

AFSUNKÜF

SAHİPKIRAN İLE FANTASTİK SAVAŞLAR



SAHİPKIRAN

AFSUNKÜF

SAHİPKIRAN İLE FANTASTİK SAVAŞLAR



<https://hexhunt.itch.io/afsunkuf>

CC BY-SA 4.0

Kapak resmi: J. M. G. Onfroy de Bréville (1858-1931)

İç resimler: Hermann Vogel (1854-1921), Alphonse de Neuville (1835-1885), Gustave Doré (1832-1883)

Bilinmeyen Sanatçı

Yazı tipi: Lora, Bookerly

İÇİNDEKİLER

GİRİŞ	3	Büyüler	25
Afsunküf	3	Kam Büyüleri	25
Figürleri Tanıma	3	Karabüyücü Büyüleri.....	26
Oyun Düzeni	3	Umacı Büyüleri.....	27
ARKEA ÇAĞI.....	5	Otacı Büyüleri.....	29
Arkea Dünyası.....	5	Bağıcı Büyüleri.....	30
Baktriya	6	AFSUNLU SİLAHLAR.....	31
Butuan	6	Afsunlu Silahların Özellikleri.....	31
Kutay.....	7	Afsunlu Silahları Kullanma	31
Altıncıyı	7	Afsunlu Silahlar Yaratma	31
Kham.....	7	AFSUNLU EŞYALAR	34
Ofir	8	Yüzükler	34
Başmur	8	Muskalar	34
Aryana.....	9	Zırhlar	35
Arakyosa.....	10	Çalgılar	35
Geşur	10	EK KURALLAR.....	37
ARKEA ÇAĞI TARİHİ	11	Yüzme	37
ARKEA ORDULARI.....	12	Kalkan Duvarı.....	37
İnsanlar.....	12	Falanks.....	38
Elfler	14	Yaylım Ateşi.....	38
Cüceler	16	Siper	38
Goblinler	18	Bire Bir Dövüş.....	38
Orklar	20	Hava Durumu.....	39
BÜYÜ	22	SENARYOLAR	40
Afsunküf	22	Afsun Kuyusu	40
Cadılar	22	Yadigâr	40
Büyü Yapma.....	24	Cadiyı Öldür	40
Afsungözü	25	Canavar Avı.....	40
Kovma.....	25	Kemik Köprü	41
		Kutsal Korular	41

GİRİŞ

Afsunküf

Bu kural kitabı; tarihsel savaş oyunu *Sahipkiran: Kılıç & Kalkan*'a fantastik bir eklentidir. **Yeni bir kurmaca dünya, yeni ordular, büyü ve büyülü eşyalar**, ayrıca asıl oyunla tamamen uyumlu **yeni kurallar** da sunar. Bu kitapçık, ana kuralların yerine geçmekten ziyade onları genişlettiği için, oyunu oynamak için *Sahipkiran: Kılıç & Kalkan*'a da ihtiyacınız olacaktır.

Sahipkiran gibi, **Afsunküf** de her türden figürlerle oynanabilir; hatta tarihi figürleri fantastik yaratıkların yerine masaya sürebilirsiniz.

Figürleri Tanıma

Her bir figürün özellikleri **profilinde** bulunur; bu özellikler onun savaş alanındaki yeteneklerini gösterir. Aşağıda her bir özelliğin ne anlama geldiği listelenmiştir:

HRK (Hareket): Figürün kaç santimetre ilerleyebileceğini belirtir.

ATŞ (Atış): Figürün menzilli silahları ne kadar iyi kullandığını gösterir. Bu değer; hedefe isabetli bir atış yapmak için bir zar (z6) ile atmanız gereken sayıdır.

DVŞ (Dövüş): Figürün göğüs göğse dövüşteki yeteneklerini gösterir.

KUV (Kuvvet): Figürün fiziksel gücünü gösterir; bu değer dövüşte düşmanını yaralayıp yaralamayacağını belirler.

DYN (Dayanım): Figürün darbelere karşı dayanıklılığını gösterir.

MRL (Moral): Figürün cesaretini ve disiplinini gösterir. Çeşitli hamlelerde kullanılan moral sınavlarında kullanılacak olan değerdir.

Beceriler (etiketler): Figürün tabi olduğu özel kuralları gösterir.

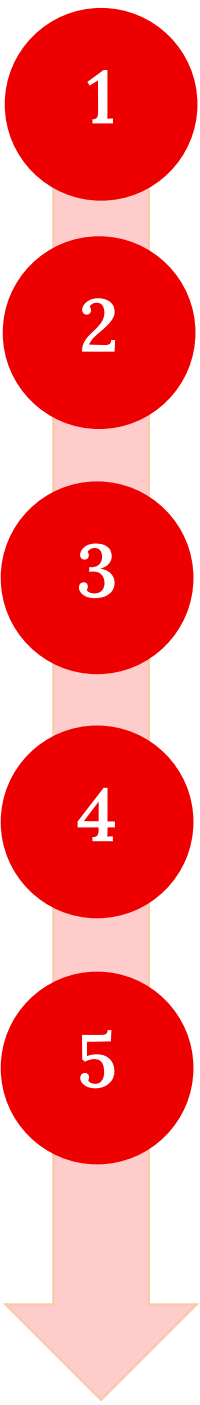
Puan: Figürün ordu toplarken kullanılacak değerini gösterir.

Oyun Düzeni

Sahipkiran aşamalara ayrılmış bir oyun düzeni izler.

Aşağıda verilen basit işleyiş, bu ek kitapçıktaki kurallarla birleştiğinde Arkea dünyasındaki afsunküflü ordularınızı komuta etmek için gereken her şeyi sağlayacaktır.

OYUN DÜZENİ



1

Öncelik aşaması

Taraflar karşılıklı zar atarak kimin öncelik elde ettiğini belirler. Zarı yüksek gelen taraf önceliğin kimde olacağını belirler.

2

HAREKET aşaması

Her iki taraf da figürlerini hareket ettirir. İlk olarak önceliğe sahip taraf dilediği figürleri hareket ettirir. Bu işlem tamamlandığında, diğer taraf figürlerini hareket ettirir.

3

ATIŞ aşaması

Taraflar, menzilli silaha sahip figürlerini kullanarak atış yaparlar, ya da büyü güçlere sahip figürleriyle büyü yaparlar. Yine, ilk olarak önceliğe sahip taraf dilediği figürlerle atış/büyü yapar. Bunu tamamladığında, sıra diğer tarafa geçer.

4

DÖVÜŞ aşaması

Her iki taraftaki figürler göğüs göğse dövüşür. Öncelik sahibi taraf, çarpışmaların çözülme sırasını belirler.

5

MORAL aşaması

Taraflar, öncelik sahibi taraftan başlayarak, sinmiş figürlerini toparlamayı deneyebilirler.

Bu oyun düzeni, bir taraf pes edene, yenilene ya da önceden belirlenmiş olan amaca ulaşana dek sürer.

ARKEA ÇAĞI

Arkea dünyası, Samanyolu galaksisinde Dış Kol'da bir yerde bulunan Dünya benzeri bir gezegendir. Etrafı saran bir okyanusla çevrili üç kıtadan oluşan ve farklı kültürlerin yaşadığı Arkea; söylenceler, efsane ve sırlarla dolu geniş ve sınırsız bir dünyadır.

Arkea dünyasının vazgeçilmezi olan **afsunküf**, karanlık korularda, barınaklarda, donmuş mağaralarda veya soğukun örttüğü dağların zirvelerinde yetişen bir mantar türüdür. Onları yiyenlere (ya da sporlarına dokunanlara) garip güçler bahşedilir, ancak delilik, çarpılma ya da ilahlar tarafından belenme riski vardır.

Bazıları afsunküfün ilahların bir lütfu olduğunu söylerken, bazı kimseler ise bunun çoktan unutulmuş kadim güçlerin laneti olduğunu fısıldamaktadır.

Arkea Dünyası

Arkea dünyası çoğunlukla gezegenin kuzey yarımküresini kapsar, belli

başlı coğrafi bölgeler ve büyük akarsular işaretlenmiş ve etiketlenmiştir.

Arkea kıtaları ehlileştirilmemiştir ve yerleşik nüfus yönünden kalabalık değildir, kıtaların çoğu geniş bozkırlar, yoğun tropikal ormanlar, uçsuz bucaksız savanlar, yağmur ormanları, sulak alanlar, otlaklar ve çöllerle kaplıdır.

Arkea dünyasının sakinleri farklı bölgelere dağılmış **insanlar**, **elfler**, **cüceler**, **orklar** ve **goblinler**dir. Gezegen genelinde uygarlığın durumu bir dereceye kadar değişiklik göstermektedir. Kuzey Aryana'nın vahşi goblinlerinden Altın Sahil'in elflerinin muhteşem kültürüne kadar her iki yönde de uç noktalar olsa da ortalama, toplumsal gelişmişlik ve teknolojik ilerleme açısından kendi dünyamızdaki Kavimler Göçü Dönemine (MS 300 ila 600) benzer bir yerde bulunmaktadır.



Baktriya

Merkezinde yükselen sıradağlarla Baktriya coğrafyası geniş otlaklar ve yaprak döken ormanlarla çevrilidir. Aryana ve Kham'a benzer şekilde, görece ılıman bir iklime sahiptir.

Efsanelere göre Baktriya insanların anavatanıdır. Yine de cüretkâr bir kavim olan insanlar asırlar boyu sürececek göçler ve savaşlarla Butuan ve Kutay'a yayılmış, artık bu topraklarda yüzlerce şehir devleti, krallık ve konfederasyon altında hüküm sürmektedir.

Atlı göçebe bir halk olan Baktriyalılar atlı birliklerle savaş konusunda yeteneklidirler. Ayrıca Aryana'dan Altıncıyı'ya ve Kutay'a dek uzanan yerleşik ticaret yollarının korunmasında da önemli bir rol oynarlar.

Baktriya, Arkea Çağında fırsatlar ve maceralarla dolu bir diyardır. Ticaret kervanları doğudan batıya sınırlar boyunca mallar, söylenceler ve farklı kültürler taşırken; sınır boylarının orduları yeni zorluklarla yüzleşmek için Aryana'nın vahşi topraklarına doğru ilerler, doğuda ise Altıncıyı'nın kadim zengin kültürü ve medeniyeti asırlar ötesine uzanır. Güneyde, dağların ötesinde, Başmur'un ve Ofir'in bozulmamış zenginlikleri ve efsaneleri yatar.

Butuan

Baktriya'nın kuzeyinde, kuzey kıyı şeridi boyunca, sık ormanlarla kaplı Butuan devletleri uzanır. Bölgenin iklimi Baktriya'ya kıyasla biraz daha ılımandır.

Eski efsaneler, bölgenin başlangıçta elflere ev sahipliği yaptığını, ancak insanların durmak bilmez akınlarıyla yayılarak kuzey kıyılarını ele

geçirdiğini anlatır. Günümüzde bölge Nenetler ve Enetler arasında bölünmüş durumdadır; batıda Nenetler, doğuda ise Enetler ve Yaran bulunmaktadır. Pastoral ve göçebe bir yaşam tarzına sahip olan Butuanlar, toprak ve onun kaynaklarıyla uyum içinde bir yaşam sürmeyi öğreten animistik bir inanç sistemine sahiptir. Çetin avcılar, balıkçılar ve geyik çobanları olarak bilinirler.

Bölgenin doğu kesiminden geçen büyük ticaret yolları Enetlerin dış dünyayla daha fazla temas kurmasını sağlamıştır. Öte yandan, kuzey Aryana'dan gelen goblin klanlarının bitmek bilmeyen yağmacı akınları bölgenin batı kesimindeki ahengi rahatsız etmektedir.

