

PSIKONİK

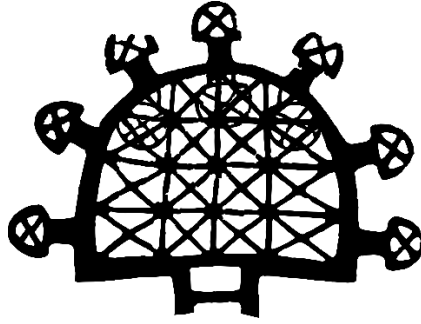
SAHİPKIRAN İLE GELECEĞİN SAVAŞLARI



SAHİPKIRAN

PSİKONİK

SAHİPKIRAN İLE GELECEĞİN SAVAŞLARI



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

CC BY-SA 4.0

Kapak resmi: Achille Beltrame (1871-1945)

İç resimler: Achille Beltrame, Johann Bayer (1625-?), Ciro Ferri (1634-1689), Giovanni Battista Tiepolo (1696-1770), Auguste Henri Dufour (1798-1865), John Martin (1789-1854), Andrea di Bonaiuto da Firenze (1319-1377), Emmanuel Frémiet (1824-1910), Gustav Klimt (1862-1918), Wikipedia, Bilinmeyen Sanatçı

Yazı tipi: Lora, DIN Next W1G

İÇİNDEKİLER

GİRİŞ.....	3	Zırh & Aura	50
Psikonik	3	Sönümleyici Zırh	50
İhtiyaç Duyacaklarınız	3	Engelleyici Sistemler (Aura)	51
Figürleri Tanıma	4	Psikoteknoloji.....	51
Oyun Düzeni.....	4	ZENOID TEHDİTLERİ	55
GALAKSI.....	6	Eloi	55
Efsanevi Geçmiş.....	6	Molei.....	56
Geleceğin Tarihi	6	Ordu Yapısı	56
Tarih Şeridi	6	Helyoglifler	56
Son Savaş.....	9	Ateş Düzeltme.....	57
Solarkist Devrim	9	Teçhizat.....	57
Büyük Güneş Meclisi.....	10	Menzilli Silahlar	57
Tellurya Şemsiyeti.....	10	Dövüş Silahları	58
Şemsiyet Prokurasisi.....	12	Zırhlar & Auralar	59
Psikonik İşleri Başkanlığı.....	13	Sönümleyici Zırhlar.....	59
Çevirmenler Konseyi	14	Engelleyici Sistemler (Aura)	59
Araf Ve Ötesi.....	17	Morloklar	62
Arafı Çevirim.....	18	Cüsse Baskısı.....	63
Araf Fay Hatları	19	Teçhizat.....	63
Araf Varlıkları.....	21	Menzilli Silahlar	64
Güneş Fenomenleri.....	21	Dövüş Silahları	64
Güneş Geçitleri.....	22	Zırhlar	65
Güneş İmleri.....	22	Entomon	68
Güneş Ağı.....	23	Egregor.....	69
PSİKONİK	25	Biyomorf	69
Glaciocerebrum Psionis	25	Entomon Biyosilahları	70
Psişik Olmak	26	Menzilli Biyomorf lar	70
Psişikler	27	Dövüş Biyomorf ları	70
Güçleri Kullanma	28	Kitinsan	73
Kovma.....	29	Sızma	73
Psintihar	29	Teçhizat.....	74
Güçler	30	EK KURALLAR	75
Psişik Güçler	30	Sis Bombası	75
İNSANLIK KUVVETLERİ.....	32	Alevkusan.....	75
Gökler	32	Bomba Atar	76
Yerel Savunma Kuvvetleri	36	Boğuşma İçine Atış.....	76
Güneş Jandarması	38	Son Kurşun.....	76
Özel Amaçlı Şirketler	40	İlk Müdahale.....	76
Nişanlar Ve Meslekler	42	Binalar	76
H.A.N.	42	SEFER ARAÇLARI.....	79
Psişikler	43	Gök Üreteci.....	80
Senoidler	43	Senaryo Oluşturucu.....	84
TEÇHİZAT	45	Gezegen Üreteci.....	89
Silahlar	45	Sistem Üreteci	93
Menzilli Silahlar	46	Güneş İmi Üreteci.....	94
Dövüş Silahları	47	Güneş Geçidi Üreteci	96
El Bombaları	48		

GİRİŞ

PSIKONİK

Bu kitap, tarihi savaş oyunu *Sahipkiran: Top & Tüfek* için bir bilim kurgu eklentisidir. Ana oyunla tamamen uyumlu **yeni kurmaca bir galaksi, yeni ordular, psişik güçler ve ek kurallar** sunmaktadır. Bu belge, *Sahipkiran: Top & Tüfek* kurallarını değiştirmek yerine genişletmekte olduğundan, oyunu oynamak için bu kuralların bir kopyasına ihtiyacınız olacaktır.

Sahipkiran gibi, **Psikonik** de her türden figürlerle oynanabilir; sahip olduğunuz herhangi bir figürü, hatta bilim kurgu yaratıklarının yerine tarihi modelleri bile kullanabilirsiniz.

Bir sonraki bölüm olan "Galaksi", evreni ayrıntılı olarak anlatır ve seferleriniz için verimli bir zemin sunar. Ancak, doğrudan mekaniklere dalmak isterseniz, psişik savaş kurallarını öğrenmek için "Psikonik" bölümüne geçebilirsiniz.

Psikonik, *Sahipkiran: Top & Tüfek* ile aynı soyutlama düzeyinde tasarlanmıştır. Savaş, sürekli bir simülasyondan ziyade belirleyici temas anlarını temsil eder ve denge; incelikli birim optimizasyonundan ziyade öncelikle senaryolar, hedefler ve çevresel baskı unsurları yoluyla

sağlanır. Kurallar, kapsamlı teknik ayrıntılardan ziyade hızlı çözüm, anlatsal sürtüşme ve uyarlanabilirliği ön plana çıkarır.

Ölçek ve Oynanış: *Psikonik*, büyük ordular yerine küçük müfrezelerin katıldığı çatışmalar için tasarlanmıştır. Yaygın olarak kullanılan 28-32 mm minyatürler ve ortalama ölçüdeki masalarla uyumludur, ancak kesin ölçek kasıtlı olarak muğlak bırakılmış ve oyuncuların tercihinin kalmıştır, figürlerin tamamında tutarlı olarak uygulandığı sürece her ölçeğe uygundur.

İhtiyaç Duyacaklarınız

Temel kurallara ve figürlerinize ek olarak, aşağıdakilere de sahip olduğunuzdan emin olun:

- Bir avuç altılık zar (z6)
- Santimetre (cm) cinsinden işaretlenmiş bir mezura
- Endüstriyel harabeleri ve uzay manzaralarını temsil edecek arazi unsurları

FIGÜRLERİ TANIMA

Her figürün, savaş alanındaki yeteneklerini tanımlayan bir **profili** vardır. Her bir özelliğin anlamını gösteren kısa bir kılavuz aşağıda verilmiştir:

HRK (Hareket): Figürün santimetre cinsinden hareket edebileceği mesafeyi gösterir.

ATŞ (Atış): Figürün menzilli silahları ne kadar iyi kullandığını gösterir. Bu değer, bir hedefi vurmak için altılık zar (z6) ile atmanız gereken sayıdır.

DVŞ (Dövüş): Figürün göğüs göğse dövüşteki becerisini 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 sınavasında kullanılacak olan değerdir.

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

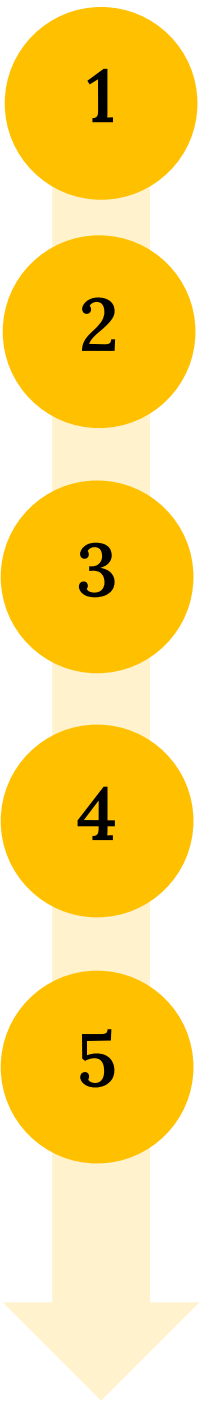
Puan: Figürün, ordu toplarken kullanılacak değerini gösterir.

OYUN DÜZENİ

Sahipkiran aşamalara ayrılmış bir oyun düzeni izler.

Aşağıdaki basit yapı, bu eklentideki yeni kurallarla birleştiğinde, galakside kendi birliklerinizi komuta etmek için ihtiyacınız olan her şeyi size sağlayacaktır.

OYUN DÜZENİ



1

ÖNCELİK 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 psişik güçlere sahip figürleriyle güçlerini kullanırlar. Yine, ilk olarak önceliğe sahip taraf dilediği figürlerle atış yapar/gücünü kullanır. 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.



GALAKSİ

EFSENEVİ GEÇMİŞ

Bir milyon yıl önce, gelişmiş, post-biyolojik bir medeniyet olan **Annunkara**, galaksinin ötesinden geldi. Psikonik ve yerleştirme¹ bilimlerinin ustaları olarak, sayısız dünyayı kendi tasarımlarının kalıplarına uyacak şekilde tohumlamaya ve yeniden şekillendirmeye başladılar.

Yedi yüz bin yıl geçti ve Annunkara galaksinin spiral kollarına yayıldı. Daha sonra **Araf** olarak bilinecek olan boyuta geçiş kanalı işlevi gören devasa, psikoteknolojik mega yapılar olan **Güneş Geçitlerinin** inşasına başladılar. Bu dönemde Annunkara sonunda Güneş Sistemi'ne ulaştı ve galakside kendi büyük tasarımlarıyla uyumlu olduğunu düşündükleri hominid türleriyle temas kurdu. Dünya, sayısız laboratuvarlarından sadece biriydi. Söz konusu türlerin bilinç gelişimini hızlandırmak için Annunkara, Güneş Sistemi'ne psikonik mantarsı organizmalarının öncü formlarını getirdi.

Yaklaşık üç yüz bin yıl önce ise ortadan kayboldular. Kendi istekleriyle mi ayrıldılar yoksa yok mu edildiler, bilinmiyor. Sonlarının ne olduğu, en az evrenin kökeni kadar teolojik bir meseledir.

Geride bıraktıkları Güneş Geçitleri sustu. Terk edilip kullanılmayan bu ağ, âtıl duruma düştü. Asırlar geçti ve onları izleyen ilkel ve cahil medeniyetler, bu yapıların doğasını algılayamadılar ve bir zamanlar yıldızları birbirine bağlayan psikonik geometriyi hayal bile edemediler.

GELECEĞİN TARİHİ

Tarih Şeridi

2000-2300 - İlk güneş iminin keşfi. Sıfır Noktası Savaşı. Sistem çapında keşif, yerleştirme ve kolonizasyon. Diğer gök cisimlerinde başka güneş imlerinin keşfi. Psikonığın doğuşu, Auron-Woods sisteminin kurulması, ilk gezegen savaşları.

2300-2700 - Psikonik, genetik, psikomühendislik ve yerleştirme alanlarında hızlı ilerlemeler. Psikonik olguların dini yorumlarının

¹ (terraform, f.): bir gezegeni, ayı vb. insan yaşamını destekleyecek şekilde dönüştürmek, yer mühendisliği

çeşitliliğinde artış. Jüpiter'in uydularında ve Mars'ta emperyalist siyasal kurumların oluşumu. Dünya'da kapitalist-teknokratik hakimiyet, gezegenler genelinde sosyal dokuda yavaş ahlaki çürüme.

2700-2900 – Kaynak savaşları, askeri amaçlı genetik mühendislik çalışmalarında artan sıklık ve çeşitlilik, Araf'ın varlığının ilk matematiksel kanıtı ile memetik çöküş, bununla birlikte psikonik süperiletken yükselteçlerin üretiminde altının kritik bir kaynak olduğuna dair ilk deneysel kanıtlar (askeri düzeyde, sınırlı). Sistem genelinde birçok gezegende çok sayıda çatışma.

2900-2918 – Son Savaş (Birinci Güneş Savaşı), Antant ve Gezegen Güçleri arasında sistem çapında bir çatışma. Çatışmanın ana alanları arasında Dünya, Mars, Venüs, Europa, Ganymede, Ariel, Umbriel ve Titania yer aldı. Zırhlı araçlar, uzay araçları, yörünge ağır silahları, piyade silahları dahil olmak üzere silahlanmada önemli gelişmeler. Tahmini 400.000.000 askeri kayıp ve yaklaşık 1.000.000.000 sivil ölüm.

2919-2923 – *Solarkist* ihtilalin başlangıcı. Büyük Güneş Meclisi'nin kurulması. Ay ve Dünya savaşları. *Şemsiyetin* teorik temelleri. Tellurya *Şemsiyeti*'nin (Dünya) ilan edilmesi.

2923-3038 – *Solarkist* inkılaplar. *Solarkizmin* kanonlaştırılması

(güneşin altı ışını). GÖK birimlerinin kurulması. Büyük Taarruz; güneş sistemini birleştirmek için sistem çapında bir fetih hareketi. Güneş Sisteminin Birleşmesi. Tüm gezegenlerde dil, takvim ve zaman reformları. Bilim ve güzel sanatlarda gözüpek bir atılım. Metafizik yönetimin yasaklanması, evrensel medeni eşitlik. Güneş Akademilerinin kurulması. Hükümet ve psiko-dini işlerin tamamen ayrılması, güneş hukukunun yasalaşması. Psikonik İşleri Başkanlığı'nın kurulması. Askeri troyka'nın (üç eksarki) kurulması. ISRA Projesi. Satürn olayı (Hex Omega'nın kurulması). Solark'ın yükselişi. İlk *güneş geçidinin* keşfi.

3038-4071 – Raşidun Dönemi. *Şemsiyet*'in hızlı genişlemesi. Arf geçidi teoreminin geliştirilmesi. İnsanlığın önce Alpha Centauri'ye, ardından Epsilon Erdani'ye ulaşması. Birden fazla güneş geçidinin keşfi. Bazı yıldız sistemlerinin fethi. Yönetimde Beatrice reformları. Farklı yıldız sistemlerinde dini ayaklanmalar.

4071-4113 – İlk Fitne: Güneş sisteminin ana çatışma alanı olduğu *Şemsiyet* iç savaşı. Laputa Regio Savaşı. Ishtar Savaşı. Fotarkist İsyanı.

4113-4198 – Tellurya *Şemsiyeti*'nin Areanya, Tellurya ve Venerya olarak bölünmesi.

4200 – Charon Muahedesi: Tellurya *Şemsiyeti*'nin bölünmesinin

resmileşmesi. Sonuç olarak Pluto'da *Çevirmenler Konseyi*'nin kurulması.

4200-5000 – Arenia, Telluria ve Veneria tarafından bin bir yıldız sisteminin fethi. Önemli dini-felsefi öğretilerin gelişmesi; Tariqat al-Bernardiyya, Jin Lian Zong ve Virgilianum Cultus Sacrae Lucis. Psikoteknonoetik alanında gelişmeler. Areanya, Tellurya ve Venerya medeniyetlerinde farklılaşma. Psikonikte yeni gelişmeler, istikrarlı Araf çevrimini mümkün kılan *Arf sabitinin* keşfi. Araf fay hatları boyunca ilk gözlemlenen psikonik deprem (5,0Ψ Schengeor). Psikonik İşleri Başkanlığı, yıldızlararası tarafsızlık ilan ederek, egemenlerüstü ve tarafsız bir kurum haline gelir. Cynus medeniyetinde zenoidlerle² ile ilk temas: *eloi* (LH-3H). İlk Cynus Savaşı. Eris'te Fotarkist yönetiminin tanınması. Erineyan Birliğinin kurulması. Jovyan ve Kaelyan medeniyetlerinin ortaya çıkışı. Kaelyanlar tarafından Groombridge güneş geçidinin keşfi. Entomonlarla ilk temas (LH-2). Ekso-entomonik melezleme ve Tritonyanların kitinsanlara yönelik zenositi³ (LH-8 karantina).

5000-6000 – Tellurya'nın patriarkalara bölünmesi, zorunlu askerliğin sona ermesi, GÖK

birimlerinin istekli ve yetenekli tüm helyotlara⁴ açılması. Areanya'nın, GÖK birimleri irsi soylular haline gelerek yavaş yavaş özerk themalara bölünen militan bir teknokrasi haline gelmesi. Venerya'nın metrohelik sinodlara bölünmesi, GÖK birimlerinin sadece cezai amaçlı hale gelmesi. İkinci Leksikan Konseyi. İkinci ve Üçüncü Cynus Savaşları. *Morloklarla* ilk temas (LH-8Σ). Alsafi sisteminde Şemsiyet-Morlok Savaşları. İlk Solarist Konseylerin, Hilopathist doktrinini sistematikleştirmesi. Panhilomorfik Hareketinin sanat, teoloji ve devlet yönetiminde hâkim yaklaşım olması. Birden fazla sistemde muazzam psikonik etkinliğin (7,0-7,9Ψ Schengeor) sistemler arasında yerel Araf ihlallerine neden olması. Klinamenik Tepki. İkinci Fitne. Eridani ve Pavonis dahil olmak üzere birden fazla sistemde varyant entomonlarla ilk temas. (LH-5C) Birden fazla yıldız sisteminde isyanlar. Çoğu sisteme özyönetim hakkı verilmesi.

6000-7000 – Araf'ta muazzam psişik etkinlik. (8.0-8.9Ψ Schengeor) Kalıcı Araf fay hatlarının ortaya çıkması; sistemik psişik çöküş, çok sayıda güneş geçidinin evirimi, yıldız sistemlerinin yüzyıllar boyunca kilitlenmesi ve parçalanma. Karanlık

² Bilinç sahibi dünya dışı türlerin tamamı

³ zenoid bir topluluğun kasıtlı ve sistematik olarak yok edilmesi

⁴ Şemsiyet vatandaşları

Sistemler. Memetik savaş; galaksinin farklı noktalarında yaşanan toplumsal çöküşler. *Sinerjetiğin* ortaya çıkışı. Kara Güneş Tarikatı. Cynus İmparatorluğu'nun ortadan kaldırılması. Veneryan-Morlok Savaşları. Galakside çok sayıda kitinsan istilasısı. Karanlık Sistemlerin yeniden keşfi. Eloilerin yeniden ortaya çıkışı.

Son Savaş

Son Savaş olarak da bilinen Birinci Güneş Savaşı, **Antant** ve **Gezegen Güçleri** olmak üzere iki ittifak arasında sistem çapında yaşanan bir çatışmaydı. Çatışmanın ana alanları arasında Dünya, Mars, Venüs'ün yanı sıra Europa, Ganymede, Ariel, Umbriel ve Titania da bulunuyordu. Bu güneş çatışması boyunca, zırhlı araçlar (paletli tanklardan iki ayaklı mekalara), uzay araçları, yörünge topları, piyade silahları ve kimyasal ve psikosinir gazlarının yaygın kullanımı dahil olmak üzere silahlanmada önemli gelişmeler yaşandı. İnsanlık tarihinin en ölümcül savaşlarından biri olan bu savaş hem yan hasar hem de sistematik soykırım yoluyla tahmini 400 milyon askeri kayba ve yaklaşık bir milyar sivilin ölümüne neden oldu.

Solarkist Devrim

Antant'ın pirus zaferiyle sonuçlanan Son Savaş'tan sonra, insanlık yıkım içindeydi. Dünya kuvvetlerinin seçkin komutanı **Dante K.A. Xian**, Antant'ın

Dünya'yı işgaline karşı silahlı direnişi organize etmek için 2919'da Ay'a indi. Oradan, muhalif subaylar, sürgündeki sanayiciler ve sisteme yayılmış olan sempatizanlarla temasa geçerek Solarkist Devrimin ivme kazanmasını sağladı

Vilayetlerin (yani uyduların) gezegen delegeleriyle bir **Ay Kongresi** toplandı ve her vilayetin delegeler göndermesi gereken bir başka kongre de Ceres'te gerçekleştirilecekti.

Bu olaylar yaşanırken, haklarından mahrum bırakılmış vatandaşlar, silahsızlandırılmış komutanlar ve Gezegen Güçlerinin mülksüzleştirilmiş elitleri, Dante'nin şemsiyetçi davasına destek verdiler ve Antant'ın kaba kuvvetle kendi gezegenlerini bölmek için hazırladığı planı ortadan kaldırmak için çalışmalara başladılar.

