniz gibi belirleyebiliyorsunuz. Durum böyle olunca kitap kurdu bir mitoloji profesörü Odin kızı, ya da Orta Doğu savaşına katılmış Afrodit oğlu bir Asker olabiliyorsunuz.

Scion'ın en sevdiğim özelliklerinden birisi; oyunun tonunu istediğiniz şekle göre ayarlayabiliyor olmanız. Özellikle uzun soluklu düşünülmüş oyunlarda her oturumda başka tat almak mümkün. Yani maceralarınız isterseniz mitik kahramanlık hikayelerine, isterseniz sinsi komplo kurgularına, isterseniz karanlık korku öykülerine, isterseniz de ucuz şehir efsanelerine dönüşebiliyor. Oyun size bunun için bir sürü zaman, mekan, kişi örnekleri ve ipuçları sağlamakta. Üstelik efsanelerde bahsedilen bir çok mitik öğenin şehir fantezisine uyarlanması da çok iyi kotarılmış. Özellikle motosiklet çetesi centaur'lar gibi oyunu çok özel kılan tasarımlar mevcut.

Biraz da sistemden bahsetmek gerekirse, oyun White Wolf'un Old World of Darkness'ta senelerce kullandığı "Storyteller" sisteminin modifiye edilerek süzgeçten geçirilmiş halini kullanıyor diyebiliriz. Yine o alışık olduğumuz doldurulması gereken bir sürü yuvarlak ve bir avuç dolusu onluk zarlarımız var. Fakat oyun tasarım sırasında New World of Darkness'ın "Storytelling" sisteminden ve Exalted'tan da etkilenmiş olacak ki bu iki sistemin bazı belirgin etkilerini taşımakta.

Oyun klasik Özellik + Yetenek değerinden oluşan zar havuzu mantığıyla işliyor. Storyteller'dan farklı olarak onluk zarlarımızda 7, 8, 9 ve 10 değişmeyen başarılı sonuçlar olarak alınıyor. 1'ler 10'ları götürmüyor ve 10'lar tekrar atılmaktansa çift başarı

olarak alınıyor. Bunların yanında Epik Özelliklere harcayabileceğiniz puanlar ile ilgili özellik atışlarında otomatik başarılı sonuçlar elde etmiş oluyorsunuz. Özellikle Yarı-Tanrı'lık yollarında yürürken deve kulağı geçebiliyor ve Epik Özellikleriniz sayesinde bir çok zorlu işi doğru dürüst efor harcamadan bile yapar hale gelebiliyorsunuz.

Bilen bilir, Storytelling sistemine kadar White Wolf oyunlarının savaş kısımları epey uzun ve yavan geçerdi. Scion da dövüş mantığını hızlandırmak adına herhangi bir gelişme kat etmese de, uzun savaş sahnelerini canlandırmak için güzel bir mekanikle geliyor: Battlewheel. Savaş çarkı adını verdiğimiz bu mekanik sayesinde oyuncular kritik

Scion'ın efsanevi anlatım yapısı çoğu zaman zarlara bile yansıyabiliyor. Hele işin içerisine Epik Özellikler girince, savaşlarda atılan zarlar bazen iki avuca birden sığmayabiliyor. Bir çok oyunda bu işkence olurken, Scion'da buz devlerine uçan tekme atan kahramanlara yakışır bir hal alabiliyor (En azından bundan şikayet eden hiçbir oyuncum olmadı şimdiye kadar).

stratejiler ve hamleler ile savaşın gidişatını değiştirebiliyorlar. Böylelikle uzun savaşlar bile eğlenceli ve sürükleyici bir hale gelebiliyor. Tabi ki yine de kalabalık savaşlarda oyun yöneticisine çok fazla iş düşüyor ve bazı oyuncular sırasını beklerken sıkılabiliyorlar. Fakat savaş sahnelerinde çok fazla yenilemeye izin vermeyen bir sistem için, savaş çarkı yine de kullanışlı bir mekanik haline geliyor .

Scion, kahramanlıktan tanrılığa giden uzun yoldaki karakterinizin gelişimini oyuna çok güzel yansıtıyor. Tabi burada Legend (Efsane) adlı değer büyük rol oynuyor. Yaptığınız olumlu ya da olumsuz eylemler kader tarafından sürekli değerlendiriliyor. Büyük başarılara ya da yıkımlara imza atmışsanız Efsane'niz o kadar yüksek oluyor. Efsane'niz yükseldikçe başınıza gelen dertler de o kadar fazlalaşıyor. Güçlendikçe sorumluluklarınız da artmaya başlıyor. Yani siz kaderi meşgul ettikçe, o da sizi meşgul ediyor. Efsane değerinizden gelen Efsane Puanları ile size özel güçleri kullanabiliyor, efsanevi manevralar yapabiliyor ve daha fazla tanrıcılık oyunları oynuyorsunuz. Ama ayarsız giderseniz yeraltı diyarlarında aç tehlikelere de kolaylıkla yem oluyorsunuz.

Oyunda, siz yarı tanrı kanı taşıyanlara özel güçler, gerçekten haddi hesabı yok denecek kadar geniş bir yelpazede sunuluyor. Oyunda sahip olduğunuz Lütufları onlarca güç bağından seçebiliyorsunuz. Üstelik bu güç bağlarının her birinde Efsane seviyemize göre seçebileceğimiz 10 Lütuf bulunduğunu düşünürsek maceralarımız boyunca kendimize bağlayabileceğimiz güçleri seçmek için karşımızda yüzlerce seçenek oluyor.

Scion'ın karakter yaratımındaki en eğlenceli kısımlardan birisi Birthright (Doğum Hakkı) adını verdiğimiz, Tanrı ebeveynlerimizin evlatlarına sunduğu hediyeleri yaratma kısmı oluyor. Burada da oyun sizi serbest bırakarak istediğiniz tarzda eşyalar, silahlar, yardımcılar, yaratıklar veya yol göstericiler yaratmanıza olanak tanıyor.

Scion hem oynarken, hem oynatırken bütün oyun ekibine çok büyük eğlenceler vaat eden bir oyun. Hem dünya mitolojileri gibi geniş kavramıyla, hem de her türlü maceraya açık eğlenceli yapısıyla size unutulmaz oyunlar sunabiliyor.Tek oturumluk oyunların olmasa bile, uzun soluklu epik kahramanlık hikayelerinin oyunu Scion.

Serenity Role Playing Game

Tasarımcı: Jamie Chambers

Yayıncı Kuruluş: Margeret Weis Productions

Sistem: Cortex System

Çıkış Tarihi: 2005

Tarz: Space Western

Erol AKBABA

2002'nin sonlarında Amerika ve Kanada'da Fox TV tarafından yayınlanan, Joss Whedon (Buffy The Vampire Slayer, Angel, Dollhouse vs.) imzalı "Firefly" adlı bir dizi ortaya çıktı. Yıl henüz sona ermeden çekilmiş on dört bölümü bulunan dizinin henüz on bir bölümü yayınlanmışken Fox TV dizinin yeteri kadar seyirci toplayamadığı gerekçesi ile yayını durdurdu.

Dizinin fanları ise asıl olarak bu noktadan sonra çoğaldı. DVD olarak piyasaya sürüldükten sonra satışların oldukça tatmin edici olması, "Serenity" adında bir devam filminin çekilmesini mümkün kıldı. Sevenleri tarafından dizi kadar başarılı bulunmasa da, kendi başına güzel bir filmdi ve Firefly markasının sevilmesi sebebiyle aynı yıl "Serenity RPG" adında, Margeret Weis Productions tarafından bir de masaüstü rol yapma oyunu üretildi.

Oyun "Cortex Sistem" adlı mekanik üzerine kurulu. d2'den d12'ye kadar olan zarları kullanan, puan dağıtmalı modüler bir sistem. Karakter yaratımının oldukça hızlı olması ve istenildiği kadar detaya yer verilebilmesi benim sistemi beğenmemdeki en büyük etkenlerdir. Ancak sistemi sevmemdeki en büyük etken, yetenek işleyişlerinin oldukça güzel olmasından kaynaklanır. Sistem belirli sayıda "Genel Yetenek" olduğunu varsayar. Örneğin "Guns" yeteneği, her tür ateşli silahı kapsamaktadır. Bu genel yetenekler maksimum d6'ya kadar geliştirilebilirken, bu yeteneklerin altında "uzmanlık"lar bulunur. Önceki örnekteki "Guns" yeteneğinin altında, "pistol" uzmanlığının olması gibi. Bundan sonraki gelişimler bu uzmanlıklar üzerinden devam eder. (Guns - d6 > Pistol - d8 | Shotgun - d10 gibi.) Tüm bunlar "Yetenek Puanları" ile alınır.

Yetenekler gibi "Öznitelikler" (Attributes) de zar değerleri ile ifade edilir. Altı adet yetenek şu şekildedir: Güç (Strength), Çeviklik (Agility), Dayanıklılık (Vitality), İrade (Willpower), Farkındalık (Alertness) ve Zeka (Intelligence). "Öznitelik Puanı" (Attribute Points) karakter yaratımında dağıtılır .

Karakter yaratılırken hem Öznitelik hem de yetenekler zar tipi kadar puana mal olurlar. Çevikliğinizi d8 yapmak istiyorsanız 8 Öznitelik Puanı harcarsınız. Silah yeteneğinizi d6 yapmak için 6, bir uzmanlığını d8 yapmak için 2 puan harcarsınız. (d6'yı zaten almış varsayılıyorsunuz uzmanlıklarda.)

Karakter gelişimi tek bir puan tipi üzerinden olur, o da "Gelişim Puanı"dır(Advancement Points). Her bir yeteneği bir adım artırmak sonraki yeteneğin zar değeri kadardır. (d6'dan d8'e 8 puan gibi.) Bir özniteliği artırmak iste bir yeteneği artırmanın dört katına mal olur.

Bu üç puan tipi belki de sistemin tek karmaşık noktası olabilir.

Kitabın da ifade ettiği gibi; yetenekler herhangi bir öznitelik ile evli değildir ve içinde bulunulan hangi kokuşmuş durumsa ona uygun şekilde birleştirilebilirler. Bir örnek olarak bir gemiyi incelerken onun neler yapabileceğini tahmin etmek için "Zeka + Pilot" atılırken, o gemiyi esasen uçurmak için "Çeviklik + Pilot" atışı yapılır .

Başka sistemlerden de muhtemelen alışık olunan şekilde bir Avantaj - Dezavantaj kuralı da bulunur. (Assets - Complications diye geçer .)

Bu avantaj ve dezavantajlar Öznitelik Puanı karşılığında alınırlar. Küçük avantajlar iki, büyük avantajlar dört puan değerindedir. Dezavantajlar da aynı puan değerine sahiptir, ancak alındıklarına öznitelik puanını artırırlar.

Sistemin bir diğer özelliği "Plot Puanları" (Plot Points) denilen bir sistemdir. Bu temel olarak oyun dışı olarak kullanılan bir meta-yetenekdir. Kahramanlar (oyuncu karakterler) bu puanları kullanarak

yapmakta oldukları bir atışa bonus zar alabilirler. Harcanan puana göre bonus zar artar (1 puana d2, 5 puana d10 gibi). Bonuslar zar atışı yapıldıktan sonra kullanılırsa her bir puan, zar sonucuna +1 ekler. Bu puanların bir diğer kullanımı da o anda aldığınız hasarı azaltmak içindir. Aynı zamanda eğer Oyun Yöneticisi (OY) izin verirse, hikayeye ufak etkiler yapmak için de kullanabilirsiniz puanlarınızı.

Sistem bilim kurgu oyunları oynatılması amacı ile tasarlanmış olmasının yanında, rahatlıkla doğaüstü konseptler içermeyen her tür oyunda da kullanılabilir. (Ufak bir not olarak; dizide ve sistemde "psişik" olayı çok da detaylı tanımlanmış değillerdir.)

Sistemi az çok anlattığıma göre, kurguya geçeyim. Serenity dünyası, günümüzden yaklaşık beş yüzyıl sonra geçer. "Eski-Dünya" (Earth-That-Was) çoktan unutulmaya yaklaşılmış bir mit gibidir. Kaynakları tükendiğinde terk edilmiş, insanlar daha uzaktaki başka bir yıldız sistemine yerleşmiştir. Gezegen istenen yaşama koşullarını sağlamadığında 'terraform' teknolojileri devreye girmiş, gezegeni insan koşullarına uydurmak için kullanılmıştır.

Merkezdeki gezegenler bir birlik kurmuş (Alliance) ve diğer gezegenlerin de kendi kurallarına göre yaşaması gerektiğine karar vermiştir. Tahmin edilebileceği üzere, burada bir anlaşmazlık ortaya çıkmıştır. Birlik zaman geçtikçe diğer daha uzaktaki gezegenlerin işlerine daha çok burunlarını sokmaya başlamış, tekil bir yönetime ulaşmaya çalışmıştır. Bir çok uzak gezegen bu fikirden hoşlanmayıp, karşı çıkmış ve olaylar açık bir savaş haline gelmiştir. "Birlik Savaşı" (Unification War) denilen savaşta, Birlik'e (Alliance) karşı, başkalarına zarar vermediği sürece bir insanın hayatını kendi istediği şekilde yaşayabileceğini, istediği gibi düşünebileceğini savunan "Bağımsızlar" (Independents) veya diğer adlarıyla "Kahve Ceketliler" (Brown Coats) mücadele vermiş ancak sonunda kaybetmiştir .

Dizinin baş karakteri Malcolm Reynolds bu vadide savaşmış bir veterandır. Serenity Vadisi'ni sayıca üstün düşmana karşı (ikisi ödlek liderleri teslim olduktan sonra olmak üzere) yedi hafta tutmuşlardır. Ancak tüm bunlar bir işe yaramamış, Serenity Vadisi'nde savaşın kaybedilmesinin ardından Malcolm Reynolds kendine yeni bir amaç edinmiştir. İşte oyunun genel konseptini de bu amaç oluşturur: "Bir gemi bul ve uçmayı sürdür."

Serenity RPG'de genel tema Merkez Birlik'ten olabildiğine uzak duran bağımsızların maceralarıdır. Uzak, yeni iklim değişimine uğramış, yaşam koşullarının zor ve kanunun kaba güç olduğu gezegenlerde geçer sıklıkla. Tahmin edersiniz ki bu durumda bir kaptan gemisini uçar halde tutmak için eline her ne iş gelirse yapacaktır. Bu ister Birlik Malları'nı uzak gezegenlere taşımak olsun, ister gemi yağmalamak ve isterse tren soymak. Bunların hepsi kabul edilebilir işlerdir.

Uzak gezegenlerde bir gemi size iş sağlar; bir tabanca, o işi korumanızı. Bir kaptanın görevi basitçe ifade edilebilir. Bir gemi bul, tayfayı topla ve uçmayı sürdür.

Shadowrun 4th Edition

Tasarımcı: R.Boyle, E.Carey, B.ross, D.Grendel, J.Harding, A.Jury, S.Kenson, D.Littell, C.Lonsing, D.Lyons, M.Lyons, A.Pavao, J.Szeto, P.Taylor

Yayıncı Kuruluş: Catalyst Game Labs

Sistem: Kendine Özgü

Çıkış Tarihi: 2005

Tarz: Cyberpunk, Şehir Fantezisi

Emir EFLİ

"20 Years of Man – Magic – Machine". Ana kitabın 20. Yıl özel baskısının arka kapağında kırmızı puntoyla vurgulanmış bu slogan şu ana kadar gördüğüm en başarılı Shadowrun özetidir. Zira 1989'dan beri büyü, teknoloji ve insanlık Shadowrun'da birleşmekte.

Bu fikri ilk pazarlayıp satabilen firma Battletech ve Star Trek RPG sistemleri ile de bilinen FASA. 80'lerdeki Cyberpunk furyasına biz de katılalım diyen FASA, "bizim de bir farkımız olsun" diyerek cyberpunkın içine fantezi öğeleri eklemeye karar verdi. Fikir tutmuş olacak ki; firma 2001'de kepenkleri indirmesine rağmen hala Shadowrun kitapları basılmakta.

Bu 20 yıllık geçmiş, aynı zamanda Shadowrun'ın kötü yanı. Shadowrun kendine özgü sistemi ve hikayesi olan bir RPG. Sistem problem değil, alın size yeni edition deyip birikmiş bilgilerin külfetinden kurtulmak mümkün. Ama genel Shadowrun hikayesi 20 yıldır bir yığın insan tarafından yazıla yazıla birikmiş bir canavar. Bu yüzden hikayesi fazlasıyla geniş, yer yer tutarsız ve kalitesi "çok iyi"den "bunu nasıl yazdınız?" arasında gidip geliyor .

4th Edition itibariyle hikayemiz 2072 yılında cereyan etmekte. Öncelikle bizi yozlaşmış bir toplum karşılıyor. İnsanların en büyük dertleri artık kendi içlerinde birer devlete dönüşmüş şirketlerden birine kapağı atmak ve kazandığı 3-5 kuruşla tüketim çılgınlığında yerini almak. Nasıl gözüktüğünüz aslen kim olduğunuzdan bile daha önemli. Gerçek dünyayı tercih etmeyenler için ise sanal dünya istenilen her türlü kaçışı temin etmekte. Sosyal basamakların daha altlarında ise insanlık dışı koşullarda çalışan ve tatlandırılmış soya fasulyesiyle beslenenler yatmakta. Karanlık sokaklarda dönen olaylardan ise müessesemiz mesuliyet kabul etmemektedir!

Peki en önemli kural nedir? Para konuşur! Cyberpunk etkisi ile karşılaştırıldığında fantastik öğelerin etkisi oldukça az. Dünya nüfusunun çoğunluğunu hala insanlar oluşturmakta. Diğer ırklar (elfler, dwarflar, orklar ve koç boynuzlu dev olarak çizilmiş troller) büyü etkisiyle değişmiş insanlardan oluştuğundan sosyal olarak ekstra önyargıdan başka bir şey katmıyor. Efsanevi yaratıklardan bir tek ejderhalar insanlığın üzerinde gözle görülür bir etkiye sahip. Her ne kadar sayıları iki elin parmak sayısından az olsa da büyük, kurnaz ve delicesine zengin olmak bu dünyada (oyuncularla muhattap olmayacak derecede) istediğiniz türden etkiyi yaratmanızı sağlıyor.

Büyü doğuştan gelen bir yetenek ve oldukça ender. Eğitimi ise kolay değil. Yani her köşe başında bir büyücü ile karşılaşmayacaksınız. Büyü hakkında da hatırı sayılır bilgi birikimi oluşmasına rağmen bilinmeyenler oldukça fazla. Büyünün enderliğinden ve bilgi kirliliğinden dolayı sokaktaki insanın konu hakkında neredeyse hiçbir fikri yok. Bu yüzden bazıları büyüye hayran kalırken büyük çoğunluk büyüden korkmakta ve ona göre tepki göstermekte.