Kutay

Kutay, Baktriya'nın güneyinde yer alan, çoğunlukla ormanlar ve sulak alanlarla kaplı, batıda Ofir ile sınırını oluşturan yüksek dağların bulunduğu, insan egemenliğinde bir bölgedir. Ayrıca bölgenin sınırları kuzey, doğu ve güneyden Başmur'u çevrelemektedir. Kutay, diğer kuzey insan bölgelerine kıyasla oldukça sıcak bir iklime sahiptir.

Kutay, insan ve elf kültürlerinin bir alışımı olan kültürü bakımından benzersizdir. Başlangıçta göçebe Baktriyalıların bir uzantısı olan Kutay halkı, yüzyıllar içinde yavaş yavaş bölgedeki elflerin tarım kültürleriyle

karışmış ve onların yerleşik kültürlerini benimseyerek, sadece paralı askerler olarak tanıtıldıkları yönetimi ele geçirmişlerdir.

Altıncıyı

Altıncıyı, elf medeniyetinin kalbi ve zihni, elf kavminin atalarının da anavatanıdır.

Doğuda Sarı Deniz tarafından korunaklıca çevrelenen ve yağmur ormanlarıyla kaplı olan Altıncıyı, nehir havzası ve kıyı şeridi etrafında şekillenen en eski tarım medeniyetlerinden birine ev sahipliği yapmaktadır.

Nehrin Sarı Deniz'le buluştuğu yerde yeşim taşı ticaretinin kaynağı olarak ünlendiği için "Yeşimkent" lakabıyla anılan görkemli başkenti, kıtalara yayılan ticaret yollarının başlangıcıdır. Yeşimkent, surları her yöne fersahlarca uzanan, tüm Arkea dünyasının en büyük şehirlerinden biri, hatta en büyüğüdür.

Altıncıyı elfleri hem askeri hem de ticari denizcilik becerileriyle de tanınırlar. Kham ve Geşur elf devletlerinin aslında Altıncıyı'nın kolonileri olduğu söylenir.

Kham

Sarı Deniz boyunca uzanan Kham Yarımadası, kuzey-güney ekseninde yükselen sıradağların yanına yerleşen Kham elflerinin yurdudur.

Yarımadanın doğu tarafı çoğunlukla sulak alanlarla kaplıyken, sıradağların batısı çoğunlukla ormanlarla kaplıdır. İklimi Altıncıyı'ya kıyasla nispeten daha soğuktur ve güneye doğru gidildikçe ısınır.

Kham elfleri küçük ölçekli tarım ve avcı-toplayıcı yaşam tarzlarının yanı sıra daha gelişmiş bölgelerde çeltik tarımına dayalı bir yaşam sürmektedir. Animizm ve şamanizme dayalı bir inanç sistemine sahiptirler. Ticaret yolları ana nehirleri takip ederek Tatlısu'ya ulaşır; göl Kham'ın kalbinde yer alır ve nehrin her iki yakasında da yerleşim yerleri bulunur.

Ofir

Ofir, Kutay'ın batısında ve Baktriya'nın güneyinde yer alan, cücelerin anavatanıdır. Bölgenin çoğu çayırılık ormanlarla kaplıdır ve ılıman bir iklime sahiptir.

Ofir, zenginliğini ticaret yoluyla inşa etmiş, bağımsız şehir devletleri etrafında örgütlenmiş bir deniz imparatorluğudur. Cüretkâr tüccar denizcileri çeşitli ticaret yolları boyunca kuzeye, batıya ve doğuya yelken açmışlardır. Denizcilik faaliyetlerindeki bu hummalı çabanın bir sonucu olarak, biriken servetleri krallara hükmeden ve zümre hakimiyetleri kuran tüccar aileleri yaratmıştır. Uzman gemi inşacıları, metal ve gökcevher (lapis lazuli) tüccarları olan Ofir cüceleri, Arkea

dünyasının önde gelen, en gelişmiş ve zengin şehirlerinden bazılarında ev sahipliği yapmaktadır. Ana ticaret yolları üzerinde limanlar, pazarlar ve yerleşimler kurmuşlardır ve halen işletmektedirler.

Ofir cüceleri, diğer kavimlerle karşılaştırıldığında, refahları diğer uluslarla yaptıkları ticarete bağlı olduğu için nispeten barışçıldır. Ve cüceler, refahlarını taçlandırmak için diyarlarının dört bir yanına, hükümdarları için görkemli mezarlar inşa ederler.

Bir tanrılar panteonu üzerine kurulu olan bölgenin inanç sistemleri, ölümlere hürmetin yanı sıra öbür dünya anlayışını da içerir. Ofir'in dini ölümlere özenli ayinler ve nadir, rahatsız edici kan ve vecd törenleriyle saygı gösterir.

Başmur

Bashmur, kuzey, doğu ve güneyde Kutay'daki insan yerleşimleriyle çevrili ve batıda Ofir ile sınırı olan, denize kıyısı olmayan bir bölgedir. Çoğunlukla çayırılık ve ormanlarla kaplıdır.

Yerleşimler çoğunlukla nehirlerin alüvyonlu düzlükleri etrafında toplanmıştır. Cüce yerleşim yerleri zengin bir şehir kültürüne sahiptir ve genellikle Ofir deniz ticaret yollarına bağlı bir ticaret ağı ile birbirine bağlıdır. Bu şehirlerde yaşayan cücelerin çoğu tüccar ve

zanaatkârdır, diğerleri ise tarıma dayalı bir yaşam tarzı sürdürür.

Ofirya cücelerinin tam aksine, Başmur cüceleri anıtsal mezarlar inşa etmez. Bunun yerine, dini törenler çoğunlukla açık havada ya da küçük tapınaklarda gerçekleştirilir. Defin törenleri arasında kısmi defin -yani ölünün gömülmeden önce doğaya maruz bırakılması ya da yakılması- yer almaktadır.

Aryana

Bölge, Baktriya'nın kuzeybatısında, küçük bir kara köprüsüyle ona bağlanan kıta büyüklüğünde bir yarımadadır. Aryana'nın güney yarısı çoğunlukla otlaklarla, kuzey yarısı ise ılıman ormanlarla kaplıdır, en kuzey kıyılarında ise daha yoğun yağmur ormanları bulunur. Aryana oldukça ılıman bir iklime sahiptir, iç bölgeler ise nispeten daha soğuktur.

Aryana'nın sakinleri güneyde orklar ve kuzeyde goblinlerdir. Aryana'nın orklarının aslen Arakyosa'dan geldikleri ve Aryana'nın güney kıyılarına önceleri yağma yapmak, sonra ise yerleşmek için geldikleri düşünülmektedir.

Kuzey Aryana'nın goblinlerinin, batıdan gelen ork istilalarından sonra kuzeye çekilmek zorunda kalan bölgenin yerli halkı olduğu düşünülmektedir.

Aryana'nın goblinlerinin kültürü, farklı bölgeleri yöneten farklı kabile örgütlenmeleriyle sınıf ve hısımlığa dayanmaktadır. Ayrıca, bu kabileler birbirlerine kara ticaret yolları ile bağlıdır ve bu yollar da Baktriya üzerinden Altıncıya'ya ulaşan ana kıta yollarına bağlıdır. Goblinler ayrıca kabileler arası savaşlar, ork bölgelerine izinsiz girişler ya da batı Butuan üzerinden veya Arakyosa ve Geşur'a yapılan deniz akınları sonucunda elde edilen kölelerin ticaretini yapmalarıyla da bilinirler.

Okyanusun ötesinde, Goblin kabileleri Geşur'un Kehribarkıyı olarak da bilinen en kuzey noktasını yönetir ve çoğunlukla mücevherleriyle ünlü koloniler ve limanlar kurarlar.

Goblinler çok tanrılı bir inanca sahiptir ve ölümden sonraki yaşam kavramı yaygındır. Goblin druidleri toplum liderleri olarak görev yapar ve doğa ile kutsal bir ilişkileri olduğu düşünülür. Goblinler genellikle tanrıları için mükemmel anıtsal tapınaklar inşa etmezler, ancak orklara benzer şekilde bazı koruları kutsal olarak görürler ve bunları korurlar. Yine de doğada *nemeton* adı verilen sunu yerleri inşa ederler ve burada insan kurban ederler, ya da tanrılarına adaklar sunarlar. Benzer uygulamalar, değerli eşyaların suya bırakıldığı kutsal kuyularda da gerçekleştirilmektedir.

Arakyosa

Arakyosa, ork kavminin ortaya çıktığı kıta ölçeğinde bir kara parçasıdır ve Ofir'in batısında, denizin ötesinde yer alır. Çoğunlukla çayırılık ormanlarla kaplıdır en batı noktasında yer alan çöl ve yüksek sıradağların bölgeyi Geşur'dan ayırdığı batı ucunda sıradağlar ve bir çöl yer alır. En iç noktaları hariç, oldukça sıcak bir iklime sahiptir.

Aryana'nın orkları, denizi geçip Aryana kıyılarında karaya çıkan ve goblinleri kuzeye doğru püskürterek sonunda bölgeye yerleşen akıncı gruplarının torunlarıdır.

Arakyosa'nın ork kültürü, kıta boyunca yerleşmiş, avcı-toplayıcı ve küçük ölçekli tarım toplumlarında yaşayan çok sayıda kabileden oluşur. İnanç sistemleri, bir tanrılar panteonu etrafında gruplanmış animizmin bir kombinasyonudur. Nadiren tapınaklar ya da ibadet yerleri inşa ederler, bunun yerine belirli koruları ve ağaçları kutsal olarak görürler.

Ticaret yollarından oluşan bir ağ, Arakyosa boyunca bir desen örер ve

daha kuzeye, Geşur üzerinden Kehribarkıyı'ya ulaşarak orklara Arkea dünyasıyla etkileşim kurma şansı verir.

Geşur

Geshur toprakları Kham'ın ötesinde, okyanusun ötesinde uzanır. Doğusunda Arakyosa ve batısında okyanus ile geniş bir bölgedir. Kuzey kıyısı ormanlarla, bölgenin geri kalanı ise çimenli ormanlık alanlarla (savan) kaplıdır. Güneybatıdaki Büyük Havza Çölü bölgenin en sıcak noktalarından biridir. Arakyosa sınırı ise çoğunlukla sıradağlar ile bezenmiştir.

Bölge, çağlar önce Kham veya Altıncıy'dan geldikleri düşünülen Geşur elflerine ev sahipliği yapmaktadır. Avcı-toplayıcılardan tarım toplumlarına kadar çok farklı kültürlere sahip topraklarda çok sayıda ayrı kabile, şehir devleti, şeflik ve hatta imparatorluk halinde yaşamlarını sürdürürler.

Geşur elflerinin inançları tektanrıcılıktan çoktanrıcılığa, animizme, şamanizme ve panteizme kadar çeşitlilik gösterir.

ARKEA ÇAĞI TARİHİ

GÖ¹ 13,000 - Büyük Çağ başladı, efsanelere göre donmuş mağaralardan ortaya çıkan afsunküfün belirişinin iz bıraktığı bir dönem

GÖ 3500 - Doğuda Geşur'a doğru genişleyen ilk elfler görüldü

GÖ 3.300 - Büyük Ofir Krallığı kuruldu (Eski Krallık)

GÖ 3000 - Aryana'da erken dönem goblin krallıkları ortaya çıktı

GÖ 2500 - Ofir iç savaşıyla parçalandı

GÖ 2300 - Ofir'in Yeniden Birleşmesi (Orta Krallık)

GÖ 2300 - Geşur'daki ilk elf krallıkları

GÖ 2000 - İlk elf hanedanı Altıncıyı'da kuruldu

GÖ 1800 - Ofirya İmparatorluğu (Yeni Krallık)

GÖ 1300 - Elf İmparatorlukları Geşur ve Arakyosa'da genişledi.

GÖ 1000 - Batı Baktriya'da Rasnan Krallığı kuruldu.