Gezegenin hükümetinden geriye kalanlar üzerindeki baskı artarken, çok sayıda kıtadan, alt kıtadan ve uydulardan kalan Dünya rejimi, solarkist direnişi desteklemek için Ay'a akın etti ve insan gücü, malzeme ve en önemlisi de onun davasına moral destek sağladı. Ceres'te Kongre toplandığında, Antant'ın galip gelen devlet başkanları tarafından imzalanan ve gezegenin devletlerine dayatılan **Antepodes Antlaşması** (bir gemide imzalandı), kalan Dünya topraklarını fatihler arasında resmen bölüştürmüştü. Bu son hamle,

solarkist direnişi, tüm silahlı direniş hareketlerini tutarlı bir bütün halinde birleştiren Dünya ve Ay Hakları Savunma Komitesi'ni kurmaya itti ve Dante'yi liderleri olarak seçtiler.

Antepodes Antlaşması ile devlet olmanın en ufak bir iddiası da ortadan kalktıktan sonra, direniş hareketi, kurtulan topraklarda seçimler düzenledi. Bu hareketin nihai hedefi, kurtuluş savaşını koordine edecek devrimci bir yasama organı olan **Büyük Güneş Meclisi**'ni kurmaktı.

Kısa sürede, düzensiz direniş, yetenekli bir solarkist ordu haline geldi ve Antant güçlerine karşı dört farklı gezegen cephesinde savaşılmaya koyulurken bir yandan da Ay'daki ayrılıkçı isyanları bastırdı.

Büyük Güneş Meclisi'nin toplanmasından sadece dört yıl sonra, 3023 yılına gelindiğinde, solarkist hareket Kamçatka, Guangzhou, Osaka, Perth, Bangkok, Bangalore, Sanaa, Şiraz, Dakka, Ürümqi, Novosibirsk, Dakar, Durban, Manaus, Lima ve Managua'da savaşmış, en büyük çatışmalar Sofya, Roma, Madrid, Paris, Montreal, New York ve Los Angeles'ta gerçekleşmiş ve Nova Roma'nın kurtarılmasıyla sona ermişti.

Antepodes Antlaşması artık geçersiz hale geldiğinden, BGM ve Antant arasında Waitangi, Chatham

Adaları'nda yeni bir barış antlaşması imzalandı ve tüm tarafların katıldığı bir konferansın ardından çatışma resmi olarak sona erdi.

Büyük Güneş Meclisi

Waitangi Antlaşması'ndan kısa bir süre sonra, Büyük Güneş Meclisi kurumunda somutlaşan solarkist hareket, halkın; temsilcileri aracılığıyla, halk iktidarı tarafından yönetilen ve Büyük Güneş Meclisi'nin **Güneş Anayasası olan Lex Solaris** üzerine inşa edilen yeni devleti **Tellurya Şemsiyeti**'ni ilan etti ve kurdu ve Dante'yi ilk **Solark** olarak seçti. Nova Roma şehri, Şemsiyet'in başkenti olarak seçildi.

Tellurya Şemsiyeti

Solark Dante kapsamlı reformlar başlattıkça, Tellurya Şemsiyeti silahlı kuvvetlerinde tam bir yeniden yapılanma geçirdi. Yeni ordunun belkemiği olan Gezegen Savunma Kolordusu ve Güneş Milisleri'nin yanı sıra, yeni bir asker sınıfı oluşturuldu: **GÖK birimleri** (Galaktik Operasyon Kolordusu, Göksel Özerk Kuvvetler, olarak çeşitli şekillerde adlandırılır). Her GÖK, en son teknolojiyle donatılmış ve solarkist disipline uygun hale getirilmiş, kolordu büyüklüğünde, bağımsız, birleşik silahlı bir oluşumdur.

On yıl içinde Şemsiyet, Solark'ın komutasındaki yeni kurulan GÖK'lerin sistem çapında düzenlediği Büyük Taaruz ile Güneş

Sistemini tek bir yönetim altında birleştirdi. Eski Antant güçleri boyun eğdirildi, ancak Lex Solaris'e uymaları ve solarkist düzeni korumaları şartıyla nispi özerklik verildi.

ŞEMSIYETÇİLİK

GÜNEŞİN ALTI IŞINI

Şemsiyetçilik: Güneş yasasının, halk egemenliğinin ve güneşin erdeminin egemenliği; helyotlar tarafından kullanılan özgürlük.

Beşeriyetçilik: Gezegensel, genetik veya kültürel her türlü ayrımın üstünde bir insanlık; yıldızlar veya kromozomlar arasında bölünmez tek bir ahlaki tür.

Dünyevîlik: Psikonik ve ruhani sistemler de dahil olmak üzere metafiziğin yönetimlerden tamamen ayrılması.

Demosçuluk: Yönetim kolektif iradede kaynaklanır. İlahi bir yetki, yapay zeka otokrasisi, psikonik hükümdarlık kabul edilemez.

Devletçilik: Devlet, ekonomik, teknolojik ve askeri kolektif ilerlemenin bekçisidir.

Devrimcilik: Kurumların ve değerlerin sürekli yenilenmesi. Gelenekler yeniden değerlendirilmek için vardır.

Şemsiyet Prokurasisi

Galaksideki en eski kurumlardan biri olan Şemsiyet Prokurasisi, eski Dünya'yı kasıp kavuran Solarkist reformlarının bir parçası olarak kuruldu. Lex Solaris'te yer alan prokurasinin görevi, Şemsiyet'e ve halka karşı işlenen tüm suçları soruşturmak ve kovuşturmaktır; vatana ihanet, ayrılıkçılık, yolsuzluk, psişik suistimal; devletin birliğini tehdit eden her türlü eylem.

Şemsiyet'in hukuki bekçisi olarak Prokurasi, Solarkist devriminin hümanist-hukuki idealini somutlaştırıyordu: Tellurya Şemsiyeti'ni bin yıl boyunca ayakta tutacak olan karizma veya askeri güç değil, hukuktu.

Çağlar boyunca, şemsiyet parçalanıp diğer siyaset dışı örgütlerin etkisi altında halef devletler ortaya çıktıkça, Prokurasi bir paradoks haline geldi: artık var olmayan bir ulusun kaleme aldığı bir hukuk kodunu uygulayan bir kurum.

Suçlamaları evrensel bir otoriteye sahip olmasa da varlıkları, ortak bir hukuk düzenini tanımayan sistemler ve devletler tarafından tolere ediliyor ve zaman zaman saygı görüyor. Şu anda, Prokurasi, Şemsiyet'in bir kalıntısı olarak kendi kendine yarattığı komada varlığını sadık bir bürokrasi, kayıtların saklandığı bir arşiv ve dışsız ama yozlaşmaz bir kalıntı olarak sürdürmektedir. Güneş sisteminde, birleşik bir Güneş

Cumhuriyeti hayalini hala sürdüren tek pan-helyotik kurum olmaya devam etmektedir.

Solarkist ideoloji üzerine kurulan Prokurasi, militan cumhuriyetçilik, katı dünyevilik, yazılı hukukun üstünlüğüne inanç düzeyinde bağlılık, her türlü mistisizme (teolojik veya psişik) ve hanedan iktidarına karşı derin şüphe ve birleşik bir insan topluluğunun anayasal ideali gibi unsurların bir karışımı olarak tanımlanabilir.

Temel sorumlulukları (artık feshedilmiş olsa da) arasında Lex Solaris ihlallerini soruşturmak, psişik gücün kötüye kullanılmasını kovuşturmak, Büyük Arşiv'i korumak, genellikle taraflarca göz ardı edilen gezegenler arası anlaşmazlıklara ilişkin tavsiye kararları vermek, nadiren saygı gösterilen iade taleplerini uygulamak ve Cumhuriyet Muhafızları (Güneş Jandarması) olarak bilinen silahlı güçleri görevlendirmek yer almaktadır.

Lex Solaris Başprokuratoru tarafından yönetilen, içerisinden, ömür boyu seçilen ve geleneksel olarak Ay'da bulunan kurum, şu anda parçalanmış durumdadır; sadıklar, arşivciler, psikoyargı teorisyenleri ve içi büyük oranda oyulmuş yapısını dolduran kaçınılmaz fırsatçı yozlaşmışlar arasında bölünmüştür.

Binlerce yıldır birçok sistemde yasal olarak önemsiz olmasına rağmen,

Prokurasi çoğunlukla ahlaki bir otorite olarak saygı görmektedir, Cumhuriyet Muhafızları gerçekten geldiğinde korkulur, ortadan kaldırılması bir zalimlik olacağı için tolere edilir ve vizyon sahibi bir sadık komuta geçtiğinde ise tehlikeli hale gelir.

Psikonik İşleri Başkanlığı

Başkanlık, Tellurya Şemsiyeti'nin ilanından kısa bir süre sonra, Büyük Güneş Meclisi'nin gözetimi altında kurulmuştur. Görevi, Şemsiyet genelinde psikonik fenomenleri düzenlemek, incelemek, yönetmek ve gerektiğinde kontrol altına almaktır. Başlangıçta bilimsel ve bürokratik bir kurum olarak tasarlanan Başkanlık, kısa sürede güneş devletinin en etkili kurumlarından biri haline gelmiştir.

Lex Solaris kapsamında onaylanan Başkanlığın ilk tüzüğü, tüm psikometafizik olguları araştırma ve güvenlikle ilgili tüm konularda yetki verdi. Solarkist Devrimin ardından, dini ayaklanmalar, fanatizm, gizli psişik deneyler ve savaş sonrası psikoniğin silah olarak kullanılması yaygınlaştı. Başkanlığın ilk girişimlerinden biri, sivil (ve askeri) kullanım için psişik yeteneklerin araştırılmasını sürdürürken, istikrarsız psişik faaliyetleri tespit etmek ve etkisiz hale getirmektir. 2931 Psikonik Sayımı, Şemsiyet içindeki bilinen ve potansiyel psişik bireylerin yanı sıra diğer psikonik fenomenlerin kapsamlı bir listesini çıkarmıştır.

Tehlikeli olduğu düşünülenler tecrit edilmiş veya Güneş Akademileri'ne kabul edilmiştir.

Sonraki yüzyıllarda, Başkanlık yavaş yavaş gezegenler arası bir otoriteye dönüşmüştür. Başkanlığın denetimi altında Mars ve Europa'da Psikometrik Enstitüler, Jüpiter sisteminde gözlemevleri ve İskenderiye'de Bibliotheca Solaris kurulmuştur. Başkanlık için Ganymede'de, buza oyulmuş devasa bir psikonik arşiv ve güvenli bir kasa olan Glaciocerebrum inşa edilmiştir.

Raşidun döneminde, Başkanlık'ın etkisi, asli görevinin çok ötesine gelişmiştir ve doğrudan hükümet denetimini aşmıştır, sonunda ise şemsi tarafsızlığını ilan etmiştir. O zamandan beri, personeli, araştırmacıları ve sorgulayıcıları, psikolojik araştırmanın etik sınırlarını düzenleyen geniş bir iç tüzük bütünü olan **Lex Noetica**'ya tabidir. Bağımsız olmasına rağmen, Başkanlık psikoloji konularında BGM'ye danışmanlık yapmaya devam etmiştir.

Ancak bu tarafsızlık, İlk Fitne sırasında kırılған olduğunu göstermiştir. Arenya, Tellurya ve Venerya'nın halef devletleri, artık parçalanmış olan Şemsiyet üzerinde kurulduğunda, Başkanlık'a artık eşit şekilde finansman sağlamayı bırakmışlardır. Kaotik siyasi atmosfer ve ayaklanmalar yoluyla kitlelerin dini manipülasyonu nedeniyle mali açıdan zayıflamış ve ahlaki açıdan

izole olmuş olan Başkanlık, destekçiden yoksun bir hal almıştı. Bu dönemde, Pluto'da yeni kurulan Çevirmenler Konseyi, PİB'nin saflarına kademeli ve metodik bir şekilde sızmıştır.

Konsey, Glaciocerebrum ve diğer yerleşkeleri ve gelişmiş psikometrik ekipmanı korumak için gerekli kaynakları sağlamış, ancak karşılığında psikonik nüfus sayımı verilerine ve Araf fay hatlarında toplanan tüm araştırma verilerine özel erişim hakkı elde etmiştir.

Beşinci milenyumun sonuna gelindiğinde, Başkanlık şeklen seküler, bilimsel bir kurum olarak kalmıştı; ancak işlev olarak, uzlaşmacı ve içi boş bir kurum haline gelmişti. Bir zamanlar psişik aşırılıkların kontrol altına alınmasına adanmış rasyonel bir otorite olan kurum, artık isteyerek ya da istemeyerek, teokratik manipülasyonun bir aracı olarak hizmet etmekteydi.

Bu, rasyonel kontrol etme şeklindeki asli görevini ölümcül bir şekilde zayıflattı; devlet için psişik gücü düzenlemek yerine, teokratik bir düzenin aracı haline geldi.

Çevirmenler Konseyi

Çevirmenler Konseyi, Tellurya Şemsiyeti'nin bölünmesini resmen onaylayan Charon Muahedes'i'nin şartları uyarınca 4200 yılında kurulmuştur. Tarafsız, gezegenler

arası bir kurum olarak kurulan konseyin asıl amacı, İlk Fitne'nin ardından araf aracılığıyla diğer sistemlere ilk güneş geçidi üzerinden güvenli çevirim sağlamaktır.

Muahede, Kuiper Kuşağı ve Pluto Güneş Geçidi bölgesini tarafsız bölge ilan etmişti ve Konsey, merkezi Pluto'da olacak şekilde kuruldu.

Çöküş ve ardından Şemsiyet'in Arenya, Tellurya ve Venerya olarak bölünmesi, bu rakip devletleri güneş sisteminin ötesindeki galaksiye erişimi sürdürmek için işbirliğine zorladı.

Başlangıçta teknik ve ticari bir otorite olarak tasarlanan Konsey, arafi çevirim teknolojisi üzerindeki tekeli sayesinde giderek güç kazandı. Boyutlar arası güvenli geçiş için gerekli olan karmaşık düzenlemeler ve ritüel uygulamalar sayesinde, çevirmenler sistemler arası bağlantının vazgeçilmez koruyucuları haline geldi. Yüzyıllar geçtikçe, çeviri armonileri ve güneş rezonans haritalama konusundaki ustalıkları kutsal bir hava kazandı. Pratik bir gereklilikten doğan matematik ve psikoniğin, Araf'ı sadece dünyalar arasındaki bir boşluk olarak değil, insanlığın kolektif ruhunu yansıtan bilinçli bir süreklilik olarak ele alan güneş mistisizmi doktrinine dönüştü.

Konseyin organizasyonu, eski dini tarikatları anımsatan, kasıtlı olarak arkaik ve ikicildir: ilk bölüm çevirmenlerden (genellikle,

dragoman, helyonot veya **arafim** olarak anılırlar) oluşur, **bakire kahinler** ise organizasyonun iç çemberini oluşturur ve doğuştan psişik güçlere sahip olup gemileri araftan güvenli bir şekilde geçirebilirler. Onların inzivaya çekilmeleri ve katı dogmaları, psişik keskinliğin saf kalmasını sağlar. Konseyin ikinci bölümü ise tamamen **hadımlardan oluşan militan kanattır** ve **aegis** olarak bilinir. Güneş geçitlerinin güvenliğini sağlarlar ve güneş sisteminin etrafındaki tarafsız bölgeyi devriye gezerler. Konsey, Büyük Helyonot tarafından yönetilir ve İç Suret eşlik eder.

Beşinci binyılın sonlarına doğru, Konsey'in "tarafsızlığı" aşınmış ve psişik araştırmalara fon sağlayarak psişik nüfus sayımı verilerine ve arafi araştırmalara erişim karşılığında Psiklinik İşleri Başkanlığı üzerinde kademeli olarak etki kazanarak, uzak durması gereken siyasete dolaylı olarak etki etmiştir.

Usturlaplar

Her çevirmen, ilk adet gördüğü gün kendisine verilen, zihnine ve güneş geçitlerinin armonik alanına uyumlu, kişiselleştirilmiş bir arafik usturlap taşır.

Saf altından dövülmüş ve güneş burçlarının helyoglifleriyle süslenmiş bu aletler, çevirmenin zihninin psikoteknik uzantıdır.

Hiçbir usturlap birbirine benzemez. Dövüldükten sonra, her biri çevirmenin hayatı boyunca gelişir, Araf'tan her geçişte ve her psişik açığa çıkmada yeniden kalibre edilir.

Konsey'in doktrini, her usturlapın, yıldızları birbirine bağlayan güneş geçitlerinin kayıp Annunkara haritası olan orijinal galaktik şemaların bir parçasını içerdiğini belirtir. Bu nedenle, bu aletlerin kullanımı eğitimi ve korunması hem kutsal bir görev hem de bilimsel bir disiplin olarak kabul edilir.

LAMARCK–HYNEK TEMAS GERGİNLİK ÖLÇEĞİ

DÜNYA DIŞI VE PSİKONİK KARŞILAŞMALARIN STANDARTLAŞTIRILMIŞ SINIFLANDIRMASI

Seviye	Tanım	Açıklama	Sonuç
LH-1	Görsel tezahür	Dünya dışı fenomenlerin geçici gözlemi. Ölçülebilir etkileşim yoktur.	Kaydedilir; genellikle anomali olarak görülüp dikkate alınmaz.
LH-2	Fiziksel iz olayı	Fiziksel veya enerjik rahatsızlık (yanma, müdahale, fizyolojik reaksiyon)	Somut kalıntı, küçük yerel etki.
LH-3	Varlıkla temas	Otonom biyolojik, sentetik veya psikotik bir varlığın varlığı.	İlk teyit edilmiş karşılaşma.
LH-4	Kaçırma olayı	Yabancı bir unsur tarafından insan kişinin alıkonması veya yer değiştirilmesi.	Dönüşte geçici veya biyolojik anomaliler. Bireysel kayıp veya değişiklik.
LH-5	Psikonik greft	Konak organizmanın ölümcül olmayan genetik veya psikonik modifikasyonu	Vektör oluşturma; gizli mutasyon.
LH-6	Bilişsel bulaşma	Memetik veya psikonik enfeksiyon, paylaşılan rüyalar, dil veya düşünce kalıpları yoluyla yayılır.	Kolektif psikolojik bozulma
LH-7	Simbiyotik entegrasyon	İnsan ve uzaylı zekalar arasında sürdürülebilir bir arada yaşama veya melezleşme.	Türler arasındaki sınırların aşılması.
LH-8	Sistemik kolonizasyon	Uzaylıların varlığı gezegen sistemlerini yeniden yapılandırır, biyosferi veya psikonik alanları değiştirir.	Çevresel bozulma veya dönüşüm.
LH-9	Ontolojik ihlal	Fiziksel yasaların dengesizleşmesi; boyutların üst üste binmesi veya Güneş Geçidinin evrimi.	Gerçekliğin bozulması; kontrol altına alınması imkansızdır
LH-10	Varoluşsal asimilasyon	İnsanlık, madde ve anlam, yabancı paradigmaca söğrülür.	Tamamen silinme; kendi kendini yayılan olay.

Ekler

D – Düşmanca çatışma (ör. LH-3^D)

B – Doğrulanmış bulaşma (LH-5^B)

Σ – Sistemik vaka (LH-8^Σ)

Ω – Terminal / yok olma sınıfı vaka (LH-10^Ω)



AURON-WOODS SİSTEMİ

Charon Muahedesi'nin imzalanmasıyla, Auron-Woods Sistemi'nin (AWS) bakımı ve işletimi resmi olarak Çevirmenler Konseyi'ne emanet edildi. Jovyan psikoekonomist S.N. Leokmen tarafından yeni bölünmüş Şemsiyet devletleri arasındaki parasal ilişkileri düzenlemek amacıyla müzakere edilen bir parasal düzen olarak tasarlanan sistem, yıldızlararası ticaret için tek bir standart oluşturdu.

Muahede'nin şartlarına göre, tüm imzacı devletler, para birimlerinin altın cinsinden çiplere (ç) dönüştürülebilirliğini garanti etmek zorundaydı. Konsey tarafından bakımı yapılan yıldız ve yapay aktarma düğümleri, araf aracılığıyla her işlemi gerçek zamanlı olarak doğrulayıp senkronize ediyordu.