Karakterlerin oyundaki rolü ise genelde karanlık sokaklarda olup bitenlerle ilgili. Birilerinin bulaşmak istemedikleri pis işleri oldukları zaman bir aracıyla karakterlere ulaşıyorlar. Karakterler de genelde becerikli ama ağzı kokan insanlar oldukları için verilen işi kabul ediyor.

Oyun terminolojisinde bahsi geçen işe "shadowrun", bu işi yapan adamlara da "shadowrunner" deniyor. Tabii sistem size bunu zorlamıyor. Paralı askerden çok daha farklı karakter konseptleri yaratmak mümkün. Sadece reklamını yapmıyorlar.

Günümüzden 2072'ye nasıl gelindiğini anlatan bir hikaye mevcut. Çok da matah bulmadığımdan burada anlatmaya gerek görmedim. Göz gezdirmek isteyenler Wikipedia'dan "shadowrun timeline" diye aratabilirler.

Shadowrun'ı asıl eğlenceli kılan yönü kural sistemi. Her ne kadar bazen karışık bir hal alsa ve açık noktaları bulunsa da, rol yapmayı destekleyen bir sistem.

Karakter yapımında puanlı sistem kullanılmış. Oyunun başında GM size bir tutam puan veriyor (genelde bu sayı 400 olur), siz de bu puanlarla karakterinizle ilgili istisnasız her şeyi satın alıyorsunuz. İyi yanı, sizi kısıtlayan meslekler veya klanlar gibi bir şey olmadığı için, istediğiniz kombinasyonda karakter yaratabiliyorsunuz. Kötü yanı ise bu yaratım süreci bazen saatler sürebiliyor. Size tavsiyem karakter yaratım sürecini ilk oyun başlamadan önce GM ile başbaşa halletmeniz. Zira insanları bir araya getirip saatler boyunca muhasebe yapmak eğlenceli değil.

Sistemin uygulama kısmı ise nWod'u andırmakta. 10'luk zar yerine 6'lık zarlar kullanılıyor. Bir işe kalkıştığınız zaman ilgili yetenek (skill) ve ilgili niteliğin (attribute) toplamını kadar zar alıp atıyorsunuz. Amacınız ise GM'in o esnada belirlediği zorluk sayısını geçecek kadar 5 ve 6 atmış olmak. Ortam koşullarının etkisi ise atacağınız zar sayısını etkiliyor. Eğer biriyle (veya bir şeyle) karşılıklı mücadeleye girerseniz, karşılıklı zar atıyorsunuz, kimin daha çok başarısı olduğuna bakılıyor. Gerek karşılıklı olsun, gerek sabit bir sayıya karşı olsun ne kadar başarılı olduğunuzu da aklınızda tutun, zira hem sistem mekaniği hem de tasvir açısından çok önemli.

Shadowrun'da hemen hemen her şey 1 ile 6 arasında bir değer alır. Ortalama değer de 3 olduğundan atılan zarların sayısı genelde 6-8 civarında oluyor. Tabii ki olayın suyunu çıkarıp 15, hatta 20 zar atmak mümkün. Bu tür durumlarda isterseniz atacağınız her 4 zar karşılığında bir kesin başarı alabiliyorsunuz.

Shadowrun'a özgü olan bir kavram ise glitch. Glitch geçiçi olarak aniden ortaya çıkan bir problen anlamına geliyor. Gerçekleşmesi için attığınız zarların yarısının 1 gelmesi lazım. Kalkıştığınız işi başarıp başarmadığınızın önemi yok. Yani Shadowrun'da aynı anda hem başarılı hem de başarısız olmak mümkün. Eğer attığınız zarların yarısı 1 ise ve ortada ne 5 ne 6 yoksa o zaman critical glitch oluyor. Bu tür durumlarda özetle GMin insafına kalıyorsunuz.

Shadowrun hakkında özellikle belirtmem gereken bir şey varsa o da kitapları. Catalyst Games kontrolü aldıktan sonra tasarım kalitesi olarak "yeme de yanında yat" seviyesinde. 2009'da ana kitabı yeniden çıkararak, 8 defa errata çıkmasına rağmen bir türlü adam olamamış eski kitaptan kurtuldular. Destekleyici kitaplar ise ekstra kurallar ve yeni özellikler getirdiği kadar Shadowrun dünyasını genişletmeye devam ediyor. Anlatımda kullanılan yöntem de ilginç. Kitap sanki bir foruma girmişsiniz ve anlatılan konuyu araştırmışsınız gibi yazılmış. Arada insanların kendi yorumlarını kattıklarını hatta asıl yazarla atıştıklarını bile görmek mümkün.

Sonuç olarak; kurallar gerçekçi, ama ayrıntılı matematiksel hesaplarla sizi yormayan ve yaratıcılığınızı kısıtlamayan ve de rol yapmanızı teşvik eden bir sistem. Cyberpunk oynamak istiyorsanız ve de büyünün bilinmezliği beni çektiği gibi sizi de etkiliyorsa Shadowrun tam size göre.

Shadowrun 5th Edition

Tasarımcı: J.M.Hardy, P.M.Andrew Jr, L.Blumenstein, G.Bonnotte, T.Bruno, M.Dyanna, T.Hamelmann, N.Jouen, A.LArge, A.Pavao, S.Ratkovich, M.Wich

Yayıncı Kuruluş: Catalyst Game Labs

Sistem: Kendine Özgü

Çıkış Tarihi: 2013

Tarz: Cyberpunk, Şehir Fantezisi

İnanç EKER

Merhaba. Shadowrun 4th Edition tanıtımını sistem konusunda önceden bilgi sahibi bir yazarın izlenimleri üzerinden okuma imkanı buldunuz. (Hala okumadınız ise ne duruyorsunuz?) Şimdi ise 5th Edition tanıtımı sayesinde GM'likte kendince tecrübeli ama Shadowrun açısından acemi birinin izlenimlerini okuyacaksınız.

Shadowrun, cyberpunk ve dark fantasy öğelerini bir arada kullanan bir dünya. Bilmeyenler için; 2011'de Maya Takvimi'nin sona eriyor olduğunu kıyamet olarak yorumlayanlar yanılmıştır. Gerçekte Dünya yeni bir çağa girmektedir. İçinde yaşadığımız büyünün sıfıra yakın olduğu sıradanlık çağı biter ve Uyanış gerçekleşir. Büyü, işkence görmekte olan Gaia'ya ve bencil insanlığa geri döner.

Gittikçe daha olanaksız görünen, çılgın, korkunç ve harika olaylarla beraber değişim süreci başlamıştır ve dünyayı binlerce yıl sürecek yeni bir çağa hazırlamaktadır. Değişim kesinlikle neşeli başlamamış, dünya hemen her açıdan yoğun bir değişiklik sürecine girmiştir. Dünya nüfusunun dörtte birini ortadan kaldıran virüsler, korkunç şiddette depremler, uyanan ya da ortaya çıkan volkanlar, art arda çekirdekleri eriyen nükleer santraller, açıklanamayacak kadar garip ve şiddetli kasırgalar... Bazı ülkelerin yeryüzü şekilleri ve bitki örtüsünün radikal değişikliklere uğraması... İnsanlığın bir kısmının içinde binlerce yıldır uyuyan ırkların "geri gelmesiyle" ortaya çıkan Meta-Irk kavramı... Derinine girdik mi saymakla ve açıklamakla bitmez. İnsanlığın uyum sağlama becerisi ise her zamanki gibi inanılmazdır.

2075' de, yani 5th Edition' un başlangıç yılında dikkatimizi çekecek en büyük değişiklik (tamam aslında 4th ile başladı bozmayın) tüm dünya Matrix' inin (geleceğin hiper-interneti) "kablosuz" hale gelmiş olması ve hayatı idame ettiren hemen her unsurun Matrix üzerinden yürür hale gelmiş olmasıdır. Medyanın koyduğu isimle Crash 2.0 (ilk Crash 2029' da bir virüs yüzünden gerçekleşmişti) adlı global Matrix çökmesi sonucu çok sayıda kullanıcının zihni bedenleri ölene kadar Matrix' de acı verici biçimde hapis kalmış, mega-şirketler batmış, fırsatçılar yükselmiş ve dünya (bir kez daha) altüst olmuştu. Ardından, iki dev şirketin yıkıntıları olduğu yerde bırakıp yepyeni bir şey kurma fikriyle küresel bir altyapı değişikliğine uğrayan Matrix, tamamen kablosuz hale gelmişti ve dünya üzerindeki her varlığın ve cihazın yansımasını içinde barındırıyordu artık. Matrix neredeyse "herşey" demekti.

Temel olarak sistem 4th Edition tanıtımımızda okuduğunuz hali ile aynı kalmış gibi görünmekte. Fakat şimdi çok önemli bir fark var: Limit kavramı. 4th Edition'da bütün amaç daha çok d6 atmak üzerine kuruluydu. Limit kavramı ile bu durum değişti. (Bir ölçüde) Karakterlerin yaptığı işe veya kullandığı cihaz/silaha göre değişen limitler var. Genel kural şöyle: Ne kadar "Hit" (Shadowrun başarı ölçütü olan attığın zarlardaki 5 ve 6'ları topla, sayısı ölçüsünde başarı değerin olsun kuralı) yaparsan yap Hit toplamın ilgili limitini geçemez.

Bir diğer önemli fark da karakter yaratım aşamasında karşımıza çıkmakta. "Point Buy" sistemi yerine "Priority" denen bir sınıflandırma sistemi ile oyuncu kendisi için en önemli ve en önemsiz unsurların bir sıralamasını yapıyor ve buna göre karakterini oluşturuyor. Bu sistem daha önce başka oyunlarda "ability score"ları yüksek dağıtalım, "magical item ile başlayalım", "Hayvanat ırkından niye olamıyoruz" gibi sorularla sıkboğaz edilen DM ve GM'ler için ideal, çünkü artık oyuncu yaratım aşamasında kontrol sahibi. İmkan derecelerine göre üç çeşit başlangıç var. En acemi seçenek bile epey becerikli; başka oyunlardaki 1. seviye "ezik karakter" kavramını unutun.

Belirtmek gerekir ki; yeni Shadowrun'ın getirdiği bu değişiklikleri olumlu karşılayanlar çoksa da,

bir kısım kemik Shadowrun kitlesi tarafından pek beğenilmedi. Point-buy sisteminin ortadan kalkması, Limit kavramının gelmesi, iki arada bir derede büyücüler olan Mystic Adept'lerin kendi deyimleriyle "hakkının yenmesi" gibi gelişmeler bir takım eski Shadowrun'cılar tarafından "kısıtlama" olarak görüldü. "Neymiş min-max oluyormuş?! Neymiş munchkin'miş?! Shadowrun'ın olayı bunlardır zaten! Ve bunu bizden aldılar...ühü". Neyse ki eski Runner'lar sadece homur homur şikayet edenlerden ibaret değil. Akıcı hale getirilmiş Büyü ve Matrix sistemi, mükemmel açıklayıcılıkta (ve eğlenceli!) örnekler, Adept'lerin (Mystic olanlarla karıştırmayınız) sonunda "adam olmaları" gibi unsurlara "olmuş" diyenler az buz değil.

Ortada "sınıf" kavramı olmasa da bazı kariyerlerin arketipleştiği gözlerden kaçmayacaktır. Karma, yani bu sistemde Experience puanına en yakın şey, hiç de kolay kazanılmıyor ve "her şeyi yapabilen karakter" yapmayı bırakın, alakasız iki kariyeri aynı anda götürmek bile ciddi planlama gerektiriyor. Eminim başaranlar çıkacaktır ama pek çok sistemde olduğu gibi "jack of all trades, master of none" özdeyişi kulaklarınızda tatsızca yankılanabilir.

Kitaptaki çizimlerin kalitesi adeta "bonus". Hemen her resim son derece başarılı, üst kalite ve atmosferik. Panoramik sayfalar da cabası (Çizimleriyle ENnie'ye aday zaten). Kurgusal hikayelerin çoğunu da "havaya sokmakta" başarılı buldum.

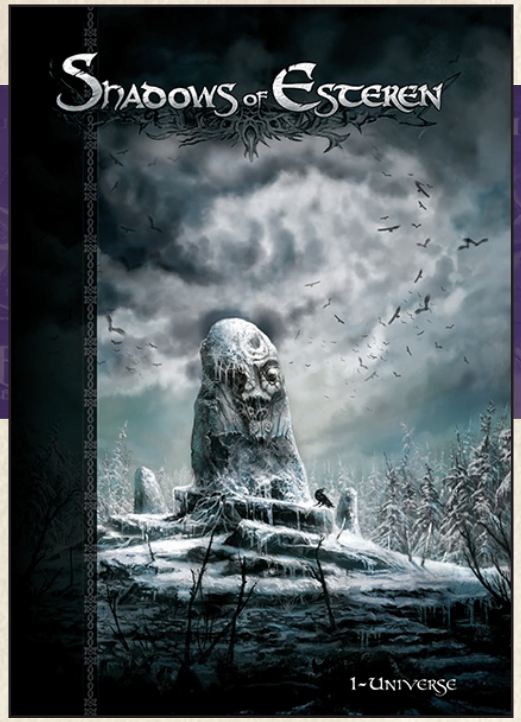
Shadowrun'ın her şeyden önce simülasyonist yaklaşım sergileyen rol yapma oyunlarından olduğunu bilmelisiniz. Sistem detay vadediyor ve detay talep ediyor. Bazen abartıyor da, inanmayan kapalı alanda el bombası patlaması örneğini okusun.

Doğruya doğru; nWoD'un eskisine göre üç kat hızlanması gerektiğini anladığı bir çağda, "fast&furious" yaşanması gereken anların atak, kaçınma ve hasar soğurma aşamalarında yarım saat sürmesi biraz hayal kırıklığı. Bu noktada en büyük tehlike sistemi yürütmeye çalışırken hikaye anlatımı ve rolden ödün vermek. Panik yapmayın. Gerekirse resmi forumlarında bulabileceğiniz sistemi hızlandıran ev kurallarını uygulayın. Veya yeni ek kitabı Run&Gun; bir sürü fazladan opsiyonun yanı sıra oyun mekaniğine modifikasyon önerileriyle de geliyor. İlgilenenler için Digital Toolbox adı altında alphaware content adım adım oyuna alıştırma konusunda bir hayli başarılı. Ayrıca genel olarak her hazır modül, GM'in işini kolaylaştıracak alt başlıklarla dizayn edilmiş. Yönetici Cyberpunk dokusunu kaybetmeden; Matrix alemi, fiziksel dünya (Runner'lar et dünyası der) ve Astral Alem üzerinde bir anda değilse de yavaş yavaş hakimiyetini artırmalı.

Özellikle Shadowrun'a bu edisyonla girmiş oyuncu ve oynatıcılar (merhaba Shadowrun Returns bilgisayar oyununu oynayıp gaza gelenler, sizi şöyle alalım) komplike sistemlerde tecrübe sahibi olmanız yararınıza olur. Bu saydıklarım konusunda şu ya da bu ölçüde yetersiz olduğunuzu düşünmeyin çünkü elinizde bir koz daha var. Oyuncusuyla oynatıcısıyla oyuna kendini vermek. Bunu başarırsanız bu sistem, bu engin arkaplan ve bu potansiyel ile Shadowrun kendini adayanlara aldığından fazlasını verecek.

Shadows of Esteren

Tasarımcı: Nelyhann, Aldo Pappacoda
Yayıncı Kuruluş: Agate Editions
Sistem: d20 of Darkness + Sanity System
Çıkış Tarihi: 2012
Tarz: Fantezi



Alp BİLGİN

"Eğer karşı ağaçlığın iç kısımlarına meşalelerden bir çit dikebilseydik ne her sene bu duvarı onarmaya, ne de duvar her aşıldığında ölenleri gömmeye uğraşırdık. Dağların ötesinden, bu duvarı tek adımda aşacak bir garabet de çıkabilir, ama düzgün aydınlatmanın içinden farkettirmeden geçemez."

Shadows of Esteren, geç Orta Çağ dengi fantastik kelt esintili ortamda yaşanan gotik korku oyunudur. 2012 çıkışlı oyunun İngilizce çevirisi 2014'ün Mart ayında piyasaya sürüldü. Gerçi İngilizce çevirisi bende biraz hüzün yarattı, ama o kadar kusur bütün Avrupa kökenli oyunlarda var. Mazur görmek lazım.

Kurallar d20 tabanı üzerine sağdan soldan türlü fikirler araklanarak derlenmiş gibi. Çatışma çözümlemek için d10 atılıp üstüne türlü eklemeler ve eksilmeler katılıyor, belli bir değer aşılırsa başarılı oluyor. Karakterin doğal özelliği olan "way" puanları ve sonradan öğrenme skill puanları oyundaki başlıca eklentileri teşkil ediyor.

Way değerleri karakterin kişiliğini belirler ve oyunun başında bir ile beş arasında puanlanır. Sözel olarak Sims'teki puanlamadan pek farklı değiller. Mekanik olarak, oyunda yapmak istediğiniz aktivitelere göre hangi way'lerin yüksek olacağına dikkat etmeniz önerilir. Açıklamalar inatla "Düşük puan kötü, yüksek puan iyi diye hikaye yorumlanmamalı, her puanın iyi ve kötü yanları var" çizgisini koruyor. Her karakter bir advantage ve disadvantage almak zorunda. Karakterin way puanlarına göre ve tecrübe puanı harcayarak listeden seçiliyorlar.

Skill sisteminde domain isimli 16 tane skill grubu var. Her domain beş puana ulaşınca daha dar kapsamlı disiplinlere puan vererek devam etmek gerekiyor. Bazı disiplinler ya başka isimle ya da direk kendi ismiyle birden fazla domain'de mevcut. İyileştirme yeteneği için ille de belli bir domain'e puan basmak zorunlu değil. Disiplin kafasına örnek olarak, yakın dövüşe yatırılan her ilk beş puan tüm silahlar için geçerliyken, altıncı puandan sonrası silah gruplarına atanıyor. Her silahı 5 ile kullanan bir savaşçı, daha da ilerlemek için sadece kılıçlar için geçerli olan bir puan harcayabilir. Belli seviyelerde skill kullanmak için yeni seçenekler veya daha dar uzmanlaşma yolları açılıyor. Örnekten anlaşılacağı gibi BAB, ekipman yeterliliği, feat gibi sistemler tamamen skill sistemine yedirilmiş. Büyü, teknoloji falan komple skill sisteminde. Ve doğal olarak her domain'e atanmış bir way var. Skill kullanırken hep ilgili way ile kullanılıyor.