GÖ 1000 - İnsanların Altıncıyı'ya ve Kutay'a yayılması

GÖ 950 - Ork konfederasyonları Arakyosa'da birleşti

GÖ 900 - Başmurya'nın Ofiri'i fethi

GÖ 830 - Ork seferleri Ofir, Aryana ve Baktriya'yı yakıp yıktı

GÖ 800 - Rasnan genişlemesi: Ofir, güney Aryana ve doğu Arakyosa'da goblinlere, orklara ve cücelere karşı fetihler

GÖ 700 - Altıncıyı'daki elf krallıkları arasında savaşan devletler dönemi

GÖ 600 - Baktriya ve Ofir'e ork ve goblin göçleri dalgası

GÖ 500 - Elflerin Kham'a doğru genişlemesi, Elf İmparatorluğunun zirve dönemi

GÖ 400 - İnsanların Baktriya'dan batıya ilerlemesi

GÖ 300 - Kutay'ın Elfler tarafından istilası

GÖ 200 - Elflerin Kutay'dan kovulması

GÖ 150 - Goblinlerin Kehribarkıy'ya doğru genişlemesi

GÖ 100 - Ork, goblin ve insan seferleri Rasnan İmparatorluğu'nun çöküşünü hızlandırdı.

Günümüz - Rasnan harabelerinden küçük krallıklar yükselmektedir, afsunlu cadılar diyarlara yayılmıştır.

¹ Günümüzden Önce

ARKEA ORDULARI

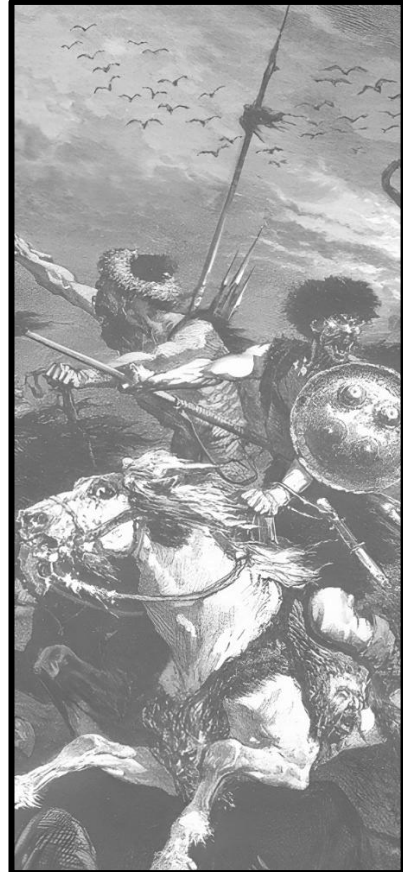
İnsanlar

İnsanlar Arkea dünyasındaki tüm kavimler arasında en uyumlu ve en dirençli olanlardır. Teşkilatlanmaları bir grup küçük kasabadan bağımsız şehirlere, kabile şefliklerinden krallıklara, beyliklere, konfederasyonlara ve imparatorluklara kadar çeşitlilik gösterir. Büyük ordular kurar, kıtalar boyunca at sürer, denizlere açılır, teknolojiler icat eder ve her şeye rağmen hayatta kalırlar.

Baktriyalılar ortalama boyda ve güçlü yapılıdır, ata binmeye aşinalardır. Soluk ila buğday renginde bir tene, açık ila kırmızımsı saç renklerine ve açık renkli gözlere sahiptirler. Genellikle kabile konfederasyonları altında göçebe bir yaşam sürerler.

Butuanlılar genellikle düz koyu renk saçlara sahiptir, zaman zaman kahverengi ve kırmızımsı saçları da vardır. Genellikle koyu kahverengi gözlere sahiptirler ve açıktan buğday ve daha koyu tonlara kadar değişen bir ten rengine sahiptirler. Genellikle orta yapılıdırlar ve kuzey bölgelere doğru daha tıknaz kabileler bulunur. Mevsimsel yerleşimleri olan gruplar ve kabileler halinde yaşarlar.

Kutaylılar diğer halklarla yoğun temas halindedir, bu da çok çeşitli görünümlere neden olur. En yaygın olarak koyu renk ve genellikle düz saçlara sahiptirler ve göçebe kabilelerin halkları daha zayıf bir yapıya sahipken, yerleşik kültürlerle sahip diğer halklar daha çeşitli yapılara sahiptir. Kutay insanları göçebe pastoralist bir yaşam sürerken, elf devletleriyle temaslarının bir sonucu olarak yarı göçebe ve tarım toplumu yaşantısına sahip farklı kabileler son zamanlarda daha yaygın hale gelmiştir.



İNSANLAR

Komuta	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Han Hançer, kılıç/çekiç/balta, Ağır zırh	8	2+	6	4	4(+2)	9	ÇETİN (3) SALDIRGAN (3)	84.5
Sancaktar Bıçak, kılıç/çekiç/balta, Hafif zırh	8	2+	5	4	4(+1)	9	ÇETİN (3) SALDIRGAN (2)	67.5
Seçkin	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Soylu Hançer, kılıç/çekiç/balta, kargı, Hafif zırh	16	4+	5	4	4(+1)	8	ATLI	36.5
Muhafız Bıçak, kılıç/çekiç/balta, teber	8	4+	5	4	4	8		10.5
Erat	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Piyade Bıçak, kılıç/çekiç/balta, Hafif zırh, Kalkan (+1)	8	4+	3	3	3(+1)	7		7
Atlı okçu Bıçak, kılıç/çekiç/balta, Kısa yay	16	3+	3	3	3	7	ATLI	22.75
Okçu Bıçak, yay	8	4+	3	3	4	7		7
Ciritçi Bıçak, kılıç/çekiç/balta, cirit x2, Kalkan (+1)	8	3+	3	3	3	7		7.75
Mızraklı piyade Bıçak, mızrak, Kalkan (+1)	8	4+	3	4	3	7		7
Özel / Destek	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Kam Hançer, yay	8	4+	3	3	3	7	AFSUN (1)	6
Dev Bıçak, topuz	12	4+	6	5	5	6	ÇETİN (3) SALDIRGAN (2)	76.75

Elfler

Elfler en eski insansı kavimlerden biridir ve muhtemelen en gelişmiş medeniyete, kültüre ve toplumsal örgütlenmeye sahip olanıdır.

Genel olarak çekici ve orantılı fiziksel özelliklere sahiptirler. Genellikle siyah veya koyu kahverengi saçları vardır ve tenleri açıktan buğdaya kadar değişik tonlardadır. Koyu kahverengi gözler çok yaygındır, epikantal kıvrımlar ise sık görülen bir özelliktir, bu da onlara, elflere has ışıltılı bir yüz ifadesi verir. Genellikle uca doğru hafif sivrileşen kulakları vardır. Diğer insansı milletlere kıyasla daha az yoğun yüz kıllarına sahiptirler.

Altıncıyı elfleri çoğunlukla gelişmiş bir toplumsal örgütlenme ve hiyerarşi ile organize şeflikler ve krallıklar altında yerleşik bir yaşam sürerler. Karmaşık bir topluma ve gelişmiş bir uygarlığa sahip olan Altıncıyı elfleri, kültürlerini Arkea dünyasının merkezi olarak görürler.

Kham elfleri diğer elflere kıyasla daha kısadır, kabile toplulukları ve köyler altında yerleşik ya da yarı yerleşik bir yaşam sürerler ve hem ticari hem de askeri denizcilik faaliyetlerine dair yüksek bir beceriye sahiptirler.

Geşur elfleri genellikle düz siyah saçlara sahiptir ve koyu kahverengi gözler en yaygın olanlarıdır. Açıktan buğdaya ve daha koyu tonlara kadar

oldukça çeşitli ten renklerine sahiptirler. Gruplar, kabileler ve şeflikler altında örgütlenmişlerdir. Geşur elfleri vahşi savaşçılardır; okçuluktaki yetenekleriyle tanınırlar -özellikle de *elf yayı* olarak da bilinen uzun yaydaki hünerleriyle.



Altıncıyı elf okçusu

ELFLER

Komuta	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Wang Hançer, kılıç, Hafif zırh	8	2+	6	4	4(+1)	9	ÇETİN (3) SALDIRGAN (3)	84
Sancaktar Hançer, kılıç, Hafif zırh	8	2+	5	4	4(+1)	8	ÇETİN (2) SALDIRGAN (2)	37
Seçkin	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Atlı okçu Bıçak, kılıç/çekiç/balta, kısa yay Kalkan (+1)	16	3+	4	3	3	8	ATLI	24.5
Kurmalı yaycı Bıçak, kurmalı yay	8	3+	4	3	3	8		8
Erat	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Kılıçtar Bıçak, kılıç, Hafif zırh, Kalkan (+1)	8	3+	4	3	3(+1)	8		8
Teberdar Bıçak, kılıç, teber Hafif zırh	8	3+	4	4	3(+1)	8		9.5
Okçu Bıçak, kılıç, uzun yay, Hafif zırh	8	2+	3	3	3	7		8.5
Atlı Bıçak, kılıç, mızrak	16	4+	4	4	3	8	ATLI	17.25
Gözcü Bıçak, kısa yay, cirit x2	10	2+	4	4	4	7		10.5
Özel / Destek	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Otacı Hançer, uzun yay	8	3+	4	4	4	8	AFSUN (1)	14.5
Oni Bıçak, topuz, sapan	12	4+	6	5	5	6	ÇETİN (2) SALDIRGAN (2)	65.25

Cüceler

Cüceler, zanaatkâr olarak yetenekli işçilikleri ve savaştan çok ticareti amaçlayan cesur denizcileriyle Arkea dünyasının en eski uygarlıklarından birini temsil eder. Diğer kavimlere kıyasla genellikle daha kısa boylu ve tıknaz yapıdırlar. Buğday, koyu ve hatta siyah tenlerinin yanı sıra koyu dalgalı ve kıvrıkcık saçları ve koyu gözleri vardır.

Ofir cüceleri ticaret ve tefecilik üzerine kurulu nispeten gelişmiş şehir devletlerinde yaşar ve oldukça güçlü bir deniz askeri varlığı tarafından savunulurlar.

Başmur cüceleri, eğitim, bilim ve felsefe açısından zengin, gelişmiş bir kültürel yaşamın eşlik ettiği oldukça karmaşık bir kentsel uygarlığa sahiptir.