Bu sistem altında, tüm devlet para birimleri zorunlu rezervlerde tutulan altınla takas edilebilir hale gelirken, her devletin külçe altınlarının sabit bir kısmı, ağın hesaplama ve psikoteknik yüklerini sürdürmek için Çevirmenler Konseyi'ne devredildi.

Sonuç olarak, AWS siyasi egemenliği ortak bir parasal alt tabakaya bağlayarak Konseyi yıldızlararası ekonomik düzenin fiili garantörü konumuna yükseltti. Zaten psikonik istikrarı ve süperiletken saflığı nedeniyle talep gören altın, tüm parasal galaksinin temeli haline geldi.

"Uzun vadede hepimiz yıldız tozuyuz." S.N. Leokmen

ARAF VE ÖTESİ

Araf, fiziksel evrenin ötesinde var olduğu düşünülen, zaman-uzay sürekliliğinin teorik ve metafizik bir boyutudur; bilimsel olduğu kadar psikoteolojik bir kavramdır. Maddi dünya (kosmos) ile tüm yaşamın kolektif bilinci (noosfer) arasındaki ara durumu temsil eder. Bu boyutun temel olarak psikon parçacıklarından oluştuğuna inanılır ve bu parçacıkların Bakhtinyenn metafiziği ve Arf Rezonans Çevirim Motoru kullanılarak manipüle edilmesi, insanların evrensel zihninin kronotopolojisinde yol almalarına olanak tanır.

Felsefeciler Araf'ı varlığın aynası olarak tanımlar; ne tamamen ruhani ne de tamamen maddidir, ancak yansıma, akış ve dönüşümün olduğu bir alandır. Varlığı ilk olarak Telluryen bilim adamı M.M. Bakhtin tarafından hipotezleştirilmiştir. Bakhtin'in *Kronotopik Çevirim Kuramı*, bilinç ve uzay-zamanın karşılıklı olarak yapılandırıldığını, her algılama eyleminin gerçekliğin geometrisini yeniden yapılandırıdığını öne sürmüştür. Matematikteki (özellikle Arf sabiti) ve psikoteknolojideki sonraki gelişmeler, bu iddialara ampirik bir temel sağladı ve **psikon parçacığının** (yarı sinirsel bir kuantum ortamı) hem düşüncenin hem de yerçekiminin temelini oluşturduğunu

ve Araf sınırları içinde en yüksek yoğunluğuna ulaştığını öne sürdü.

Bakhtin, matematiksel olarak kararlı bir krantopik çekici olan yapay bir **anlatı dayanağı** (çapası) oluşturarak, bir geminin Araf'ı geçerken varoluşsal koordinatlarını sabitleyebileceğini kuramsallaştırdı. Esasen, gemi kendini Araf'a tutarlı bir hikâye olarak yazmaktadır ve böylelikle olasılıklar içinde çözülmesini engellemektedir. Çünkü **Araf'a girmek, anlamsal parçalanma riskini göze almaktır**. Boyut, duyuşsal türbülansla (vücut bulmuş hafıza, irade ve duyguyla) doludur. Teologlar, bunların yok olmuş medeniyetlerin yankıları veya sayısız yıldızların rüyaları olduğunu iddia ederler. Çevirmenler Konseyi, **kronotopik çekirdek** sabit kaldığı sürece, eğitilmiş bir ruhun böylesine devasa bir bilinç baskısına dayanabileceğini savunur.

Kronotopik çekirdek, **Arf Rezonans Çevirim Motoru**'nun (ARÇM) atan özüdür ve Veneryen bilim adamı M.Llama tarafından Arf, Bakhtin ve önceki binyılların diğer vizyonerlerinin çalışmalarını sentezleyerek geliştirilmiştir. Ampirik olarak, Araf daha yüksek veya daha düşük bir düzlem olarak sınıflandırılmaz, bunun yerine tüm uzay-zamanla bir arada var olan, maddi gerçekliği ikinci bir deri gibi örten bir evre olarak sınıflandırılır. Dalgalanmaları yıldız cisimlerinin

çevresinde yoğunlaşıyor gibi görünür; özellikle de psikon yoğunluğunun, çevirimin güvenli bir şekilde başlatılabileceği doğal girdaplar oluşturduğu Güneş Geçitleri yakınlarında.

Pek çok ve çeşitli görüşlere sahip galaksi teologları, Araf'ın ardında yalnızca **Öte**'nin, kozmosun dolayimsız bilinci, Mutlak Zihin'in olduğunu savunurlar.

Arafi Çevirim

Arafi çevirim, bir geminin ve daha nadir durumlarda bir bireyin bilincinin maddi süreklilikten Araf'a, yani evreni kaplayan psişik varoluşun sınır tabakasına geçiş sürecine verilen addır. Bu, Çevirmenler Konseyi tarafından yönetilen Güneş Geçitleri aracılığıyla yıldızlararası seyahatin temel taşıdır.

Arf Rezonans Çevirim Motoru kullanılarak mümkün kılınan çevirim, gemiyi uzayda hareket ettirmez; daha ziyade gemi ile uzay arasındaki ilişkiyi yeniden tanımlar. Geminin varlığı, noosfer içinde kodlanmış psikonik armonilerin bir yapılandırması olan arafi dizime dönüştürülür. Bununla birlikte, gemiyi anlamsal eşdeğerliğin kronotopik vektörü boyunca başka bir yerde yeniden oluşturur.

Çevirim, **kronotopik çekirdeğin** etkinleştirilmesiyle başlar; bu icat, Solark sonrası dönemin başlarında M.M. Bakhtin'in çalışmaları sayesinde

mümkün olmuştur. Çekirdek, yerel zamansallıkta kontrollü bir çöküş oluşturur ve geminin psişik alanını en yakın yıldızla rezonansa sokar. Bu işlem sırasında uzay-zaman söyleşimsel (diyalojik) hale gelir; madde ve düşünce birbirine nüfuz eder; bu da ARÇM'nin geminin kütlesini psişik forma dönüştürmesine olanak tanır.

Altın, bu süreçte katalizör ve dengeleyici görevi görür. Araf geçişi boyunca tutarlılığı sürdürebilen tek bilinen psikonik iletken olarak, geminin biçim hafızasını tutan bir **belleme çapası** işlevi görür. Böyle bir çevirim için gereken altın miktarı, geminin kütlesi ve sembolik mimarisinin karmaşıklığı ile doğrusal olmayan bir şekilde ölçeklenir. Altın miktarı çok az olursa, gemi bütünlüğünü kaybeder ve arafa parçalar halinde dağılır.

Araf içinde yol alma, kronotopik düzlemin değişen semiyotiğini okumak için bir çevirmen ve onun usturlapının rehberliğinde yönelimsel yerçekimine dayanır. Seyahat süresi, psişik istikrar, armonik parazitlenme ve gemideki zihinlerin sayısından etkilenir.

Altın rezervlerinin tükendiği veya fay hattı boyunca arafi etkinliğin parazit yaptığı acil durumlarda, arf motoru (ARÇM) bilinç psikoniği kullanılarak manuel olarak yüklenebilir. Bu süreç, çevirim istikrarını korumak için nöropsişik enerjinin feda edilmesi

olarak bilinen ve kötü şöhretli **bilişsel yakma** olarak adlandırılır.

Güneş geçidi olmadan çevirim teknik olarak mümkündür, ancak geçitler psişik kronotopolojide çapa görevi görerek istikrarlı giriş ve çıkış noktalarını belirlediği için intihar eylemi niteliğindedir. Böyle bir düğümün dışından arafa girmek, bağdaşıklık ve tutarlılığı kaybetme tehlikesini doğurur; gürültü ve unutulmaya dönüşür.

Arafi çevirime dair sayısız psikoteolojik yorum vardır. Yine de, arafi geçen her gemide mürettebat üyeleri tarafından gerçekleştirilen batıl bir inançtan kaynaklanan bir adet vardır: çevirim öncesinde göz kapaklarına iki altın sikke yerleştirilir.

Arafi çevirime uzun süre maruz kalmanın, hafızadan oluşan mimariler, boşlukta yankılanan sessiz müzik ve kelimeler yerine rezonans yoluyla iletişim kuran anlaşılmaz geometrik varlıkların yer aldığı görülmeye sebep olduğuna inanılır. Bu hususta araştırılması gereken pek çok şey vardır.

Araf Fay Hatları

Araf, kronotopolojisi içinde **psitonik fay hatları** olarak bilinen istikrarsızlık bölgeleri sergiler. Bu fay hatları, noosferin psikonik alt tabakasında süreksizlikleri, gerçekliğin anlamsal sürekliliğinin zayıfladığı bölgeleri temsil eder. Faylar, yerel kronotopolojilerin

armonileri aşırı psikonik gerilim altında çakıştığı, etkileştiği veya koptuğu yerlerde oluşur. Bu fay hatları, Çevirmenler Konseyi ve Psikonik İşleri Başkanlığı tarafından harmonik gerilimi ve semiyotik burulmayı gerçek zamanlı olarak tespit etmek için eğitilmiş aletler ve uzmanlardan oluşan sistemler arası bir **psikonograflar** ve **sismopatlar** ağı aracılığıyla sürekli olarak izlenir.

Bir fay dengesizleştğinde, çevirim fırtınaları, kronotopik kayma veya noosferik patlamalar gibi fenomenleri tetikleyebilir. Bu olaylar nedenselliği bozabilir, uzamsal koordinatları yeniden yazabilir veya uç durumlarda sembolik referansları tamamen ortadan kaldırabilir. Bu bölgelerin kozmosun istikrarlı yapısı ile uyumsuz olduğu bilinmektedir.

Schengeor Büyüklük Ölçeği

Telluryen kronotopolog A.M.C. Schengeor, öncü Jovyan psikolog B. Gutenberg ile işbirliği içinde, psikonik çıktı duyarsızlığının logaritmik bir ölçüsünü geliştirdi. Ölçek, psikonik fenomenlerin enerji boşaltımını (anlık dalgalanmalar, geçit çökmeleri veya alan harmonikleri) niceliksel olarak ölçer.

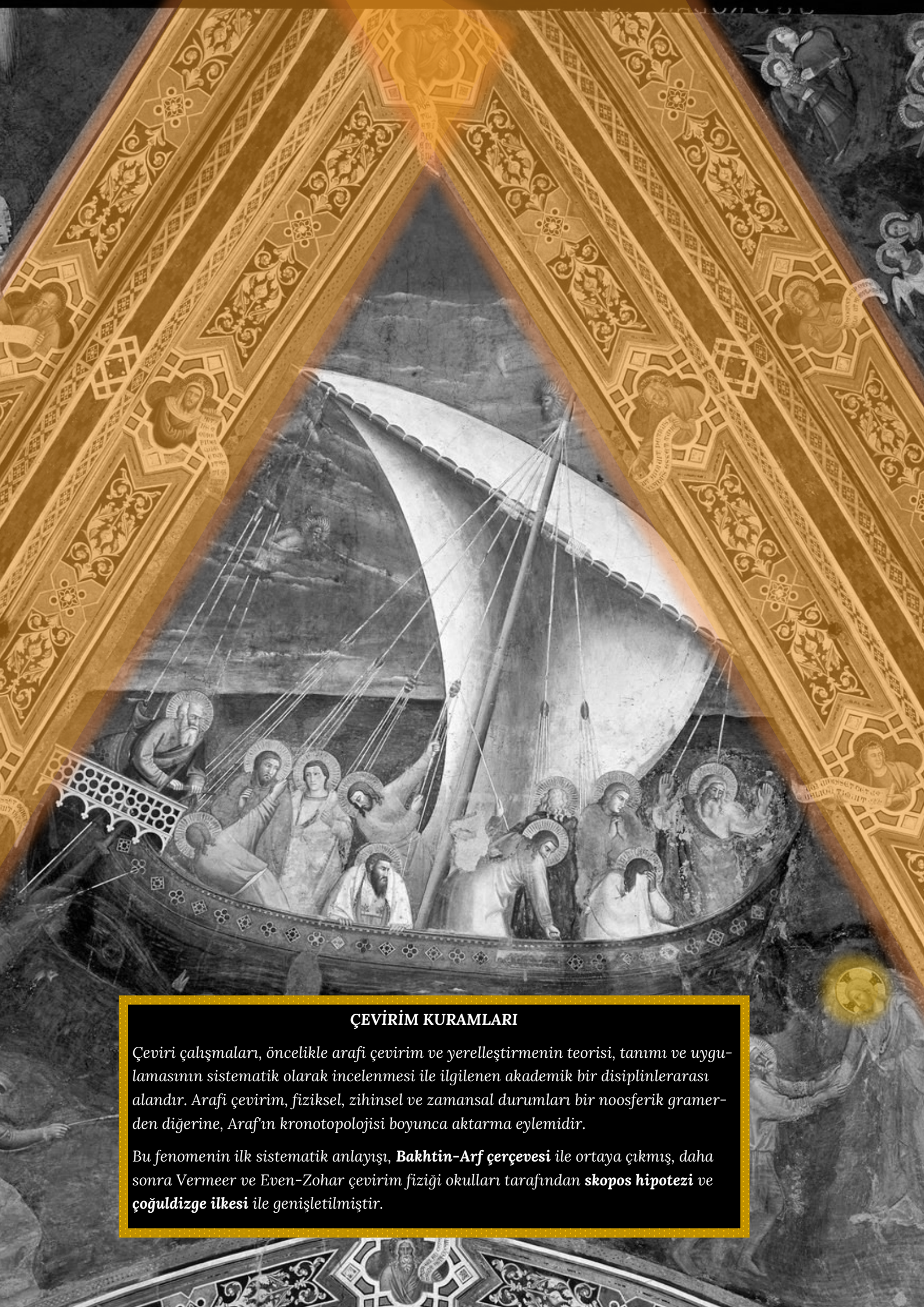
$\Psi = 9,9$ teorik üst sınırı, yerel gerçeklik ölçüsünün nedensel sürekliliği sürdüremeyeceği **tam uzay-zaman ayrışmasını temsil eder. Kronotopik kırılma** olarak

bilinen bu tür bir olay, boyutlar arasıdır ve hayatta kalınamaz.

$\Psi = 8,9$ 'u aşan doğrulanmış bir olay olmamasına rağmen, derin Araf'ta daha yüksek okumaların kalıntıları devam etmektedir. Bunların, Solark

öncesi bir felaketin yankıları veya evrensel bilincin kendisinin ilk uyanışı olduğu düşünülmektedir.

Büyüklik (Ψ)	Ad	Sınıflandırma
1.0-1.9	Mikro	Yalnızca cihazlarca algılama
2.0-2.9	Küçük	Eğitimli sismopatlar tarafından algılanabilir
3.0-3.9	Zayıf	Yerel telepatik bozulma
4.0-4.9	Hafif	Fark edilebilir rezonans; düşük Geçit kırışması
5.0-5.9	Orta	Alan istikrarsızlığı; kısa süreli psikonik parazit
6.0-6.9	Güçlü	Bölgesel bozulma; olası geçit rezonansı
7.0-7.9	Büyük	Atmosferik düzeyde bozulma; potansiyel Araf ihlali
8.0-8.9	Müthiş	Araf tabakalarının çöküşü; geçit evrim olayları
9.0-9.9	Nihai	Topyekün dizge hatası; uzay-zaman ayrışımı



ÇEVİRİM KURAMLARI

Çeviri çalışmaları, öncelikle arafi çevirim ve yerelleştirmenin teorisi, tanımı ve uygulamasının sistematik olarak incelenmesi ile ilgilenen akademik bir disiplinlerarası alandır. Arafi çevirim, fiziksel, zihinsel ve zamansal durumları bir noosferik gramerden diğerine, Araf'ın kronotopolojisi boyunca aktarma eylemidir.

Bu fenomenin ilk sistematik anlayışı, **Bakhtin-Arf çerçevesi** ile ortaya çıkmış, daha sonra Vermeer ve Even-Zohar çevirim fiziği okulları tarafından **skopos hipotezi** ve **çoğuldizge ilkesi** ile genişletilmiştir.

Araf Varlıkları

Araf varlıkları geleneksel anlamda varlıklar değildir. Noosferdeki anomalilerden doğan psikonik faaliyetlerin bir sonucu olarak var olurlar. Böyle bir yaratıkla karşılaşmak, zihni olmayan bir düşünceyle veya ağzı olmayan bir sesle karşılaşmaya benzer. Deliliğin uçurumuna cürekatkâr bir bakıştır.

Araf varlıkları (resmi adıyla Arafî Rezonans Fenomenleri) geleneksel olarak üç gruba ayrılır. Bilinç kalıntıları veya tekrar yoluyla kendi kendine sürdürülebilir hale gelen anılar olan **yankıformlar**, kronotopik plakalar arasındaki harmonik parazitlerden kaynaklanan **simetronlar**; genellikle fraktal veya yansıtıcı geometriler alırlar ve son olarak, geniş, kalıcı zekalar sergileyen ve rezonans veya rüya durumunun istilasını yoluyla iletişim kuran **daimonlar**.

Çevirmenler Konseyi, birçok resmi otorite ile birlikte, herhangi bir arafî varlıkla doğrudan iletişim kurmayı ölümcül olarak sınıflandırır ve bu tür bir eylem tüm siyasi sistemlerde yasa dışıdır.

En çok belgelenen varlık sınıfı olan yankıformlar, çevirim sırasında bilinçli varlıklar tarafından bırakılan psişik kalıntılardan kaynaklanıyor gibi görünmektedir. Buna karşılık, simetronlar saf matematiğin ürünleridir; sürekli değişen, çekici ve

ölümcül bilinç geometrileri ortaya çıkarırlar. En tehlikeli ve en nadir olan daimonlar, bazı gruplar tarafından boşluğun tanrıları olarak tapınılır. Bu tür varlıklarla karşılaşmalar genellikle yerçekimi anomalileri ve çeşitli büyüklüklerde psikosismik aktivitelerle birlikte görülür.

Tüm araf varlıkları tek bir özelliği paylaşır: **anlamı madde olarak algılarlar**. Böyle bir varlığın yakınında düşünmek, onu beslemek demektir; ona isim vermek, kendinizi onun bilincine bağlamak demektir. Bu nedenle, çevirmenler çevirim sırasında trans benzeri durumlara (bir tür meditasyon) girmek üzere eğitilirler, böylece sapkın düşüncelerin davet olarak ortaya çıkmasını önlerler.

GÜNEŞ FENOMENLERİ

Şemsiyet'in başlangıcından beri, güneş fenomenlerinin incelenmesi bilim, metafizik ve devlet yönetiminin kesişme noktasında yer almıştır. Galaksiye yayılmış eski Annunkara eserleri, yok olmuş bir medeniyetin kalıntıları ve şemsi düşüncenin kaynağıdır. Şemsiyet'te geçitler, imler ve armoniler aynı ilkenin uzantıları olarak görülür: madde ve ruhun birliği.

Psikonik İşleri Başkanlığı altında, kozmik mimarının bu disiplinlerarası çalışması, **psikoteknonoetik** olarak bilinen melez bir disiplin haline

gelmiştir. Yerçekimi ve psikonik anomalilerin deneysel olarak kataloglanmasıyla başlayan bu çalışma, yıldızların davranışlarını, psişik rezonansı ve nihayetinde insan kaderini birbirine bağlayan bir alan haline gelmiştir. Ölen bir yıldızın parlamasından güneş geçidinin dalgalanmalarına kadar her güneş olayı, artık bilinçli irade ile kozmos arasındaki bir diyalog olarak kabul edilmektedir.

Güneş Geçitleri

Güneş geçitleri, galakside bilinen en eski yapılardır; yaklaşık yedi yüz bin yıl önce efsanevi Annunkara tarafından inşa edilen gizemli bir psişik yapı grubudur. Her kapı, madde, alan ve bilincin birleşerek uzak yıldızlar arasında araf aracılığıyla anlık çevirim sağlayan, kendi kendini sürdüren bir psişik motor olarak işlev görür.

Her geçit, bir ana yıldızın psikonik alanına bağlanmış ve araftaki kronotopolojik imzası içinde sabitlenmiştir, rezonanslı işaret kulelerinden (pilon) oluşan bir örgü aracılığıyla yıldızın sistemine uyum sağlamıştır. Binlerce yıllık titiz ve aralıksız çalışmalara rağmen, geçitlerin içsel geometrisi ve çalışma mantığı büyük ölçüde bir gizem olarak kalmaktadır: Geçitlerin içindeki uzay öklidyen yasalara uymaz ve gözlem üzerine kendilerini yeniden yazıyor gibi görünen

yinelemeli, yılankavi kıvrımlarla katmerlenir.