Class benzeri yapılanmalar var, kurgulanmaları daha meslek odaklı. Bu meslekler öncelikli olarak karakterin tarihine/sosyalliğine, mekanik olarak da karakterin hangi domain'lere yüksek puan yatırabildiğine etki ediyor. Bunun yanında karakterin sosyal sınıfı ve doğduğu bölge de fazladan puan dağılımına imkan veriyor.

Dövüş işleri d20'den çok WoD kıvamında. Saldırı zarına saldırı puanı ve silah hasarı eklenip savunma ve zırh puanları çıkarılıyor, fark hasar olarak yazılıyor. Skill olarak alınan dövüş teknikleri var. Normalde feat veya class ability olarak alınacak şeyler ya da çift elli saldırı olsun, sneak attack olsun türlü seçenek var.

Ekipman listesi ve ekipmanların nasıl bela olacağına dair çok güzel kurallar mevcut. Hastalık, zehir, ilaç iyileşme dinlenme falan hep d20 geleneğine uygun şekilde ince ince detaylandırılmış.

Oyunda büyü var, ama dünyanın az büyülü olduğu öngörüldüğü için büyü yapmak zor tutulmuş. Rün büyüsü ve mucize büyüsü olmak üzere iki uyumsuz büyü çeşidi var. Saga kurallarında olduğu gibi büyücü büyü yapma niyetini belirttiğinde büyüsü için tablodan bir ölçek seçer. Büyünün etkisi de, icra zorluğu da, savunma zorluğu da bu ölçeğe

göre belirlenir.

Rün büyüsü için yedi ana rün ve onların sayısız alt rünü tanımlanmıştır. Her alt rün bir büyüyü temsil eder. Rün büyüsü kullanan karakterin kullanabildiği büyüler yanında gezdirdiği büyü taşlarıyla temsil edilir. Rün büyüsü için doğanın istikrarını muhafaza etme amacı üzerine kurulu bir etik tanımlanmış, ve bu etiğe uymayan büyü kullanıcılarının varlığına işaret edilmiş. Varken yok olmayan, yoktan var olmayan bir büyü enerjisi tanımlanmış ve büyünün gücü ile doğru orantılı olarak bu enerjiden belli noktada toplanması gerektiği belirtilmiş, aynı zamanda büyü kullanıcısının vücudundaki enerjinin kullanımı ile büyünün daha yorucu ama daha başarıl olması seçeneği verilmiş.

Mucize büyüleri ilk peygamberin 12 tarihi mucizesidir. Her tarihi mucize değişik ölçeklerde tekrarlanabilecek şekilde tanımlanmış. Her tapınak tarikatının her mucizeye erişimi var, ama sadece kendi tarikatının uzmanlaştığı 6 mucizeyi tam güçle kullanabiliyorlar. Mucize büyüsü için tapınağın ve tek tanrı dininin kurallarına ve sünnetine uymak şart. "Sevap point" benzeri bir sistem ile karakterin tanrıya yakınlığı ölçülüyor ve mucizeler için dua edilirken bu sevap pointler harcanıyor. Günlük dua etmek, günah işleyince cefa çekmek, gavurları dine çağırmak gibi aktivitelerle sevap point kazanmak mümkün.

Magience, doğanın metodik ve nesnel bir şekilde incelenmesi, bulguların akıl süzgecinden geçirilip deneye tabii tutulmasıdır. Biz buna kısaca bilimsel metod diyoruz. Tabi istemeyen oyuncuların bununla cebelleşmesine gerek yok. Doğal malzemeleri rafine ederek flux isimli "sıvı büyü"den üretip bunu çeşitli aletlerine yakıt olarak kullanabildiklerini bilmeleri yeterli. Tabi diğer iki büyü cinsinin aksine magience doğanın dengesini bozuyor. (Bir ironi ifadesi ve adeta bir sosyal mesaj olarak; en yoğun enerji fosil yakıtlardan çıkıyor.) Flux yakıtı d20 sistemlerinde büyülü eşya olarak gördüğümüz türlü ekipmanın işletilmesinde kullanılıyor. Bunların büyüye göre çok önemli bir farkı ruhlarla veya tek tanrı ile şaplak/parmak ilişkisi gerektirmemeleri. Çoluk çocuk bile tek düğmeye basarak flux çakmağı kullanabilir. Büyüyü beceremeyince çok ağır bedeller ödeyen büyücülerin aksine, teknik ekipman kullanan halk en fazla bozuk aleti çöpe atıyor. (Flux üretimi çok tehlikeli ve patlayıcı bir iş, ama flux fiyatlarına etkisi dışında halkı pek etkilemez. Magientistler düşünsün.)

Ve bütün bunların yanında burada özetlememe izin vermeyecek kadar detaylı, anlık tepkilerden uzun vadeli davranış bozukluklarına kadar her türlü mevzuyu kapsayan bir Sanity sistemi var. Çoğu aşırı düz hayatlar yaşayan karakterlerin dünyanın türlü pisliği ile yüz göz oldukça akıl sağlığını kaybetmesi oyunda çok önemli bir yer tutuyor.

Spirit of the Century

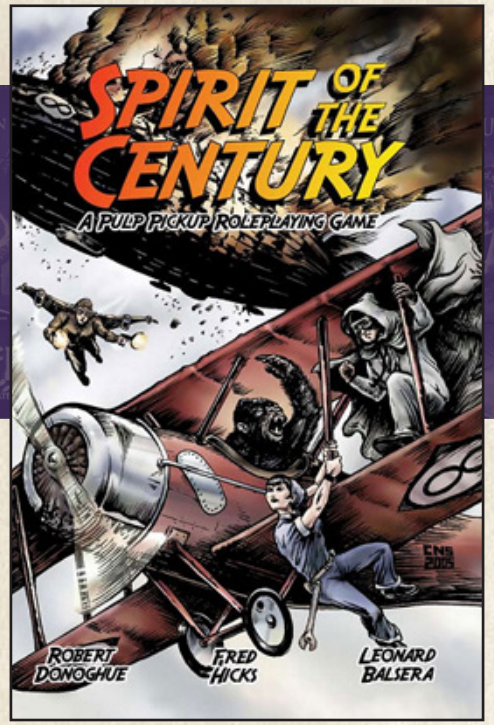
Tasarımcı: Robert Donoghue, Fred Hicks, Leonard Balsera

Yayıncı Kuruluş: Evil Hat Productions

Sistem: FATE

Çıkış Tarihi: 2006

Tarz: Pulp Aksiyon, "Bilim!" Kurgu



Melih YILMAZ

"Büyük Savaş henüz yeni bitmiş olmasına rağmen, dünya ülkeleri üzerindeki soğuk etkisi ilik dondurucu bir şekilde hissediliyordu. Rusya hala Bolşevik Rejimi'ni tam anlamıyla kabul etmemiş, bazı Japonlar ise 50 yıllık Meiji Restorasyonu'na rağmen hala katanalarını biliyorlardı. Amerika yeni uçaklar üretmeye başlamış, Ford otomobil piyasasının tekelini elinde tutuyordu. Radyoyu evlerine taşıyabilen şanslı insanlar biten savaşın ardında yatan tedirginlik hikayelerini BBC Radyo yayınından dinlemeye başlamışlardı. Londra ise hala o sıralar dünyanın merkeziydi…

Savaş bitmişti ve dünya daha kötüsünü beklemiyordu. İlk başta Rusya'da çılgın bir okültist ve bilim adamı olan Rasputin tarafından mezarından kaldırılan eski bir çar bütün Bolşevik Rejimi mimarlarını katletmeye başladı. Daha sonra, Güney Amerika'da rahatsız bir tanrı uyanıp, halkının zamanında dökülen kanlarının intikamını almak için acımasız uzaylılarla iş birliği yaptı. Ardından, Massachusetts'in her yerinde eli silahlı goriller görünmeye başladı. Tüm bunlar olurken Anadolu'dan bambaşka haberler geliyordu: Cumhuriyet'i kabul etmeyi reddeden bir Osmanlı mucidi, mekanik yeniçeri ordularını İstanbul'a sürüyordu…

Dünyanın ise artık tek bir umudu vardı: Centurion'lar. Onlar ise bir kahramanın yapması gereken neyse onları yaptılar. Bugünkü refahımızı onlara borçluyuz. Lütfen, hep beraber bu cesur kahramanlara kadeh kaldıralım. Gri silüet, Dr. Transilvanya, Şimşek Shelly, Patırtı Mike, Kevin Cash ve onun şahane zeplini Numacra! Yeni çağın kahramanlarına içelim!"

Spirit of the Century, 2003 yılında Indie RPG Awards'ta "en iyi bedava oyun" ödülünü kazanmış olan FATE sistemi üzerine kurulmuş bir oyun. FATE, ülkemizde pek bilinmeyen "fudge" adı verilen zarlarla oynanan ve oyuncuyu, hikayeye kendi fikirleri ile dahil etmeyi amaçlayan çok başarılı bir sistem. Spirit of the Century (SotC) ise FATE'in başarısının üstüne kendi cilasını çekmekten çekinmemiş. SotC'nin başarısını ise 2006 yılında Indie RPG Awards "yılın en iyi bağımsız oyunu" ödülünü vererek kanıtladı.

Oyunda, her yüzyılın başında doğan ve kaderi dünyayı çeşitli tehditlerden korumak olan Centurion Club üyelerini oynuyoruz. Oyunun başlangıç tarihi 1922. Yani Birinci Dünya Savaşı'nın hemen sonrası. Dünya daha üzerindeki şoku henüz tam anlamıyla atlatamamışken ortaya bir de çılgın bilim adamları, kaotik büyücüler, hırslı liderler ve mafya gibi binbir türlü bela çıkar. Centurion'lar ise dünyanın tek umudu olan kahramanlardır. Durum bu olunca dur durak bitmeyen maceraların da sonu gelmez.

SotC, "Pulp" oyun mantığını desteklemekte. O unutulmaz 50'ler dönemi retro çizgi romanlarının ya da 60'larda patlama yapan çılgın bilim kurgu filmlerinin havasında oyunlar için gerçekten biçilmez kaftan. Oturup plan yapmaktan veya çarşı alışverişinden hazzetmeyen bir oyun SotC. Hızlı karar verme, hemen harekete geçme ve düşmanların tam anlamıyla canına okuma üzerine kurulu, çok eğlenceli bir mantığı var. Tabi ki her zaman durup ilginç icatlar yapmak ya da birkaç ucuz "karizmatik" laf söylemek için zaman var.

Daha önceden de söylediğim gibi; oyun FUDGE adı verilen altı kenarlı zarlarla oynanmakta. Bu zarların 2 kenarında artı, 2 kenarında ise eksi işareti var. Kalan iki kenar ise boş. Artı kenarlar +1, eksi kenarlar ise -1 manasına gelmekte. Boş kenarlar ise nötr görevini üstlenerek puan olarak herhangi bir avantaj ya da dezavantaj sağlamıyor. Tabi ki kitapta da önerildiği gibi, bu zor bulunan zarlar yerine oyun bildiğimiz altılık zar ile de rahatlıkla oynanıyor.

Oyunda "merdiven" adı verilen zorluk belirleme mekaniği mevcut. Bir şeyleri başarmak, atılan

4 zarın sonuçları ve yetenek puanlarınıza bağlı olarak değişiyor. Örnek vermek gerekirse: Bozuk bir arabayı tamir etmenin zorluğu +3. Patırtı Mike'ın oyuncusu 4 adet altılık zarını atıyor ve sonuçlar 5, 6, 3, 1 geliyor. Bu durumda iki artı, bir boş ve bir eksi var. Artı ve eksiler birbirini götürdüğünde elimizde bir artı kalıyor. Bunun Mike'ın halihazırda +2 olan tamir yeteğininde eklediğimizde +3 sonucunu elde ediyoruz ve tamir başarıyla gerçekleştiriliyor .

SotC'de tam 28 adet yetenek var. Her oyuncu, karakter yaratma aşamasında 1 adet +5 puanlık, 2 adet +4 puanlık, 3 adet +3 puanlık, 4 adet +2 puanlık ve 5 adet +1 puanlık olmak üzere toplam on yetenek seçiyor. Geriye kalanlar yetenekler ise oyun içerisinde +0 kabul ediliyor. Ayrıca SotC'nin özellikle oyun yöneticilerine en büyük faydası para hesabı veya pratik NPC gibi problemleri "Bağlantı Kurma", "Maddi Güç" gibi yeteneklerle çözmüş olmaları. Bu şekilde oyuncu, bir şey elde etmek istediği zaman "Maddi Güç" zarını atıp, hazırda bulunan ücret tablosunda bakıp istediği şeyi alıp alamadığını görebiliyor.

Bunun dışında her yeteneğin bağlı olduğu "Stunts" adı verilen bazı üstün meziyetler var. Epey geniş bir yelpazede sunulan bu meziyetler yararlı olmalarının yanında, oyunun yapısına uyan bir şekilde çok eğlenceliler. Ayrıca oyuncuların kendi "Stunt"larını yaratabilmeleri için de yol gösterici kılavuzlar mevcut.

Gelelim asıl oyunun en eğlenceli ve SotC'yi özel kılan kısmına: Aspects!

Kendimden ve oyuncularımın tecrübelerinden rahatlıkla söyleyebilirim ki SotC karakter yaratımında alınan zevki rahatlıkla dörde katlıyor. Bunun en büyük nedenlerinden biri de Aspect seçimi. Şöyle ki, karakterler geçmişleri, yaşadıkları maceralar vb. gibi olayları 3–5 cümleyle yazıp, buralardan kendilerine "Aspect" denilen özellikleri çıkarıyorlar. Bunlar "Koca kafalıyım", "İrlandalı", "Eşek gibi inatçı", "Dr. Methusellah ölmeli" veya "Yanlış yerdeki doğru adam" gibi birçok ilginç şey olabiliyor. Bu noktada oyuncu, oyunda işine yarayabilecek ya da başına bela açabilecek Aspect'leri seçerken aslında oyunde görmek istediği şeylerin ipucunu vererek hikayeye kendi katkısını yapmış oluyor.

Sosyal ve fiziksel karşılaşmaların da çok kendine has bir mekaniği var SotC'de. Karşılaşmalarda, başarılı zarlar öncelikli olarak çok bir önem ifade etmeyen stres kutucuklarını dolduruyorlar. Dolan kutucuklardan sonra ise "Consequences" adı verilen ve yine oyuncunun belirlediği durumlara geçiliyor. Bu durumlar da "Şaşırmış", "Ayağı takılıp düşmüş", "Mermisi bitmiş" gibi birçok çeşitli şekilde olmuş olabiliyor.

Daha anlatılacak çok şey var ama yer yok. Bu nedenle kitap ile ilgili son bir şey söyleyip lafımı bitireceğim. SotC kitabının büyük bir kısmında sahneleme, kamerayı kullanma, tempoyu dengeleme vb. bir sürü, özellikle oyun yöneticilerinin işine yarayabilecek çok güzel ipuçları ve fikirler var. Bu da SotC'yi herhangi bir sistem kitapçığından çıkarıp, onu özel kılıyor.

Sonuç olarak SotC son zamanlarda gördüğüm en başarılı rol yapma oyunlarından biri. Özellikle pratik olarak oynanabilecek hızlı ve eğlenceli bir şeyler arayanlar için birebir. Şimdi gidin ve biraz oyun oynayın.

Star Wars: Edge of the Empire

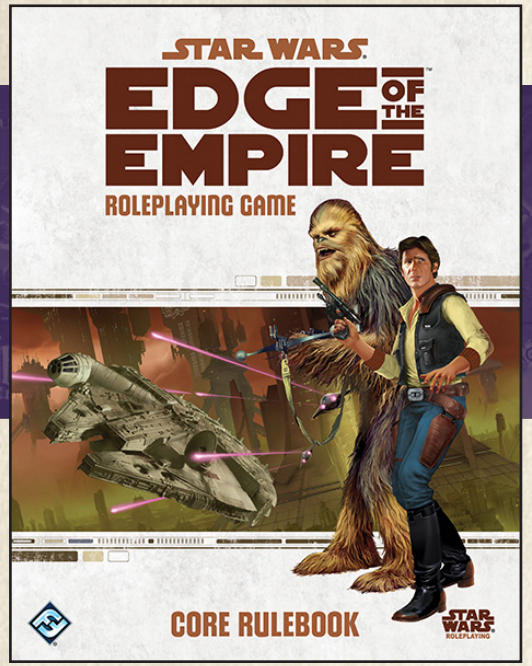
Tasarımcı: Jay Little, Sam Steward, Andrew Fischer & Tim Flanders

Yayıncı Kuruluş: Fantasy Flight Games

Sistem: Kendine Özgü

Çıkış Tarihi: 2013

Tarz: Fantezi / Bilim-Kurgu



Berkay AYANOĞLU

Yıldız Savaşları deyince ölüp bitiyoruz. Gelin bu sefer masaüstünde ölelim. Fantasy Flight Games elinde aldığı telif haklarını öyle bir kullandı ki; kendimizi mükemmel bir oyunun içinde buluverdik. Karşınızda Star Wars: Edge of Empire.

Edge of Empire, bir üçlemenin ilk rol yapma oyunu kitabı. 2013 yılında çıkan bu oyundan sonra, 2014 yılında Age of Rebellion ve 2015 yılında da Force and Destiny oyunları çıkacak. Bu üç temel oyun, Star Wars temasındaki farklı üç alanı dolduracak.

Edge of Empire bu üçlü serinin ilk kitabı. Seviye sisteminin olmadığı, tecrübe puanı ile özelliklerimizi arttırdığımız bir rol yapma oyunu. Star Wars dünyasından kahraman adayı, ancak mevcut haliyle sıradan varlıkları oynuyoruz. İnsan, droid ya da diğer ırklar arasında bir seçim yaptıktan sonra önce sınıfımızı ve her sınıf için verilmiş üç özellik ağından birini seçiyoruz. Örneğin; eğer Bounty hunter sınıfını seçtiysek, alet ekipmanları kendi menfaatine kullanan Gadgeter'ı seçebilir ve ilgili yetenek ağacı ile kendimizi geliştirebiliriz.

Bu oyunda bir Han Solo, Leia, Cad Bane, Lando olabiliyoruz. Onlar gibi lazer tabancaları ile ateş ediyor, uzay gemimizle kovalamaç oynuyoruz. Tecrübemiz artarsa bir Boba Fett bile olma ihtimalimiz var. Kendinize kitaplarda okumadığınız özel bir karakter bile yaratabilirsiniz.

Oyun narrative, yani özetsel bir çizgiye sahip. Çok detaylı iç detaylara sahip ama mesela ateş ediyorum dediğimizde bunun karşılığını sinematik cevaplarla buluyoruz. Bu tarz oyuna çok fazla yakışmış. Bunu daha detaylı anlatabilmek adına ilk önce oyuna has zarlardan bahsetmeliyiz. Oyunun zarları kendine has. Evet 6 yüzlü, 8 yüzlü, ya da 12 yüzlü zarlar kullanılıyor. Ama bunların yüzlerinde sayı yerine başka semboller var. Kimi yüzde sembol yok, kimi yüzde farklı iki sembol beraber var yada iki aynı sembol bir arada.