Başmur cüceleri

CÜCELER

Komuta	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Serekh Hançer, kılıç/çekiç/balta, Kalkan (+1)	6	2+	6	4	5	10	ÇETİN (3) SALDIRGAN (3)	84.75
Alemdar Hançer, kılıç/çekiç/balta	6	2+	5	4	5	9	ÇETİN (2) SALDIRGAN (2)	37

Seçkin	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Başmur süvarisi Hançer, mızrak, Kalkan (+1)	16	4+	4	4	3	8	ATLI	16.75
Gabor Bıçak, kılıç/çekiç/balta, cirit x2, Kalkan (+1)	6	3+	5	4	4	8		10

Erat	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Neferu Bıçak, kılıç/çekiç/balta, Kalkan (+1)	6	4+	4	3	4	8		7.25
Anaşim Bıçak, kılıç/çekiç/balta, Hafif zırh, Kalkan (+1)	6	4+	4	3	4(+1)	8		7.75
Mızraklı Bıçak, mızrak, Kalkan (+1)	6	4+	4	3	4	8		6.75
Sapancı Bıçak, sapan	6	3+	3	3	4	7		5.75
Kurmalı yaylı Bıçak, kurmalı yay	6	2+	2	3	3	7		6
Faris Bıçak, mızrak, cirir x2	16	4+	4	3	3	8	ATLI	11.25

Özel / Destek	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Bağıcı Hançer, sapan	6	4+	4	3	4	8	AFSUN (1)	11.25
Div Bıçak, topuz, cirir x2	12	4+	3	6	6	6	ÇETİN (3) SALDIRGAN (2)	79.25

Goblinler

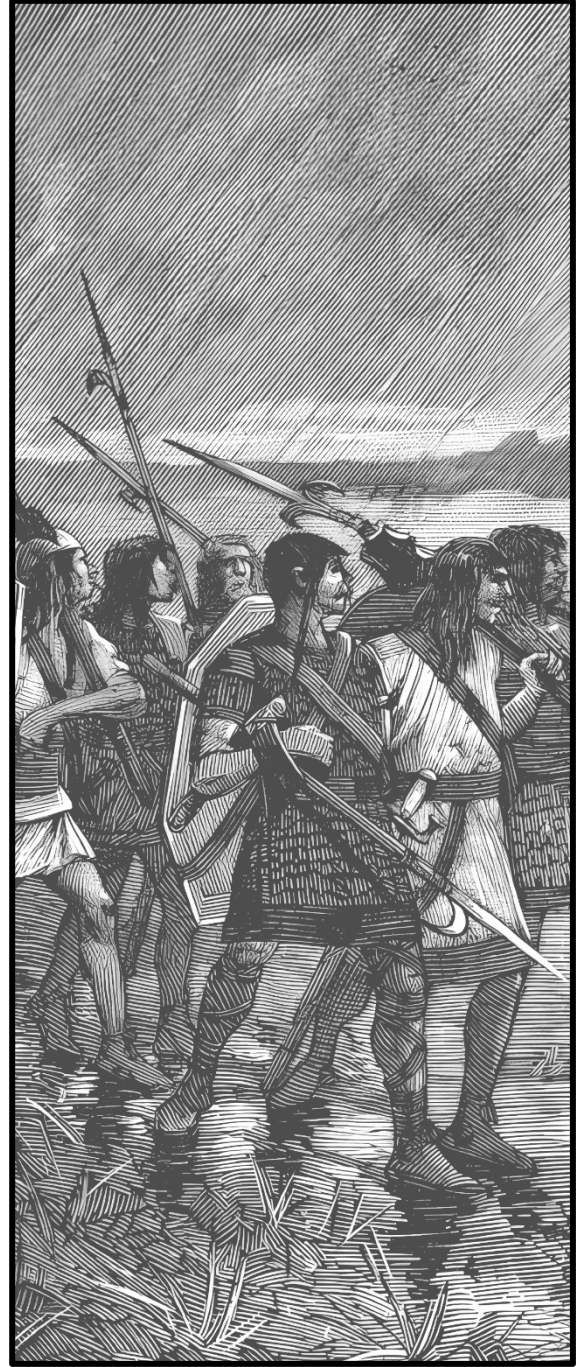
Goblinler, görece nahoş fiziksel özelliklere sahip Arkea kavimlerinin en eskileri arasındadır. Komşuları olan orklardan daha kısıadırlar ve yapıları çeşitlilik gösterir. Genellikle soluk tenlidirler ve en yaygın olanı kızıl olmak üzere, sarıdan kahverengiye kadar çeşitli saç renklerine sahiptirler. (Daha koyu saç renklerine sahip goblinler de mümkündür). Genellikle yeşil ya da kahverengi gözleri vardır.

Goblinler çoğunlukla Aryana'ya ve Kehribarkıy'ya yerleşmişlerdir ve burada yağma ve talan için yelkenli gemiler aracılığıyla geçen çeteler ile baskın ve talan yapan yğamacı gruplar halinde savaşçı bir hayat sürerler. Goblinler, özellikle de Aryana'dakiler, genel olarak orklara, özellikle de Aryana orklarına karşı amansız bir nefret beslerler. Yine de bu kavimler arasındaki etkileşim, ikisi arasında bir melez olan hobgoblin kabilelerinin ortaya çıkmasına neden olmuştur.

Zayıf bir örgütlenişe sahip kabileler ve şeflikler halinde yaşarlar ve kuzeyde Kehribarkıy'dan Butuan'ın batı kıyılarına kadar yayılmışlardır.

Goblinler ve cüceler birbirlerine karşı düşmanlık beslerler, çünkü

goblin akıncı grupları genellikle yolculukları sırasında cüce ticaret gemilerini yağmalarlar.



Goblin işgalciler

GOBLİNLER

Komuta	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Rig Hançer, kılıç, Hafif zırh	8	2+	5	4	4(+1)	8	ÇETİN (3) SALDIRGAN (3)	81.75
Sancaktar Hançer, kılıç, Kalkan (+1)	8	3+	4	4	4	7	ÇETİN (2) SALDIRGAN (2)	35
Seçkin	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Flaith Bıçak, mızrak, Kalkan (+1)	8	4+	3	4	3	6	ATLI	11.75
Kurtbinen Bıçak, kılıç/çekiç/balta, Hafif zırh, Kalkan (+1)	18	6+	4	3	3(+1)	5	ATLI	11.5
Berserker Bıçak, kılıç/çekiç/balta	10	6+	4	4	3	6		7.75
Erat	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Gaisgeach Bıçak, kılıç/çekiç/balta	8	4+	4	3	3	6		6.25
Okçu Bıçak, kısa yay	8	3+	3	3	3	6		5.5
Ciritçi Bıçak, kılıç/çekiç/balta, cirit x2, Kalkan (+1)	8	3+	3	4	3	6		8.5
Domuzbinen Bıçak, kılıç/çekiç/balta, Kalkan (+1)	14	6+	3	3	3	5	ATLI	20.5
Kern Bıçak, kargı, Kalkan (+1)	8	4+	3	3	4	6		6.75
Özel / Destek	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Umacı Hançer, sapan	8	4+	2	3	3	5	AFSUN (1)	9.5
Trol Bıçak, topuz, sapan Kalkan (+1)	12	6+	3	5	5	5	ÇETİN (3) SALDIRGAN (2)	71

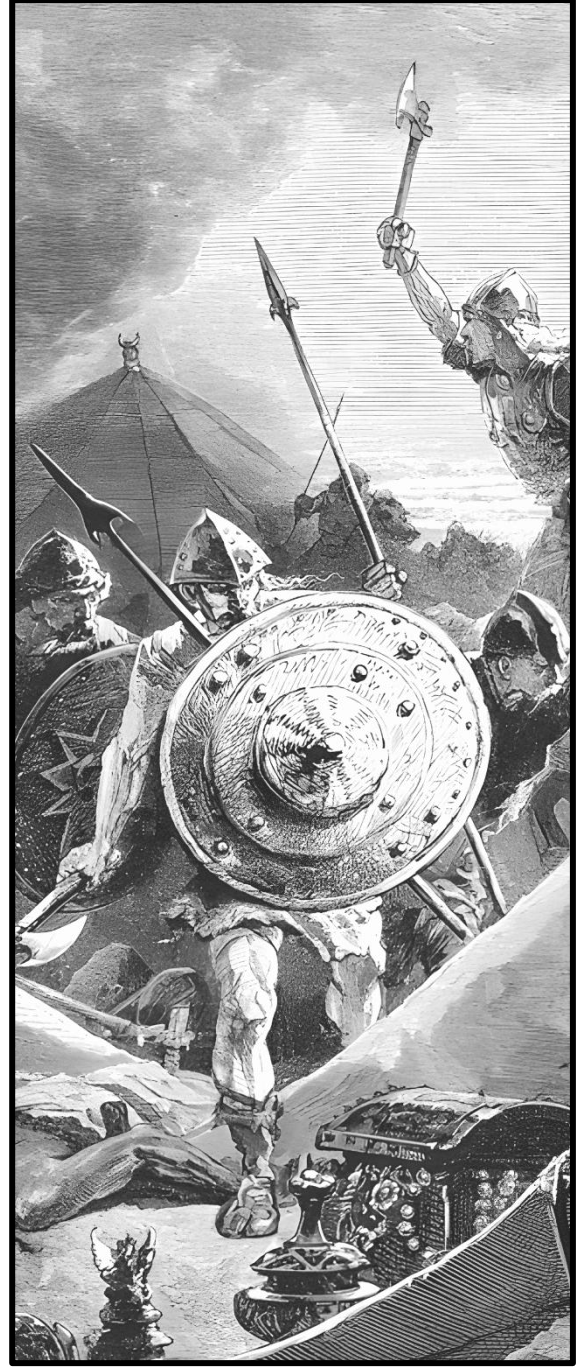
Orklar

Orklar, Arkea kavimlerinin en vahşi ve en saldırgan olanlarıdır; hayvansı bir güce, şiddet ve zulümle beslenen iğrenç bir canavarlığa sahiptirler.

Uzun boylu, güçlü, açık tenli, açık renk saçlı (çoğunlukla sarı ve kırmızı) ve gözlüdürler (mavi ve kahverengi). Hafif sivri kulakları vardır ve vücutları genellikle kılıdır, mavi gözleri arkalarında şeytani, vahşi ve acımasız bir zihnin işaretlerini yayar.

Genellikle kabile içindeki acımasız bir iç çatışmanın ardından seçilen savaşçı seçkinler tarafından yönetilen istilacı, acımasız kabile toplumlarında yaşarlar.

Orklar, tıpkı goblinler gibi, kökenlerini efsanelerinin ve ilimlerinin gerçek vatanlarını anlattığı bir yeraltı dünyasına dayandırır. Ork bilgeleri, Arkea'nın içi boş merkezinden yeryüzüne geldiklerini söyler. Yeraltı Kapılarının nerede olduğu bilgisini kaybettikleri ve Arkea dünyasının yüzeyinde dolaşmakla lanetlendikleri söylenir.



Ork yağmacı çetesi

ORKLAR

Komuta	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Kunning Hançer, kılıç, Hafif zırh	8	2+	6	4	5(+1)	9	ÇETİN (3) SALDIRGAN (3)	87
Eorl Hançer, kılıç, mızrak, Hafif zırh	8	2+	5	4	5(+1)	8	ÇETİN (2)	22.25
Seçkin	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Aethling Bıçak, mızrak, Hafif zırh	8	3+	4	4	4(+1)	7		8.75
Kniht Bıçak, kılıç/çekiç/balta, Kalkan (+1)	16	3+	4	3	4	7	ATLI	17.25
Skirgerefa Bıçak, kılıç/çekiç/balta, Kalkan (+1)	8	3	4	4	3	7		8.25
Erat	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Theyn Bıçak, kılıç/çekiç/balta, Kalkan (+1)	8	4+	3	3	4	7		7.5
Mızraklı Bıçak, mızrak, Kalkan (+1)	8	4+	3	3	3	7		6
Okçu Bıçak, kılıç/çekiç/balta, yay	8	3+	3	3	3	6		7
Atlı Bıçak, kılıç/çekiç/balta, cirit x2	16	4+	3	3	3(+1)	7	ATLI	23
Vag süvarisi Bıçak, gürz, cirit x2, Hafif zırh	16	4+	3	3	3(+1)	8	ATLI	23.5
Özel / Destek	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Karabüyücü Bıçak, sapan	8	4+	3	3	4	7	AFSUN (1)	11.5
Ogr Bıçak topuz, cirit x 3	12	5+	3	5	5	5	ÇETİN (3) SALDIRGAN (2)	71.25
Katırcı Bıçak, kılıç/çekiç/balta, Kalkan (+1)	14	4+	3	3	3	7	ATLI	21

BÜYÜ

Afsunküf

Afsunküf, Arkea dünyasının karanlık ve soğuk köşelerinde; zamanın unuttuğu harabelerin altında yatan zindanlarda, yüzyıllardan beri hiçbir insanın girmeye cesaret edemediği mağara derinliklerinde ve karla kaplı dağ zirvelerinde yetişen bir mantar türüdür.

Ancak sıradan bir mantar değildir. Bir kez tüketildiğinde (yenildiğinde, demlendiğinde, öğütülüp burundan çekildiğinde, vb.), akıl sağlığının sınırında yer alan, ötesinde ise deliliğin ve mutasyonun beklediği garip güçler verir.