Güneş geçidi aracılığıyla çevirim günümüzde ise, çevirmenine uyumlu bir usturlap, kronotopik bir çekirdek etrafında inşa edilmiş bir arf motoru (Arf Rezonanslı Çevirim Motoru) ile donatılmış bir gemi ve de psikonik stabilitesi yakıt ve armonik düzenleyici işlevi gören altın kaynağı ile senkronize olmasını gerektirir. Küçük hizalama hataları, sorunlu bir yerelleştirmeye neden olabilir. Bunun sonucunda, insanlığın tüm yıldızlararası trafiği Çevirmenler Konseyi'nin denetimine tabidir.

En eski geçitlerin bazıları artık rezonans kayması, harmonik bozulma, yanlış yerelleştirme ve kararsız açıklıklardan araf varlıklarının baş göstermesi gibi derin yapısal bozulma belirtileri göstermektedir. Bazı alimler bu fenomenlerin doğal entropi olduğunu savunurken, diğerleri bunların Annunkara'nın geçitleri geri kazanma girişimi olabileceğini savunmaktadır.

Güneş İmleri

Topluca **güneş imleri** olarak bilinen kadim, zenoarkeolojik alanlar, Annunkara'nın en gizemli kalıntıları (ve en ikna edici kanıtları) arasındadır. Galakside gök cisimlerinin belirli noktalarında bulunan bu işaretlerin, uzun zamandır unutulmuş Annunkara

seyrüsefer şemasında sabit noktalar olduğu düşünülmektedir. Bunlar, psişik özelliklere sahip helyogliflerle süslenmiş kültürel kalıntılardır ve genellikle, bir türün kozmos-zihne doğru evriminde daha da yükselmesine yardımcı olabilecek (veya olmayabilecek) mantarsı yaşam formlarına ev sahipliği yaparlar.

Bazı güneş imleri devasa monolitik yapılar şeklini alırken, diğerleri spiral labirentler veya teras kompleksleri şeklindedir. Helyogliflerle süslenmiş bu kadim harikalar, psişik olarak reaktif olup düşünceye, varlığa, rüya izlerine ve kan rezonansına tepki verirler.

Kaydedilen ilk güneş imi, ikinci milenyumun başlarında, şu anda Sıfır Noktası Savaşı olarak bilinen bir yerde, Antarktika'nın Marie Byrd Land bölgesinde ortaya çıkarılmıştır. Bu kalıntılar arasında, insan anatomisiyle birleştiğinde psişik güçler kazandıran nadir bir mantar türü olan **glaciocerebrum psionis** de keşfedilmiştir.

O zamandan beri, etrafında çeşitli doğaüstü koşullar bulunan yüzlerce güneş imi keşfedilmiştir.

Asli işlevleri insanlar için hâlâ belirsiz olsa da bilim insanları bunların Annunkara'ya seyrüsefer anahtarları (kronotopik kılavuz kuleler) ve psişik yükselteçler olarak hizmet edebileceğini, hatta çoğunun nadir mantar ekosistemleriyle çevrili

olduğu düşünüldüğünde biyolojik vektörler olarak da hizmet edebileceğini savunuyorlar. Ek olarak, bazılarının katmanlı psişik tabakalarda bilgi depoladığı gözlemlenmiştir, bu da imlerin hafıza motorları olarak da işlev görebileceğine işaret etmektedir.

Güneş Ağı

Binlerce yıl boyunca, insanlar galaksiye yayıldıkça, nispeten önemsiz gecikme süreleriyle yıldızlararası iletişim kurmalarını sağlayan bir yöntem ihtiyacı duydular ve bu ihtiyaca bir karşılık geliştirdiler. Bu yenilik, yıldızlararası her şey gibi, özünde bilimlerdeki psikoteknolojik gelişmelere ve psikonik disiplinlere borçluydu.

Helyografi, yapılandırılmış düşünce ve verileri arafi dizime çevirmek için kullanılan bir iletişim sistemidir ve noosfer üzerinden bilgi aktarımına olanak tanır. Bu sistem, en saf altından yapılmış ve sadece **duruduyarlar** (klerodyanslar) ve **helyografistler** olarak bilinen yardımcıları tarafından çalıştırılabilen, ham, sessiz harmonik verileri doğrudan zihinlerine alabilen ve arafi dizimi tutarlı, anlaşılır bir dile çevirebilen, son derece uzmanlaşmış psişikler tarafından çalıştırılabilen, **helyograf** anahtarı olarak bilinen bir cihaz gerektirir.

Ancak bu psikoteknoloji tamamen güvenilir ve tehlikesiz değildir. Araf,

duyusal türbülansla dolu olduğundan, duruduyarlar sürekli olarak mesajı yanlış yorumlama veya daha kötüsü, arafi varlıklardan rahatsız edici ve çıldırtıcı gürültüler alma riskiyle karşı karşıyadır. Çevirmenlere kıyasla, görevleri daha yorucu ve **nevroz ve psikoz riski daha yüksektir.**

Duruduyarlar genellikle bağımsız olarak veya yerel otoritelerin himayesi altında çalışır, bu da onları stratejik olarak değerli ve politik olarak değişken kılar.

Psikonik İşleri Başkanlığı, galakside helyografik iletişimin lisanslama ve düzenleme organı olmaya devam etmektedir. Tüm duruduyarları eğitir ve imtihan eder, lisanslar verir ve helyograf ekipmanları için psikoteknik standartları yönetir.

Heleks

Heleks (helyografik çevirim), yörüngede veya yeraltında bulunan, uzun menzilli helyograf dizilerini barındıran, duruduyarlar ve helyografistlerden oluşan bir ekip, şifreleme mahzenleri, stabilize araf kanalları ve PİB mevzuatının gerektirdiği arşivleri içeren özel bir iletişim merkezidir.

Diplomatik trafiği, ticari manifestoları, askeri bildirileri ve tüm sektörlerdeki araştırma iletimlerini yönetirler. Çoğu siyasi yapı, giden mesajları doğrulamak ve Arafı kirlenmenin olmadığını onaylamak için lisanslı bir **Heleks Şefi** gerektirir. Auron-Woods Sistemi, gerçek zamanlı işlemleri doğrulamak için bir heleks ağına dayanır.

Memetik Savaş

Helyografik iletişim arafi harmonik dizim aracılığıyla gerçekleştiğinden, gelen sinyallerin zihinsel olarak yorumlanması gereken psikonik izlenimler şeklinde olmalıdır. Bu gereklilik, memetik vektörler (yanlış duyusal izlenim, yerleştirilmiş sezgiler), yankıform taklitleri ve anlamsal sapma sabotajı dahil olmak üzere çeşitli saldırı fırsatları yaratır.

Altıncı binyılın başlarında, öncü psikobilişim teorisyeni G.R. Iavuz'un çalışmalarıyla bu tür saldırılara karşı geliştirilen askeri düzeyde karşı önlemler, arafi memetik sızıntılara karşı koymak için tasarlanmış ilk nesil hibrit bilinçli varlıklar olan **sinerjetiklerin (senoid)** temellerini atmıştır.



PSİKONİK

Psikonik, kozmosun neredeyse tüm varlıklarında bulunan en küçük psişik etkinlik birimi olan **psikonu** inceleyen bilim dalıdır. Uzay, zaman ve araf boyunca psikonun davranışını, madde ve bilinçle etkileşimlerini ve psişik enerji ve kuvvet fenomenlerini inceler. En temel psikobilimsel disiplinlerden biridir.

Bir varlığın psikon elementini manipüle etme psişik yeteneği, belirli bir mantar türünün etkisiyle ortaya çıkar. Bu mantar, kontrollü bir bulaşma döneminden sonra, enfekte olan kişiye bu psişik yeteneği kazandırır.

Bu, **glaciocerebrum psionis**'ten (*psionik donmantarı* veya *kırağibaş* olarak da bilinir) kaynaklanır. Bu, ilk olarak Antarktika'da, şu anda Sıfır Noktası olarak bilinen ve insanlığın karşılaştığı ilk Güneş İminin bulunduğu yerde keşfedilen, son derece nadir bir mantar türüdür.

Psikonik alanında uzmanlaşmış bilim insanlarına **psikonist**, psikonik mantarla enfekte olan bireylere ise **psişik** denir.

GLACIOCEREBRUM PSIONIS

Son derece nadir bir mantar türü olan *glaciocerebrum psionis*, ilk olarak Dünya'nın Antarktika kıtasındaki Marie Byrd Land'de, şu anda "sıfır notkası" olarak bilinen zenoarkeolojik bölgede keşfedilmiştir. Çevrenin zorlu koşullarına uyum sağlamış eski bir türdür ve sporları, büyümesini tetikleyecek bir konakçı veya çevresel değişiklik bekleyerek, buzun içinde milyonlarca yıl boyunca uykuda kalabilir.

Bir konakçı sistemine girdikten sonra, mantar beyni ele geçirir ve riskler içerse de, konak organizmaya psişik yetenekler kazandırır. Mantar, "psionik donmantarı" adını enfekte olmuş bireyin cildinde kimi vakalarda görülen mantar benzeri filizlenen gövdelerinden alır; kırağıyla kaplı başlıklara benzerler.

Mantar, spor formunda kalarak yüzyıllar boyunca aşırı düşük sıcaklıklara dayanabilir. Buzdaki minerallerden ve minik organik bileşiklerden enerji alarak minimum besinle hayatta kalabilir. **Kriptobiyoz** yoluyla hayatta kalmak için evrimleşmiş gibi görünür; aşırı

soğukta tüm biyolojik fonksiyonlarını durdurur ve sadece sıcaklık biraz yükseldiğinde veya canlı bir organizma ile temas ettiğinde yeniden aktif hale gelir.

Spor formunda, *g.p.sionis* yüzyıllar boyunca inaktif kalabilir. Solunduğunda veya canlı bir organizma tarafından sindirildiğinde (en etkili olduğu organizmalar memelilerdir), sporlar konağın vücudunda gelişir ve sinir sistemini, özellikle de beyni hedef alır. Yavaş yayılır ve beyin dokusunu ele geçirmesi için bir haftadan birkaç aya kadar sürer.

Beyine yerleşen mantar, konağın sinirsel aktivitesini değiştiren ve psişik "güçler" kazandıran nöroaktif bileşikler salmaya başlar. Zamanla, konağın derisinde, genellikle kafatası veya üst omurga yakınında, küçük, buzlu, mantar benzeri büyümeler ortaya çıkar. Bu başlıklar, mantarın üreme şekli olup, yeni konaklar aramak için sporları çevreye yayarlar.

Psişik Olmak

Psikonik, çoğu ülkede yasal düzenlemelerle sıkı bir şekilde denetlenmektedir. Psikonistler ve Psiyonik İşleri Başkanlığı (PİB), psişiklerin denetimli yetiştirilmesini, eğitimini ve kontrolünü gözetir.

"Doğal" veya enfekte psişiklerin sayısı çok az olsa da, psişiklerin büyük çoğunluğu, kasıtlı enfeksiyon yoluyla

tesislerde denetim altında yetiştirilmiştir.

Psişiklerin yaratılması dört aşamalı bir süreçtir: **kuluçka, psişik uyanış, ileri simbiyoz ve terminal aşama.**

Otuz standart güne kadar sürebilen **kuluçka** döneminde, konakçı hafif baş ağrıları ve yönelim bozukluğu yaşar, kuvvetli, gerçeği andıran rüyalar görür. Ayrıca, ara sıra kafa karışıklığı, zihin bulanıklığı veya hafıza kaybı ile birlikte zihinsel berraklığın artması da görülebilir.

Altı standart aya kadar sürebilen **uyanış** aşamasında, konak psişik güçler geliştirmeye başlar. Bunlar genellikle zamanla güçlenen yüksek sezgi ve düşük seviyeli telepatik iletişim olarak kaydedilir. Bazen telekinezi ve astral seyahat gibi daha gelişmiş güçler de gözlemlenebilir.

Bir güneş yılına kadar sürebilen **simbiyoz** aşamasında, konakçı zihin kontrolü ve diğerleriyle derin telepatik bağlantı dahil olmak üzere tam psişik güce sahip olur. Ancak, kabul görmüş yaklaşımlardan biri aracılığıyla fazlaca ritüel aracılığıyla desteklenmezse, mantar konakçının zihni üzerinde kontrol kurmaya başlayabilir, yargılarını bulanıklaştırabilir ve onları mantarın üreme dürtüsüne çekebilir. Bu aşamada, "donmantarı" olarak da bilinen meyve gövdeleri deride belirir. Konakçının mantarla olan bağlantısı, çevresel uyaranlara,

özellikle de çekici bulabilecekleri soğuğa karşı duyarlılıklarını artırır.

Bu aşamada, konakçı meditasyon faaliyetlerine bağlı kalırsa ve ileri psikomedikal tedavi ile desteklenirse, dördüncü aşamayı önleyebilir. Aksi takdirde, mantar konağın beynine tamamen entegre olur ve üst düzey bilişsel işlevleri kontrol altına alır. Kişilikleri ve özgür iradeleri bastırılır ve mantarın hayatta kalma içgüdüğü ile yer değiştirir. Ardından konak, spor yayıcı haline gelir ve yeşeren gövdelerinin havaya yeni sporlar saldığı soğuk ortamlara çekilir. Mantar daha fazla kaynak tükettikçe vücutları bozulur, bu da organ yetmezliğine ve sonunda ölüme yol açar.

Risk ve Kontrol

Olağanüstü güçler sağlasa da *g.psonis* oldukça bulaşıcı bir türdür. Sporlarla, özellikle yeşeren organlarla doğrudan temas enfeksiyonu yayabilir.

Sıcak ortamlar mantarın büyümesini yavaşlatır ve etkilerini azaltır. Enfekte olan bireyler, daha sıcak iklimlere alışıarak yaşamlarını uzatabilirler, ancak bu onların psişik yeteneklerini zayıflatabilir.

Psikomedikal antifungal tedavi enfeksiyonu erken aşamalarda durdurabilir, ancak mantarın sinir sistemi ve beyine tamamen entegre olduğu kuluçka döneminden sonra, konağı öldürmeden mantarı ortadan

kaldırmak neredeyse imkânsız hale gelir.

PSİŞİKLER

Psişikler, *glaciocerebrum psionis* mantarı bulaşmış kişilerdir. Oyunda bir **psişik** figürüyle temsil edilirler. Bir psişik figürü, **psişik güçlerini** kullanabilir.

Psişik figürler **Psi (x)** etiketini alırlar. X değeri 1 ila 6 arasında değişir ve figürün öğrenebileceği azami güç sayısını belirler.

Psişik, **ÖZEL/DESTEK** sınıfına air bir figürdür ve **Psi** etiketi 5 puan değerindedir. **Psi** etiketindeki her artışla puan değeri ikiye katlanır.

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

Çoğu senaryoda, Psi (3) psişiklere rastlanabilir, fakat Psi (4) ve üzeri büyük veya özel senaryolar için ayrılmalıdır.

Psişiklerin sahip olduğu güçler, zar atılarak ve güç tablosuna bakılarak rastgele belirlenir.

Psişikler, altınla dövülmüş özel psikoteknik kayış takımları giyerler. Bu “altın zırh”, psişik altın rezervini depolayan altın yüklü bir göğüs levhası ve psişik çıktıyı güçlendiren

bir arafık güneş diskinden oluşur. Bu ekipman, standart savaş zırhıyla birlikte giyilemez.

Psişik bir güç kullandığında altın tüketilir ve Araf'a geri dönüştürülür. Her deneme, başarılı olsun ya da olmasın, altın rezervinden 1 puan tüketir.

Bir psişik, yakın dövüşteyse, sıkışmışsa veya altın rezervi tükenmişse güçlerini kullanmaya çalışamaz.

Bir gücü etkinleştirmek için, psişik bir moral sınavasından geçmelidir. Başarısızlık altın tüketir, ancak çift 6 (❌ ❌) gelmedikçe başka bir etkisi yoktur (bkz: *nevroz*).

GÜÇLERİ KULLANMA

Bir psişik, **atış aşamasında** menzilli bir silah kullanmak yerine **psişik bir güç kullanmayı seçebilir**.

Kullanacağı gücü açıkça belirttikten sonra, psişik **bir moral sınavasını geçmelidir**. Bunu yapmak için; iki zar atın ve bunları toplayın, ayrıca gücün değerini (varsa) da ekleyin. Toplam, psişğin MORAL değerine **eşit veya daha düşükse, güç etkinleştirilir** ve etkisi hemen gerçekleşir.

Toplam, psişik kişinin MORAL değerinden yüksekse, deneme başarısız olur, yani psişik figür gücü kullanamaz.

Güç kullanma denemesi çift 6 (❌ ❌) ile başarısız olursa, buna **nevroz** denir; bu, psişik kişinin gücü

etkinleştirmeye çalışırken Araf'a gereğinden biraz fazla bakmasını temsil eder. Aşağıdaki tabloda zar atarak nevroza giren psişik kişiye ne olacağını belirleyin.

z6	Etki
1	Psychosis: Psişik derhal bir yaralama zarı atmalıdır (KUV 3).
2-3	Gerçeklik kırılması: Psişğin etrafında 5 cm yarıçapında zorlu bir arazi oluşturan dönen bir girdap açılır.
4-5	Psişik patlama: 5 cm içindeki tüm figürler moral sınavasını geçmek zorundadır, aksi takdirde <i>sinerler</i> .
6	Argıt: Arafık bir varlık belirir! Yaratığı psişğin 5 cm yakınına yerleştirin. Dost ya da düşman ayırt etmeksizin en yakındaki figüre saldırır.

Her turda psişik başına yalnızca bir güç kullanma girişiminde bulunulabilir.

Psişik, altın rezervi kaldığı sürece, bildiği herhangi bir gücü gerektiği kadar kullanmayı deneyebilir.

Ayrıca, çaresiz durumlarda psişik, altın rezervi olmadan psişik güçleri kullanmayı deneyebilir. Buna **ham güç** denir. Bu çok tehlikelidir ve bilişsel yanma riskini beraberinde getirir. Ham güç kullanma prosedürleri normal denemeyele aynıdır, ancak başarısızlık durumunda psişik, gücü

etkinleştirmeye çalışmanın zihinsel baskısı altında kalarak **siner** ve yüzüstü yatırılır. Güç kullanma denemesi çift 6 (骰 骰) ile başarısız olursa, psişik akli dengesini yitirir, artık güçlerini kullanamaz ve nevroz tablosunda bir zar atması gerekir.

Argıt

Boyutdışı bir varlık olan argıtın belirli bir biçimi yoktur, ancak sayısız dokunaçtan oluşan bir kütleye benzeyen, sürekli değişen bir görünümü vardır.

Argıt

HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL
8	0	3	0	3	5

Argıtın vuruşu, hedef alınan figürü yaralamaz. Ancak, yakın dövüşte zihin dokuyucu tarafından vurulan bir figür, yerinde kalmak için moral sınamasını geçmelidir. Sınama başarısız olursa, vurulan figür kaçır ve tüm hareket hakkını otomatik olarak kullanarak (zaten hareket etmiş olsa bile) yaratıktan uzağa, rastgele bir yönde yaratıktan **kaçır**.

Geleneksel silahların argıt üzerinde sınırlı etkisi vardır. Yaralama zarlarına -1 ceza alırlar.

Bir argıt, 1z6 tur boyunca veya onu yaratan psişik öldürülene kadar savaş alanında kalır.

Kovma

Bir psişik güç tarafından hedef alınan herhangi bir figür bir **kovma** zarı atabilir. Bunun için bir zar atın. Eğer zar **6 veya daha yüksek gelirse**, gücün hiçbir etkisi olmaz. PSI (X) etiketine sahip bir figür, bu atışa x değerini ekler.

Psintihar

Son çare olarak, bir psişik, *sinmiş* veya yakın dövüşte olsa bile, gönüllü olarak **psintihar** edebilir. Bu, psişğin noosfer ile olan bağlantısının gönüllü olarak patlatılmasıdır. Bu eylem altın rezervi gerektirmez.

Patlama, 5 cm içindeki tüm figürlerin (dost veya düşman) otomatikman 3 kuvvetinde (KUV 3) bir darbe almasına neden olur. Hedefler, yaralamadan kaçınmak için kovma zarı atabilir.