Nitelik ve ilgili yetenek bir zar havuzu oluşturuyor. Bu zar havuzunu masaya atıyor ve yüzler üzerindeki sembollerin hangisinden kaç tane geldiği değerlendiriliyor. Gelebilecek alternatifler başarı, başarısızlık, avantaj, dezavantaj, kritik başarı ya da kritik başarısızlık.

Vurulma durumlarında iki tip sağlık durumumuz var: Biri fiziksel durumumuzu ilgilendiren health, diğeri ise mental durumları baz alan strain. İkisi de önemli, es geçmemek gerek.

Karşıt avantaj ve dezavantajlar, karşıt başarı ve başarısızlar birbirini götürdükten sonra bir sonucumuz oluyor ve oyun yöneticisi bunu sinematik olarak tasvir ediyor. Diyelim ki başarımız yok ama 2 tane avantajımız var. Sıktığımız kurşun askere isabet etmese de içi gaz dolu olan boruya denk gelir ve çıkan gazlar görüşü engeller bu da oyuncuların kaçması için kısa bir süre oluşturabilir. Gerçekten yenilikçi ve güzel bir mekanik ki aynı zamanda Star Wars ruhuna çok uygun.

Üzgünüm ama oyuna jedi ya da sith olarak başlayamıyoruz! Çünkü daha önce bahsettiğim gibi bu konuyla ilgili Force and Destiny kitabının çıkmasını bekleyeceğiz. Ana kitapta force kısmı çok kısa geçilmiş ve force kabiliyetine sahip tek bir sınıf var. Bu sınıf belki bir jedi değil. Ama jedi olabilecek potansiyele sahip güçlerin temeline sahip bir karakter. Seneye çıkacak olan Force and Destiny kitabı bu tarz karakterlerin seçimi ve özelliklerini en ince detayına kadar anlatacak. Ama o kitap gelene dek, halihazırda bizi tatmin edecek güzel şeyler var force bölümünde. Bu arada bir force zarımız da mevcut zar setinin arasında.

Şimdilik elimizde telepati, hissiyat ve telekinesi gibi güçlerin en düşük halini kullanabilen bir sınıf mevcut ki; bu hali bile oynamaya değer!

Oyundaki bir diğer yenilik "obligation". Oyunda

bir kişiye, bir kuruma, bir söze ya da bir kavrama karşı yükümlülükleriniz var. Bir kişiye borcunuz var, ailenizi korumanız gerekiyor ya da birine karşı intikam yemini etmiş olabilirsiniz. Bu yükümlülük oyunda sizi fazlaca bağlıyor. Oyun yöneticisi bu açığınızı atlamıyor ve oyuna başlarken, o oyunda karşınıza sizi rahatsız edebilecek bir durum çıkartabiliyor. Bu yükümlülüklerden birkaç tane alarak daha fazla tecrübe puanı elde edebilirsiniz. Evet tecrübe puanı. Oyun kazanılan ya da var olan tecrübe puanlarının çeşitli niteliklere ve yetenek ağacınızdaki yeteneklere yatırılması ve bu özelliklerin daha da geliştirilmesi esasına dayanıyor. Skill ve nitelik üzerinde yatırmış olduğunuz puanlar size ekstra zar yada proficiency zarı denilen yüzlerinde daha cok başarı ihtimali bulunan zarları kullanabiliyorsunuz.

Oyun ana kitabında bir galaksi haritası ve rehberi de mevcut. Belli başlı gezegenler tüm detaylarına kadar anlatılıyor. Tabi ki bizleri kesmez bunlar ama şimdilik üzerine güzel senaryolar kurulabilecek yeterlilikteler. Oyun için hızla yeni kitaplar çıkıyor. Macera kitapları, campaign kitapları, specilization için çıkan özel kitaplar ve daha fazlası. Oyun için hali hazırda çıkartılmış olan GM screen belkide gördüğüm en güzel screen. Oyunu oynamak için en az 2 özel set almanız gerekir ki tecrübe puanınız arttıkça bir sete daha ihtiyaç duyulacağı da aşikar .

Silahlar, zırhlar ve türlü türlü diğer ekipmanlar motive edilebiliyor. Çeşitlilik şu an için bile yeterli gibi. Uzayda bir araç kullanmak ile gezegen içinde araç kullanmak farklı mekanikler istiyor. Bu farklı mekanikleri işletmek için de bize yardımcı olacak türlü araçlar hizmetimize verilmiş durumda.

Oyun gerçekten harika kurgulanmış. Kendinizi sinematik bir aksiyonun içinde buluyorsunuz. Patlayan bir kule yıkılırken, siz ateş etmeye devam mı etsem, artık kaçmanın vakti geldi mi diye kendinize soruyorsunuz. Narrative yaklaşım sizi aksiyonun içinde hapsediyor ki zaten bir Star Wars oyunundan da beklediğimiz bu. Bu oyun için yapılmış diğer tüm sistemlere "elveda" diyebilirsiniz. Çünkü artık karşımızda yeni bir kral var!

Star Wars Role Playing Game Saga Edition

Tasarımcı: Christopher Perkins, Owen K.C. Stephens, Rodney Thompson

Yayıncı Kuruluş: Wizards of the Coast

Sistem: d20 OGL

Çıkış Tarihi: 2007

Tarz: Fantezi / Bilim-Kurgu

İnanç EKER

Yıldız Savaşları evrenine tam olarak bilim kurgu gözüyle bakılmamakta; diğer bilim kurgu sistemleri, hatta roman ve filmlerinden farklı olarak, şahit olduğumuz ortamı, teknolojiyi sağlam bir mantık sistemine oturtup açıklama yapma ihtiyacı hissetmez. Bu yüzden fantezi ögeleri yüksek bu sisteme fantezi/bilim kurgu hatta fantezi/kurgu demek yanlış olmayacaktır.

Yıldız Savaşları evreninde filmlerde ve roman/çizgi roman hatta anime serilerinde, ayrıca bilgisayar oyunlarında (Knights of the Old Republic RPG) ilginizi özellikle çeken bir tarihsel döneme sizi bırakıverecek, tarihe imzasını sadece Jedi, Dark Jedi ya da Sith'lerin değil liderlerin, yöneticilerin, diplomatların, askerlerin, pilotların, öncü, keşifçi ya da hayatta kalmak için her şeyi mübah sayanların da isimlerini kazıyabileceğini kanıtlama fırsatı sunacak size.

d20 OGL oyunlarına aşina olanların çok kolay kavrayabileceği bir sistem olmakla birlikte, Star Wars Saga hem oyun yöneticisine hem de oyunculara zamanı için devrim niteliğinde yenilikler sunuyor.

Şu an için daha önceki bir yazımı geçip, akabinde eklemeler yapacağım. Bu eklemeler olası sorulara ayrıntılı cevaplar formatında da olabilir .

Sınıflar temel olarak sadece 4 tür dedir:

1-Nonheroic : Bu sınıf temelde NPC'lerin sınıfı olup, başlangıç skill ve feat'leri ile arzuya göre üzerlerinde her mesleği şekillendirmek bu sınıfla mümkündür.

2-Heroic : Doğal olarak oyuncularımızın tercih edeceği sınıftır. Tabii ki SW tarihine sinema, anime ya da çizgi romanlarıyla girmiş her karakterin de sınıfı. Bir de tecrübe kazanmış NPC'ler genelde bir kaç nonheroic sınıfın ardından heroic sınıflara geçmiş istatistiklerle karşımıza çıkıyor.

3-Beast : Zeka puanı 2 ve altı olan yaratıklar genel olarak bu sınıfı alır .

4-Prestij Sınıfları (teknik olarak bir heroic sınıf türüdür) : D&D 3.X'ten aşina olduğumuz prestij sınıflarının sayısı Saga sistemi gereği az ama özdür. Nonheroic karakterler, hatta zekası yükselmiş hayvanlar bile, kriterlerine uygunsa bir prestif sınıfına geçebilirler.

Her heroic sınıf, 1. seviyede HD x3 + con modifier'i kadar hitpoint kazanmakta, sonraki seviyelerde bu HD + con modifier'i olarak devam etmektedir. İki çeşit seviye başına atak bonusu türü ve üç çeşit HD türü mevcuttur. En iyi atak bonuslarını (seviye başına bir işte) Jedi'lar ve soldier'lar alır, diğer sınıflar bundan biraz daha kötü bir oranda yükselir. En iyi HD oranları da yine Jedi ve soldier, sonra scout, en son da scoundrel ve noble şeklinde devam eder.

Daha ilk seviyeden itibaren her heroic sınıf ne tür bir yeti ya da özel beceriye sahip olacağını kendi seçer. Aynı sınıfa ait iki karakter arasında okyanus kadar fark olabilir. Birinci seviyede alınan bazı sınıf defans bonusları başlangıç feat'leri ve bir adet "talent"ın ardından her sonraki seviyede bir bonus feat, sonra bir talent daha, sonra bir bonus feat daha sonra bir tane daha talent şeklinde verdiği avantajı seçme hakkı tamamen kendilerine ait olan bir serbest gelişim eğrisiyle yükselmeye başlarlar. Hiçbir seviyede önceden öngörülmüş bir yeteneğe tabi tutulmaz, elinizdeki tüm yetilerin tamamen kendi seçiminiz olduğunu bilirsiniz. Sadece, talent'lar "tree" adındaki gelişim eğrisiyle sizi bazen çok iyi bir talent için önce pek görkemli gözükmeyen bir talent almaya yönlendirir.

HP, Threshold ve Condition Kavramı: Son birkaç yıldır, "HP kavramı aslında ölümcül darbeden kaçmaktır, hafifletmektir savuşturmaktır" diye söyler durur ama sisteme bu söylemi yansıtmak için bir girişimde bulunmazlardı. Şimdi bir bünyenin bir hasarı ciddi travmalara sebep olmadan kaldırabilme kapa-

sitesi, yani "Threshold" geldi. Threshold değerimiz temelde Fort. defansımız + size modifier'imize eştir.

Oldukça basit bir "condition" tablosu, Threshold ve fazlası hasarlarda ve bazı diğer durumlarda tüm atak, skill ve defanslarımıza hatta hızımıza nasıl penaltılar aldığımızı ve en ağır penaltılardan sonra baygın düşeceğimizi gösterir.

Force Point: Heroic sınıflar her seviyede bir miktar Güç puanı kazanmakta ve temelde bu puanları kritik anlarda attıkları zarlara d6 ekleyecek şekilde kullanmaktadır. Bir Force user için sadece ona özgü başka kullanımları da ortaya çıkar. Yeni bir seviye atlandığında, harcanmamış Güç puanları yanar ve yeni taze bir Güç puanı havuzu gelir .

Silahlar: D&D'de büyü neyse, SW Saga'da silah odur. Silahlar çok vurur. Becerikli ellerde daha da çok vurur. Ve bu, isabetli darbelerle çabucak ölecek bir stromtrooper'ın bile size çok ciddi darbeler indirebileceği anlamına gelmektedir. Ağır zekalı düşük seviye 2-3 nonheroic bile, ellerindeki blaster rifle'lar ya da vibro-axe'lar ile sizi bir anda yere serebilir.

Heroic Sınıflar : Sınıflar, Revised versiyonuna göre çok daha rafine edilmiş olarak karşımızdalar.

Noble: İrade ortalaması yüksek, biraz tehlikeden de kaçınabilir, silahlar konusunda tamamen bilgisiz sayılmaz ve mütercim tercüman olarak her yerde iş bulabilir. Sadece mavi kanlı olmaktan ziyade; kişiliği, zekası ve diliyle iş yapan, lider vasıflarına sahip hemen her kültürel arka plandan gelebilecek bir sınıftır.

Scoundrel: Kurnazlığın sınıfı. Kanunların sınırında yaşayan, elini kuvvetlendirmek için yazılı olmayan yollara başvurabilen adam. Refleksleri kuvvetli ve diğer sınıflara göre oldukça kaygan bir zihne sahip.

Scout: Kaşif, maceracı, her daim hayatta kalmayı bilen. Sadece ormanın ortasında değil, her yerde. Refleksleri ve bünyesi kuvvetli, zor şartların adamı.

Soldier: Disiplin ve savaş sanatlarını etkili bir şekilde kombine eden adam. Hayatının bir döneminde illa ki profesyonel bir askeri eğitim almıştır. Bu eğitimi ne yönde kullandığı ise ona kalmış.

Jedi: İşte tüm oyunun çevresinde döndüğü ikonik karakterlerimiz. Diğer tüm sınıflar sadece onların figüranlarıdır. En azından Revised'da izlenimler bu yöndeydi. Peki şimdi denge sağlanabilmiş mi? Bu konuda hususi bir kritik gerekecek. Star Wars oynanıyorsa Force user'ların varlığı ve yapabildikleri kabul edilmek zorunda... Ama Saga'da her sınıf kendi mucizelerini yaratıyor. Bu durumda Jedi ya da Jedi sınıfını kullanan her eli ışın kılıçlıya yapacak tek şey kalıyor... Kendi işi... (Özellikle en az skill alabilen sınıf olarak) Her defansı arasında denge kurmuş, herability score'u önemli hale gelmiş bir sınıf olarak, Jedi'ların oyuncunun hayalindeki hale gelmesi oldukça uzun sürecek ve emek isteyecek. Jedi ağırlıklı kurulmuş bir grubun uzun menzilde çok ciddi sıkıntılar yaşayacağını belirtmeliyim. Oyun mekaniği çok uzun menzil silah kullanımına müsait çünkü.

Jedi'ların (ve Güç'e duyarlı olmayı seçmiş ve Force power almış herkesin) özel mucizeleri, başlangıçta çok kullanışlı olsa da, magical item'lardan ve tılsımlı bonuslardan yoksun bir evrende her heroic'in seviye başına defanslarını artırdığını fakat Güç'ü kullanmanın bu denli hızlı artmadığını göz önüne alacak olursak. Olması gerektiği gibi güruhların Güç'e karşı dirençsiz, fakat canavarların, baş kötü ve yardakçılarının ve diğer bilumum antagonistlerin Güç'ten korunmasının çok daha kolay olduğu göze çarpmakta.

Sword & Wizardry

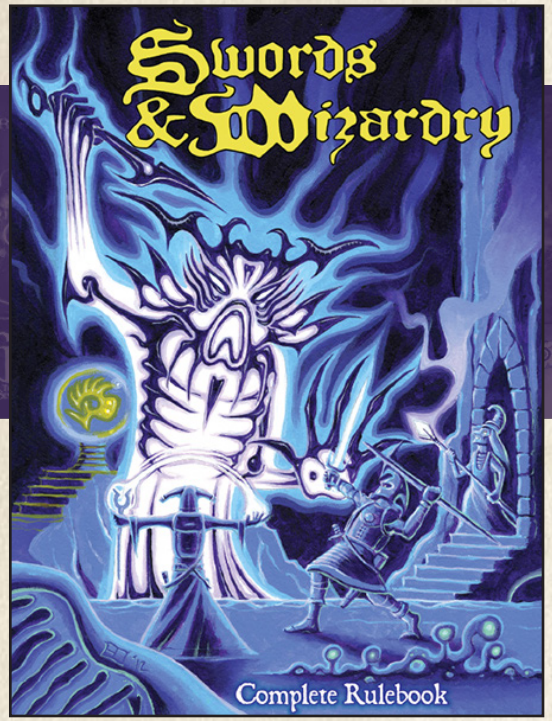
Tasarımcı: Matt Finch

Yayıncı Kuruluş: Frog God Games

Sistem: Modifiye d20 OGL

Çıkış Tarihi: 2008

Tarz: Fantezi



Muzaffer BÜYÜKKARAGÖZ

2000'li yılların sonlarına doğru RPG'ler çoğalmış, çoğu firma daha fazla ve gerçekçi kurallar isteyen oyuncuların ve oyun yöneticilerinin ihtiyaçlarını karşılama konusunda birbiriyle yarışır olmuştu. Artık yeni bir oyunu ilk defa oynamak isterseniz yüzlerce sayfalık kuralları okuyup öğrenmek ve oyun sırasında da hepsine harfiyen uymak zorundaydınız. Oyun sırasında GM'lerin ve oyuncuların hikayeyi bir yana bırakıp kural tartışmalarına girmeleri artık sıradan bir durum olmuştu.

Fakat RPG'lerin bu halinden mutsuz olan bir grup oyuncu vardı; bunlar vaktiyle D&D'nin eski basit halini oynamış ve o günleri özleyen, çoğunlukla yaşı ileri oyunculardı. Kendisi de bu oyunculardan biri olan Matt Finch, Wizards of the Coast'un Open Game License (OGL) ile kuralları açık hale getirmesiyle, 2006 yılında AD&D'nin ilk versiyonunu (1977–1989) simule eden OSRIC'i çıkardı. Bunu 2007 yılında Daniel Proctor tarafından yazılan ve D&D B/X (1981–1982) kurallarını simule eden Labyrinth Lord, 2008 yılında yine Finch tarafından yazılan ve orijinal D&D (1974–1977) kurallarını içeren Swords & Wizardry takip etti. Ücretsiz ya da çok ucuz olan bu üç kitap oyun piyasasını sarsarak ciddi bir oyuncu kitlesi yarattı. Böylece Old School Roleplaying (OSR) doğdu ve ardından OGL kullanan onlarca OSR oyunu piyasaya çıktı.