Bir kişi afsunküf tükettiğinde 'bulaşık' olur ve bundan asla gerçekten kurtulamaz. Bedeni ve zihni sonsuza dek mantara bağımlı kalır ve bu da ona akıl ve beden sağlığı pahasına garip güçler kazandırır. Bu kimseler çoğu zaman falcı, kâhin, cadı, şifacı vb. olarak görülür ve güçleri iyi ya da kötü her türden öteki dünya güçleriyle bir iletişim olarak değerlendirilir.

Şamanlar, alimler, bilgeler ve rahipler bu güçlerin göklerdeki ilahlardan gelen kutsal kutsamalar mı yoksa iblislerin işaretleri mi olduğu konusunda tartışırlar. Afsunküfün (Afsunya ve Tamu olarak da bilinen)

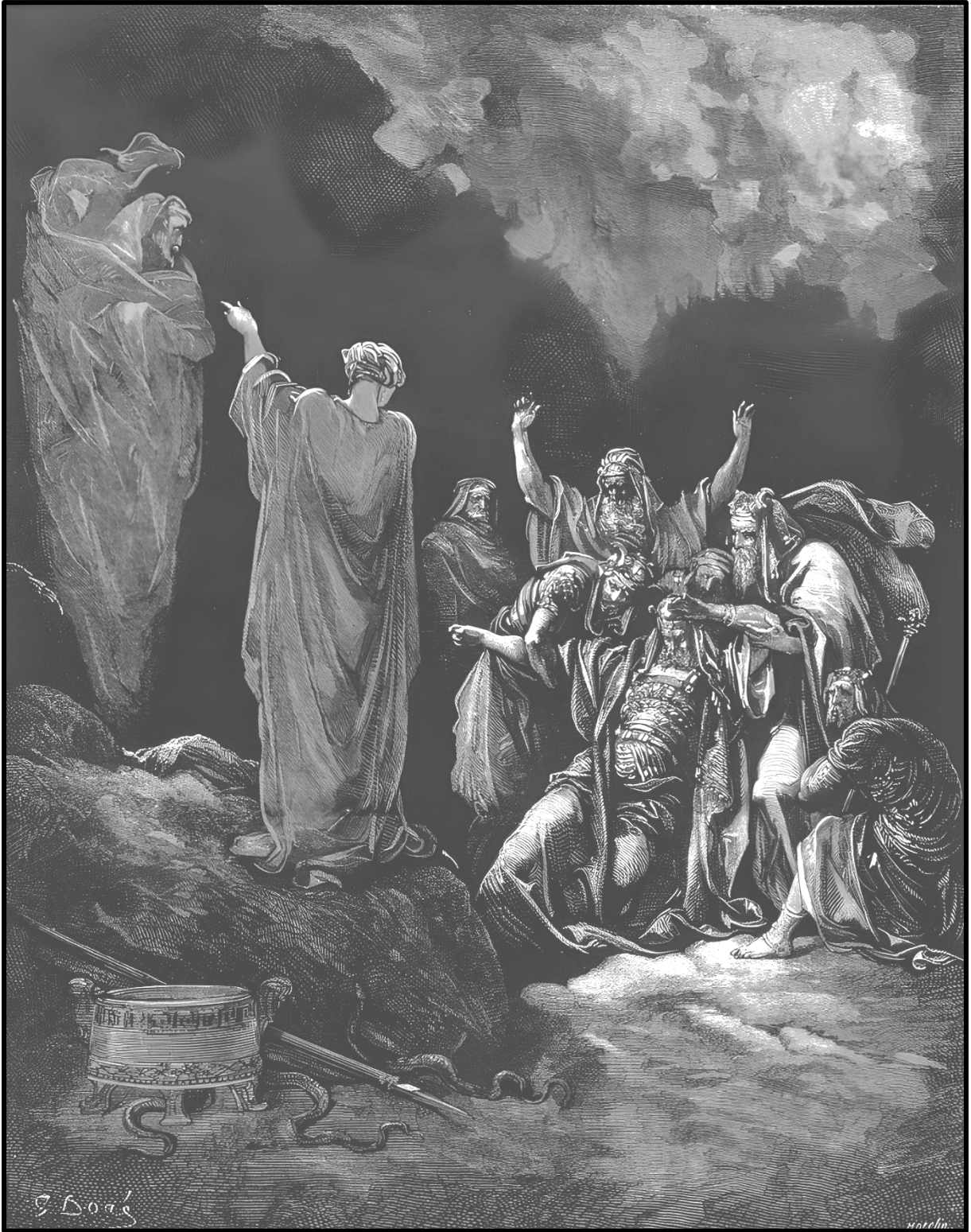
Ötedünya'ya bir pencere açtığı ve burada afsunluya görüler ve kaynağını öteden alan anlık güçler verildiği söylenir. Bir cadı bu güçleri kullanmayı her denediğinde, dünya dışı gerçeklerle, ebedi güçlerin döndüğü sonsuz bir zihinsel boyutun anlık bakışlarıyla, yüzleştiği söylenir. Bir **cadı** ne kadar çok bakarsa, aklını kaçırma riski o kadar artar. Bazı cadılar aydınlanır, diğerleri saçma sapan şeyler geveleyen deli peygamberlere dönüşür ve bazıları da mantarın etkisiyle benliğini kaybetmiş kof kimseler olarak küçülüp kalır.

Cadılar

Cadılar, afsunküf bulaşmış bireylerdir. Oyunda bir **cadı** figürü ile temsil edilirler. Cadı bir figür **büyü** yapabilir.

Her biri büyücülüğün farklı bir alanında uzmanlaşmış ve farklı büyülere erişimi olan beş cadı türü vardır.

Kültür	Cadı
İnsan	Kam
Ork	Karabüyücü
Goblin	Umacı
Elf	Otacı
Cüce	Bağıcı



Ofir cücesi cadılarından oluşan bir meclis ayin esnasında

Cadı figürleri **AFSUN (X)** etiketini alır. x değeri 1 ila 6 arasında değişir ve figürün öğrenebileceği azami büyü sayısını belirler.

Bir cadı **ÖZEL/DESTEK** sınıfına ait bir figürdür, AFSUN etiketinin puan değeri 5'tir. Puan değeri, AFSUN etiketindeki her bir artışla birlikte ikiye katlanır.

Afsun	Puan
1	5
2	10
3	20
4	40
5	80
6	160

Çoğu senaryoda AFSUN (3) cadılara rastlanabilir, ancak AFSUN (4) ve üstü nadirdir ve büyük veya özel savaşlar için ayrılmalıdır.

Cadı tarafından bilinen büyüler bir zar atılıp ve ilgili tabloya başvurularak rastgele belirlenir.

Cadılar zırh giyemezler. Göğüs göğse dövüşteyken büyü yapamazlar.

Cadılar sinmiş durumdayken büyü yapamazlar.

Her büyü bir savaş sırasında yalnızca bir kez (başarıyla) yapılabilir.

Büyü Yapma

Bir cadı, oyunun atış aşamasında menzilli bir silahla atış yapmak yerine büyü yapmayı seçebilir. Hangi büyü yapacağını belirttikten sonra

cadı bir moral sınavından geçmelidir. Bunu yapmak için; iki zar atın ve (varsa, büyüün değerini de ekleyerek) toplayın. Toplam, cadının MORAL değerine eşit veya daha düşükse, büyü yapılmış kabul edilir ve etkisi hemen gerçekleşir.

Toplam, cadının MORAL değerinden yüksekse, büyü başarısız olur, yani cadı büyü yapamaz. Cadı büyü yapmaya çalışmanın zihinsel yükü altında ezilip **siner** ve yüzüstü yatırılır.

Büyü yapma girişimi çift 6 (🎲 🎲) ile başarısız olduğunda, buna **tamuk** denir; cadının büyü yaparken tamuya uzun süre bakışını temsil eder.

Tamuka düşen cadıya ne olacağını belirlemek için iki zar atın ve aşağıdaki tabloya başvurun.

z6	Etki
1	Ters Tepme: Cadı hemen bir yara atışı yapmalıdır (KUV 3).
2-3	Yarık: Cadının etrafında 5 cm yarıçapında bir zorlu arazi oluşturan bir gerçeklik girdabı açılır.
4-5	Şok dalgası: 5 cm içindeki tüm figürler moral sınavından geçmek zorundadır, aksi takdirde sinerler.
6	Afsungözü: Tamudan çıkıp gelen bir yaratık belirir! Yaratığı cadının 5 cm yakınına yerleştirin. Derhal en yakındaki figüre, dost ya da düşman ayırt etmeksizin, saldırır.

Her cadı her turda yalnızca bir büyü yapma girişiminde bulunabilir. Bir

cadı bildiği herhangi bir büyüü başarılı olana değin istediği kadar yapmayı deneyebilir. Bir büyü başarıyla yapıldıktan sonra, savaşın geri kalanında tekrar kullanılamaz.

Afsungözü

Boyut dışı bir varlık olan afsungözünün belirli bir biçimi yoktur, ancak sayısız dokunaçtan oluşan bir kütleyi andıran, sürekli değişen bir görünümü vardır.

Afsungözü

HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL
8	0	3	0	3	5

Afsungözü katı nesnelerin (duvarların vb.) içinden ceza almaksızın geçebilir.

Afsungözünün vuruşu, hedef alınan figürü yaralayamaz. Yine de yakın dövüşte bir afsungözü tarafından bir darbe alan bir figür, ayakta kalabilmek için moral sınavasından geçmelidir. Sınama başarısız olursa, darbe alan figür, tüm hareket hakkını otomatik olarak kullanarak (zaten hareket etmiş olsa bile) yaratıktan uzağa, rastgele bir yöne doğru **kaçar**.

Geleneksel silahların bir afsungözü üzerinde sınırlı etkisi vardır.

Yaralama zararına -1 ceza alırlar.

Bir afsungözü, 1z6 tur boyunca veya onu ortaya çıkaran cadı öldürülene kadar savaş alanında kalır.

Kovma

Bir büyü tarafından hedef alınan herhangi bir figür bir **kovma** zarı atabilir. Bunun için bir zar atın. Eğer **zar 6 veya daha yüksek gelirse**, büyüün etkisi olmaz. AFSUN (X) etiketine sahip bir figür bu zara x değerini ekler.

Büyüler

Büyü güvenilmez, istikrarsız, yapması zor ve zaman alıcıdır. Ayrıca, afsunküf de dahil olmak üzere özel malzemeler gerektirir.

Aşağıda her cadı türü için mevcut büyülerin bir listesini bulacaksınız. Bir cadı tarafından bilinen büyüleri belirlemek için AFSUN etiketinin değerine eşit zar atın.

Bazı büyülerin adlarının yanında parantez içinde (+X) olarak gösterilen bir sayı vardır. Bu değer büyü yapma zararına eklenmelidir.

Kam Büyüleri

Bu bölümde insan kavminden bir cadı olan **kam** tarafından yapılabilecek tüm büyülerin açıklamaları yer almaktadır.

z6	Büyü
1	Kalkan
2	Şifa
3	Ateş topu
4	Zihin Hâkimi
5	Hiddet
6	Kasırga

Kalkan: Hedeflenen figürün etrafında koruyucu bir aura yaratarak DAYANIM değerine +1 bonus sağlar. Büyülü silahlara karşı etkisi yoktur. Bir figürü aynı anda yalnızca bir kalkan büyüsü etkileyebilir ve figür koruma aurasını istediği zaman sonlandırabilir.

Şifa (+1): Bir figürün aldığı tek bir yarayı anında iyileştirir. Hedef, cadının 10 cm yakınında olmalıdır.

Ateş topu (+1): Belirlenmiş bir hedef noktasına otomatik olarak isabet eden (isabet zarı gerekmez) yanan bir ateş topu fırlatır. Hedef noktasını merkez alan 5 cm'lik bir yarıçap içindeki tüm figürler etkilenir. Bu alan içindeki her figür alevlerden etkilenir ve her figür için ayrı bir yara zarı (KUV 4) atılır. Siper etkenleri geçerli değildir.