Patlama yarıçapı bir gerçeklik kırılması veya bir argıt ile çakışırsa, kırılma anında kapanır (arazi etkileri kaldırılır) ve argıt yok edilir (figür oyundan çıkarılır).

Bunun sonucunda, psişik hemen PSI (x) etiketini ve ilgili tüm güçlerini kaybeder. Altın rezervleri 0'a düşer. Savaşın (ve seferin) geri kalanında, psişik yetenekleri olmayan standart bir figür olarak sayılırlar.

GÜÇLER

Psişik güçler dengesizdir ve bunları kullanmakta ustalaşması zordur. Ayrıca, çoğu durumda kontrollü bir enfeksiyon ve ömür boyu meditasyon uygulamaları ile psikomedikal tedavi gerektirir.

Aşağıda psişiklerin kullanabileceği güçlerin bir listesini bulabilirsiniz. Bir psişik tarafından bilinen güçleri belirlemek için, psişiklerin PSI etiketinin değerine eşit sayıda z66 zar atın.

Bazı güçlerin açıklamalarında, adlarının yanında (+X) şeklinde parantez içinde bir sayı bulunur. Bu değer psişik güç girişiminde zar sonucuna eklenir.

z66	Güç
11-13	Psikon kalkanı
14-16	Sinirsel onarım
21-23	Güç Dalgası
24-26	Arındırma
31-33	Zihin şoku
34-36	Zihin zinciri
41-43	Telekinezi
44-46	Telepati
51-53	Işınlama
54-56	Güç rüzgârı
61-63	Psikon perdesi
64-66	Zihin oku

Psişik Güçler

Psikon Kalkanı: Arafık özünden koruyucu bir aura oluşturur ve DAYANIM değerine +1 ekler. Psikoteknik silahlara karşı etkisi yoktur. Bir figür aynı anda yalnızca bir kalkan etkisinden yararlanabilir ve kalkanını istediği zaman kaldırabilir. Kalkan taşımak, psişiklerin diğer yeteneklerini kullanmasını engellemez.

Sinirsel Onarım: 10 cm içindeki bir hedef figürün aldığı tek bir yarayı anında iyileştirir. Birden fazla yara almış bir figür üzerinde işe yaramaz. Zaten öldürülmüş figürleri etkilemez.

Güç Dalgası: Psişğin bedeninden arafık gücü kanalize eder ve göğüs göğse dövüş sırasında fazladan bir saldırı sağlar. Anında etkinleşir ve psişik yaralanana kadar sürer.

Arındırma: 5 cm içindeki bir hedef üzerindeki tüm toksik ve biyokimyasal etkileri ortadan kaldırır. Hedef, savaşın geri kalanında zehirler, zehirli maddeler, toksinler, virüs bombaları, kimyasal maddeler ve uyarıcılara karşı bağışıklık kazanır.

Zihin Şoku: Hedefin zihnine doğrudan psişik bir şok gönderir. Hedef, psişğin görüş alanında olmalıdır. Saldırı zarı gerektirmez, hedefi otomatik olarak 3 şiddetinde bir darbeye (KUV 3) vurur. Hedef, başarılı bir kovma atışı ile bundan kaçınabilir.

Zihin Zinciri: 20 cm içindeki bir hedefin üst düzey bilişsel işlevlerini bir tur boyunca bastırır. Zihin zinciriyle hükmedilen bir figür saldırı veya savunma yapamaz ve *sinmiş* sayılır. Başarılı bir kovma atışı ile engellenebilir.

Telekinezi: 20 cm mesafedeki 100 kg veya daha hafif herhangi bir sabitlenmemiş nesneyi veya figürü 10 cm mesafeye kadar hareket ettirir. Nesnenin havada asılı kalmasını sağlamak için de kullanılabilir. El aletleri, düğmeler, kollar vb. ekipmanları manipüle edebilir.

Telepati: 20 cm mesafedeki bir hedefle zihinsel bir bağlantı kurarak basit bir mesajın iletilmesini sağlar.

Işınlanma: Psişğin 20 cm mesafedeki herhangi bir noktaya anında aktarımını sağlar. Psişikler duvarlar gibi katı nesnelerin içinden ışınlanamazlar. Göğüs göğse dövüşe girecek şekilde ışınlanamazlar veya bu dövüşten dışarı ışınlanamazlar.

Güç Rüzgârı: 20 cm mesafedeki hedeflenen figüre doğru psişik bir patlama yoluyla havada güçlü bir hareketlilik yaratır, bu da figürün sıkı tutunmasına ve hareket edememesine veya atış

yapamamasına neden olur. Etki, psişik başka bir güç kullanana, hareket edene veya çatışmaya girene kadar sürer. Tam siperdeki figürler etkilenmez.

Göğüs göğse bir dövüş hedef alındığında, her iki taraf da etkilenir; dövüşteki tüm figürler, SALDIRGAN etiketine sahip olsalar bile sadece bir saldırı yapabilirler.

Güç rüzgârından etkilenen bir figür, kovma atışı yapamaz.

Psikon Perdesi (+1): Arafik özünden koruyucu bir aura oluşturur ve savunma değerine +2 sağlar. Psikoteknik silahlara karşı etkisi yoktur. Bir figür aynı anda yalnızca bir kalkanın etkisine maruz kalabilir ve kalkanını istediği zaman kaldırabilir. Kalkan taşımak, psişiklerin diğer yeteneklerini kullanmasını engellemez.

Zihin Oku (+1): Psişik kişinin, hedefin zihnine doğrudan psişik bir şok atmasına olanak tanır. Psişik kişinin hedefle görüş hattı olmalıdır. Saldırı atışı gerektirmez, hedefi otomatik olarak 4 güçle vurur. Hedef, başarılı bir koruma atışı ile bundan kaçınabilir.

HEX OMEGA

Altıncı Mühür

Solark'ın kendisi tarafından, gizemli Satürn Olayı'nın ardından, Satürn'ün kuzey kutbundaki zeno-arkeolojik gözlem merkezinden döndükten sonra kurulan **Hex Omega**, Tellurya Arenya ve Venerya eksarkiliklerinin geleneksel triviatriumunun dışında yer almaktadır. Görevi tek, mutlak ve değişmezdir: SATÜRN KUTBUNU KORUMAK. HİÇBİR ŞEYİN YAKLAŞMASINA İZİN VERMEMEK.

Herhangi bir gemi, birey, sonda, insansız hava aracı veya tanımlanamayan varlık, neye ya da kime ait olursa olsun, yasak bölgeyi geçerse uyarı yapılmaksızın imha edilir. Diplomatik dokunulmazlık, özel yetki veya siyasi otoriteye sahip hiçbir varlığa geçiş izni verilmemiştir. Bu bölge, eski bir Solark kararnamesiyle yasaklanmıştır ve bu kararname hiçbir zaman iptal edilmemiştir.

Bu bölge hakkında çok az şey bilinmektedir; Satürn'ün fırtınalarının altında ne olduğu, Şemsiyet mirasının en büyük gizemlerinden biri olmaya devam etmektedir. Bilinen tek şey, Hex Omega'nın var olan en seçkin GÖK olarak kabul edildiğidir.

İnsanlık tarihindeki en sıkı eğitim standartlarını sürdürürler ve kendi araştırma kadroları tarafından psiko-mühendislik, rezonans bilimi ve kronotopolojik fizik alanlarında tasarlanan en son teknoloji **Siyah model CEBE** zırhları ve silahlarla donatılmıştır.

Hex Omega, Güneş Sistemi'ndeki birçok gök cisminde güçlendirilmiş garnizonlar bulundurur ve ana kalesi, sadece **Sessiz Halka** olarak bilinen Satürn'ü koruyan yörünge istasyonudur.

Operasyonları, Solark tarafından kurulan devasa bir altın rezervi olan eski Altın Armağan tarafından güvence altına alınmıştır ve bu rezerv, politikalar, şirketler ve özel şahıslardan düzenli olarak korku ile ödenen ondalıklarla desteklenmektedir. Bu bağışçıların çoğu neden ödeme yaptıklarını bilmez; sadece ödemek zorunda olduklarını bilirler.

Hex Omega hiçbir siyasi yapıya, fraksiyona veya konseye hesap vermez. Mutlak tarafsızlık doktrini olan IDĒA FIXA SOLA altında faaliyet gösterirler:

“Ne üstümüzde, ne de altımızda hiçbir şey; yalnızca Görev.”

Sadece göreve sadakat sağlamak için, yalnızca Güneş Sistemi'nde doğmuş insanları askere alırlar; koloni kökenli veya sistem dışı adaylar hiçbir zaman kabul edilmemiştir.



İNSANLIK KUVVETLERİ

GÖKler

Solark tarafından kurulan GÖKler, insanın mücadelesinin en üstün aracıdır. Başlangıçta kolordu büyüklüğünde müşterek silahlı askeri oluşumlar olarak düzenlenen ve en son teknolojiyle donatılmış, müthiş CEBE zırhıyla kaplı olan bu oluşumlar, piyadeleri yok edecek ateş gücüne dayanabilmeleri sayesinde sistemi birleştiren bir çekiç görevi görmüşlerdir. Eskiden üç ilkel eksarkiden biri tarafından sıkı bir şekilde komuta edilirken, bugün çoğu GÖK birimi, genellikle yerel bir yönetim veya gezegen valisinin himayesinde, gezegenler, sistemler veya tüm sektörler genelinde bağımsız olarak faaliyet göstermektedir.

Çoğu GÖK biriminin kökeni, üç eski eksarkiyeye, Tellurya, Arenya ve Venerya'ya dayanır ve kurucu eksarkıları olan **Virgil Alaric Beauchamp**, **Beatrice Lian Zhu** ve **Bernard David Alhakim**'in askeri doktrinlerini ve geleneklerini saygıyla sürdürmektedirler.

GÖK'ler sayısızdır, gerektiğinde kurulur ve dağıtılır, hepsi binlerce yıl

önce Solark tarafından tanımlanan standartlaştırılmış teşkilat modelini izler. Zamanla, başta Jovyen ve Kaelyan medeniyetleri olmak üzere diğer medeniyetler, Solarkist savaş sanatına kendi yorumlarını katmışlardır.

Başlangıçta, GÖK erleri olarak adlandırılan **gökmenler**, sıkı tıbbi ve psişik taramalarla seçildikten sonra, psiko-tıbbi şartlandırmaya ve psişik mühendislikle genetik iyileştirmeye tabi tutulurlardı. Günümüzde, askere alma yöntemleri, yönetimden yönetime büyük farklılıklar göstermektedir. Tellurya GÖKleri, tüm istekli ve yetenekli vatandaşlara (helyotlara) bir yurttaşlık görevi olarak açıktır. Arenya GÖKleri, görevin kan bağıyla aktarıldığı irsi bir soylu sınıfına dönüşmüştür. Venerya bölgelerinde, gökmen hizmeti kurumsallaşmış bir kefaret biçimine dönüşmüştür.

Ayrıca, devletler, sistemler ve sektörler, zaman ve mekân içinde kendi geleneklerini geliştirmişler ve GÖKleri eski solarkist ilkelerinin çok çeşitli uygulamalarına dönüştürmüşlerdir.

GÖKler

Komuta	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Kumandan	8	2+	6	4	4 (+2)	9	SALDIRGAN (3) ÇETİN (3)	92.5
Bıçak, aldur tabancası, psikon eldiveni, psikon kılıcı, parça tesirli b. Kırıcı aura (5+), CEBE: MEN								
Yüzbaşı	8	2+	6	4	4 (+2)	9	SALDIRGAN (2) ÇETİN (2)	49
Bıçak, hızar, aldur tabancası, psikon eldiveni, plazma karabina, parça tesirli b. Kırıcı aura (5+), CEBE: MEN								
Seçkin	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Çavuş	8	2+	6	4	4 (+2)	9	SALDIRGAN (2)	29.25
Bıçak, hızar, aldur tabancası, aldur tüfeği, yaldızlı fişek CEBE: MEN, psişik hale								
Gökmen, baskıncı	8	2+	5	4	3 (+2)	8		12.25
Bıçak, psikon kılıcı, aldur tabancası CEBE: MEN								
Erat	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Gökmen, taktik	8	3+	4	4	3 (+2)	8		12.5
Bıçak, aldur tabancası, aldur tüfeği, parça tesirli b. CEBE: MEN								
Gökmen, taarruz	8	3+	5	4	3 (+2)	8		13
Bıçak, aldur tabancası, ikinci aldur tabancası/alevkusan, parça tesirli b. CEBE: MEN								
Gökmen, keşif	8	2+	4	4	3 (+2)	7	izci	15.5
Bıçak, aldur tabancası, aldur tüfeği, sis b. CEBE: MEN								
Gökmen, ihtiyat	8	4+	4	4	3 (+2)	7		12
Bıçak, aldur tabancası, aldur tüfeği CEBE: MEN								
Özel / Destek	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Sıhhiye	8	4+	3	4	3 (+2)	8		12.25
Bıçak, aldur tabancası, aldur tüfeği, travma sargısı, sakinleştirici, CEBE: MEN								
Kâtip	8	2+	5	4	3 (+2)	9	PSİ (2)	43.5
Bıçak, psikon sığı, plazma tabancası, aldur tüfeği, CEBE: MEN, psişik hale								
Makinist	8	3+	4	5	3 (+2)	8		14
Bıçak, aldur tabancası, ağır aldur CEBE: MEN								

Zenopsikoloji

Gökmenler, uzaylı türlere karşı kökleşmiş bir **nefret** beslerler. Zenoidlerin neden olduğu moral sınamasında gökmenler moral değerlerini +1 daha yüksek sayarlar.

Kâtip

Kâtip, GÖK'un Başkanlık tarafından eğitilmiş, Prokurasi tarafından onaylanmış psişik kişisidir. Nadir, tehlikeli ve "hastalıklı" olan katipler, Lex Solaris'e bağlı yaşayan silahlardır. Bürokratik protokolleri yönetirken Prokurasi ve GÖK arasında arabuluculuk yaparak, birlik içinde şemsiyet idealini sürdürürler. Araf ve güneş fenomenleri konusunda uzmanlığa sahiptirler. GÖK'ün işleyişi için hayati önem taşımasına rağmen, yakından izlenirler; çünkü Prokurasi onları subay olarak değil, onaylanmış ekipman olarak görür.

Özel Kurallar (İsteğe bağlı)

Tüm GÖK birimlerinin kökeni Solark dönemine kadar uzansa da binlerce yıl boyunca savaş yeteneklerini geliştiren farklı ek öğretiler, doktrinler, eğitim yöntemleri ve teknolojiler benimsemişlerdir. Bunu yansıtmak için her GÖK'un kendine özgü bir ek kuralı vardır.

Tellurya gökmenleri, psişik saldırılara karşı kovma zarlarında +1 bonus alır.

Arenya komuta sınıfı figürler, her turda başarısız olan bir dövüş zarını yeniden atabilir.

Venerya gökmenleri, bir kayıp verdiklerinde bir sonraki turda MORAL değerlerine +1 bonus kazanır.

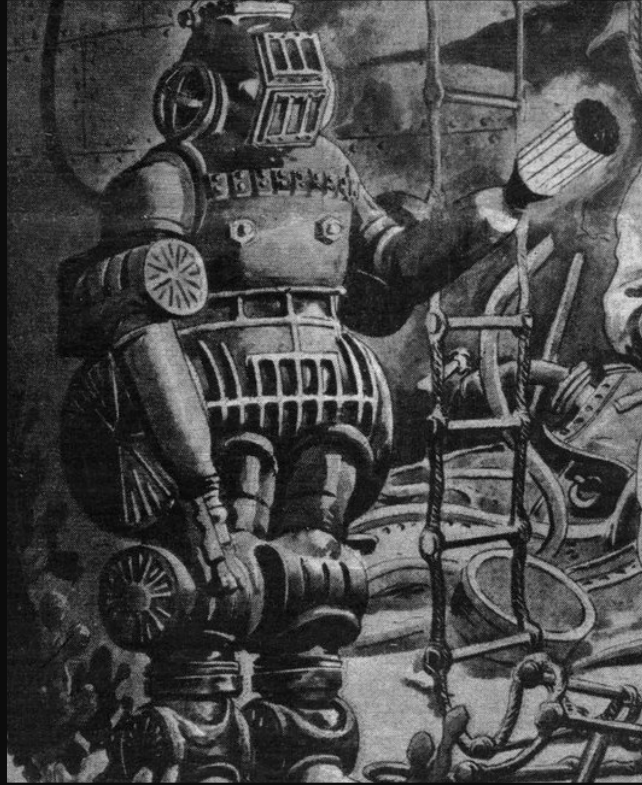
Jovya gökmenleri, devşirme sisteminin ürünü oldukları için, artık var olmayan cumhuriyetin ideal askerleri olarak yetiştirilirler ve görüş alanlarında bir zenoid öldürüldüğünde o tur için moral zarlarına +1 bonus alırlar.

Kaelya gökmenleri, köle askerler oldukları için, başka bir Kaelya gökmeni 5 cm mesafede olduğunda MORAL değerlerine +1 bonus alırlar.

Kendi yarattığınız GÖKler için de yeni özel kurallar oluşturabilirsiniz.

C.E.B.E.

CEPHE ENTEGRE BEDEN EKLENTİSİ



A.L.P. Modeli
Ağır Lifli Plaka



M.E.N. Modeli
Muharebe Entegre Nöro-ağ

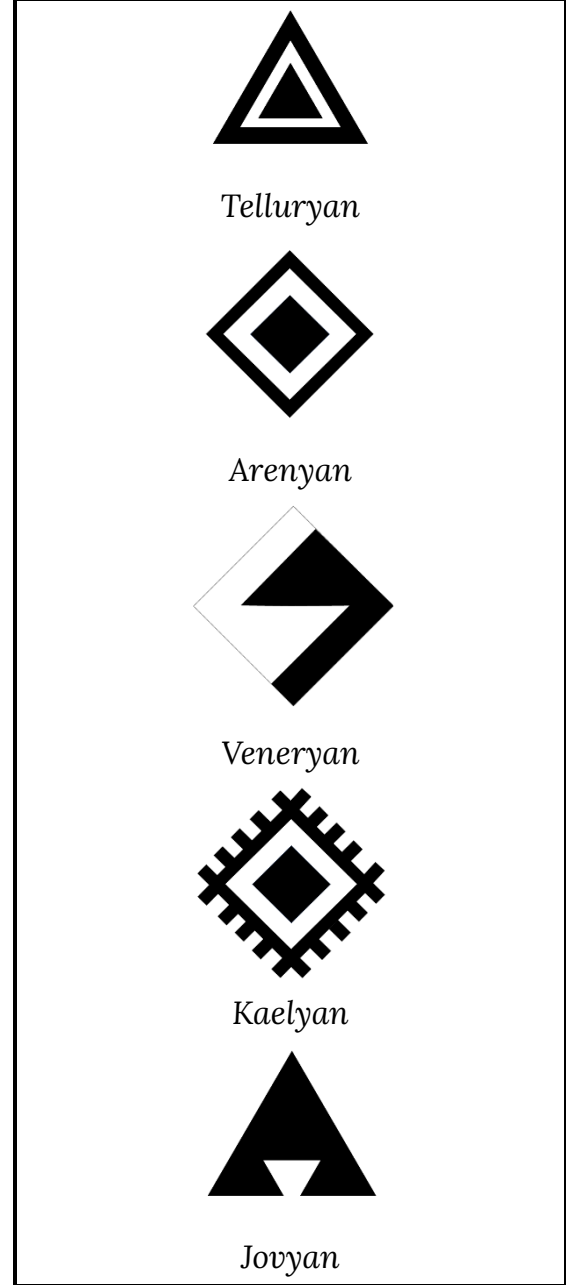
C.E.B.E.

CEBE (veya *cebe*) olarak bilinen **Cephe Entegre Beden Eklentisi**, solarkist bilimsel başarının somut örneğidir. Uzay boşluğunda, kül fırtınalarında veya radyasyona maruz kalmış harabelerde savaşmak zorunda olan gökmenler için tasarlanan *cebe*, bir zırhtan daha fazlasıdır: dışarıda oluşturulmuş bir sinir sistemidir.

Mikro-sinaptik ağlar aracılığıyla kullanıcının beynine entegre edilen her birim, kompozit kaplama, reaktif lifler ve arafik rezonans düğümlerinden oluşan sızdırmaz bir muharebe kabuğu haline gelir. Kabuk, gücü artırır, sinir yükünü dengeler, zehirli atmosferleri filtreler ve giyen kişinin kendi duyuları zayıfladığında bile savaş farkındalığını korur.