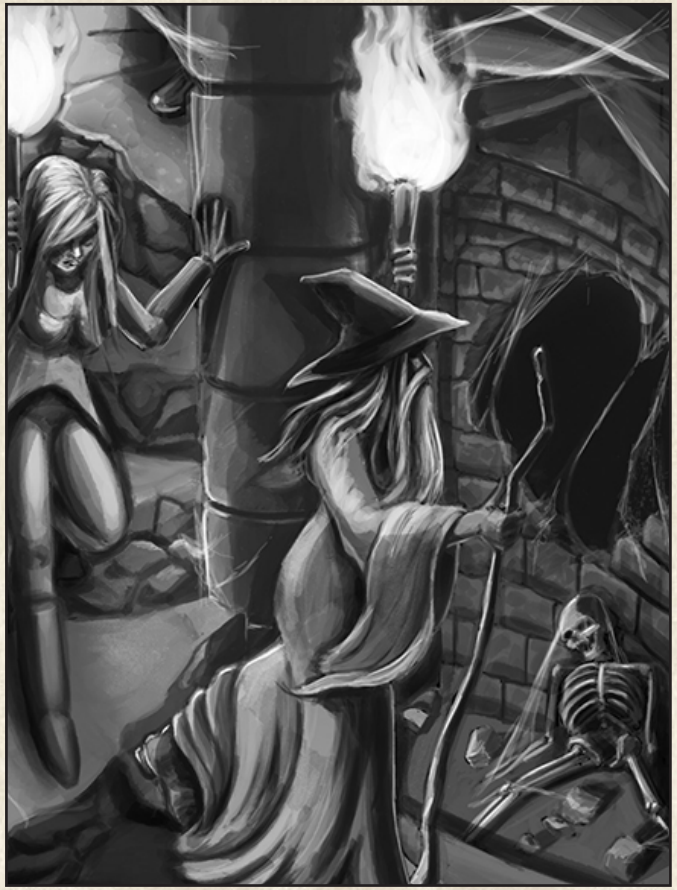
OSR sevenlerin yaklaşımı basitti; daha az kural istiyor hatta oyuncuların kuralları bilmesine gerek bile olmadığını savunuyorlardı. Önemli olan hikayeydi ve oyun sırasında oyuncuların karakterlerinin ne yaptığını detaylıca anlatması yeterliydi. Kurallara sadece DM kafa yorardı ve kuralların yetmediği durumda karar yine DM'in inisiyatifine kalıyordu. Finch, OSR'ın kutsal metni olan Quick Primer for Old School Gaming'i de kaleme alarak bu yaklaşımın çerçevesini net bir şekilde çizdi. Aynı zamanda bu oyunların ortak bir yönü daha vardı, "kuralların beğenmediğiniz ya da değiştirmek istediğiniz kısımları varsa durmayın, yapın!" diyordu. Hatta bunu teşvik etmek için oyunları sadece PDF değil, RTF formatında da indirebilir ve metin üzerinde istediğiniz değişiklikleri yaparak oyuncularınıza kendi oyununuzun kopyalarını dağıtabilirdiniz. Kurallar basit olduğundan savaşlar da çok uzamıyordu, böylece artık çoluk çocuğa karışmış oyuncular çok az vakit ayırabildikleri hobilerinde en kısa sürede en uzun hikayeyi yaşayabiliyorlardı. Artık OSR bazı oyuncuların tek tercihi olmuş, diğer tüm oyunlar kütüphanelerin bir köşesine kaldırılmıştı.

Bu oyunlar içinde en dikkat çeken ve 2009 yılında en iyi ücretsiz ürün dalında Gümüş ENnie Ödülü kazanan S&W'nin aslında üç farklı versiyonu mevcut. İlk ikisi White Box ve Core Rules, ücretsiz olarak Finch'in sitesinden indirilebiliyor. Bunlar daha basit kurallar ve daha sade tasarımlara sahip kitaplar. Haklarını Frog God Games'in aldığı S&W Complete Rules ise bu yazının konusu olan oyun. Eskiden PDF'i 10 dolara satılan bu oyun, 2013 Kasım ayında Frog God Games'in bir Kickstarter kampanyasının hedeflerinden birisine varılınca teşekkür amaçlı ücretsiz hale geldi. İsterseniz 35 dolara hardcover kitabını da alabileceğiniz Complete Rules, ilk gördüğünüzde daha kapağıyla eski oyuncuların kalbini titretiyor. Sadece D&D zamanlarının ressamı Erol Otus tarafından çizilen kapak değil, içerdeki tüm resimler gayet etkileyici. Aslında tüm OSR kitapları arasında en iyi iç tasarıma sahip kitabın fontlarının bile üzerinde uzun uzun düşünülerek seçilmiş olduğu belli. AD&D 2nd Edition kitaplarının tasarımını andıran kitap her sayfasında size kaliteyi hissettiriyor ve diğer tüm OSR kitaplarından bu açıdan ayrılıyor. 140 sayfalık kitabın ilk 74 sayfası oyuncular için ayrılmış. Karakter yaratma, genel kurallar ve büyüler bu kısımda. Sonraki sayfalar ise DM'ler için. Hazine, yaratıklar ve macera yazmanın püf noktaları bu sayfalarda bulunuyor. Gördüğünüz gibi oyun için tek kitap yeterli, ayrı ayrı oyuncunun el kitabı, DM kitabı ve yaratıklar kitabı mevcut değil. Kitap bir setting barındırmıyor ama OSR için yazılmış neredeyse tüm

macera ve setting'ler ile tüm eski TSR maceralarını çok ufak değişikliklerle kullanmanıza izin veriyor.

Kurallar genel olarak bildiğiniz D&D kurallarının neredeyse aynısı. Diğer OSR kitapları gibi TSR kurallarından farklılıklar içeriyor ve tüm OSR oyunları arasında en temiz ve akıcı kurallara sahip olduğunu söyleyebilirim. Fikriniz olması açısından birkaç tanesini özetleyeyim;

- S&W diğer OSR oyunlarının aksine ırkları class olarak kabul etmiyor. Yani isterseniz Elf bir büyücü oynayabilirsiniz.



- Azalan AC default olarak kullanılıyor ama isterseniz artan AC de kullanabilirsiniz.
- S&W'de sadece tek bir save zarı var. Her durumda bu tek zarı atıyorsunuz. Bu başta biraz rahatsız edici bir kural gibi görünse de oyun hızına ciddi etkisi oluyor.
- Class'lar için prime attribute'lar var ve yüksek attribute için artı XP geliyor. Diğer oyunların aksine negatif XP söz konusu değil.
- Ability'lerden gelen bonus ve penalty'ler +1 ve -1 aralığında. Diğer oyunlarda daha geniş olan bu aralık S&W'de dar olmasıyla daha sade ve kafa karıştırmıyor.
- S&W'de cleric oynayacaksanız, büyü yapabilmek için 2. level'a gelebilmeniz gerekiyor.
- Strenght bonus sadece fighter'lara uygulanıyor.
- Human'lar dual class olabiliyor.
- Diğer oyunların aksine class'lar için minimum ability zorunlulukları yok.
- Thief skill'leri için yüzlük zar atılıyor, sadece "hear sounds" için d6 atılıyor.
- Çoğu oyunda bulunmayan mass combat kuralları S&W'de mevcut.
- Ne kadar seyahat ederseniz edin, günde sadece bir kez random encounter check atılıyor.

Daha önce söylediğim gibi, bunlar bazı kuralların genel hatları ve beğenmediğiniz kuralları istediğiniz şekilde değiştirmekte özgürsünüz. Her ne kadar tek bir kitap yeterli desem de, aslında bir süre sonra oyuncular yaratıkları ezberleyince enco-

unter'ların tadı kaçmaya başlıyor. Bu durumda 556 sayfalık, yüzlerce yaratık barındıran Monstrosities, oyuncularınızı uzun yıllar oyalamanıza yarayacak harika bir yardımcı kitap olarak imdada yetişiyor. Ayrıca kendi oyunlarınızı yazmaktan hoşlanmıyorsanız, MCMLXXV ve Grimmsgate başlangıç için çok zevkli senaryolar.

Temiz ve sade kurallar, hikaye ve rol yapma odaklı hızlı oyun seansları ve kural enflasyonu yerine eğlence barındıran ücretsiz bir oyun denemek isterseniz Swords & Wizardry'e bir şans verin.

The One Ring

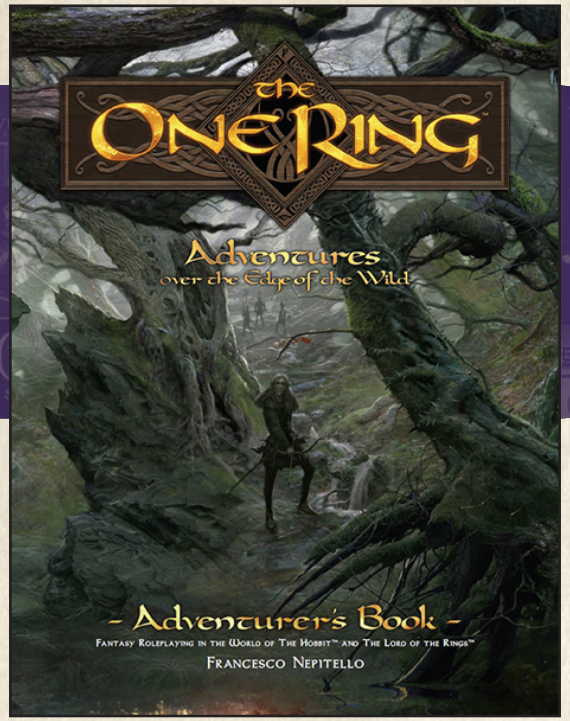
Tasarımcı: Francesco Nepitello

Yayıncı Kuruluş: Cubicle 7

Sistem: Kendine Özgü

Çıkış Tarihi: 2011

Tarz: Fantezi



Gökmen ÖNCÜ

Her ne kadar modern fantezi edebiyatının ve masaüstü rol yapma oyunlarının temelini teşkil etse de Tolkien'in Orta Dünya'sında rahatlıkla kullanabileceğimiz çok fazla sistem yoktu. Ta ki 2011'e kadar. "The One Ring" işte tam da bu açığı kapatan bir sistem. Kurulum olarak "Hobbit" sonrası ve "Yüzüklerin Efendisi Üçlemesi" arasında geçen bu oyunda, oyuncular Beş Ordular Savaşı'ndan sonraki dönemi canlandırıyor.

Hikaye anlatıcısının "Loremaster" adını kullandığı The One Ring'de, oyuncular tarafından canlandırılacak senaryo, temelde iki kısımda inceleniyor. Birinci kısım olan "Macera Bölümü" (Adventuring Phase) oyuncuların toplanıp kendilerine görev belirledikleri işi yapmalarını ve bir sonraki kısımda karşılaşacaklarının temellerini atmalarını baz alıyor. Oyunun ikinci kısmı ise "Kardeşlik Bölümü" (Fellowship Phase) adı altında oynanıyor. Maceradan dönen grubun yaşadıklarının kurallara bağlı olarak sonuca bağlandığı, genelde narativ/anlatıma bağlı bir şekilde Loremaster/Hikaye Anlatıcı'nın gözetiminde sonlandırıldığı kısım da oyunun genelde son bölümünü oluşturuyor. Daha iyi anlaşılabilmesi için kısaca örnekleyecek olursak; Hobbit sırasında Gandalf önderliğinde toplanan cüceler ve Bilbo'nun Shire'dan ayrılıp vahşi doğada geçirdikleri günler Adventuring Phase'i; Elrond'un evi Rivendell'e geldiklerinde yaşadıkları ise Fellowship Phase'i oluşturuyor. Oyunun genelinde "Macera Bölümü" birkaç oturum sürse de "Kardeşlik Bölümü" az çok tahmin edilebileceği üzere, kısa sürüyor.

The One Ring'de oyuncuların karakterlerini yaratırken kullanabileceği ırklar ise altı tane. "Kuzeyin Özgür Kavimleri" denilen bu ırklar ise Bardings (Bardsoylular), Beornings (Beornsoylular), Dwarves of Lonely Mountains (Yalnız Dağ'ın Cüceleri), Elves of Mirkwood (Kuytu Orman'ın Elfleri), Hobbits of Shire (Shire'ın Hobbitleri) ve son olarak Woodmen of Wilderland (Yabanellerin Orman Adamları). Bu kısa yazıda, temelde elf, cüce, insan ve hobit diyerek geçiştirebileceğimiz dört ırkın yanısıra; Tolkien küllliyatına hakim olanların tanıdığı; fakat bu konuda pek de yetkin olmayanların ise bilmemesinin normal olduğu iki karakterin soyundan gelen toplulukları tanıtmayı şimdilik yeterli ve uygun görüyorum.

Bardings, Hobbit'in sonunda, Dale'e ve Göl İnsanları'na zulmeden Smaug'u öldüren ve sonunda kahramanlığının karşılığını kral olarak alan Bard'ın izinden gidenlere verilen ad. Aslında kuzeyli insanlardan (Men of the North) farklı değiller; fakat kurdukları yeni şehirle özgün bir kültüre sahip oldukları için, kuzeyin diğer insanlarından ayrılıyorlar. Bardsoylular, yıllarca Smaug'un dehşetinde, korkuyla bir nevi burun buruna yaşadıkları için, oyun mekaniğinde "korku" etkilerine karşı dayanıklılığa sahipler.

Beornings ise, gücüyle yaşadığı bölgede herkesin saygısını kazanmış Beorn'un, Beş Ordular Savaşı'ndan sonra bir lider olarak sahneye çıkmasıyla onun peşinden gidenleri tanımlıyor. Gözü kara, korkusuz, kuzeyin dağ ve ormanlarını kendine yurt edinmiş bu kimseler ise, oyun mekaniğine göre savaş sırasında dikkatlerini dağıtan birçok etkiye karşı bağışıklık sahibi.

Ayrıca belirtmekte fayda var ki, biz bu yazıda her ne kadar ırk diye bahsetmiş olsak da oynanılabilir karakterlerin yaratılmasında kullanılan toplulukları tanımlarken, sistem içerisinde "Heroic Culture" ismi kullanılıyor.

The One Ring'i muadillerinden ayıran bir diğer özellik ise; oyunda kullanılan zar sistemi. Oyun sırasında altı tane 6 yüzlü ve bir tane 12 yüzlü zar kullanılıyor. Altı yüzlü zarlara (d6) "Başarı Zarı" (Success Die) ismi verilirken, 12 yüzlü zara (d12) "Beceri Zarı" (Feat Die) deniliyor. Standart d6 ve d12 kullanmak yerine sistemin kendisine özgü zarlarını kullananlar, bu zarlarda bazı değişiklikler fark edecektir; çünkü

One Ring'de d12'te sırasıyla 11 ve 12 sayıları yerine zarda "Eye of Sauron" ve "Gandalf" gelme ihtimalleri var. Tahmin edilebileceği üzere, "Eye of Sauron" hiç iyi bir zar sonucu değil; çünkü 1 ile 10 arasındaki bir artı kazanmanızı beklerken Eye of Sauron'la karşılaşırsanız, zarda 0 atmış kabul ediliyorsunuz ve yüksek ihtimalle başarısız oluyorsunuz. Bu da başınıza kötü şeylerin geleceğinin habercisi. En iyi ihtimalle "Senin üzerinde göz var. Ondan başaramadın" esprisi yapacak oyuncularla karşılaşabilirsiniz. Zarda "Gandalf" gelmesi ise falda ak sakallı dede görme etkisine oldukça benzer; çünkü zarın atılmasına sebep olan olay ne olursa olsun, eğer "Gandalf" atarsanız o işi başardığınız anlamına geliyor. Loremaster tarafından atılan zarlarda ise durum tam tersi. Eğer hikaye anlatıcısı karanlığın hizmetkarları adına bir zar atıyorsa, "Eye of Sauron" onların kritik başarı şansı yakalamasını sağlıyor.

Oyunu diğer sistemlerden ayıran küçük; ama benim dikkatimi çekip beğenimi kazanan bir diğer özellik ise, "Standing" / "Muhafaza Etme" bölümü. Çok kısaca açıklayacak olusak; bu mekanikte evini, yurdunu terk eden karakteriniz, geri döndüğünde halkı tarafından unutulmuş olabiliyor. Elbette ki bunun tam tersi de mümkün. Tahminim o ki sistemin yaratıcıları, Hobbit'te "Geri döneceğimin garantisini verebilir misin?" diyen Bilbo'ya "Bunun garantisini veremem; fakat geri döndüğünde bambaşka biri olacağının garantisini verebilirim." şeklinde yanıt veren Gandalf'ın cümlesinden etkilenip böyle bir mekaniği oyuna eklemeyi uygun görmüşler. Nitekim, Tolkien'in eserlerinde evine döndüğünde bambaşka kişiler haline gelmiş karakterler hiç de az değil. Kaybolduğu düşüncesiyle tüm eşyaları satılığa çıkartılan Bilbo'dan tutun da döndüğü maceraların sonunda kral olan Aragorn ve Thorin gibi, oyunda canlandırılan karakterlerin de toplum içerisindeki konumları maceralar sonucunda değişiyor. Bu gibi özellikler, oyuncuyu gerçekten bir Tolkien romanında yaşıyormuşçasına hissettiriyor.

The One Ring'in temelini oluşturan, bir nevi Oyuncunun El Kitabı görevi gören kitabın adı ise "Adventure Book". Oldukça güzel, okunaklı ve son kullanıcı düşünülerek tasarlanıp hardcover basılmış bu kitap 192 sayfadan oluşuyor. Sistem tanıtımının haricinde örnek karakterler ve Orta Dünya'nın kuzeyini anlatan haritalar içermesinin yanısıra sayfalar arasında sıklıkla illüstrasyonlar da mevcut. Kişisel görüşüm ise çizimler her ne kadar insanı kendine hayran bıraksa da sistemin yaratmaya çalıştığı "bir Tolkien romanı içerisinde gibi hissetme" amacına pek ulaşamamış. Bir masaüstü oyun kurulumu için oldukça başarılı da olsalar, Tolkien'in yarattığı büyülü gerçekliğin tarzının biraz dışında olduklarını söylemek haksızlık olmayacaktır.

Sonuç olarak, Tolkien külliyatını seven, masaüstü rol yapma oyunlarıyla içli dışlı olan ve birden fazla sistem bilenlerin öğrenmekte zorluk çekmeyeceği; fakat daha önce Tolkien'e ve/veya masaüstü rol yapma oyunlarına uzak olanların ise pek de kolay ısınamayacağı bir sistem izlenimi sunuyor The One Ring. Yönetmen Peter Jackson, Yüzüklerin Efendisi üçlemesinden sonra elini Hobbit'e de atmışken, Orta Dünya özlemi çeken tecrübeli oyuncuların göz atmayı deneyebileceği, sistem repertuarına farklı tatlar katmak isteyenlerin ise kesinlikle denemek isteyeceği bir sistem.