Etki alandaki tüm figürler sinmiş sayılır, yüzüstü çevrilir ve yaralanmamış olsalar bile moral aşaması sırasında bir moral sınavasından geçene kadar hiçbir eylemde bulunamazlar.

Zihin Hâkimi (+2): Cadının 20 cm içindeki herhangi bir figüre hükmetmesini sağlar. Hedeflenen figürün kovma zarı başarısız olursa, cadı figürün hakimiyetini 1z6 tur boyunca tamamen ele geçirir.

Hükmedilen figür, cadı tarafından emredilmedikçe saldıramaz veya savunma yapamaz, sinmiş sayılır ve kendi başına hareket edemez. Dost

figürler tarafından yarı hızda sürüklenebilir.

Hiddet: Hedefin KUVVET değerini 1z6 tur boyunca +1 artırır. Bu etki birikemez; büyüyü tekrar kullanmak önceki Hiddet etkisini sona erdirir.

Kasırga (+2): Hedeflenen figüre doğru 20 cm içinde güçlü bir rüzgâr oluşturur ve figürün hareket edememesine veya atış yapamamasına neden olur. Etki, cadı başka bir büyü yapana, hareket edene veya dövüşe girene kadar sürer. Tam siperdeki figürler etkilenmez.

Göğüs göğse dövüşü hedef aldığında her iki taraf da kasırgadan etkilenir; dövüşteki tüm figürler, SALDIRGAN etiketine sahip olsalar bile yalnızca bir saldırı yapabilir.

Kasırgadan etkilenen bir figür kovma zarı atamaz.

Karabüyücü Büyüleri

d6	Spell
1	Soğuk Dokunuş
2	Kemikdiken
3	Kemiktayf
4	Kemik Kafes
5	Kemik Buyruk
6	Tayf Buyruk

Soğuk Dokunuş: Bu büyü cadının dövüşteki hünerini geliştirir. Cadının göğüs göğse dövüşteki isabetli her vuruşu, hedefte otomatik olarak 1 yara açar. (Yaralama zarı atılmaz.)

Kemikdiken: Büyü yapıldığında, büyücü yerden tek bir iskelet çıkarır. İskelet büyücünün 5 cm yakınında belirir. İskelet, cadının kontrolü altındaki bir dost figür olarak kabul edilir.

İskelet

HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL
8	5+	2	3	3	5

Genellikle bir kılıç, balta veya çekiç, bazen de yay ile donatılmışlardır. Kimi zaman bir Kalkan (+1) taşıyabilirler.

Kemiktayf (+1): Büyü yapıldığında, büyücü yerden 1z3 iskelet çıkarır. Cadının 5 cm yakınında belirirler. İskeletler dost figürler olarak kabul edilir.

Kemik Kafes (+1): Cadı, kendisini merkez alan 5 cm yarıçaplı bir aura yaratır. Bu aura, gelen tüm atışları ve büyülü saldırıları engeller. Hortlaklar aura alanını içine giremez ama canlılar girebilir. Etkisi, cadı hareket edene, başka bir büyü yapana veya bir atış yapana kadar sürer.

Kemik Buyruk (+2): Bu turda etkisizleştirilmiş --ÇETİN etiketi sıfıra (0) düşmüş-- 20cm'ye kadar yakındaki bir düşman figürünü hedef alın. Bu figür, bir kovma denemesinde başarılı sürece, 1z6 tur boyunca büyücünün hakimiyeti altında yaşayan bir hortlak olarak dirilir.

Tayf Buyruk (+2): Bu turda etkisizleştirilmiş --varsa, ÇETİN etiketi sıfıra (0) düşmüş-- 20cm'ye kadar yakındaki 1z3 düşman figürünü hedef alın. Her biri büyüyü kovmayı deneyebilir. Başarısız olanlar 1z6 tur boyunca cadının hakimiyeti altında yaşayan hortlak olarak dirilir.

Umacı Büyüleri

z6	Büyü
1	Muhafız
2	Alaztazı
3	Alev Kalkanı
4	İfrit Çağırma
5	Zebani Çağırma
6	İblis Çağırma

Muhafız: Cadının 5 cm yakınında beliren tek bir cin muhafız çağırır. Çağırılan cin 1z6 tur boyunca cadıya hizmet eder. Eğer cadı öldürülürse, çağırılan muhafız cin derhal yok olur.

Cin

HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL
8	0	3	4	3	4

Genellikle kurt veya köpek benzeri bir hayvan şeklinde olan iblis varlıkların en düşük türü.

Alaztazı (+1): Bir iblis bineği olan bir alaztazı çağırır. Üzerine herhangi bir dost yaya figür binebilir. Eğer cadı öldürülürse, alaztazı derhal yok olur.

Alaztazi

HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL
16	0	3	3	3	4

Binek olarak da kullanılabilen at büyüklüğünde iblis bir varlık.

Alev Kalkanı: Cadı kendisinin merkezinde olduğu 5cm yarıçaplı bir aura yaratır. Bu aura, gelen tüm atışları ve büyü saldırıları engeller. İblis figürler auraya giremez ama diğer türden figürler girebilir. Auranın içine giren her düşman otomatik bir yaralanma zarı atar (KUV 3). Aura, cadı hareket edene, başka bir büyü yapana veya bir atış yapana kadar sürer.

İfrit Çağırma (+1): Cadının 5 cm yakınında beliren şeytani bir yaratık çağırır. İfrit, cadının kontrolü altındaki bir dost figür olarak kabul edilir.

İfrit

HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL
8	0	3	2	3	7

Ortalama bir insandan daha uzun olan bir ifrit, insansı özelliklere ve işlevsiz kanatlara sahiptir.

Silah kullanmazlar ya da zırh giymezler.

Bir ifrit, 1z6 tur boyunca veya onu ortaya çağırın cadı öldürülene kadar savaş alanında kalır.

Zebani Çağırma (+2): Cadının 5 cm yakınında beliren şeytani bir yaratık çağırır. Zebani, cadının kontrolü altındaki bir dost figür olarak değerlendirilir.

Zebani

HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL
8	0	4	4	3	8

Genellikle büyük, insansı görünümlü ve çalışmayan kanatlara sahiptirler. Çoğu zebani silah kullanmaz veya zırh giymez.

Bir zebani, 1z6 tur boyunca veya onu ortaya çağırın cadı öldürülene kadar savaş alanında kalır.

İblis Çağırma (+2): Cadının 5 cm yakınında beliren güçlü bir iblis çağırır. İblis, cadının kontrolü altındaki bir dost figür olarak kabul edilir.

İblis

HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL
10	0	6	5	4	9

Genellikle büyük (bir insanın iki katı büyüklüğünde), insansı görünümlü ve görece işlevsel kanatları vardır.

İblisler genellikle zırh giymezler ancak mızrak, kılıç gibi silahlar kullanırlar. İsabetli atışlarla vurulduklarında sinmezler.

Bir iblis, 1z6 tur boyunca veya onu ortaya çağıran cadı öldürülene kadar savaş alanında kalır.

Otacı Büyüleri

d6	Spell
1	Dolu
2	Köreden Işık
3	Kara Bulut
4	Alev Dokunuşu
5	Düzayak
6	Perde

Dolu (+1): 20cm içindeki herhangi bir düşman figürünün üzerine bir taş yağmuru yağdırır. Ayrı atış olarak değerlendirilen toplam üç taş (KUV 2) fırlatır. (Üç atış zarı gerektirir).

Köreden Işık (+2): Cadının 10 cm yakınındaki tüm figürlerde geçici körlüğe neden olur. Hemen etkili olur ve turun geri kalanı boyunca sürer.

Kör edilen figürler yarı hızda rastgele hareket eder ve atış yapamaz, savaşamaz veya büyü kullanamazlar. Körlük bir sonraki tur kendiliğinden geçer.

Kara Bulut (+1): Cadıyı merkez alan 5 cm yarıçaplı bir duman bulutu oluşturur. Bulut, içinden geçen veya içine giren tüm görüş hatlarını engeller. Dumanın içindeki figürler dumanın dışındaki figürleri göremez, dumanın dışındaki figürler ise dumanın içindeki figürleri göremez. (Ancak dumanın içindeki figürler birbirlerini görebilir.) Bulut 2 tur

sürer ve sonrasında dağılır. Figürler dumanın içinde yarı hızda hareket eder.

Alev Dokunuşu: Bu büyü cadının kendi dövüş hünelerini geliştirerek göğüs göğse dövüş silahını alevle kutsar. Cadının göğüs göğse dövüşte her isabetli vuruş, alevin ek bir isabetini tetikler (KUV 3). Büyü hemen etkisini gösterir ve 1z3 tur sürer.

Düzayak: Bu büyü cadının su üzerinde hareket etmesini sağlar ve cadı sudan çıkıp karaya ayak basar basmaz büyü bozulur. Büyü ayrıca cadının zorlu arazide herhangi bir ceza almadan ilerlemesini ve tüm arazi koşullarında tam hızda ilerlemesini sağlar.

Perde (+2): Cadı, kendisini merkez alan 5 cm yarıçaplı bir aura yaratır. Aura içindeki tüm müttefik figürler gizlenir ve çevredeki araziye karışır. Gizlenmiş figürler, auranın dışındaki düşman figürleri için görünmez sayılır, ancak auranın içindekiler birbirlerini görebilirler.

Bu etki cadı hareket edene, başka bir büyü yapana veya bir atış yapana kadar sürer.

Bağıcı Büyüleri

z6	Büyü
1	Karatma
2	Şaşırtma
3	Bulandırma
4	Çoğaltma
5	Serap
6	Sanrı

Karartma (+1): Cadıyı merkez alan 5 cm yarıçaplı bir karanlık nokta yaratır. Karanlık, içinden geçen veya içine giren tüm görüş hatlarını engeller. Karartılmış alanın içindeki figürler dışındaki figürleri göremez ve dışındaki figürler de karartılmış alanın içindeki figürleri göremez. (Karanlığın içindeki figürler atış yapamaz. Zaten göğüs göğse dövüşteler ise, dövüşürken DÖVÜŞ değerlerini zarlarına eklemesler). Karanlık 2 tur sürer ve sonrasında dağılır. Karanlığın içinde veya içinden hareket eden figürler, bunu yarı hızda ve rastgele bir yöne doğru yaparlar.

Şaşırtma: Büyü, hedeflenen figürün bir sonraki turda şaşkına dönmesine neden olur. Hedef alınan kişi rastgele bir yönde yarı hızda ilerler ve ardından turun geri kalanında *sinmiş* olarak kabul edilir.

Bir figürün bu büyüyle hedef alınabilmesi için cadının 25 cm yakınında olması gerekir.

A figure must be within 25cm of the witch to be targeted with this spell.

Bulandırma: Bu aldatıcı büyü, cadının konumunu herhangi bir gözlemciye göre değiştirerek 1z3 tur boyunca hedef alınmasını zorlaştırır. Cadıya saldıran herhangi bir figür, atış ve dövüş zarlarına -1 ceza alır.

Çoğaltma (+1): Bu büyü, cadının 1z6 tur boyunca sürecektir iki yanılısamalı görüntüsünü yaratmasını sağlar. Bunlardan yalnızca biri gerçek cadıdır; diğer ikisi tek bir vuruşla yok edilir. Her bir görüntü ayrı ayrı hareket ettirilebilir, ancak saldıramazlar.

Serap (+1): Bu büyü savaş alanının herhangi bir yerinde 10 cm çapında bir kuru yanılısamalı yaratır. Başka herhangi bir figür için bu illüzyon gerçek bir koruluk işlevi görür, siper sağlar ve görüş hattını engeller.

Sanrı (+2): Bu büyü 25 cm içindeki herhangi bir figürü hedef alabilir. Hedeflenen figür bir kovma zarı atabilir. Büyüden etkilenirse, figür anında bir moral sınavını geçmelidir, aksi takdirde korkunç bir canavarın kendisine doğru ilerlediğini düşünecek ve otomatik olarak HAREKET değerinin tamamını kullanarak rastgele bir yöne doğru uzaklaşacaktır.