Binlerce yıl boyunca her bir devletin ihtiyaçlarına ve doktrinlerine uyarlanmış olan *cebe* zırhı, artık GÖKler arasında farklılık göstermektedir. En yaygın modeller **S.E.L.** (hafif), **M.E.N.** (ağır), **A.L.P.** (kompozit) ve **H.A.N.** (özel) olmakla birlikte, hepsi Solark'ın orijinal eksarki için yaptığı tasarımına dayanmaktadır. Tellurya vatandaş-gökmenleri, Arenya soyluları veya

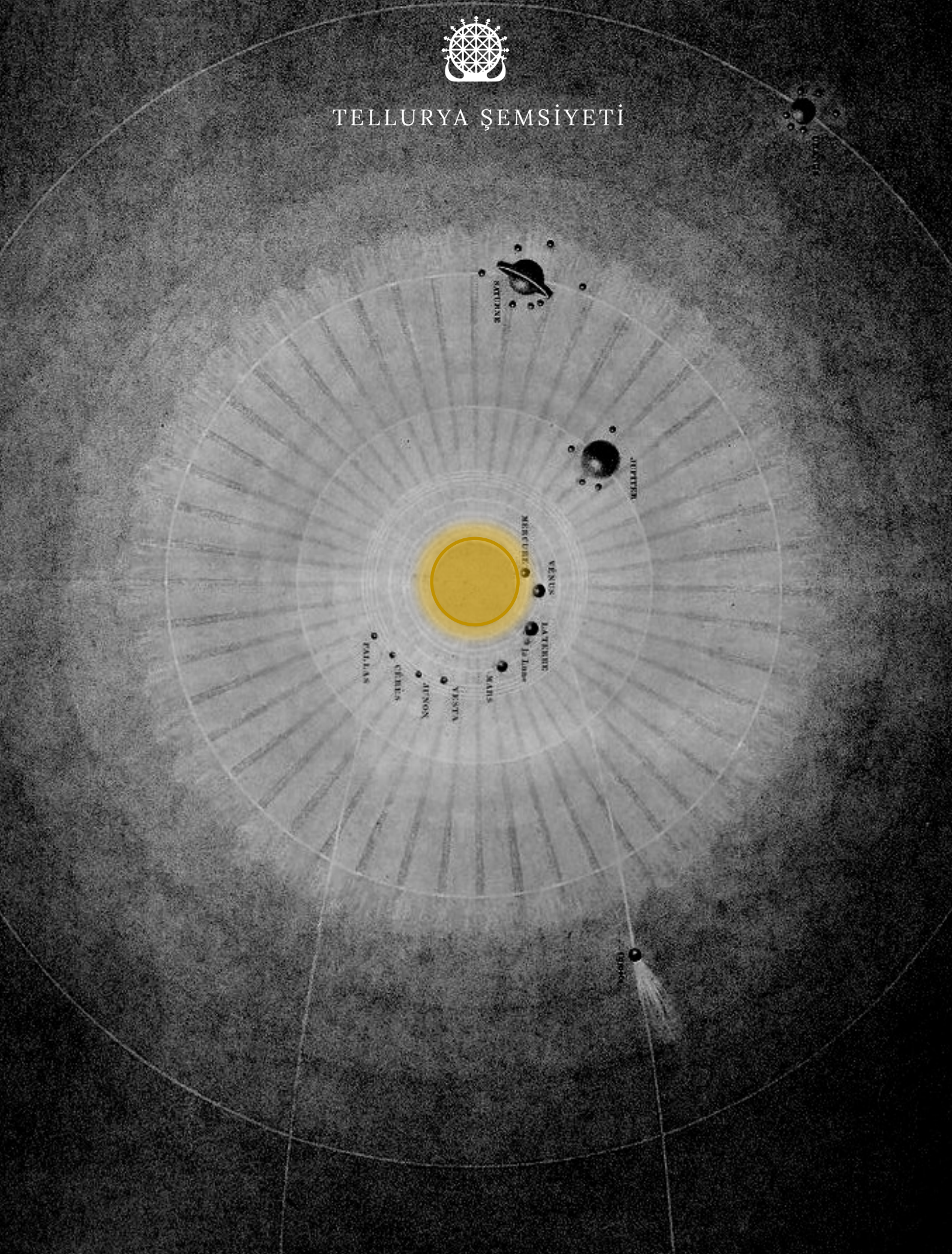
Venerya tövbekarları tarafından giyilse de CEBE, Şemsiyet idealinin çeliğe dönüştürülmüş kalıcı simgesi olmaya devam etmektedir.



GÖK sembolleri



TELLURYA ŞEMSİYETİ



Yerel Savunma Kuvvetleri

İnsanlık galaksiye yayıldıkça, orduları da onunla birlikte yayıldı. Şemsiyet parçalandığında, Güneşin Askerleri ortadan kaybolmadı — sadece son görev yerlerinde kaldılar. Her siyasi bölünmeyle birlikte yeni bayraklar yükseldi, yeni komutanlar gücü ele geçirdi ve yeni tahkimatlar inşa edildi. İnsanlığın askeri kuvvetleri, her biri kendi doktrini, sadakati ve savaşma nedeni olan binlerce güce bölündü.

Bazı Yerel Savunma Kuvvetleri, geri kalmış bir koloni dünyasında tek bir eyaleti korumaktan başka bir şey yapmazken, diğerleri gezegenleri yönetir. Daha büyük yapılar sistem ölçeğinde faaliyet gösterir ve gerçekten devasa olanlar tüm sektörleri domine eder, birden fazla güneş sisteminde savaşır.

Eski Tellurya Şemsiyeti geleneklerinden doğan bu güçler,

insanların yaşadığı her yerde zenoid tehdidine karşı insanlığın kalkını olarak durur ve insan toplumları arasındaki sonsuz mücadelelerde güçlü araçlar olarak hizmet eder.

Sürekli sınır savaşlarıyla sertleşmiş her elit savunma birliği için, ilk gerçek zenoid saldırısında çöken, mali olarak yeterince desteklenmemiş, yozlaşmış veya törensel bir garnizon gücü vardır. Genellikle "çamurda debelenenler" olarak alay edilseler de GÖK'ün sadece fethettiği toprakları koruyan, insan savunmasının cesur, doğal omurgasıdır.

Özel Kural (İsteğe bağlı)

Omuz Omuz: YSK, sayıca üstünlükten cesaret alır. Bir YSK figürü, başka bir dost YSK figürünün 5 cm yakınında olduğunda MORAL değerine +1 bonus alır.

YEREL SAVUNMA KUVVETLERİ

Komuta	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Korgeneral	8	3+	5	4	4 (+1)	9	SALDIRGAN (3) ÇETİN (3)	87.75
Bıçak, psikon kılıcı, lazer tabancası, alevkusan, parça tesirli b. Kırıcı aura (5+), flak zırh								
Albay	8	3+	4	4	4 (+1)	8	SALDIRGAN (2) ÇETİN (2)	42.5
Bıçak, psikon eldiveni, aldur tabancası, plazma karabina Kırıcı aura (5+), flak zırh								
Seçkin	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Çavuş	8	3+	5	4	3 (+2)	8		17
Bıçak, kılıç, aldur tabancası, plazma karabina, parça tesirli b. yaldızlı fişek Kırıcı aura (5+), örgü zırh								
Asker, muhafız	8	4+	3	3	4 (+2)	8		10.25
Bıçak, tabanca, aldur tüfeği, parça tesirli b. Örgü zırh								
Erat	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Asker, taktik	8	4+	3	3	3 (+1)	7		7.5
Bıçak, tabanca, lazer tüfeği Flak zırh								
Asker, taarruz	8	4+	4	3	3 (+2)	7		8.5
Bıçak, lazer tabancası, parça tesirli b. Örgü zırh								
Asker, keşif	10	4+	3	3	3 (+1)	6	izci	11.75
Bıçak, lazer tüfeği, boğucu b. Flak zırh								
Asker, öncü	8	3+	3	3	3 (+2)	7		8.75
Bıçak, lazer tüfeği, parça tesirli b. Örgü zırh								
Özel / Destek	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Sıhhiye	8	4+	3	3	3 (+1)	7		8
Bıçak, lazer tabancası, travma sargısı, sakinleştirici Flak zırh								
Milis	8	5+	2	3	3 (+1)	5		6.25
Bıçak, tabanca, SPT Flak zırh								

Güneş Jandarması

Daha çok Şemsiyet Muhafızları veya eski adıyla **filaks** olarak bilinen **Güneş Jandarması**, Şemsiyet Prokurasisinin silahlı kanadıdır. Geleneksel anlamda bir ordu değildirler: militan bir hukuk birliği, artık var olmayan bir devlete ait anayasanın kalıntılarını uygulayan bir kolluk kuvvetidirler.

Yapıları, eski bürokrasinin çelişkileriyle iç içe geçmiştir. Bir Jandarma müfrezesi teknik olarak bir asker tarafından değil, bir memur olan **Prokurator** tarafından yönetilir. Prokurator en yüksek yasal otoriteye sahip olsa da taktiksel emirler vermez; bu ağır görev, birliğin askeri uygulayıcısı olan **Liktor**'a düşer. Prokuratrın yanında küçük bir bürokratik maiyet yürür: bir **kuvestor**, bir **sansör**, bir **noter**, bir **yazman** ve bir **tabular**, birlikte eski Şemsiyet'in idari mekanizmasının yürüten bir parçasını oluştururlar.

Yetersiz mali kaynaklar, yetersiz personel ve kronik olarak modası

geçmiş olmasına rağmen, Jandarma yine de ayakta kalmaktadır. *Lex Solaris*'e yeminle bağlı olan jandarma, kaçakları takip eder, iddianameleri uygular ve diğer tüm yetkililerin müdahale edemediği veya müdahale etmekten korktuğu durumlarda müdahale eder. Jandarma, yıkılmış bir devletin son sadıkları olmaya devam eder: tüfekli arşivciler, zırhlı memurlar ve Şemsiyet'in ölmesine izin vermeyen idealistler.

Özel Kural (İsteğe bağlı)

Kitabına Göre: Jandarma, ayaklanmalar, isyanlar ve zenoid korkularıyla başa çıkmak için özel olarak eğitilmiştir.

Jandarma figürleri, geçmeleri gereken ilk **panik**, **korku** veya **dehşet** sınamasında otomatikman başarılı sayılır.

GÜNEŞ JANDARMASI

Komuta	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Prokurator	8	4+	4	3	3 (+2)	9	SALDIRGAN (2) ÇETİN (2)	31.25
Bıçak, psikon kılıcı, aldur tüfeği, boğucu b. Bükücü aura (4+), Örgü zırh								
Liktor	8	2+	4	3	3 (+2)	8	SALDIRGAN (2) ÇETİN (2)	43
Bıçak, aldur tabancası, psikon baltası, PMP b., lâl kazığı Kırıcı aura (5+), Örgü zırh								
Seçkin	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Kuvestor	8	3+	4	3	4 (+1)	8	SALDIRGAN (2)	29
Bıçak, psikon kılıcı, plazma tabancası, bilişsel çapa, plazma b. Kırıcı aura (5+), Flak zırhı								
Erat	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Muhafız, skutaris	8	4+	4	3	3 (+2)	7		11.5
Bıçak, kılıç, tabanca, SPT, delici b. Örgü armour, Kalkan (+1)								
Muhafız, sekutor	10	4+	3	3	3 (+2)	7	İZCİ	14
Bıçak, kılıç, tabanca, SPT, parça tesirli b. Örgü zırh								
Muhafız, vigil	8	4+	3	3	3 (+2)	7		10
Bıçak, kılıç, tabanca, SPT, PMP b. Örgü zırh								
Özel / Destek	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Yazman	8	5+	2	3	2 (+1)	6		6.5
Bıçak, aldur tabancası, hızar Flak zırh								
Sansör	8	3+	3	3	3	8	PSİ (3)	85
Bıçak, plazma tabancası, Araf balyozu, boğucu b. Kırıcı aura (5+), psişik hale								

Özel Amaçlı Şirketler

İlk Fitne'nin kanlı bölünmelerinden doğan **Özel Amaçlı Şirketler**, tarihte *kondotiyer*, halk dilinde ise *Özgür Akıncı Şirketleri* ve *Ölüm Anonim Şirketi* gibi adlarla bilinirler ve Şemsiyet sonrası dönemin paralı askerlerini temsil eder. Bunlar, devleti olmayan ordulardır ve her ikisinden de yoksun bir galakside altın ve şöhret vaat eden karizmatik bir komutanın etrafında toplanırlar.

Küçük, sıkı sıkıya bağlı oluşumlar halinde faaliyet gösteren ÖAŞ'ler genellikle gezegen ölçeğindeki çatışmalarla sınırlı kalırlar: sınır devriyeleri, ayaklanmaları bastırma ve çekişen valiler için vekalet savaşları. Sadece en başarılı (veya en şanslı) şirketler sistem düzeyinde operasyonlara genişler ve genellikle **korsanlığa** yönelir, asteroit kuşağından yörünge başkentlerine kadar yankılanan bir ün kazanırlar.

Kondotiyerler, sözleşmelerinden başka kimseye bağlılık duymazlar. Altın saf olduğu sürece, en yüksek teklifi verenin düşmanını sorgusuz

sualsiz öldürmeye hazırdırlar. Sözleşmeleri, elit kişisel koruma ve kargo güvenliğinden kurumsal varlıkların ele geçirilmesine, grev kırılcılığı ve açık savaşa kadar şiddetin tüm yelpazesini kapsar. Güç dengesi nerede değişirse, kondotiyerler oradadır; hazır, silahlı ve her zaman kiralanmaya nazır.

Ahlaksızlık derecesinde pragmatik olan bazıları, sözleşme geçerli olduğu ve ödeme iyi olduğu sürece, ara sıra eloi keşifçileri veya hatta morlok vahşileri dahil, yararlı gördükleri herkesi işe alırlar.

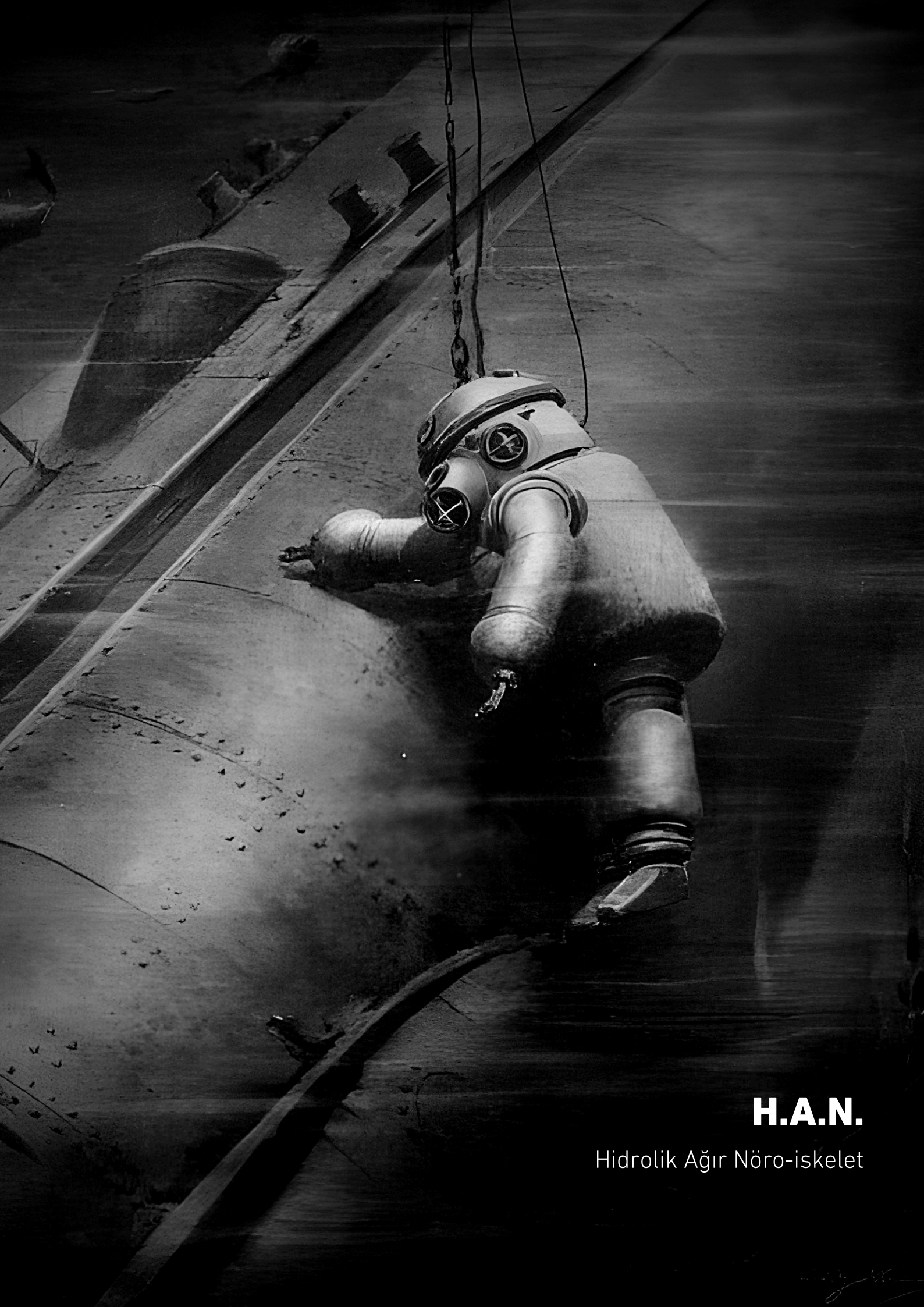
Ayrıca eski kinler ve yeni hırslarla bölünmüş bir galakside, işveren sıkıntısı asla yaşanmaz.

Özel Kural (isteğe bağlı)

Satılmış Sadakat: Bir Haznedar hayatta ise, 10 cm içindeki tüm ÖAŞ figürleri MORAL'e +1 bonus alır.

ÖZEL AMAÇLI ŞİRKETLER

Komuta	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Kondotiyer	8	3+	5	4	4 (+2)	9	SALDIRGAN (2) ÇETİN (2)	43
Bıçak, kılıç, aldur tabancası, gözet mercek (ATŞ zarına +1) Kırıcı aura (5+), Örgü zırh								
Haznedar	8	3+	4	4	3 (+1)	8	SALDIRGAN (2) ÇETİN (2)	38
Bıçak, lazer tabancası, psikon eldiveni Kırıcı aura (5+), Flak zırh								
Seçkin	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Nizamdar	8	3+	4	4	3 (+1)	8	SALDIRGAN (2)	24
Bıçak, balta, aldur tabancası, plazma karabina, yaldızlı fişek Flak armour								
Başıbozuk	10	3+	4	4	3 (+1)	7	izci	21.25
Bıçak, kısa namlulu saçma tüfeği, lazer tabancası Flak zırh								
Erat	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Üstenci	8	4+	3	3	3 (+1)	7		8
Bıçak, tabanca, SPT, parça tesirli b. Flak zırh								
Lağımıcı	8	4+	3	4	3 (+2)	7		10
Bıçak, tabanca, saçma tüfeği, delici b. Örgü zırh								
Yabancı	8	4+	3	3	4 (+1)	8		11.75
Bıçak, tabanca, SPT, plazma b. Flak zırh								
Özel / Destek	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Sahra Cerrahı	8	5+	3	3	3 (+1)	7		8.25
Bıçak, tabanca, KPT, sakinleştirici, travma sargısı Flak zırh								
Tekno-simsar	8	5+	2	4	3 (+1)	6		11.75
Bıçak, çekiç, tabanca, makinalı tüfek PMP b. Flak zırh								



H.A.N.

Hidrolik Ağır Nöro-iskelet

NİŞANLAR VE MESLEKLER

H.A.N.

Hidrolik Ağır Nöro-iskelet, CEBE'nin en ağır ve en nadir biçimidir; tek kişilik yürüyen tank olarak işlev görmesi için tasarlanmış zırhlı mekanik bir dış iskelettir. Standart donanımın aksine, bir H.A.N. standart bir asker tarafından kullanılamaz; **psilot** (psişik bağlantı operatörü) olarak bilinen özel bir psişik sınıfı gerektirir.