Trail of Cthulhu

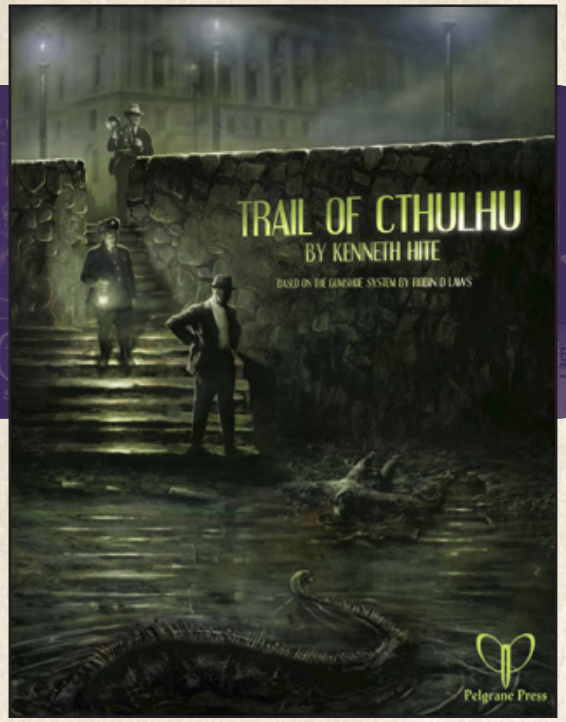
Tasarımcı: Kenneth Hite

Yayıncı Kuruluş: Pelgrane Press

Sistem: Gumshoe

Çıkış Tarihi: 2008

Tarz: Korku



Berkay AYANOĞLU

Trial of Cthulhu, H.P. Lovecraft'ın yarattığı Cthulhu mitosunun üzerine yazılmış bir oyundur. Efsane rol yapma oyunu Call of Cthulhu'nun günümüz şartlarında temiz ve yenilikçi kurallarla, harika çizimler ve yazım tekniğiyle beğenimize tekrar sunulmuş hali. 2008 yılında ENnie Awards'ta "Best Rules" ve "Best Writing" dallarında silver ödül almış oyunumuzu büyük bir zevkle tanıtmaya başlıyorum.

Kitap, açar açmaz içine alıveriyor sizi. Çizimler 1930'ların ruhunu yansıtırken, böyle bir oyunun hakkını fazlasıyla teslim eden yenilikçi kural sistemini de yavaş yavaş veriyor .

Oyunda diğer sistemlerdeki gibi standart yetenekler bulunmuyor. Ne kuvvet, ne zeka, ne de etkileyicilik mevcut bu oyunda. Bunun yerine genel ve araştırma üzerine ikiye ayrılan meziyetler mevcut. Psikoanaliz, konuşturma teknikleri, arkeoloji, tarih, suç mahali inceleme gibi özel araştırma teknikleri bir yanda; Kaçmak, ateş etmek, dövüşmek, pazarlık yapmak ve akıl sağlığı gibi meziyetler bir yanda.

Karakterimizi hazırlamaya başladığımızda öncelikle bir meslek seçiyoruz. Özel dedektif gibi. Bu meslekten gelen artıları karakter kağıdımıza not alıyoruz. Sonra "drive" adı verilen, Cthulhu mitlerini araştırma sebebimizi seçiyoruz. Akabinde belli bir puanı araştırma yeteneklerine, belli bir puanı ise genel meziyetlere dağıtıyoruz. Dövüşmek 3, Kaçmak 6, Polis Konuşması 4 gibi dağıtıyoruz puanları. Bu kısımda ortak meziyetlere puan yatırmamak makul gibi görünse de tedbirli davranmakta fayda var .

Oyun sadece bir adet 6'lık zar ile oynanıyor. 2 ila 8 arası belirlenen bir zorluk derecesine karşı bu zarı atıyoruz. Diyelim ki bizi kovalayan varlıktan kaçmak için duvara tırmanacağız. "Keeper" adı verilen anlatıcı bir zorluk seviyesi belirliyor. Diyelim ki bu sayı 4 olarak belirlendi. 6'lık zarda 4, 5 ve 6 başarı kabul ediliyor. Ama diyelim ki ben işimi şansa bırakmak istemiyorum! O zaman atletiklik özelliğime yatırdığım 6 puandan 3 puanı alıyor zar sonucuna ekliyorum. Zar 2 geliyor. Toplam 5 elde edip duvara tırmanıyorum. Fakat hikayenin geri kalanında kullanmak üzere sadece 3 puanım kalıyor. Puanları mümkün olduğunca idareli kullanmakta fayda var diyelim.

İşte bu puan harcama olayı bize sürekli bir tedirginlik veriyor. "Ya şimdi harcadığım puanım ilerde lazım olursa?", "Ya şimdi kötü zar atarsam?" ikilemi korku atmosferini tavan yaptırıyor.

Oyun belli ipuçlarının bulunması, bunların tarafımızca değerlendirilmesi ve diğer ipucuna giderken ölmemeye çalışmak üzerine kurulu. Oyunun ipucu kısmı ise bence tek kelimeyle "enfes". Hani araştırma üzerine meziyetlerimiz var demiştik ya, bunları kullanırken zar atmıyor, bizi oyundan koparmayacak ve hedefe yavaş da olsa götürecek bir bilgiye kolaylıkla sahip oluyoruz. Bir delil bulmak için bunu aramak zorunda değiliz. "Masanın altına bakıyorum" dediğinizde diğer oyunlar gibi zar atmıyorsunuz. İşte orada halının üstündeki kan lekesi. Kan lekesini konuda uzman biri incelerse de zar atmasına gerek yok. Ona dönüp anlatıcı bilgi düzeyine göre bir ipucunu veriyor. "Birkaç gün önce kurumuş binek bir hayvanın kanı" olduğunu söyleyiveriyor. Eğer seviye daha yüksekse binek hayvanın kanının bıraktığı tortudan hayvanın katır olduğu bilgisine de ulaşılıyor gibi.

Kitabın mitler bölümü çok özenle hazırlanmış. Harika çizimlere sahip ve Cthulhu soyunun detayları çok uzman bir anlatımla verilmiş. Bunun gücü şudur, şöyle saldırıları vardır yerine, madde madde varlığın özellikleri verilmiş. Öyle bir anlatım ki bu, okurken kafanızda hazırlayacağınız maceralar beliriveriyor.

Oyun pulp tarzı oyun severler için farklı meziyetler ve kurallar kullanarak pulp oyununa da dönüşebilecek şekilde hazırlanmış. Daha önce Call of

Cthulhu oynamış olanlar için nasıl bu oyuna geçiş yapacakları bir kaç sayfada detaylı olarak anlatılmış.

Oyun bir korku oyunu! Korkacak, kaçacak hatta delireceksiniz! Kendinize gelmeniz için diğer arkadaşlarınız uğraş verecek. Bu oyunda "Ghoul mu? Saldırıyorum! Kaçlık zar atayım?" yok! Normal hayatta ghoul görünce ne olması gerekiyorsa o olacak! Korkacaksınız! Aklınıza ve kalbinizin atış hızına mukayet olmaya çalışacaksınız. Herkes bir dalda uzmanlaşacak ve birbirinizden yardım alarak olayları zarar görmeden (Asgari zarar demek daha doğru olur!) çözmeye çalışıyoruz. Çok kısmetliysek de dünyayı ciddi tehlikeler den kurtarabiliriz.

Büyü kavramı da var oyunda. Tabi ki büyüyle ya da herhangi bir büyü kitabıyla karşılaşmak bile akli dengenizi sarsıveriyor. Kısacası: "Gerçek dünyaya hoş geldiniz!"

Oyunun ana kitabının yanında şu aksesuarları bulmak mümkün: Narrator's Kit adı verilen mükemmel bir yan kitap, güzel resimli ama sıradan bir screen, 3 adet macera kitabı, oyunu oynarken kullanabileceğiniz bir takım müzikler ve "rough magic" adındaki büyüler üzerine bir kitap.

Şu anda Büyük Britanya'da geçen bir campaign setting için çalışılıyor ve yakında bu ürün de görücüye çıkacak.

Son olarak şunu yazmalıyım: Oyun gerçekten çok güzel! Fakat anlatıcının kusursuz bir ön hazırlık yapmasını gerektiriyor. İpuçları, hangi meziyetlerin hangi delilleri gün ışığına ne oranda çıkaracağının dikkatlice hazırlanması gerekiyor. Elbette biz anlatıcılar olarak bundan pek de şikayetçi değiliz!

Anlatıcılar için Narrator's Kit içerisinde yer alan yan kitap gerçekten oldukça faydalı. Her bir araştırma meziyeti için bunu oyunda nasıl etkin olarak kullanabileceğinizi söz konusu dönemden çeşitli örnekler vererek anlatıyor. Şahsen bu kitaptan çok etkilendim. Anlatıcı olarak ufkunuzu açıyor. "Sahi bunu niye düşünmemiştim?" dedirttiği pek çok nokta var.

Bu oyunu oynayın arkadaşlar! Trail of Cthulhu aldığı ödülleri sonuna kadar hak etmiş bir oyun!

Traveller 5

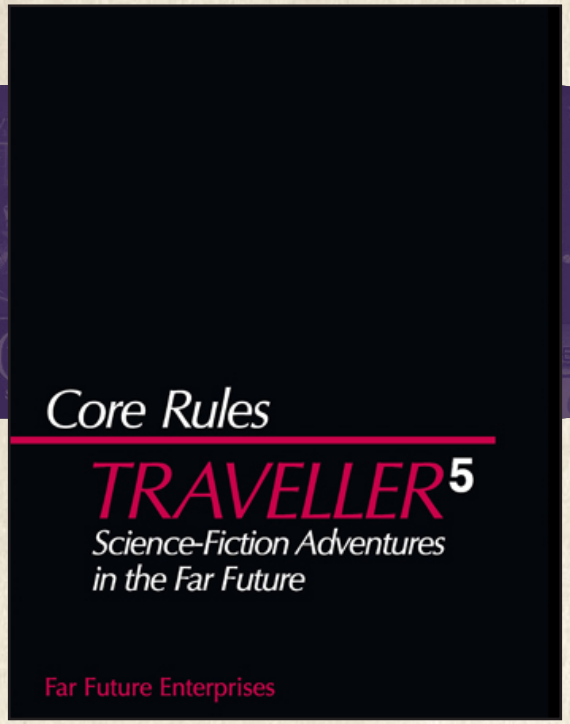
Tasarımcı: Marc Miller

Yayıncı Kuruluş: Far Future Enterprises

Sistem: Kendine Özgü

Çıkış Tarihi: 2013

Tarz: Bilim-Kurgu



Mert GÜNHAN

Uzay, insanlığın fethetmesi gereken son cephe! Şimdi yalan olmasın, fantastik rol yapma oyunu denildiği zaman insanların aklına ilk gelen Dungeons and Dragons ise, bilim kurgu türü için de Traveller'dır.

Game Designers Workshop tarafından ilk kez 1977 yılında çıkartılan oyun, Isaac Asimov, Larry Niven, Poul Anderson, E.C. Tubb gibi pek çok yazarın işlerinden esinlenilerek üretilmiş.

Traveller, aslında bir rol yapma oyunu sistemi olarak dönemine göre oldukça yenilikçi noktalara parmak basıyor. O zamana kadar sürekli olarak "yaratık kes, seviye atla ve karakterini geliştir" mantığının hakim olduğu rol yapma oyunlarına, keşif, uzay savaşları, ticaret ve derin siyasi ilişkiler gibi kavramları getiren yapım, tam anlamıyla bir uzay operası oynamak isteyenler için muazzam seçenekler sunmakta.

Fakat 1977 senesi diyoruz, yıllar geçtikçe Traveller doğal olarak bir kaç farklı inkarnasyon ile ilerledi. Bunlardan en son çıkanı ve bu yazının konusu olan ise Traveller 5.

Traveller 5, oldukça basit bir mekanikle işliyor. d6 ile yetenekleriniz ve karakterinizin çeşitli özelliklerini temsil eden sayıların altında kalmaya çalışıyoruz.

Aslında kurulum, daha önce GURPS gibi başka sistemlerle bir araya getirilerek denenmişti. GURPS Traveller ve Mongoose Traveller bunların arasında en çok bilinenleri.

Traveller 5, detay olarak neredeyse bir hikayede düşünülebilecek her durumu mekaniği içine katmayı başarmış bir sistemi kapsıyor. Yaratabileceğiniz şeyler neredeyse sınırsız, araçlar, zırhlar, ırklar, flora ve fauna, ekipmanlar ve mecha gibi kavramlar üzerinde sınırsız özgürlüğünüz var.

Bunun yanında Traveller, yıldız sistemlerinin detaylarını içeren yan kitapları ile apayrı bir tecrübeye dönüşüyor. Eğer uzun bir hikaye yani campaign oynatmayı düşünüyorsanız, GM için her türlü kaynak düşünülmüş. Bunların içinde bir gezegenin atmosferinin nelerden oluştuğu, gezegenlerin kendine has yer çekimi yasaları, ırkları, politik durumları ve geçmişleri gibi ufak detaylar mevcut.

Traveller 5, yeni jenerasyonun "Kickstarter" mantığı ile bütçelendirilen bir oyun olduğu için, biraz da oyuncuların şekillendirdiği içeriklere sahip.

Ana kitap nereden bakarsanız bakın 600 sayfadan fazla olduğu için, üzerinde çalışması ve uzmanlaşması epey vakit gerektiriyor. Sürekli olarak yeni şeyler öğrenip bunları oyununuza dahil etme şansınız olduğu için, ciddi bir okuma ve çalışma süresine ihtiyacınız var. Tabii bu zamanı iyi kullanmak, disiplinli olmak gerekiyor.

Her şeyden önce Traveller 5, Hardcore Science Fiction denilen türün meraklıları için tasarlanmış bir sistem ve kurulum. Bu sebeple daha hafif uzay maceraları için biraz ağır kalabiliyor, tabii bunu hafifletmek için sistem hızlı karakter yaratma imkanları da sunmakta. Yine de tek seferlik oyunlar için Traveller 5, eğer sisteme hakim değilseniz çok mantıklı bir seçim değil.

Traveller, her "yaratım" için ayrı mekanik içeriyor. Yukarıda dediğim gibi, bunlar GunMaker, ArmorMaker, VehicleMaker, BeastMaker ve ThingMaker'a kadar gidiyor. Bu ufak yaratım mekanikleri, özellikle oyunlarını bin türlü detayla donatmak isteyen GM'ler için tam anlamıyla bir hazine.

Oynanış, yine yukarıda bahsettiğim akıcı zar sistemi ile hızlıca çözülmüş durumda. Belirli bir zorluk seviyesine tekabül eden sayının altında attığınız zarlar sayesinde yaptığınız aksiyonlar başarılı sayılıyor. 1d6 kolay, 2d6 orta zorluk, 3d6 yüksek

zorluk ve 10d6 imkansız zorluk seviyeleri, oyun dinamiğine ve hikaye anlatış tarzına çok güzel adapte olabiliyor.

Traveller 5'in ana mekaniklerinden biri ve bence en önemli yanı, karakter yaratım esnasında kullanacağınız "Kariyer" sistemi. Ana kariyerler 13 türe ayrılıyor ve hepsinin altında dallanıp budaklanan başka kariyer seçenekleri de mevcut. Seçtiğiniz kariyerler karakterinizin geçmişini ve geleceğini oldukça etkileyen değişkenler sunuyor.

Traveller 5'te savaşlarda bazı noktalar hikaye anlatıcısının insiyatifine bırakılmış durumda. Tabii istiyorsanız kendi ufak değişimleriniz ile savaş sahnelerinde tam bir kontrole sahip olabiliyorsunuz ama sinematik tat sevenler için bu şart değil. Mesela siz kullanmak istemezseniz, ana kitapta cephane veya görüş mesafesi ile ilgili bir detay yok. Öncelikle coğrafyayı göz önüne alıyorsunuz, mesafeleri hesaplıyorsunuz, aksiyon gerçekleştikten sonra hasarı çözüp eklemeleri yapıp sahneyi bitiriyorsunuz. Bu tabii ki olası Mexican Standoff senaryolarında sıkıntı çıkartabiliyor, bu sebeple ufak modifikasyonlar yapmanız gerekebiliyor. Tabii bu durumların moderasyonu tamamen GM'e bırakılmış durumda.

Traveller'ın her zaman en güçlü yönlerinden biri dünya yaratımı olmuştu. Traveller 5'te bu değişmiyor. Ekstra kitaplarla birlikte en ince ayrıntısına kadar yıldız sistemleri tasarlamak ve bunları oyuna dahil etmek büyük bir zevk. Tabii üzerinde epey bir uğraşmak, oyuncuların yararlanabileceği boşlukları es geçmemek gerekiyor. Dünya yaratımında kullanılan mekanikler klasik Traveller'dan beri büyük değişiklikler geçirmemiş aslında. Bazı şeyler sadece daha hızlandırılmış. Dünya yaratımı konusunda daha fazla okuma yapmak için MegaTraveller kitaplarına da göz atmak isteyebilirsiniz.

Her sistemde olduğu gibi Traveller 5'in de kendi eksiklikleri mevcut. Sistem özellikle yeni GM'ler için kolaylık sağlamıyor. Neyi nerede bulacağınız, karşılaştığınız sorunları nasıl çözeceğiniz ancak haftalarca süren okumalardan sonra bariz bir şekilde ortaya çıkmaya başlıyor. Sistem güzel ve detaylı fakat biraz "fazla" detaylı olduğundan, yeni GM'lerin gözünü korkutabiliyor.

Bu kadar detay, doğal olarak okuyucunun kafasını karıştırabiliyor ve bu da sistemin içinden çıkılmaz bir cehennem haline gelmesine sebep olabiliyor. Bu sebeple Traveller 5'te ustalaşmak için gereken yegane şey; sabır ve bilim kurgu bilgisi.

Traveller 5'e yeni başlayacak "Hakemler" (Traveller GM yerine Hakem anlamına gelen Referee kelimesini kullanıyor) şunu akıllarında bulundurmalı: Sistem, bilim kurgu konusunda tutkulu insanlar için üretildiğinden, olası hakemlerden çok fazla şey talep ediyor. Öte yandan, T5 klasik Traveller ruhundan hiçbir şey kaybetmemiş haliyle bizleri sevindirmeyi başarıyor. Bir kere başlarsanız ve sabır gösterirseniz, uzun yıllar boyunca oynatabileceğiniz, okuyabileceğiniz ve üzerinde teoriler uçuşturabileceğiniz gayet sağlam bir sisteme sahip oluyorsunuz.

Tabii önce, hiçbir insanın gitmediği o yere gitmeye cesaret etmeniz lazım.

Tremulus

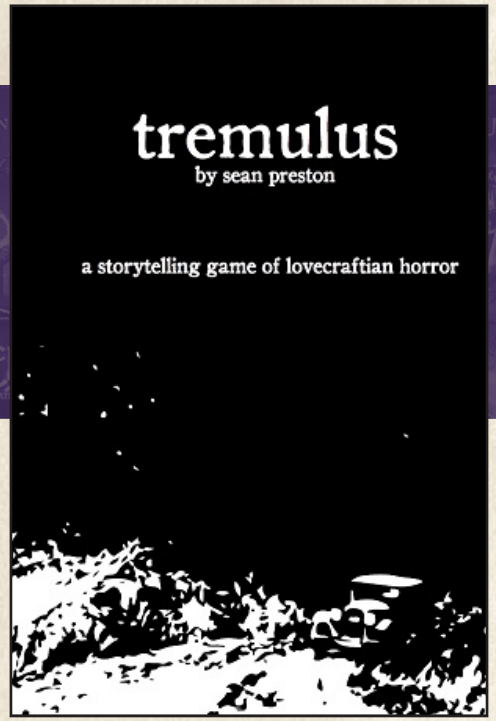
Tasarımcı: Sean Preston

Yayıncı Kuruluş: Reality Blurs

Sistem: Powered by the Apocalypse

Çıkış Tarihi: 2013

Tarz: Korku



Berkay AYANOĞLU

Lovecraft dünyası, üzerine oyun yapılmaya çok müsait. Son zamanların başarılı firmalarından Reality Blurs, karşımıza güzel bir ürün çıkardı.Hatta öyle bir ürün ki; ben bu satırları yazarken ENnies 2014 ödüllerinde en ciddi 4 ödül için aday gösterildi bu oyun. Beni tanıyanlar bir Cthulhu fanı olduğumu ve bu konu üzerine yapılan hemen hemen her şeyi takip ettiğimi bilirler. Son çıkan ürünler ise çok başarılı.