AFSUNLU SİLAHLAR

Afsunlu silahlar, afsunküf sporlarıyla iç içe geçmiş, unutulmuş mahzenlerde bulunan, tuhaf çağlardan kalan eserlerdir. Uzun zaman önce kadim cadılar tarafından yaratıldıkları düşünülse de bazı bilgiler sıradan silahlar üzerindeki bu tür etkilerin doğru koşullar altında uzun süre afsunküfe maruz kalmanın bir sonucu olarak ortaya çıkabileceğini savunmaktadır.

Afsunlu Silahların Özellikleri

Tüm afsunlu silahlar, tutulduğunda varlığı herhangi bir cadı tarafından anında hissedilebilen bir tür olağanüstü niteliğe sahiptir. Afsunlu bir silahla vurulduğunda, kullanıcıyı ya da hedefi etkileyen tüm aktif auralar iptal edilir. Büyülü silahlarla yapılan saldırılar kovma zarını yok sayar.

Afsunlu Silahları Kullanma

Afsunlu bir silah herhangi bir figür tarafından kullanılabilir, ancak bu tür silahların lider karakterlere verilmesi tematik olarak uygun olacaktır. Dahası, afsunlu silahların sayısını

taraf başına bir veya iki ile sınırlamak sadece oynanışı geliştirecektir.

Standart savaşlarda, öldürülen figürler afsunlu silahları düşürürler ve bu silahlar tekrar kullanılamaz. Seferlerde galip gelen taraf silahı geri alabilir.

Afsunlu bir silahın kendine ait bir iradesi vardır ve yeni figürün önce bir moral sınavını başarıyla geçerek silaha hâkim olması gerekir. Yine de figür moral sınavını geçemezse, bu figür silaha tekrar hâkim olmaya çalışamaz.

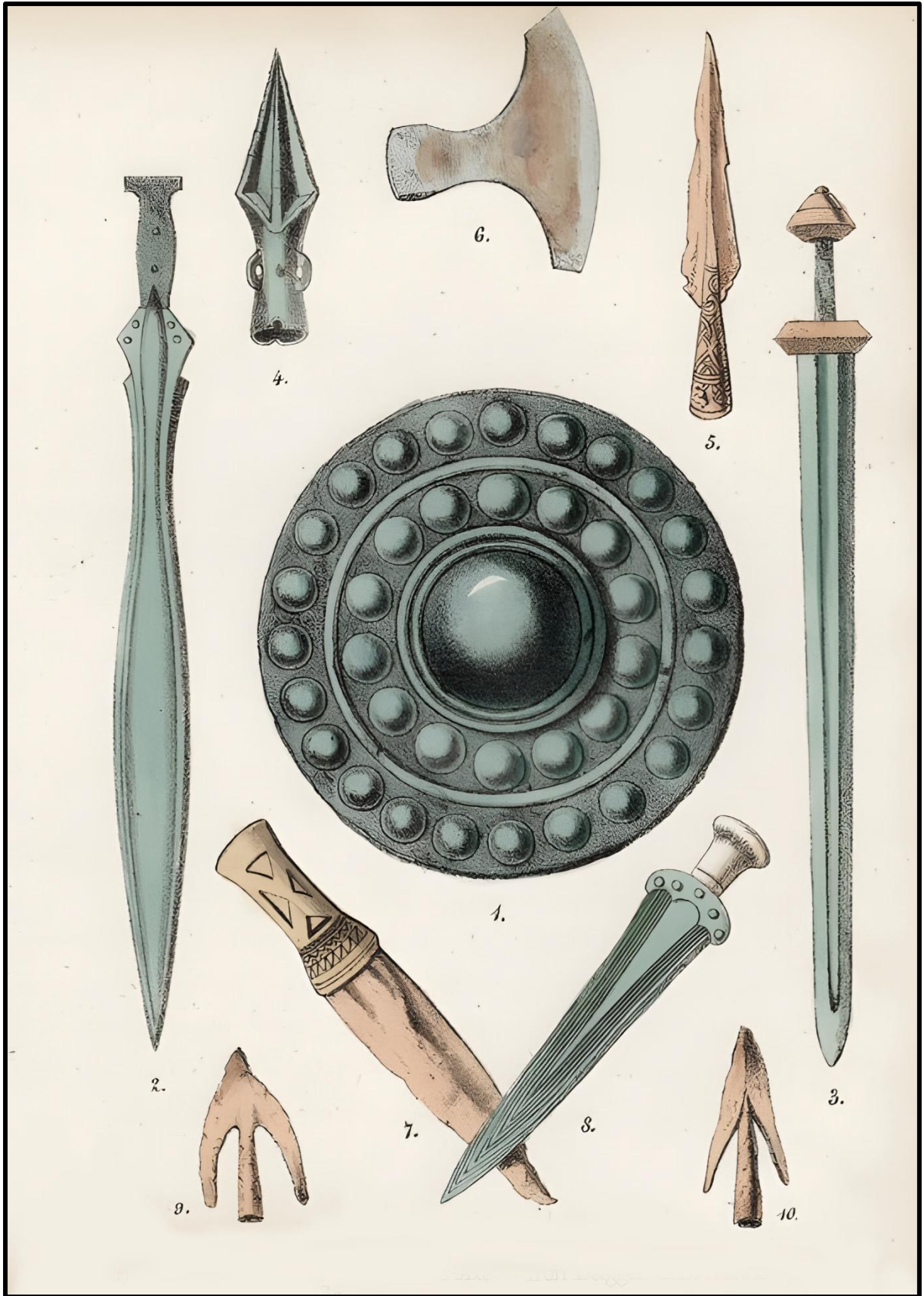
Afsunlu Silahlar Yaratma

Çoğu silahın tek bir doğaüstü yeteneği vardır. Bir afsunlu silahın yeteneğini belirlemek için z66 zar atın ve aşağıdaki tabloya bakın.

Her yeteneğin puan değeri 50'dir.

z66 Nasıl Atılır: z66 atmak için iki adet altı yüzlü zar (z6) atın. Zarlardan biri "onlar" basamağını, diğeri ise "birler" basamağını temsil eder.

Hangi zarın hangisi olduğunu önceden belirleyebilirsiniz (örneğin, "kırmızı zar onlar, beyaz zar birler"). Zarların iki farklı renkte olması işinizi kolaylaştıracaktır.



Çeşitli afsunlu silahlar

Temel Özellik Tablosu

z66	Tanım
11-13	Kullanıcı SALDIRGAN (+1) kazanır
14-16	Kullanıcı ÇETİN (+1) kazanır
21-23	Kullanıcının KUV değeri +1 artar
24-26	Kullanıcının DYN değeri +1 artar
31-33	Kullanıcının MRL değeri +1 artar
34-36	Kan banyosu: İnsanlara karşı yaralama zarlarına +1 verir
41-43	Biçerdöver: Orklara karşı yaralama zarlarına +1 verir
44-46	Afsundon: Goblinlere karşı yaralama zarlarına +1 verir
51-53	Zehir: Elflere karşı yaralama zarlarına +1 verir
54-56	Katil: Cücelere karşı yaralama zarlarına +1 verir
61-63	Karaveba: Hortlaklara karşı yaralama zarlarına +1 verir
64-66	İblisboğan: İblislere karşı yaralama zarlarına +1 verir

Afsunlu silahınızın birden fazla yeteneğe sahip olmasını istiyorsanız, önce z2 atarak afsunlu silahın sahip olduğu özellik sayısını belirleyin. Eğer z2 zarınız birden fazla yetenek

gösteriyorsa, silahın birincil özelliği için ilk tabloda (z66) zar atın. Sonraki tüm özellikler için (z6) zar atıp ikinci tabloya bakın.

İkincil Özellik Tablosu

z6	Özellik
1-2	Demir Bakire: Sonucu 6 gelen bir yaralama zarında zırh bonusu yok sayılır.
3-4	Katil: Sonucu 6 gelen bir yaralama zarında bir yerine iki yara açar.
5-6	Güçkölesi: Kullanan kişi turun başında bir moral sınavını geçmelidir; aksi takdirde dost veya düşman ayırt etmeksizin en yakın figüre saldırmalıdır. Eğer ulaşılacak bir figür yoksa, silahı kullanan figür KUV 1'e denk bir isabet alır.

Çok özellikli silahlar istiyorsanız, bunları standart satın alınan eşyalar olarak değil, **yalnızca seferlerde elde edilebilecek eşsiz hazineler** olarak değerlendirin.

AFSUNLU EŞYALAR

Afsunlu yadigârlar, afsunlu silahlardan daha nadir ve daha gariptir. Afsunküfün gücünün kılıçlardan başka biçimlere özümsemiş parçalarını taşırlar; şans eseri veya lanetle bugüne dek gelebilmiş, unutulmuş çağların parçalarıdır. Her bir yadigâr eşsizdir ve genellikle bir seferin sonunda elde edilen bir ödülüdür.

Yüzükler

Sihirli yüzükler, eski zamanlarda üretilmiş nadir ve egzotik güçlü eşyalardır ve talihli bir maceracı tarafından bulunana kadar ıssız mahzenlerde uykudadırlar.

Bir sihirli yüzük, cadı olsun ya da olmasın herhangi bir figür tarafından takılabilir. Kendi içinde tek bir büyü barındırır.

Afsunlu yüzüğü takan bir figür, atış aşamasında normal bir saldırı yapmak yerine yüzükte saklı büyüü kullanabilir.

Büyü otomatik olarak yapılır ve moral sınaması olmadan başarılı olur. Etkisi hemen gerçekleşir.

Tüm yüzükler bir afsunbüyü deposu olarak hizmet etmek üzere üretilmiştir, ancak sınırlı kullanımları

vardır. Ve bu güç tükendiğinde, sadece bir süs eşyasına dönüşürler.

Her kullanımdan önce bir zar atılır. Zarın 6 gelmesi, yüzükteki büyüün tükendiğini gösterir.

Yüzükte depolanan büyüü belirlemek için önce bir zar atın ve aşağıdaki tabloya bakın. Ardından Büyü bölümünde verilen ilgili büyüler tablosunda bir zar daha atın.

z6	Büyü türü
1-2	Kam
3	Karabüyücü
4	Umacı
5	Otacı
6	Bağıcı

Yüzükte saklanan büyüü belirledikten sonra bir yere not edin.

Bir yüzüğün puan değeri 50'dir.

Muskalar

Muskalar, afsunküf sporları, kemik veya kadim mühürlerin parçalarıyla örülmüş tılsımlardır. Aktif büyüden ziyade sürekli pasif etkiler sunarlar.

Bir muskanın özelliğini belirlemek için bir zar atın ve aşağıdaki tabloya bakın.

z6	Muska
1	Afsun Muskası
2	Gölgeler Muskası
3	Azim Muskası
4	Bağlama Muskası
5	Şifa Muskası
6	Yozlaşma Muskası

Afsun Muskası: Taşıyan figür kovma zarına +1 bonus alır.

Gölgeler Muskası: Taşıyıcı, atışlara karşı her zaman kısmi siperde kabul edilir.

Azim Muskası: Taşıyıcı moral sınamalarına -1 bonus alır.

Bağlama Muskası: 5cm içindeki hortlaklar veya iblisler moral sınamalarına +1 ceza alır.

Şifa Muskası: Savaş başına bir kez, taşıyıcı aldığı 1 yarayı iyileştirebilir.

Yozlaşma Muskası: Taşıyıcı +1 DAYANIM kazanır, ancak her turun başında bir Moral sınamasını geçmelidir, aksi takdirde siner.

Bir muskanın puan değeri 50'dir.

Zırhlar

Afsunlu zırhlar, afsunlu silahlardan daha nadir ve daha değerlidir, ancak bazı giysiler afsunküf çok derinden içmiştir.