Psilot, altın süperiletkenlerle donatılmış bir psiko-sinirsel arayüz aracılığıyla şasiye bağlanır. Bu, mutlak bir bağlantıdır. Zırh ve psilot simbiyotik bir ilişkiye girer ve insan ile makineyi tek bir avcıya dönüştürür. Zamanla bu bağ bağımlılık yapar; psilot, bedeninin zayıflığına karşı makinenin soğuk kesinliğini tercih etmeye başlar. Deneyimli bir psilotu HAN'ından ayırmak, sıklıkla şiddetli psikoz veya sinirsel çöküşle sonuçlanan travmatik bir tıbbi işlemdir.

HAN'lar son derece nadirdir ve yalnızca mutlak güç gerektiğinde kullanılır. Ayrıca, her biri psilotla uyum sağlamak için özelleştirilmiş, benzersizdir.

Tipik bir HAN profili aşağıda verilmiştir.

H.A.N.

Hidrolik Ağır Nöro-iskelet (150 puan)

HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL
6	2+	4	6	6	Psilot

Beceri: ÇETİN (6), SALDIRGAN (2), SARSILMAZ, DEVASA

Tipik bir HAN, 4 temel silah, 2 ağır silah veya 1 ağır ve 2 temel silah ile donatılabilir.

İskeletin ÇETİN (6) değeri sıfıra (0) düştüğünde **yok edilmiş sayılır**. Sonucu belirlemek için bir zar atın.

z6 Sonuç

- 1 Reaktör Arızası:** İskelet patlar. 5 cm içindeki tüm modeller KUV 4 şiddetinde bir darbe alır. Psilot parçalanır.
- 2-4 Sistemler Çöktü:** İskelet kapanır ve bir arazi unsuru haline gelir. Psilot içeride mahsur kalır (kayıp olarak sayılır).
- 5-6 Acil Çıkış:** Psilot güvenli bir şekilde dışarı atılır. Psilot figürünü (psişik istatistikleri ve tabancayı kullanın) enkazın 5 cm yakınına yerleştirin. Psilot *sinmiş* haldedir.

Sarsılmaz: HAN iskeleti *sindirilemez* veya psişik etkilerle hareket ettirilemez.

Devasa: HAN'a karşı yapılan menzilli saldırılarda, saldıran figür zarına+1 bonus alır. Ayrıca HAN'ın tüm atış zarlarına +1 bonus verir.

Özel Kural (İsteğe bağlı)

Sinirsel Dönüt: HAN, ÇETİN değerinden 1 (veya daha fazlasını) kaybettiğinde, bir zar atın. 1 gelirse, psilot sinirsel bir nöbet geçirir. HAN o tur boyunca hareket edemez, ateş edemez, savaşıamaz veya yeteneklerini kullanamaz.

Psişikler

Psişikler, doğal veya yapay olarak *glaciocerebrum psionis* veya ilgili psişik mantar türlerinden biriyle enfekte olmuş insanlardır. Tehlikeli bir sinir kolonizasyonu süreciyle, konakçı psikon elementini manipüle etme yeteneği kazanır ve biyolojisini Araf için bir kanal haline getirir.

Bu süreç neredeyse her zaman ölümcüldür. Konakçıların sadece küçük bir yüzdesi kuluçka ve uyanma aşamalarını atlatabilir ve bu da ancak kapsamlı psikomedikal müdahale ve sıkı meditasyon disiplini ile mümkündür. Hayatta kalanlar için ödül, evrenin temel psişik unsurlarını manipüle etme ve gerçekliği kendi iradelerine göre şekillendirme yeteneğidir.

Galaksinin dört bir yanında, birçok farklı biçimde hizmet ederler: *helyonotlar*, *arafimler*, *duruduyarlar* ve daha niceleri. Ancak, unvanları ne olursa olsun, hepsinin iki ortak özelliği vardır: kanlarındaki sporlar

ve Psikonik İşleri Başkanlığının üzerlerindeki dikkatli bakışları.

Aşağıdaki tipik bir insan psişik profili verilmiştir:

Psişik

Glaciocerebrum psionis ile enfekte

HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Özel
8	4+	3	3	3	7	PSI (2)

Psişikler, psikonik işlevlerini engellemediği sürece, konumlarına uygun herhangi bir silah veya ekipmanı kullanabilirler.

Senoidler

Senoidler, makine, et ve psikonun birleşiminden doğan insanötesi varlıklardır. Başlangıçta memetik savaşa karşı araçlar olarak tasarlanan senoidler, ISRA Projesi'nin en ezoterik arşivleri üzerine inşa edilmiştir. Varlıkları, psikobilişim teorisini G. R. Iavuz tarafından kaydedilen anormal olaylara kadar uzanır. Iavuz, parçalanmış kalıntıları kurtarmış ve uykuda olan ISRA düğümünün yakınında çalışan teknisyenler arasında "rezonanslı ortak düşünce" olaylarını belgelemiştir. Bu fenomeni silah olarak kullanmıştır. Psişik süperiletkenlerin cerrahi implanatasyonu ve yapay mantar kültürlerinin eklenmesi yoluyla, deneğin biyolojisi yeniden yazılmıştır. Sonuç, yeni bir alt tür olmuştur. Senoidler, kafes desenli dermal fotoniklerinden kolaylıkla

tanınabilirler; sinir sistemleri verileri işlerken, derileri aurora ışıyla dalgalanır ve ruh halleri veya taktiksel işlem hızlarına göre renk değiştirir. Çoğu, biyolojik cinsiyeti aşmış, androjenik, akışkan bir görünüme sahiptir.

Tüm senoidler psikonik mantar türlerini barındırır da aktif psişik yetenekler aralarında son derece nadirdir, temel insanlıkta olduğundan daha nadirdir, çünkü makine bileşenleri genellikle Araf'ın "gürültüsünü" bastırır. Bununla birlikte, her senoid mekanik güçlendirmeye tabi tutulur ve bu da fiziksel işlevlerin gelişmesine neden olur.

Her senoid en az bir büyük güçlendirme alır. Hangisi olacağını belirlemek için bir zar atın:

d6	Biyonik
1	Bir kol
2	İki kol
3	Kulaklar
4	Gözler
5	Hidrolik bacaklar
6	Filtreleme ciğeri

Bir senoid, biyonik özellikleriyle güçlendirilmiş insan temelini profil olarak kullanır.

Kol: Kol, göğüs göğse dövüş silahı olarak işlev görür. Figür, dövüş zarlarına +1 bonus alır. Ancak, uzun hantaldır; figür çift elli menzilli silahları kullanamaz.

Kulaklar: Senoidin, canlıların nefes almasını, kalp atışlarını vb. duymasını sağlar ve biyo-tarayıcı işlevi görür.

Gözler: Figür, menzilli silahlarla yapılan atışlarda +1 bonus kazanır. Alternatif olarak, duman ve karanlıkta görebilir (kızılötesi görüş).

Bacaklar: Hareketini +4 cm artırır. Senoid, tüm zıplama, sıçrama ve tırmanma sınamalarına +1 bonus alır.

Akciğerler: Figür, tüm gaz, zehir ve boğulma etkilerine karşı bağışiktır.

TEÇHİZAT

SİLAHLAR

Bu bölümde, insanlar tarafından üretilen ve kullanılan silahlar listelenmiştir. Silahlar üç kategoride sunulmuştur. **Menzilli silahlar**, tüfeklerden psikonik teknolojilere kadar tüm atıcı silahları ve ağır varyantlarını içerir. **Dövüş silahları**, göğüs göğse dövüşte kullanılan en yaygın silahları içerir. **El bombaları** ise insan orduları tarafından en yaygın olarak fırlatılarak kullanılan, patlayıcı türündeki silahlardır.

İnsan toplumları galaksiye yayılma eğiliminde olduğundan, yabancı türlerin savaş, korsanlık ve hatta ticaret yoluyla elde ettikleri bu silahları kullandıklarını görmek ender bir manzara değildir.

Silah Özellikleri

Bazı silahların özgün özelliklerini tanımlayan *etiketler* vardır. Bunlar, silahın profiliyle birlikte listelenmiştir.

Etiket	Açıklama
Seri	Bu silah ateşlendiğinde, iki atış zarı atılır. Her isabet için ayrı bir yaralama zarı atılır.
Sabit	Bu silahı ateşlemek için, figür o turda hareket etmemiş olmalıdır.
Artyakış	Saldırı zarı 6 gelirse, o saldırı için silahın KUVVETİ +1 artar.
Isınma	Saldırı zarı 1 gelirse, silah aşırı ısınır. Kullanıcı KUV 3 şiddetinde bir darbe alır.
psikonik	Silah psikoteknolojik olarak tasarlanmıştır, bu da arafi varlıklara saldırırken tam etki göstermesini ve psişiklere saldırırken +1 bonus almasını sağlar.
Ağır	Kullanıcının hareketini yarı yarıya azaltır.
Çift el	Bu silahın kullanılması için iki el gerekir. (Kalkan kullanılamaz).
Kalkankıran	Bu özelliğe sahip bir silahla vurulan hedef kalkan taşıyorsa, vuruştan hasar alıp almadığına bakılmaksızın kalkanını kaybeder. Kalkan etkisi kalıcı olarak devre dışı bırakılır.

Menzilli Silahlar

Saçma Tüfeği: Gemiden gemiye çıkarma eylemleri ve yakın mesafe çatışmaları için tercih edilen yivsiz kinetik bir silahtır. Baskı için 'saçma' şarapnel fişeği veya gemilerin bölme kapılarını göçertebilen yekpare mermiler ateşler. Merminin kinetik etkisi, hedefleri yere devirmesiyle bilinir.

Geri İtme: Hedef, yekpare bir mermiyle vurulursa, yara almasa bile otomatik olarak 4 cm geriye savrulur.

KPT: Standart piyade tüfeğinin "karabina" versiyonu. Kompakt ve sağlam olan KPT, yörünge habitatlarının dar koridorları için tasarlanmıştır. SPT'nin menzilinden yoksun olsa da hafif yapısı onu Güneş Jandarması ve acil müdahale şok birlikleri için tercih edilen silah haline getirir.

SPT: Galaksinin yük beygiri. SPT, kontrollü patlamalarla kovani olmayan, yüksek hızlı mühimmat ateşler. Vakuma ve atmosferik bulaşkanlara karşı tamamen sızdırmazdır, bu da Dünya'nın çamurundan Mars'ın tozuna kadar her ortamda çalışır durumda kalmasını sağlar. Sokak çetelerinden özel harekât kuvvetlerine kadar insan uygarlığının tüm katmanlarında kullanılır.

Keskin Nişancı Tüfeği: Yavaş ve ağır olan bu sürgülü tüfek, ateş hızıyla değil, kusursuz isabet oranıyla ünlüdür. Sınır milisleri, ödül avcıları ve hat kırıcı nişancılar tarafından tercih edilir.

Alevkusan: Bir tür alev makinesi olan bu silah, alt veya arka tankından bir tür kolay alev alan sıvı ile beslenir ve namlunun ucundaki çakmakla temas ettikten sonra öne doğru püskürerek bir alev konisi oluşturur. (Ek Kurallara bakın.)

Aldur: GÖKlere özgü silah. Aldur, kütleyle duyarlı, oyuk uçlu bir mermi çekirdeği ateşler. Mermiler kendinden tahriklidir ve hedefe doğru hızlanırken karakteristik bir "acı bir feryat" sesi çıkarır. Yaralamak için değil, yok etmek için tasarlanmıştır.

Lazer tüfeği: Tellurya Altın Çağı'ndan bir yadigâr. Lazer tüfeği, eti anında yakıp kül eden tutarlı bir ışık demeti ateşler. Şarj edilebilir pili onu olağanüstü dayanıklı kılar ve kalıcı *artyakış* etkisi, ilk ışıktan geri kalanı buharlaştırır.

Plazma karabina: Aşırı ısınmış mühimmat maddesini manyetik olarak hızlandıran istikrarsız bir silahtır. Tetiklenmesiyle birlikte, muhafaza alanı çöker ve minyatür bir güneşin enerjisini serbest bırakır. Yıkıcıdır, ancak soğutma delikleri arızalanmaya meyillidir ve kullanıcının yaralanma riskini artırır.

Zihin Zıpkını: Mermi ateşlemeyen uzun, yaldızlı bir tüfek. Bunun yerine, fiziksel zırhı delici odaklanmış bir psişik rezonans zıpkını fırlatır. İsabetli bir atış genellikle kurbanı psişik olarak yıpratır ve altın rezervinin bir kısmını yakar. Psişik olmayan hedefler, yaralanmadan kurtulmak için kovma zarı atabilir. Tasarımı, arafi varlıklara zarar vermesine olanak tanır.

Araf balyozu: Araf'ın statik elektriğini silah haline getiren, arf motoruyla aynı prensibi izleyen tehlikeli ve pahalı bir silahtır. Hedef, Araf'a belli belirsiz aktarılır ve sonra tekrar geri getirilir. Makineler ve robotlar üzerinde korkutucu derecede etkilidir, mantık devrelerini anında bozar. İnsanlar ve zenoidler, kovma atışında başarılı olurlarsa herhangi zarar görmezler. Senoidler için bu şans mevcut değildir.

Her atışta altın yakar (yani altını tekrar Araf'a dönüştürür). Arafı varlıklara karşı kullanılabilir.

Düşdalga Projektörü: Bir siren silahıdır. Biyolojik hedeflerde katatonik sersemlik yaratan geniş frekanslı bir sonik uğultu yayar. Ayaklanan kalabalıkları sakinleştirmek veya düşman ordularını katletmeden önce çaresiz bırakmak için kullanılır.

Makinalı tüfek: Yivli namlulu, ağır, mühimmat kemerli balistik bir silah. Bastırma için tasarlanan bu otomatik

tüfek, düşmanları başlarını eğmeye zorlayan bir kurşun perdesi oluşturur.

Bomba atar: Engellerin üzerinden patlayıcı yükleri fırlatabilen döner tamburlu bir fırlatıcı. Siperleri ölüm tuzağına dönüştürür. Dolaylı olarak (endirekt) ateş edebilirler; ateş etmek için görüş hattına ihtiyaç duymazlar. (Ek Kurallara bakın). Bomba atar, ayrı olarak satın alınması gereken el bombalarını mühimmat olarak kullanır.

Ağır aldur: Sürekli ateş için standart aldur tüfeğinin modifiye edilmiş bir versiyonu. Standart, zırh delici ve yangın çıkarıcı mermiler dahil her türlü mermiyi ateşleyebilir.

Lazer Topu: Lazer tüfeğinin "büyük kardeşi". Bu ağır top, tank paletlerini eritecek kadar kalın bir ışın ateşlemek için sırtta taşınan bir güç kaynağına ihtiyaç duyar.

Plazma bataryası: Plazma karabinasının ağır bir versiyonu, yıkıcı, zırh eritici patlamalar için üretilmiştir. Daha büyük reaktörü, aşırı ısınma riski olmadan KUV 3 plazma ışınına eşdeğer bir "düşük mod" sağlar.

Dövüş Silahları

Savaş bıçağı: Siper savaşının demirbaşı. Galaksideki her askere, pilota ve aşçıya verilen, toplu olarak damgalanmış çelastik bıçak. Kullanışlı, çirkin ve genellikle bir

askerin ölmeden önce elinde tuttuğu son şeydir. Gösteriş için değil, çamur içinde kullanmak için tasarlanmıştır. Tüm figürler bir tür bıçakla donatılmıştır.

Kısa namlulu saçma tüfeği: Standart donanma saçma tüfeğinin acımasızca parçalanmış hali. Dipçığı çıkarılmış ve namlusu kesilmiş olan bu silah, tüm etkili menzili kaybetmiş, ancak gizlenebilirlik özelliği kazanmıştır. Nişan almaya gerek yoktur.

Tabanca: Güneş Jandarmasının standart tabancası. Durdurma gücünden çok güvenilirlik için tasarlanmış, yüksek kalibreli, yarı otomatik kinetik bir silahtır.

Aldur tabancası: GÖK komutanlarının görev rozeti. Bu silah, aldur tüfeği ile aynı çığırkan, kütle reaktif mermileri ateşlemek için küçültülmüş itici teknolojisini kullanır.

Lazer tabancası: Sessiz, tutarlı bir atım ateşleyen ve temiz, dağlanmış yaralar bırakan kompakt bir ışın yayıcı.

Plazma tabancası: Manyetik bir şişede bir yıldızı tutan minyatür bir muhafaza bobini. Sadece düşman tarafından değil, onu kullanan kişi tarafından da yaygın olarak korkulur.

Hızar (motorlu süngü): Yüksek torklu manyetik motorla çalışan, süngü şeklindeki monotel testere.

Psikon sırtığı: Abanozyumdan dövülmüş ve iletken altın ve demirle süslenmiş, iki elle kullanılan tören اساسı. Psişik gücün topraklama çubuğu işlevini görür, Arafı statik elektriği biriktirir ve darbe anında sarsıcı bir şok dalgası olarak boşaltır.

Psikon kılıcı: Psikoreaktif alaşımlar ile abanozyumun birleştirilmesiyle dövülmüş olan kılıç, fiziksel ve arafı maddeleri kesen, cızırdayan altın bir korona ile kaplıdır.

Psikon baltası: Helyogliflerle kaplı, psişik enerjinin boşalmasıyla cızırdayan altın bir güç alanı ile kaplı bir cellat bıçağı.

Psikon eldiveni: İletken altın devrelerle kaplı, büyük boyutlu, hidrolik bir yumruk. Kullanıcının telekinetik dokunuşunu ezici bir fiziksel güce dönüştürür. Bu eldiveni takan bir psişik, patlamaya dayanıklı bir kapıyı veya kafatasını sanki kuru kilden yapılmış gibi ezebilir.

El bombaları

Tüm el bombalarının menzili 15 cm'dir. El bombası atarken saldırı zarı gerekmez; hedef noktaya veya figüre otomatik olarak isabet eder.

Yaprakdöken: Anında tüm bitki örtüsünün (yapraklar, ağaçlar vb.) solup ölmesine neden olan bir gaz salar. Bitki örtüsü kararmış kütükler haline gelir ve alandan tüm kısmi siper ekleri kaldırılır.

Boğucu: Ölümcül olmayan bir gaz bulutu salar ve içinde kalan figürlerin boğulmasına neden olur. Etkilenen figürler, zar atarak **ham dayanım sınamasını** (zırh eklenmeden) geçmelidir. Sonuç **DAYANIM değerine eşit veya daha düşükse**, figür o turda başka hiçbir şey yapamasa da yerinde kalır. Aksi takdirde, *siner*, öksürerek yere düşer ve gazın etkisi geçene kadar *sinmiş* halde kalır.

Parça tesirli: Hedef noktada patlayarak, etkilenen alandaki tüm figürlere isabet eder. Her figür için ayrı bir yaralama zar atılır. Kısmi veya tam siper etkenleri uygulanmaz. Etkilenen alandaki tüm figürler *sinmiş* kabul edilir (yüzüstü yatırılır) ve yaralanmamış olsalar bile, moral aşamasında moral sınamasını geçene kadar hiçbir eylemde bulunamazlar.

Plazma: Etkilenen alandaki her şeye dokunan patlayan bir plazma topu oluşturur. Her figür için ayrı bir yaralama zarı atılır. Kısmi veya tam siper etkenleri geçerli değildir. Etkilenen alandaki tüm figürler *siner*, yüzüstü çevrilir ve yaralanmamış olsalar bile moral aşamasında moral sınamasından geçene kadar hiçbir eylemde bulunamazlar.

Sis: Sis bombaları görüşü engeller ve dost figürlerin ilerlemesine, geri çekilmesine veya bir hedefi gizlemesine olanak tanır. Hedeflenen noktadan 5 cm yarıçapında (10 cm çapında bir alan) bir sis bulutu oluşur. Bu alanı temsil etmek için

masaya uygun büyüklükte bir pamuk topu veya pamuk parçası yerleştirin. Sis bulutu (pamuk parçası) içinden geçen veya içine giren tüm görüş hatlarını tamamen engeller. Sisin içindeki figürler sisin dışındaki figürleri göremez, sisin dışındaki figürler de sisin içindeki figürleri göremez. (Ancak, sisin içindeki figürler birbirlerini görebilir.) Sis bulutu (pamuk parçası), atıldığı turun sonuna kadar ve ardından bir tur boyunca savaş alanında kalır. İkinci turun sonunda sis dağılır ve pamuk topu masadan kaldırılır.