Call of Cthulhu oyunu 7. Edisyona yelken açtığı bu günlerde artık rakipsiz değil. Son çıkan Trail of Cthulhu ve Acthtung Cthulhu oyunları zaten "Oh be! Şimdi oldu!" dedirtmişti bana. Ama bu sefer kafam iyice karıştı; "Tremulus gelmiş geçmiş en iyi Cthulhu RPG'si olabilir mi? Bu oyunun farkı ne? Neden özel?"

Oyuna başlayan her karakter, bir karakter kağıdı yerine adına playbook denilen "oyun kitabını" eline alıyor. Her playbook sahibi diğer bireylerde olmayan "move" adı verilen hamlelere sahip. Evet hamle! Her yapabileceğimiz aksiyon hamle olarak nitelendiriliyor. Birini ikna etmek gibi, diğer bireylerin de sahip olabileceği hamleler olduğu gibi, sadece size has hamleleriniz de olabiliyor.

Diyelim ki "heir" oynuyorsunuz. Ancestral home hamlesi yalnızca size ait. Malikanenize gidip yararlı alet edevat bulabiliyor ya da iki adet ipucuna ulaşacak bilgiye ulaşabiliyorsunuz.

Kendine has playbook mantığı bireyleri oynadıkları karaktere daha çok bağlıyor. Herhangi bir durumda playbooklarımızı karıştırmak çok keyifli. "Bu durumda ne yapabilirim?" sorusuna aradığımız cevap playbooklarımızda. Oyunun zar mekanikleri "Dungeon World" adlı başarılı yeni nesil bir oyunda da kullanılıyor. Asıl adı Apocalypse Engine. Bilmeyenler için biraz bahsedeyim.

Oyunda 2 adet 6 yüzlü zar kullanıyoruz. Gelen sonuçlara göre, ya tamamen başarılı oluyoruz. Ya kısmen başarılı olsak da bize dezavantaj sağlayacak bir olayla karşı karşıya kalıyoruz. Ya da oyun yöneticisine bir hard "move" adı verilen hamle şansı veriyoruz ki, hard move bizi gerçekten üzüyor.

Genellikle 2 zarda 10 ve üzeri sonuç bulduğumuzda rahatlıyoruz. Başarılıyız ve doğru yoldayız. Problem yok. 7-9 arası ise, evet yaptık ama başımıza bir nane geldi. 6 ve aşağısı geldiyse ayvayı yedik modu.

Bu atılan 2 zara gelen bonuslar var tabi. Ya da eksi de alabiliriz! Playbookumuz hazırlanırken belirlediğimiz özellikler yaptığımız eylemlere olumlu olarak yansıyabiliyor.

Temel olarak 5 nitelik var oyunda. Reason, passion, might, luck ve affinity.

Bunlara puan yatırmak için her playbook bize set halinde seçenekler sunuyor. Misal might -1, luck +1, affinity +2, passion -1, reason +2 gibi bir set seçtiğimizi var sayalım. Bu seçimimizi kutucuklara koyup, playbookumuzu çıktı alıp oyuna başlayıveriyoruz.

Oyunun mantığını ve hamleleri nasıl kullandığımızı bir örnekle anlatmak istiyorum. "Act under pressure" yani "baskı altında hareket etme" her birey tarafından ortak kullanılabilecek bir hamle. Oyun yöneticisi, "Elleri tüfekli adamlar kapıyı tekmeleyerek açıyor!" dediğinde, "Kaçıyorum kapıdan!" dediğimizi düşünelim.

Bu bir roll + reason zarı. Yani atacağımız zara reason değerimizi ilave ediyoruz. Örnek verdiğim değerlerde reason +2 idi.

Yani 4-4 attığımızda bu ilave 2 bonus ile 10 ve üstü değerini buluyoruz. Sonuç; ardımızdan kapıyı kapattık, üstelik fark edilmedik. Anahtar deliğinden güvenle bakabiliriz. Muhtemelen "burada değiller" deyip çıkacaklar.

4-1 attığımızda, iki bonus puan ile ancak 7 sayısına ulasabiliyoruz. Başardık ama bir şeyler ters gitti. Oyun yöneticisi burada devreye girecek ve başımıza bir bela saracak. Kaçtık ama kapıyı tam kapatamadık, kaçtık ama bütün zorlukla ulaştığımız içinde olası deliller bulunan kitabımızı içerde düşürdük gibi.

Sonuç 6 ve aşağısı geldiğinde ise, o nalet kapı açılmıyor. Tehlikeyle burun burun kalıveriyoruz. Sıra oyun anlatıcısına geliyor. Hard move denilen bir hamle yapacak. Muhtemelen bu adamlar üzerimize ateş açacak. Saldıracak, kovalayacak, kısaca hoşumuza gitmeyecek bir şeyler yapacak.

Kolay hazırlanılan, hemen başlanıverilen ve öğrenmesi ve oynanması kolay, ama şahsi fikrim oynatması çok da kolay olmayan bir oyun "Tremulus". Oyuncunun playbookuna sahip olması kafi. Oyunun kurallarından bihaber bile olsa, oyunu rahatlıkla oynayabilir ve keyif alabilir. Tremulus'u özel kılan noktalardan biri de bu. Hazır getirdiğiniz playbooklarla conventionlarda ya da arkadaş ortamlarında hiçbir ön hazırlık yapmadan oynatabilirsiniz. Bu yönüyle RPG oyunlarıyla insanları tanıştırmak için de çok uygun bir oyun olduğunu düşünüyorum. Uzun uzun şimdi AC'ni hesaplıyalım gibi bir ön hazırlığınız yok bu oyun için.

Oyun yöneticisinin bahsettiğim bu 7-9 arası için birtakım fikirler önceden üretmesi ya da bu gibi durumlara hızlı cevap verebilecek kapasitede olması gerekli. İş burada başa düşüyor. Oyun yöneticisi önceden bir framework hazırlıyor ya da hazır bir frame kullanabiliyor. Bu frame öyle çok da detaylı değil. Olası tehlikeler ve yapabileceğiniz soft ve hard move'ları not alabilirsiniz. Farklı bir sistem ama adapte olunca yönetmesi bir hayli keyifli.

Oyunda oyun yöneticisi hiçbir zaman zar atmıyor. Zarları atan ve sonlarını hazırlayan kişiler oyuncular. Zar atmak tam bir stres. Oyun sinematik ve akıcı. Oldu ya da olmadı basitliğinden sıyrılıp, ne kadar oldu, ne kadar başardıma geliyoruz. Bunu yaparken de ipucunu bulamadın oyun bitti , anlayışı da yok. İpucunu buluyoruz ama bir şeyler bizi yalnız bırakmıyor.

Kitap içindeki tüm çizimler ve fotoğraflar oyunun ruhunu yansıtır bir şekilde 1920'ler ve 1930'lardan alınmış fotoğraflar gibi. Tamamen siyah beyaz. Kitap hardcover olarak satılmakta.

Bir dipnot olarak Reality Blurs firmasından da bahsetmek istiyorum. Çıkardıkları "Agents of Oblivion" ve "Tremulus" gerçekten çok başarılı. Eğer siz de benim gibi yeni oyunları takip etmekten hoşlanıyorsanız, ara ara bu firmanın web sitesinde gezinmenizi tavsiye ederim.

Cthulhu seviyorsanız bu oyunu muhakkak inceleyin. Şu anda Trail of Cthulhu en iyi Cthulhu oyunu gibi gözükse de özellikle one shot oyunlar için bayrağın Tremulus'a geçtiğini söyleyebilirim. Ödünüzü koparmak için yeni bir oyun buldunuz. Ne diyelim, hayırlı olsun.

True20 Adventure Roleplaying

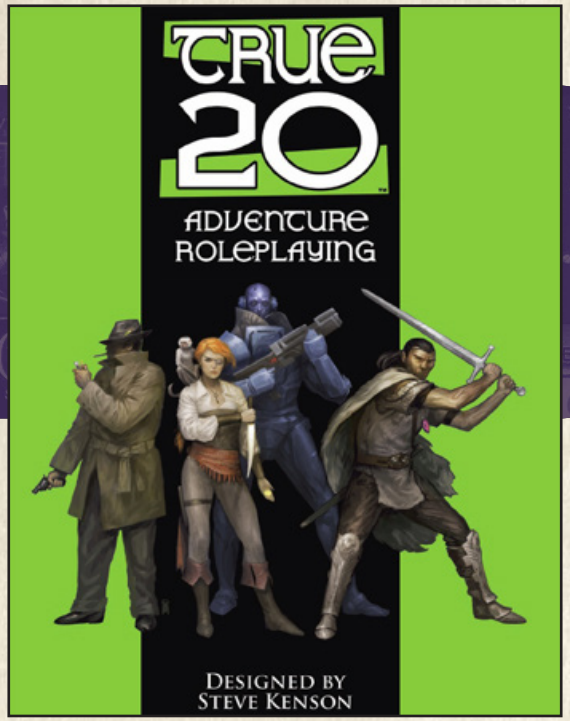
Tasarımcı: Steve Kenson

Yayıncı Kuruluş: Green Ronin Publishing

Sistem: Geliştirilmiş d20 OGL

Çıkış Tarihi: 2006

Tarz: Genel



Serkan ÖZAY

2000 yılında rol yapma endüstrisinin lokomotif firması Wizards of the Coast, yayınladığı Dungeons & Dragons 3rd Edition için hazırladığı sistemin piyasada ortak olarak kullanılabilmesi için "System Reference Document" adlı bir açık lisans sistemi (OGL) geliştirdi. Lisansın içeriğine göre; amatör ya da profesyonel oyun tasarımcıları d20 kurallarını kullanabilecek materyaller yayınlayabileceklerdi. Hem de d20 logosu altında! Bilgisayar yazılım endüstrisine aşina olanların daha iyi tanımlayabileceği gibi; bu hamle aslında Open Source adı verilen akımdan etkilenilmiş, devrimsel bir hamleydi. Rol yapma oyunları piyasasında (fantezi eserlerde sıkça karşılaştığımız bir terimden dem vurarak) bir tür "ortak lisan" yaratma çabasıydı bu. OGL sayesinde sayısız küçük firma piyasada daha çok tutunabilen eserler üretme şansına sahip oldu. Ne de olsa üstünde tüketici açısından bakıldığında üzerinde "d20" logosu olan bir ürünü satın almak çok daha emin bir yoldu. Bu şekilde yeni bir sistem öğrenmekle fazla zaman kaybetmeden hikayeyi öğrenip hemen oyuna dalabiliyorlardı. Hatta OGL'in temel kurallarına dayanarak hazırlanan, bambaşka sistemler de piyasaya çıkmaya başladı.

Green Ronin Publishing, OGL yayınlarıyla öne çıkan, sonrasında ise kendine özgü sistemlerle yükselmeye devam eden, büyük umutlar vaad eden bir firmadır. True20 Adventure Roleplaying ise her ne kadar aynı tasarımcının eseri olan Green Ronin Publishing'in ağır topu Mutants & Masterminds kadar büyük başarılar elde edememiş olsa da yine de dikkate değer bir OGL ürünüdür .

Bu tanıtımı yazarken asgari ölçüde kurallardan bahsetmeyi uygun buluyorum. Ne de olsa d20 OGL'in Wizards of the Coast'ın sitesinden indirilebildiği gerçeği göz önüne alındığında bu yazıda ağırlıklı olarak True20'nin hayatımıza getirebileceği yeniliklerden bahsetmek daha doğru olacaktır .

Öncelikle belirtmek gerekir ki; True20 tarz açısından bakıldığında genel amaçlı bir sistemdir. True20 kurallarıyla fantezi, bilim kurgu, korku, kısacası aklınıza ne tarz oyun gelirse oynayabilirsiniz. Zaten ana kural kitabının sonunda her biri 20'şer sayfa civarında hazırlanmış dört farklı oyun dünyası mevcut: Binbir Gece Masalları'nı konu alan "Caliphate Nights", 23. yüzyılda 17. yüzyıl atmosterini yaşayabileceğiniz bilim kurgu evreni "Lux Anternum", anime/manga içerikli "Mecha vs. Kaiju" ve paranormal bir dünya olan "Burrowed Time". Ayrıca daha sonra yayınlanan True20 Worlds of Adventure adlı yardımcı kaynak kitapta ise; ajan hikayelerine odaklanmış "Agents of Oblivion", karanlık fantezi tarzında "Blood Throne", fantastik bir Uzak Doğu dünyası olan "Land of Crane", rüya ve kabus alemlerini konu alan "Nevermore" ve bir banliyö kasabasında mutlu mesut yaşlarken başlarına korkunç şeyler gelmeye başlayan küçük çocukların hikayelerini konu alan "The Razor in the Apple" adlı oyun dünyaları mevcut. Her ne kadar burada birer cümleyle hızlıca geçmek zorunda kalmış olsam da her bir dünyanın çok orijinal fikirler ve hikayeler içerdiğini üstüne basa basa belirtmek isterim! Fakat her biri için ayrılmış yirmi civarı sayfa sonrasında başka kaynak çıkıp da dünyaların genişletilmemiş olması ciddi bir dezavantaj olabiliyor .

True20'yi oyun mekanikleri açısından incelersek; d20 OGL'den en önemli farkının "hit point" kullanılmaması olduğunu görürüz. Bunun yerine "toughness" adı verilen, klasik d20 OGL'den bildiğimiz "fortitude", "reflex" ve "will"in yanına dördüncü bir saving throw eklenmiş. Hasar alma durumlarında rakipten alınan hasarın zorluk derecesine karşı bir "toughness save" atılıyor. Hasarı alan kişinin toplamda zorluk derecesini tutturup tutturmadığına, tutturamadıysa kaç puan farkla kaçırdığına bakılarak sonuca ulaşılıyor. Eğer zorluk derecesi tutturulmuşsa alınan hasar basit bir çizik ya da morluk olarak görülüyor. Eğer 1 ila 4 puan arasında kaçırılmışsa toughness save bir sonraki iyileşme seansına kadar bir puan düşüyor, 5 ila 9 puan arasında

kaçırılmışsa toughness düşmesi yanında oyun içinde karakter bir tur sersemliyor, 10 ila 14 puan arasında kaçırılmışsa hem sersemliyor hem de daha sonra kaçıracağı herhangi bir toughness save sonucunda bayılacak duruma geliyor, 15 puan ve üstüyle kaçırmışsa ise hemen bayılıyor. Böylece savaşlarda bir ya da iki darbeyle rakibin (ya da oyuncuların) saf dışı bırakılabimesi mümkün hale geliyor. Bu durum da haliyle oyuna ilginç bir heyecan katıyor. Bununla birlikte sistemin getirdiği bir diğer yenilik ise rakibimize hasar vermek için zar atmak zorunda olmamamız. Hasarların zorluk dereceleri sabit. Bu durum sistemin (adı üstünde) sadece bir adet 20'lik zarla oynanabilmesini sağlıyor.

Sistemde sınıf seçeneği olarak üç farklı şablon hazırlanmış. Bunlar; büyü ya da enerji kullanıcıları için "Adept", elinden her iş gelen yetenekli karakterler için "Expert", savaşçılığa yoğunlaşmış karakterler için ise "Warrior"dan ibaret. Bu sınıflar ortak kuralları ve seviye yükselme tabloları içeren ve oynanan senaryoya göre değişiklik gösteren bir yapıya sahip. Ayrıca her sınıf şablonunun bir de kendine has temel yeteneği bulunmakta. Örneğin; True20'nin içinde yer alan oyun dünyalarından "Caliphate Nights"ta Adept için "Astrologer", "Dervish" ve "Elementalist", Expert için "Barber", "Beggar-Thief" ve "Merchant", Warrior için ise "Corsair", "Duelist" ve "Mamluk" gibi alternatifler mevcut. Bu sınıf seçeneklerini birbirinden ayıran en önemli özellik ise "skill" ve "feat" seçenekleri.

Oyunda hem iyi fikirlerin kötü zar altında ezilmemesi, hem de oyuncuların bazı noktalarda hayal güçlerini zorlayabilmelerine olanak tanıyan "conviction" adı verilen bir kural bulunuyor. Conviction harcayarak karakterimizin temel yeteneğini çalıştırabilmesi, attığı bir zarı belli bir avantajla tekrar atabiliyor olması ya da sahip olmadığı bir feat'i bir turluğuna kullanabilmesini sağlayabiliyoruz. Oyunu renklendirmek adına gerçekten dahiyane bir buluş olduğunu belirtmeliyim! Kullanılabilen conviction adedi ise karakterin seviyesine bağlı olarak yükseliyor. Harcanan conviction puanları ise her gün bir tane yenileniyor ya da oyun yöneticisi oyunculara ödül olarak belli noktalarda başarıları karşılığında geri verebiliyor.

True20, pek çok farklı tarzda sisteme destek verebilmek için geniş sayılabilecek bir doğaüstü güç listesine sahip. İlk etapta akla gelen güç ya da büyülerin büyük bölümü hazır olarak mevcut. Güçler karakterin sınıfına göre belirleniyor ve belli seviyelerde sahip olunabiliyor. Adept'ler seviyeleri yükseldikçe tıpkı feat alıyormuş doğaüstü güç sahibi olabiliyorlar.

Reputation adı verilen bir diğer kural ise karakterimizin ne kadar ünlü olduğunu, sosyal karşılaşmalarda ne kadar avantaj ya da dezavantajı olduğunu belirlemekte kullanılıyor. Oyun içindeki ekonomi için ise önerilen sistem; karakterin servetini tek tek saymak yerine belli bir zenginlik puanı vererek alışverişlerini belli bir zorluk seviyesini aşarak (bu işlem sonucunda zenginlik derecesi belli bir süre azalıyor elbette) bu puan üstünden yapmak olarak belirlenmiş. Bunların dışında pek çok değişik oyun tarzına hitap eden ekipman ve taşıt oyun kurallarına uygun şekilde kullanılmak üzere hazır olarak listelenmiş.