Afsun zırhı giyen bir figür ister normal ister afsunlu silahlardan olsun, **aldığı her yaraya direnmeye çalışabilir.** Her yara için bir zar atılır; **6 atıldığında yara yok sayılır.**

Büyülü bir zırhın puan değeri 50'dir.

Çalgılar

Müzik aletleri, çalan figürün 10 cm yakınındaki figürleri etkiler.

Bir ordunun sahip olduğu çalgıyı belirlemek için bir zar atın ve aşağıdaki tabloya bakın.

z6	Çalgı ve Etkisi
1-3	Savaş Borusu: Çalan figürünün 10 cm yarıçapında bir kaos aurası yaratır. Bu yarıçap içindeki tüm düşman göğüs göğse dövüş zarları -1 ceza alır.
4-6	Savaş Davulu: Çalan figürünün 10 cm'lik yarıçapı içinde destekleyici bir ritim yaratır. Bu yarıçap içindeki tüm dostu göğüs göğse dövüş zarları +1 bonus kazanır.

Etkisini göstermesi için bir figür çalgıyı çalıyor olmalıdır. Etki sadece figür çalmaya devam ettiği sürece sürer.

Çalgı çalan bir figür, bir turda yarı hızda hareket etmek dışında herhangi bir eylem gerçekleştiremez.

Büyülü çalgılar, çalgıcıları öldürüldüğünde yok edilir.

Seferlerde, çalgı kazanan tarafça geri alınabilir ve daha sonra kullanılabilir.

Bir ordu sadece tek bir çalgıya sahip olabilir.

Bir çalgının puan değeri 25'tir.



Büyüyle dolu afsunlu yadigarlar

EK KURALLAR

Aşağıda, oyunlarınızda uygulayabileceğiniz yeni isteğe bağlı kurallar bulabilirsiniz.

Yüzme

Bu bir hareket aşaması eylemidir.

Bir figür, boyunun iki katına kadar olan bir su kütesini yüzerek geçebilir.

Bu tür eylemler için, figürü suyun kenarıyla kaide teması olacak şekilde yerleştirin ve bir zar atın. Ardından sonuç için aşağıdaki tabloya bakın.

z6	Sonuç
1	Başarısız: Figür karşıya yüzemez ve olduğu yere geri döner. Bu tur başka bir hamle yapamaz.
2-5	Başarılı: Figür karşıya yüzer ve diğer tarafa geçer. Hareketi bu tur için sona erer.
6	Sorunsuz: Figür kolayca yüzerek karşıya geçer ve istenirse hareketine devam edebilir.

Ağır zırh giyen figürler -1 ceza alırken, karma zırh giyen figürler -2 ceza alır.

Not: Oyuncular, eylemin zorluğuna bağlı olarak etkenler ekleyebilirler. (örn. güçlü akıntı, vb.)

Kalkan Duvarı

Bu bir hareket aşaması eylemidir.

Kalkanlı (ve göğüs göğse dövüşte olmayan) en az üç dost figür hareket aşamasında aynı yöne bakacak şekilde birbirleriyle kaide teması sağlarsa bir **kalkan duvarı** oluşturabilirler. Bir 'kalkan duvarı' ilan etmek, figürlerin o turda için kalan kalan hareketlerini tüketir.

Bir kalkan duvarı oluşturulduktan sonra, DAYANIMA (standart kalkanın sağladığı +1'in yerine) +2 bonus sağlar. Bir kalkan duvarı içindeki tüm figürlerin hareketi yarıya indirilir. Bir kalkan duvarı engellerin üzerinden geçemez.

Bir kalkan duvarı, içinde kaide teması halinde üçten az dost figür varsa dağılır. Bir kalkan duvarı, hareket aşamasının başında kasıtlı olarak dağıtılabılır ve figürler daha sonra normal şekilde hareket edebilir.

Figürler kalkan duvarının bir parçasıyken, kalkanlarını yukarıda tutmaları gerektiğinden yayla ateş edemezler ancak varsa cirit atabilirler.

Göğüs göğse dövüşte moral sınaması yaparken, kalkan duvarının parçası

olan figürler moral sınamalarına -1 bonus alır.

Falanks

Bu bir hareket aşaması eylemidir.

Bir **falanks**, birbirleriyle kaide teması halindeki kargılı ya da mızraklı olan ve iki sıra oluşturan en az dört figürle oluşturulabilir. (önde iki figür ve her figürün arkasında birer figür). Bir 'falanks' ilan etmek, figürlerin o turda için kalan kalan hareketlerini tüketir.

Dizilişin önündeki tüm figürler, göğüs göğse dövüş sırasında bir sıra arkalarındaki dost figürden destek bonusu alabilir.

Atlı figürler bir falanksa saldırırken +1 bonus almaz.

Yaylım Ateşi

Bu bir atış aşaması eylemidir.

En az üç dost okçu figürü (yay, kurmalı yay, vb.) birbirlerine 2 cm yakınlıktaysa **yaylım ateşi** etkinleştirilebilir.

Yaylım ateşi yapan figürler hem hareket edip *hem de* ateş edemez. Yaylım ateşi tüm turu kapsar.

Ardından, silahın menzili içindeki herhangi bir noktayı seçebilirler.

Yaylım ateşi dolaylıdır: okçuların görüş hattına ihtiyacı yoktur, ancak en az bir dost figürün (okçulara 'işaret vermek' için) seçilen hedef noktasına görüş hattı olmalıdır. Ardından, yaylım ateşi yapan

figürlerin sayısına eşit zar atılır ve 6 gelen tüm zarlar isabet sayılır. Hedeflenen noktanın 5 cm yarıçapı içinde 6 gelen zar kadar okun isabet ettiği düşünülür. Vurulan her figür için bir yaralama zarı atılır.

Yaylım ateşi siperleri (hem kısmi hem de tam) yok sayar.

Siper

Çalılıklar gibi doğal oluşumlar, figür çalılıkla kaide teması halindeyse kısmi siper sağlar. Ancak hem atıcı hem de hedef çalılığın her iki tarafında kaide teması halindeyse siper sağlamaz.

Bir binanın köşesi, bir at arabası veya bir kaya kısmi siper sağlar.

Korular gibi ormanlık alanlar, içlerindeki figürlere kısmi siper sağlar.

Bire Bir Dövüş

Bu bir göğüs göğse dövüş aşaması eylemidir.

Birbirlerine 10 cm mesafedeyken, bir lider figürü karşı ordunun liderine bire bir dövüş için meydan okuyabilir. Meydan okuma kabul edilirse, figürler hemen aralarındaki mesafeyi kat eder ve kaide temasına geçerler.

Dövüşleri, ordular arasındaki çatışmadan ayrı olarak çözümlenir.

Eğer büyük ordu kurallarını kullanıyorsanız, ilgili herhangi bir

figür liderin yerine meydan okumayı kabul edebilir. Eğer başka bir figür liderin yerine meydan okumayı kabul ederse, o figürü meydan okunan olarak kabul edin. Eğer bu figür ölürse, lidere tekrar meydan okunabilir.

Bir birliğin lideri kişisel meydan okumayı reddederse (veya büyük ordularda meydan okuma onun adına kabul edilmezse), tüm hareketini derhal düşman liderinden uzaklaşmak için kullanır. Bu otomatik bir harekettir ve lider figürü o tur zaten hareket etmiş olsa bile mümkündür.

Ayrıca, savaşın geri kalanında MORAL değeri 1 olarak kabul edilir.

Hava Durumu

Her savaşın başında, hava koşullarını belirlemek için bir zar atın. Aksi belirtilmediği sürece etki tüm oyun boyunca sürer.

d6	Hava durumu ve etkisi
1	Yoğun sis: Tüm atışlar için azami menzil 15 cm'ye düşer.
2	Şiddetli yağmur: Tüm atışlara -1 ceza uygulanır. Ateşe dayalı büyüler (örn. Ateş topu, Alev Dokunuşu) yapılamaz.
3	Kar yağışı: Tüm yaya figürlerinin hareketi 2 cm azalır. Atlı figürler bundan etkilenmez.
4	Şiddetli rüzgâr: Atışlara -2 ceza uygulanır.
5-6	Güneşli: Bir etkisi yoktur.

SENARYOLAR

Senaryoyu belirlemek için bir zar atın. Aksi belirtilmedikçe *Sahipkiran*'daki standart masa boyutunu ve konuşlanma mesafelerini kullanın.

z6	Senaryo
1	Afsun Kuyusu
2	Yadigâr
3	Cadıyı Öldür
4	Canavar Avı
5	Kemik Köprü
6	Kutsal Korular

Bir senaryoda aksi belirtilmediği sürece, tüm oyunlar 6 tur sürer. 6. turun sonunda senaryonun zafer koşulları kontrol edilir ve kazanan belirlenir. Eğer hiçbir taraf belirtilen hedeflere ulaşamazsa, oyun berabere biter.

Afsun Kuyusu

Afsunlu bir su kaynağı savaş alanının ortasındadır. İki taraf da onun gücünü kontrol etmek için acele etmelidir.

Konuşlanma: Karşılıklı kenarlardan 15 cm. Afsun kuyusu işaretleyicisini masanın ortasına yerleştirin.

Roller: Yok; her iki oyuncu da eşit olarak yarışır.

Zafer: Oyun sonunda afsun kuyusunun 5 cm yakınında daha fazla sinmemiş figüre sahip olan taraf kazanır.

Yadigâr

Kadim bir afsunlu yadigâr unutulmuş yatıyor. Onu ele geçiren galip gelecektir.

Konuşlanma: Karşılıklı kenarlardan 15 cm içeride. Yadigâr işaretini masanın ortasına yerleştirin.

Roller: Yok; her iki oyuncu da eşit olarak yarışır.

Zafer: Oyun sonunda yadigarı elinde tutan taraf kazanır. Eğer ikisi de tutarsa, kendi kenarına daha yakın olan taraf kazanır.

Cadıyı Öldür

Her iki ordu de düşmanın cadısını gücü çok artmadan öldürmeye çalışır.

Konuşlanma: Karşılıklı kenarlardan 20 cm içeride. Her cadıyı kendi ordusuyla konuşlandırın.

Roller: Yok; her iki oyuncu da eşit olarak yarışır.

Zafer: Rakip cadıyı ilk öldüren taraf kazanır. Eğer iki cadı da ölürse, hayatta kalan figür sayısı fazla olan taraf kazanır.

Canavar Avı

Korkunç bir afsungözü veya büyük bir canavar etrafta dolaşıyor. İki taraf da önce onu alt etmek için çarpışıyor.

Konuşlanma: Karşılıklı kenarlardan 15 cm. Canavar işaretini/figürünü masanın ortasına yerleştirin.

Roller: Yok; her iki oyuncu da eşit olarak yarışır.

Zafer: Canavarı öldüren taraf kazanır. Canavar hayatta kalırsa, hayatta kalan figür sayısı fazla olan taraf kazanır.

Kemik Köprü

Ordular dar bir geçitte, taş ve kemikten yapılmış eski bir köprüde karşılaşır. Sadece biri köprüyü tutabilir.

Konuşlanma: Karşılıklı kenarlardan 10 cm uzaklıkta, köprü boyunca birbirlerine bakacak şekilde. Ortaya bir köprü veya dar bir arazi parçası yerleştirin.

Roller: Yok; her iki oyuncu da eşit olarak yarışır.

Zafer: Beşinci turun sonunda köprüde daha fazla sinmemiş figürü olan taraf kazanır.

Kutsal Korular

Üç afsunküflü kuru savaş alanında durmaktadır. İki taraf da onları ele geçirmeye çalışacaktır.

Konuşlanma: Karşılıklı kenarlardan 15 cm. Merkez hattı boyunca eşit aralıklarla üç kuru işaretleyicisi yerleştirin.

Roller: Yok; her iki oyuncu da eşit olarak yarışır.

Zafer: Oyun sonunda en az iki koruyu kontrol eden taraf kazanır. Her biri bir tanesini kontrol ederse, üçüncü kuru belirleyici olur.