Oyunla ilgili belirtmek istediğim son bir eleştirim kitapların ürün değerleri. Maalesef siyah beyaz illüstrasyonlar ve kitabın genel olarak tasarımı çok başarılı değil. Bu kadar başarılı ve ilginç fikir Barındıran bir sistem için biraz daha kaynak harcanmasını dilerdim. Herkese iyi oyunlar dilerim.

Vampire the Requiem

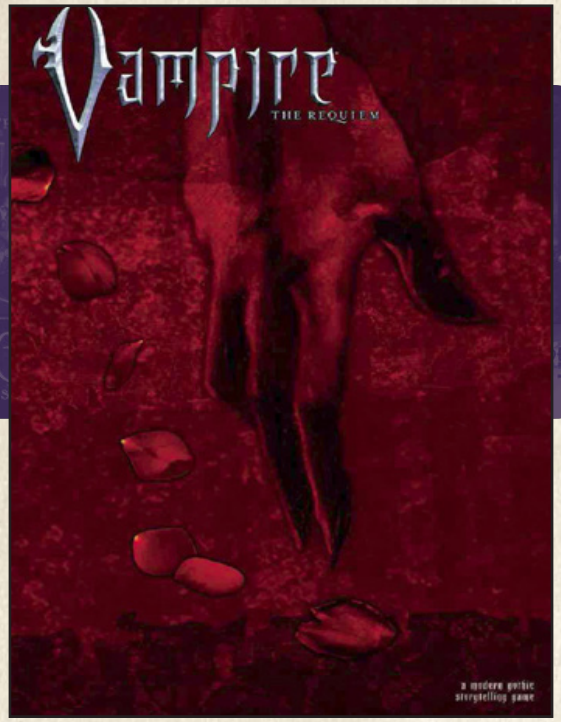
Tasarımcı: Justin Achilli

Yayıncı Kuruluş: White Wolf Game Studio

Sistem: Storytelling Adventure System

Çıkış Tarihi: 2004

Tarz: Korku



Berkay AYANOĞLU

Bundan 12 sene önce öldüm. Belki de "doğdum" demeliydim, bilemiyorum. Velhasıl bana verilen bu sonsuz yaşam fırsatını, ilk başlarda kaçırılmaz bir fırsat olarak değerlendirmiş, gerçekleri kavrama olgunluğuna erişine kadar sahip olduğum fiziksel kabiliyetleri artık tümüyle benim olan gecelerde sadece avlanmak için değil, kişisel tatminlerim için de kullanıyordum. Şimdi ise bundan o kadar da emin değilim...

Bir "Gangrel" olduğumu beni kendi gibi yapan eski efendimden öğrendim. Hayvanlara neden bu kadar yakın olduğumu. İçimdeki gizli hayvanla ve diğerleriyle temas halinde olabilme gibi yeteneklerimi... Yalnızca ben ve benim gibiler böylesi bir hissiyat gücüne vasıl idiler. Elbette başka yeteneklerim de vardı tabi. Olağanüstü derecede güçlüydüm mesela. Parktaki banklardan birini boş bir çuvalmış gibi kolaylıkla yerinden söküp serserinin birine fırlattığımda gözlerindeki korku ifadesi bana nasıl da büyük bir keyif vermişti!

Sonra diğerlerini tanıdım. "Ventrue", "Nosferatu", "Mekhet" ve "Daeva"lar. Hepimizin kendine has bir takım yeteneklerimiz vardı. Mekhetler gizlenmekte ustaydı. Ventrue olan birinin bir ölümlünün zihnine hükmedebildiğini kendi gözlerimle gördüm. Daeva olan bir bayan erkekleri mıknatıs gibi çekebiliyordu kendine. Nosferatu bir tanıdığımı gören bir ölümlü yaşadığı kabus nedeniyle o denli korkarmış ki saçları dahi ağarırmış.

Sadece bunlar değil. Güçlüyüz, dayanıklıyız, çeviğiz. Kurşun ya da bir yumruk arasında bizim için pek bir fark yok! Sarımsak mı? Büyük yalan! Haç ve diğer kutsal denilen semboller de öyle. İnanç, ateş ve güneş ışığından korkarız. Bizler vampiriz!

Yalnızlığımı giderme isteğimdendi belki de, benim gibilerle beraber olma isteğini öldükten 7 sene sonra hissetmeye başladım. Gençliğimde koyu bir katolik olmamın da etkisi ile Lancea Sanctum denen bir gruba katıldım. Biz İsa'ya mızrak sokup bu hareketle lanetlenen hıristiyanlarız. Bu laneti de sonsuza kadar taşıyacağız. Birliğimizin uğruna kendimi güneşin önüne bile atabilirim.

Başkaları da var tabi. Bu aralar aramızın pek de iyi olmadığı Dracula'nın çocukları "Ordo Dracul", prensin de destek verdiği dostumuz Invictus, düşmanımız "Circle of the Crone" ve "Carthians". Bu grupları anlatmak kelimelere sığmayabilir ama her bir grubun kendine has bir işleyişi olduğunu söylemek güç değil. Circle of the Crone ve Ordo Dracul'un kendilerine has ritüelleri olduğunu duydum ama bu büyüler sadece onlara has bir konu ben maalesef pek fikir sahibi değilim. Belki de böylesi daha iyidir tabi.

Şehrimizdeki tüm klanların üstü olan bir prensimiz var. Yönetici ve karar mercihi. Pers - Osmanlı savaşlarını gördüğü hatta eski bir Pers askeri olduğu söyleniyor. Onu bir kez gördüm. Yaşadığı mekana bile girmek beni inanılmaz derecede rahatsız ediyor. Bir danışmanı var. Emirlerini covenantımıza onunla iletiyor. O'nu da pek sevdiğim söylenemez. Belki de vaktiyle eski efendimin, prensin emri üzerine öldürüleceği haberini onun kendi ağzından duymuş olmam bunun sebebi olabilir. Prensin köpeği denilen çok güçlü bir vampirin, efendimin başını kesip, bunu merkez evimizin kapısına fırlatması o dönem hiç de hoş karşılanmamıştı.

Tanıdığım pek çok insan var. Şehrimde önemli konumlarda tanıdıklarım var. Çok kısa süre içerisinde kendime hatırı sayılır bir sosyal konum elde ettim diyebilirim.

Geçenlerde Roma dönemini görmüş kadim bir vampirle tanışma fırsatı buldum. Onun yaşadığı dönemde soyumuz "Camarilla" adı verilen bir birlik altında toplanmış. O da "Senex" adı altında bir kurumun, Senato'nun üyesi imiş. Roma'da verilen

kararları perde arkasından onlar verirlermiş. "Kaç kişiyi öldürdüğümüzü bir deftere yazsaydık, bunun için ayrı bir kütüphane gerekirdi." demesi kendi soyuma karşı daha tedbirli davranmam gerektiği konusunda bana bir uyarı niteliğindeydi. Zira aynı şahsın bir kardeşimizin kanını emip, kalan bedeni denize bıraktığı gün prensin ölüm emrinin anlamsız olduğunu, Antuan adındaki bu adamı bir daha göremeyeceğimizi biliyordum.

Geceleyin bizim de korkularımız olduğu çok doğru. "Belials Brood" adında bir grup Şeytan'a tapan vampir grubundan uzak durmaya çalışıyoruz. Kirli ayinlerinde kanlarını döktükleri soyumuzdan ve ölümlülerden yüzlerce kişi var. Bu saplantıları hem bizleri tehdit ediyor, hem de tek başına bir tehdit içermese de toplanınca en büyük tehlike haline gelen insanlara varlığımızı belli ediyordu. Beni avlamak için gelen üç kişiden kaçmayı zar zor başardığımda, altı ay boyunca tedbiri elden bırakmamak için farklı bir yerde yaşamak zorunda kalmıştım. Kovenantımın yardımları olmasa bu dertten asla yakamı sıyıramazdım.

Bir arkadaşım gerçekte adları olmayan ama soyumuzun "7" adını verdiği bir grup vampirden bahsetti. Slav ailelerinden gelen bu soy güya bizleri yeryüzünden silmeyi kafasına koymuş. Onlarla kesinlikle karşılaşmak istemem.

Sen "oyuncu". Bizleri canlandırdığın bu oyunda World of Darkness oyun kurallarını kullanıyorsun. 10'luk zarlarda 8, 9 ve 10 başarıyı ifade eder bu sistemde. İlgili nitelik ve yetenek değerlerini toplar, o kadar 10'luk zar atarsın. Diyelim ki Kuvvet 3, Arbade 2 ise toplamda 5 adet zar atarsın. 5 zar içinde attığın 8, 9 ve 10 ların kaç tane olduğu senin başarı seviyeni de belirler. 10 attığın zaman atamayana kadar bu zarı tekrar tekrar atarsın. Eğer başka unsurlar da varsa bunlar zar havuzuna eklenir ya da var olan zarlardan çıkarılır.

Oyuna başlarken toplam 9 temel niteliğine ve yeteneklerine sana bahşedilen ölçüde puan yatırıp özelliklerini belirlersin. Akabinde "merit" denilen sana has bazı vasıfları ve disiplin denilen vampirlik özelliklerini seçersin. Sonrasında ise biraz geçmişinden bahsedersin. Evet, bitti! Artık bizim gibisin, bizlerlesin!

Artık karanlık olmadığında bir tabutta uyuyacak, gündüz ve güneş geçene dek orada bekleyeceksin. Susuzluğunu gidermen ve güçlerini kullanmanı sağlayan kan havuzunu doldurmak için geceleri avlanmak zorunda kalacaksın.

Ne oldu? Yoksa tüm bunlar pek hoşuna gitmedi mi? Belki de öldüğünde; ki emin ol birazdan seni öldüreceğim, öylesine ölüp gitmeyi de tercih edebilirsin. Fakat benim gibi varlığını sürdürmeyi tercih edersen seni çok da kolay bir yaşam beklemiyor bilesin.

Werewolf the Forsaken

Tasarımcı: Carl Bowen, Conrad Hubbard, Rick Jones, James Kiley, Matthew McFarland, Adam Tinworth

Yayıncı Kuruluş: White Wolf Game Studio

Sistem: Geliştirilmiş Storytelling System

Çıkış Tarihi: 2005

Tarz: Karanlık Gizem / Korku

Berkay AYANOĞLU

Karanlık gizemin içinde dolaşırken, bir sokak arasında kaybolmuş. Şanssız iki hırsız onu köşeye sıkıştırmış. Canını, güya para karşılığı ona geri teklif etmiş. İçinde taze beliren öfkeye teslim olmuş. Gözleri kızarmış, vücüdu büyümüş. Biri ellerinde can vermiş. Kıl dolmuş elleriyle bir bankı menteşelerinden ayırmış. Arkasına bakarak kaçan adamın tam üstüne fırlatmış. Yanına gidip cansız bedenden öfkesini almış. Ardından yukarılarda bir yerlere çıkmış. Kendine geldiğinde ise, olup biten her şeyi hatırlamış.

Sabahleyin gazete almak için dışarı çıkmıştı. Başı döndü, gözleri karardı. Sanki tüm gözler onda toplanmıştı. Geçen arabaların sesleri kulaklarını tırmaladı. Çöplerin arasındaki köpeklerin usulca ona yaklaştığını görmesiyle beraber biri atılıp bacağını ısırdı. Öfkeyle kaçmaya başladı. Gazeteyi fırlatıp, sokağın birisine daldı.

Sonra da olanlar oldu. Şimdi çıplak kalmış, bir çatıda karanlığa doğru bakıyordu. Geceyi donuk ışığıyla aydınlatan aya işte o gece sonsuza kadar bağlandı.

Werewolf Forsaken, Karanlığın dünyasının en saygı gören oyunlarından. Filmlerde gördüğünüz kurt adamların rolüne soyunduğumuz oyun. Karanlık bir gizem içinde, bir kurt adam olduğumuzda, aslında bu geçmişimizden, DNA'larımızdan gelen, gelen bir olgudur. Biz kurt adam olmak için doğmuşuzdur. Bizler kadim ruhuzdur. Kendi dilimizde "uratha"yızdır.

Kurt adama dönüştüğümüz günkü ayın konumu bizim bakış açımızı etkiler. Artık Urathalar arasında kendimize bir rol ediniriz. Buna "auspice" adı verilir. Ayın 5 temel konumuna göre, 5 temel auspice vardır. Misal; yeni ayda var olan bir Uratha ile dolunayda var olan bir kurt adam arasında farklılıklar olur. Dolunayda doğan bir Uratha savaşma meyillidir. Yeni ayda doğan ise gizlilik, casusluk gibi konulara meyil hisseder.

Sonra bir kabiliye dahil oluruz. "Blood Talons"a bağlanıp, bir kurda yakışan savaşçı bir uslüp benimseyebiliriz. "Hunters in Darkness"a bağlanıp, loci'leri koruyabiliriz. "Storm Lords" olup sürümüzün karizmatik alfası olabiliriz. "Iron Masters" gibi bulunduğumuz bölgeye ve değişime ayak uydurabiliriz. "Bone Shadows" olup ruhlar dünyasının fertleriyle iletişime geçebiliriz. Ya da "Ghost Wolves" olup kendi kendimize takılabiliriz.

5 temel formda şekil değiştirebiliriz. En bilinen şekil olarak "Hishu" yani insan olarak dolaşabiliriz. Alışveriş eder, karımız çocuğumuz ile ilgileniriz. "Dalu" olup dişlerimizi, kulaklarımızı ve çıkan bir miktar tüyü gizleyebilirsek insanlar içinde dolaşabiliriz. "Urhan" olup bir kurda dönüşebiliriz. Ağaçlar arasında koşabilir, koku alabilir ama konuşamayız. "Urshul" olup kurt formumuzu bir miktar büyütürüz. En önemlisi "gauru" formuna geçip bir savaş makinesi haline dönüşebiliriz. Seçim bizim, duruma göre en uygununu seçeceğiz. Gauru formuna dikkat, kendimizi kaybedip, sonra üzüleceğimiz şeyler de yapabiliriz. Hatta kendimizi tamamen kaybedip öfkemize teslim olabilir ve kıllı bedenin içinde yok olabiliriz.

Artık çok çabuk iyileşiriz. Darbeler hemen, silah yarası bile kısa bir sürede iyileşir. Hastalanmayız. Bir tek gümüşün etkisinden kurtulmak zordur. Gümüş bizi öldürebilir. Artık biraz daha iştahlıyızdır ve bir insandan daha fazla yeriz. En önemlisi artık "gift" adı verilen güçlerimiz vardır. Gift doğuştan elde edilmez ya da sonradan öğrenilmez. Bağlı olduğumuz ruhlar tarafından verilen armağanlardır. Bu güçleri kullanarak bir ölüyle bile konuşabiliriz. Fetish denen emanetler vardır. İçlerinde spirit yaşayan silahlar ve eşyalar. Bunlardan birini bulmak bizi çok özel kılar .

Velhasıl bir sürüye dahil oluruz. Birkaç bizim gibiyle bulunduğumuz bölge topraklarında yaşamaya ve kendi bölgemizi korumaya başlarız. Bir kurt

gibi. O bölge bizden sorulur. Onu bizden kimse almamalıdır. İstenmeyen bir varlık izinsiz girerse bu topraklara, kalbini kırarız. Sonra bir spirit buluruz, bu varlıkla anlaşır o bize hizmet ederken, biz de ona fayda sağlarız. Tavsiyelerini dinleriz. Onu bir eşyanın içine koyar ve totem yaparız. Yaşadığımız yere onu yerleştiririz. Bir alpha seçeriz. Sürünün liderliğini yapacak kişi. Grupta Storm Lord varsa, en muhtemel adaydır. Biraz tecrübe kazanınca, Urathaların kendi aralarında gruplaştığını fark ederiz. Bunlar kendilerine kurdukları localarda kendilerine katılanlara bir şekilde fayda sağlarlar.

Dünya diye bildiğimiz yerden aslında ona çok benzeyen bir paralel dünya daha mevcuttur. O dünya, bildiğimiz dünyadan etkilenip şekil alan bir yerdir. Orada bu dünyadaki her nesne ve varlığın bir ruhu yaşar. Biz de bu ruh dünyasının birer parçasıyız. Loci denen yerlerden gücümüzü doldururuz. Loci kurt adamlar ve diğer ruhlar için güç kaynağıdır. Bunu hiçbir varlıkla paylaşmak istemeyiz. Dünya ve ruh dünyasının arasında geçit olan bazı noktalar vardır. Bu noktalardan biz karşı tarafa geçebileceğimiz gibi, hayatı bize ve diğer yaşayanlara zindan edebilecek varlıklar da karşı taraftan dünyamıza geçebilirler.

Dünya'da bir sokakta çok kaza olduğunu varsayalım. Ruh dünyası da onunla gelişir. Ölüm ruhları, nefret ruhları hatta kaza yapan arabaların ruhları paralel dünyadaki aynı sokakta var olmaya başlar. Bu ruhlar beslenmek isterler daha da güçlü olmak isterler. Bu yüzden de gerçek dünyadaki o sokakta daha fazla kaza olmasını arzu ederler. Geçitlerden geçerek dünyamıza gelirler. İnsanları ele geçirip onlara istediklerini yaptırabilirler. Biz onlara engel olursak, sokak daha yaşanabilir hale gelir. Ayrıca güçlü bir ruh her zaman tehlike yaratabilir. Unutmayalım ki yaşadığımız yerden biz sorumluyuz. Biz kalan hayatımız boyunca yaşadığımız yere tam anlamıyla bağlıyız.

En kadim düşman ise en sona kaldı. "Pure", yani safkan kurtlar. Bizden sayıca çoklar ve bizlere gördükleri yerde saldırırlar. Onların da bizler gibi kabileleri bizler gibi gift'leri vardır. Kadim baba kurdu öldüren kurtların soyu olduğumuz için bizlerden "forsaken" yani yozlaşmışardan nefret ederler.

Werewolf: The Forsaken aşmış , güzel bir oyun. Şu ana kadar oyun için tam 13 adet yan kitap yayınlandı. Bunlardan "The Rage" players guide tadında. "Moons Tribes" ise bize kabilelerin derinliğini veriyor. Benim en beğendiğim kitaplardan biri "Predators". Ruh dünyasından bize türlü türlü düşman seçenekleri sunuyor. "The Pure" ve "War Against the Pure" kitapları senaryolarını safkan üzerine kuracak SY'lere hitap ediyor. Loca kitapları da hoş, "Territories" ise okunması gereken yararlı bir kitap.

Çok güzel bir oyun werewolf. RP seviyorsanız, kurt adam mitleri hoşunuza gidiyorsa, dahası White Wolf Studios'un World of Darkness oyunları ilginizi çekiyorsa bu oyunu denemeniz şart kardeşler. Herkese şimdiden iyi eğlenceler.