Toksin: Patladığında, etkilenenlerin son derece zehirli kimyasal toksin bulutu çökmesini sağlar. Bu, onu soluyan tüm canlıları etkiler. Etkilenen alandaki her figür için bir yaralama zarını atın. Zehirli gaz KUV 3 şiddetinde etki eder ve zırhı yok sayar. Sadece sızdırmaz giysiler (cebe zırhı ve benzeri) koruma sağlar. Zar 6 gelirse, hedef hemen oyundan çıkarılır.

Virüs: Organik maddeleri yiyen genetik olarak tasarlanmış bir bakteriyofaj salar. Etkilenen alandaki her figür için bir yaralama zarını atın. Viral unsur KUV 4 şiddetinde etki eder ve zırhı yok sayar. Senoidler ve araçlar etkilenmez. Sadece sızdırmaz giysiler (cebe zırhı ve benzeri) koruma sağlar.

PMP: Devreleri bozmak için psikomanyetik bir patlama oluşturur. Yalnızca psişikler, senoidler, araçlar

ve elektronik sistemleri etkiler. Alan içindeki her hedef için bir zar atın. 4+ gelirse, figür *siner* ve turun geri kalanında herhangi bir hamle yapamaz.

Delici: Zırhı yok etmek için tasarlanan bu zırh delici el bombası, tüm patlamayı tek bir noktada yoğunlaştırmak için tek bir hedefe ihtiyaç duyan akıllı bir silahtır. Hedefin giydiği herhangi bir zırhı etkisiz hale getirir. Zırhsız bir hedef üzerinde kullanıldığında, KUV 6 şiddetinde etki eder.

ZIRH & AURA

Savunma teknolojisi iki kategoriye ayrılır: **sönümleyici** (kinetik enerjiyi dağıtmak için fiziksel kaplama) ve **engelleyici** (maddeyi reddetmek için enerji zarları).

Sönümleyici Zırh

Sönümleyiciler, isabeti önlemez; bunun yerine, gücü dağıtarak, çarpma anında malzemeyi aşındırarak veya kompozit katmanlar oluşturarak gelen darbenin öldürücülüğünü azaltır. Ucuz ve güvenilir oldukları, ayrıca enerji gerektirmedikleri için yaygın olarak kullanılırlar. **Aynı anda yalnızca bir sönümleyici zırh giyilebilir.**

Flak: Galaksideki en yaygın zırh. Dokunmuş elyaf ve seramik plakalardan oluşan katmanlar kinetik gücü dağıtır. DAYANIM'a +1 sağlar.

Örgü: Seçkin birlikler veya hudut paramiliterleri tarafından giyilir. Ağır kompozit dokuma, çarpma anında sertleşerek balistik ve yakın dövüş travmalarının şokunu emer. DAYANIM'a +2 sağlar.

Kabuk: Seramik kaplama ile güçlendirilmiş flak ve örgü zırhın bir melezi. *Bağa* olarak da bilinir. Hantal ama çok güçlüdür. DAYANIM'a +3 sağlar.

C.E.B.E. Zırhları

CEBE, GÖK'lere has savaş teçhizatıdır. Bunlar, havayı geri dönüştüren ve giyen kişinin gücünü artıran, tamamen elektrikle çalışan, hava geçirmeyecek şekilde kapatılmış zırhlardır.

Sızdırmaz: Tüm CEBE zırhları, giyen kişiyi gaz etkilerine (Toksin, Virüs, Boğulma) ve havasız ortamlarına karşı dayanıklı hale getirir.

S.E.L. modeli: Sel, sadeleştirilmiş bir keşif zırhıdır. GÖK donanımının çevresel sızdırmazlık ve sensör paketine sahiptir, ancak hareket kabiliyeti için ağır kaplamadan ödün verir. DAYANIM'a +1 sağlar.

M.E.N. modeli: Men, GÖK kolordularının standart kefenidir. Yüzü belirsiz, mekanik seslerle uğuldayan endüstriyel, elektrikli bir plaka zırhtır. Gökmenini, insanlığın bildiği en düşmanca ortamlarda hayatta tutar. DAYANIM'a +2 sağlar.

A.L.P. modeli: Alp, standart MEN çerçevesinin üzerine aşındırıcı seramik katmanlar içerir. Ağır, heybetli ve standart balistiklere karşı neredeyse geçilmez bir zırhtır. DAYANIM'a +3 sağlar.

Engelleyici Sistemler (Aura)

Bu gelişmiş savunma sistemleri darbeyi hafifletmez, gelen saldırının yörüngesinde veya enerji izinde anlık kesintiler yaratarak saldırıyı tamamen engeller.

Engelleyici zırhlar, bir sönümleyici zırh ile birlikte kullanılabilir, ancak başka bir engelleyici zırh türüyle birlikte giyilemez.

Vurulduğunda, giyen kişi bir **aura kurtulma zarı** atar. Sonuç, kurtulma eşiğini karşıladığında veya aştığında, yaralama geçersiz hale gelir.

Bükücü: Nadir ve kaprisli bir teknolojidir. Çarpma anında, uzay-zaman bükülür ve giyen kişinin kronotopik konumunu anlık olarak birkaç santimetre kaydırır. Aura kurtulma eşiği 4+.

Kırıcı: Titrek ışıklardan bir pus, giyen kişinin etrafındaki gerçekliği bozar. Subaylar veya zengin paralı askerler arasında en yaygın olanıdır. Aura kurtulma eşiği 5+.

Psişik Hale: Düşman psişik rezonansı engellemek için ayarlanmış noosferik bir taç. Etkisi hemen göze çarpmaz (kafatasında bir basınç, havada bir

parıltı) ama hayat kurtarıcıdır. Kovma zarına +1 sağlar.

PSİKOTEKNOLOJİ

Yıldızlı fişek: Işık yayan ve psişik enerjiyle yüklü minik altın parçacıkları dağıtan, tek kullanımlık bir el silahı. 5 cm'lik yarıçapındaki tüm dost birimler otomatik olarak moral sınamasını geçer.

Bilişsel çapa: Çevresindeki gerçekliği stabilize eden altın süperiletkenlerle donatılmış bir psikomühendislik ürünü cihaz. Kurulduğunda, 5 cm'lik yarıçapındaki tüm birimlerin kovma zarlarına +1 sağlar. Bir kez konuşlandırıldığında hareket ettirilemez.

Lâl kazığı: Lâl bölgesi oluşturmak için düzenli anti-psişik darbeler yayan, altınla aşılınmış psikoteknik bir düğüm; 5 cm'lik yarıçapındaki alanda herhangi bir psişik girişimi imkânsız hale getirir. Bir kez konuşlandırıldığında hareket ettirilemez.

Sakinleştirici: Panik, kaygı ve korkuyu azaltmak için kullanılan çeşitli ilaçların genel adı. Tek kullanımlıktır. Kullanıcı, herhangi bir sinme etkisini anında ortadan kaldırır ve savaşın geri kalanında *korku* veya *paniğe karşı* bağışıklık kazanır.

Travma sargısı: Otomatik bir biyo-köpük sıkıcıdır. Yırtılmaları kapatır ve anında pıhtılaştırıcı enjekte eder. Kullanıldığında, herhangi bir canlı

figürün 1 yarasını iyileştirebilir (sadece ÇETİN etiketine sahip figürler için geçerlidir). Bir figürün kendisi veya başka bir figür üzerinde kullanması bir tam tur sürer.

Gözel mercek: Silaha monte edilen, tetik parmağına, kola ve gözlere

uzanan çok parçalı bir hedefleme cihazıdır. Ağır bir teçhizattır ve kullanıcının koşmasını engeller. Tüm atış zarlarına +1 bonus verir.

Menzilli Silahlar

Silah	Erim	Kuvvet	Puan	Özel
Temel				
Saçma tüfeği	15	4	1.5	
Kısa namlulu Piyade Tüfeği (KPT)	25	3	1	geri itme
Standart Piyade Tüfeği (SPT)	30	3	1.5	seri
Keskin Nişancı tüfeği	40	4	1	sabit
Alevkusan	15	4	1.5	açıklamaya bakın
Aldur tüfeği	30	4	1.5	seri
Lazer tüfeği	30	3	1.5	artyakış
Plazma karabina	25	5	2	ısınma
Zihin zıpkını	50	3	2	sabit, psikonik
Araf balyozu	30	5	3	psikonik
Düşdalga projektörü	15	-	2	psikonik
Ağır				
Makinalı tüfek	40	5	3	ağır, seri
Bomba atar	40	-	3	sabit
Ağır aldur	40	5	3	sabit, seri
Lazer topu	45	5	4	sabit, artyakış
Plazma bataryası	50	7	6	sabit, ısınma

Dövüş Silahları

Silah	Erim	Kuvvet	Puan	Özel
Savaş bıçağı	-	Saldıran	0.5	
Kısa namlulu saçma tüfeği	10	4	1.5	geri tepme
Tabanca	20	3	0.5	
Aldur tabancası	20	4	1.5	seri
Lazer tabancası	20	3	1	artyakış
Plazma tabancası	20	5	2	ısınma
Hızar (motorlu süngü)	-	4	1.5	
Kılıç	-	Saldıran	1	
Balta	-	Saldıran	1	
Çekiç	-	Saldıran	1	kalkankıran
Psikon sırtığı	-	5	2	psikonik, çift el
Psikon kılıcı	-	Saldıran+1	1.5	psikonik
Psikon baltası	-	Saldıran+2	2	psikonik
Psikon eldiveni	-	5	2.5	psikonik

El Bombaları

El bombası	Erim	Kuvvet	Süre	Puan	Özel
Yaprakdöken	15	-	-	0.5	açıklamaya bakın
Boğucu	15	-	1z2 tur	1	açıklamaya bakın
Parça tesirli	15	3		1	açıklamaya bakın
Plazma	15	5		3	açıklamaya bakın
Sis	15	-	2 tur	1	açıklamaya bakın
Toksin	15	3		2	açıklamaya bakın
Virüs	15	4		2.5	açıklamaya bakın
PMP	15	-		1	açıklamaya bakın
Delici	15	6		2	açıklamaya bakın

Zırhlar

Zırh	Tür	Etki	Puan	Özel
Sönümleyici				
Flak	Hafif	+1 DAYANIM	0.5	
Örgü	Ağır	+2 DAYANIM	1	
Kabuk	Kompozit	+3 DAYANIM	1.5	
CEBE: SEL modeli	Hafif	+1 DAYANIM	1	sızdırmaz
CEBE: MEN modeli	Ağır	+2 DAYANIM	1.5	sızdırmaz
CEBE: ALP modeli	Kompozit	+3 DAYANIM	2	sızdırmaz
Kalkan	-	+1 DAYANIM	0.5	Yalnızca dövüşte etkili
Engelleyci				
Bükücü	Aura	4+ ile engeller	4	açıklamaya bakın
Kırıcı	Aura	5+ ile engeller	2	açıklamaya bakın
Psişik hale	Aura	Kovma zararına +1	0.5	açıklamaya bakın

Psikoteknoloji

Teçhizat	Tür	Etki	Puan
Yıldızlı fişek	tek kullanım	Moral sınamasını otomatikman geç (5cm yarıçap)	1
Bilişel çapa	konuslanma	Kovma zararına +1 (5cm yarıçap)	2
Lâl kazığı	konuslanma	Psişik güç kullanılamaz (5cm yarıçap)	2
Sakinleştirici	tükenir	Sinmeyi sonlandırır/korku, panik yok	0.5
Travma sargısı	tükenir	1 yara iyileştirir (sadece ÇETİN)	1
Gözel mercek	eklenti	Atış zararına +1, koşamaz	2



ZENOİD TEHDİTLERİ

Eloi

Eloi, galaksinin en eski ve en önemli bilinç sahibi ırklarından biridir ve insanlık tarafından şimdiye kadar karşılaşılanlar arasında teknolojik olarak en gelişmiş medeniyetlerden biri olarak kabul edilir. Morloklarla birlikte, **zeonobiyojik insansılar** altında sınıflandırılırlar.

Eloiler korkutucu derecede güzeldir; zarif, uzun boylu, simetrik, neredeyse tüysüz ve porselen gibi bir cilde sahiptirler ve insan standartlarına göre estetik açıdan hoşlardır. Ancak onlara uzun süre maruz kalmak, kişide kalıcı bir tedirginlik hissi yaratır. Bu, belirgin bir tür *tekinsizlik* hissi yaratır; eloileri gören insanlar, sanki canlı bir mankeni izliyormuş gibi, sıklıkla baş dönmesi, mide bulantısı veya açıklanamayan bir korku hissederler. Derinden rahatsız edici bir deneyimdir.

Eloi uygarlığı, yaygın psişik güçlere dayanmadan elde edilmiş ileri teknolojik gelişmişlikle öne çıkar. Altyapıları, tıp ve malzeme bilimleri insanlığinkileri fazlasıyla aşmaktadır, ancak toplumları psişik uygulamalar etrafında dönmemektedir. Öte yandan, psişik yetenekler sergileyen eloi bireyleri genellikle olağanüstü

güçlere sahiptir, ancak bu tür yetenekler nadir görülür ve sıkı bir şekilde kontrol edilir.

Eloiler, kıtlığın ortadan kalktığı bir yozlaşma içinde yaşarlar. Dünyaları bolluk, boş zaman ve törensel konforla doludur. Çatışma, kıtlık ve fiziksel emek o kadar dışsallaştırılmıştır (genellikle başkalarına ihale edilmiştir) ki, eloi toplumu sakin, gevşek ve galaksinin sert gerçeklerinden kopuk görünür.

Eloilerin yaşadığı veya eskiden etkisinin olduğu bilinen her sistemde, morlokların varlığına dair kanıtlara rastlanmıştır. Bunlar aktif nüfuslar ya da gezegen tabakalarının derinliklerine gömülü arkeolojik izler biçimindedir. Bu ilişkinin doğası, zenolojinin en büyük çözülmemiş sorularından biri olmaya devam etmektedir. Bazı akademisyenler, morlokların eloiler tarafından genetik olarak mühendislikle işçiler, bekçiler veya ekolojik dengeleyiciler görevlerinde tamamlayıcı bir alt tür olarak yaratıldığını savunur. Diğerleri ise, her iki ırkı da daha büyük, şimdi unutulmuş bir deneyin parçası olarak şekillendirmiş olabilecek üçüncü bir tarafın (çoğunlukla Annunkara) müdahalesini öne sürer. Son ve giderek kabul görür hale gelen bir hipotez ise, eloiler ile morlokların

ortak bir kökene sahip olduğunu, ancak daha sonra bugünkü hallerine ayrıldıklarını öne sürer.

Molei

Erkek morlok ile dişi eloi arasındaki melezlere **molei** denir, halk arasında *kırma* veya **sokur** olarak da bilinir. Bu melezler neredeyse daima kısırdır, biyolojik olarak dengesizdir ve ciddi şekil bozuklukları (orantısız uzuvlar, çarpık yüz hatları) vardır ve iğrenç görünürler.

Bu dengesizliğe ek olarak, **moleiler neredeyse her zaman**

hermafrodittir ve genellikle mantar takviyesi veya asalak bulaşımına gereksinim duymadan olağanüstü güçlü psişik yetenekler sergilerler.

Böyle bir çiftin (erkek eloi ve dişi morlok) zıttı, farklı ve hatta nadir bir başka melez tür üretir. Bu varlıklar da benzer şekilde şekil bozukluğuna sahiptir ve kısırdırlar (genellikle gelişmemiş üreme sistemleri vardır), ancak radikal olarak farklı bir psişik ifade sergilerler. **Katır** (veya *katır çevirmenler*) olarak bilinen bu varlıklar, sadece psişik varlıklarıyla Araf'tan geçişi stabilize etme konusunda doğuştan gelen bir yeteneğe sahiptir. Bir *katır*, sürekli koma durumunda tutulurken, bilinci noosferik türbülansın üzerinde uzanan bir yorumlayıcı çapa görevi gören, yaşayan bir araf motoru olarak işlev görür. Bu bilgili savant katırlar, bedenleri iflas edene kadar

hizmet ederler. Bu çevirim yöntemi, insan aracılı süreçlerden daha maliyetlidir, daha fazla miktarda altın ve çok daha yüksek yıpranma oranları gerektirir.

Zenopsikoloji

Eloilerin doğal olmayan hareket kalıpları **paniğe** neden olabilir. Erat sınıfı bir insan (gökmenler hariç) bir eloinin 10 cm yakınında bulunuyorsa, moral sınamasından geçmelidir. Başarısız olursa, o turda hareket edemez. Diğer eylemleri yine de gerçekleştirebilir.

Ordu Yapısı

Eloi ordusu, diğer türlerle savaşmamaları, bunun yerine teknolojiyi kullanarak *güç uygulamayı* tercih etmeleri bakımından benzersiz bir yapıya sahiptir. Eloi birlikleri genel olarak *otomatonlar* ve *helotlardan* oluşur. **Otomaton** olarak bilinen otonom savaş robotları, eloilere benzeyen, yüz­süz, porselen gibi güzel savaş robotlarıdır. **Helotlar** ise insan ve morlok köle savaşçılardır. Eloiler savaş alanında nadir görülür ve çoğunlukla komuta sınıfı olarak görev yaparlar.

Helyoglifler

Eloi kuvvetlerinin seçkin birimleri olan **estet militanlar**, galaksideki güneş imlerinden toplanan helyoglifler (güneş oytuları) ile süslenmiş altın zırhlar

kuşanmışlardır. Her estet zırhı militana benzersiz bir güç sağlar. Bu güç, bir zar atıp aşağıdaki tabloya bakarak bu gücü rastgele belirlenir.

z6	Helyoglif
1	Nişan
2	Savuşturma
3	Silahsızlandırma
4	Ezme
5	Vurma
6	Savunma

Bir helyoglif 5 puan değerindedir.

Nişan: Estetlerin atış zarlarına +1 verir.

Savuşturma: Kullanıldığında düşmanı tek bir göğüs göğse dövüş zarını yeniden atmaya zorlar.

Silahsızlandırma: Göğüs göğse dövüşü kazandığında, estet düşmanı yaralamak yerine silahsızlandırmayı seçebilir. Bu, düşmanı yaralamaz, ancak düşman figürünün göğüs göğse dövüşte kullandığı silahı kaybetmesine neden olur. Silah yok edilir ve artık kullanılamaz.

Ezme: Estetlerin göğüs göğse dövüş atışlarına +1 verir.

Vurma: Bir estet göğüs göğse dövüşte iki isabetli vuruş yaparsa, bir vuruştan vazgeçip diğerine +1 KUV bonusu alabilir.

Savunma: Estet o tur için kendi göğüs göğse dövüş saldırılarından vazgeçer ve kendisine yönelik eşit

sayıda dövüş saldırısını iptal eder. Estet tarafından iptal edilmeyen tüm saldırılar normal şekilde gerçekleştirilir.

Ateş Düzeltme

Eloi otomatonları, kestirimci hedefleme ve gerçek zamanlı mermi yolu ayarlamaları kullanır.

Bir eloi otomatonu bir atış yapar ve hedefi vuramazsa, **aynı hedefe karşı hemen bir ek atış yapılabilir.**

İlk atış zarı 1 gelirse, atış düzeltilemeyecek kadar isabetsizdir ve ek atış yapılamaz.

Düzeltilme atışı hiçbir zaman düzeltilemez.

TEÇHİZAT

Aşağıda, eloilerin kullandığı en yaygın silahlar verilmiştir. Bunları mevcut eloi profilleriyle birleştirebilir veya sıfırdan kendi profillerinizi oluşturabilirsiniz.

Menzilli Silahlar

Foton tüfeği: Estet militanların standart silahıdır. Hassas dikensi mühimmat (iğne, diken vb.) ateşlemek için kalibre edilmiştir. Tüfek, birlikleri değil bireyleri vurmak için ayarlanmıştır.

Foton makinesi: Yüksek menzilli hassas ateş için tasarlanmış uzun namlulu bir diken hızlandırıcısı. Foton makinesi, mükemmel zamanlanmış tek bir iğne atar.

Foton balista: Sürekli mikro mühimmat atışı sağlayabilen, otomaton üzerine monte edilmiş bir iğne aksamı.

Füzyon tüfeği: Kesintisiz ve incecik bir güneş enerjisi ışını yayar. Patlamak yerine keser ve yarayı anında dağlar.

Füzyon bozucu: Sağlamlığı feda ederek yıkıcı bir termal güç ortaya çıkaran aşırı yüklü bir füzyon silahıdır.

Füzyon zıpkın aksamı: Otomatlara veya mevzilere monte edilmiş, savaş alanında ölümcül ateş hatları oluşturabilen ağır bir füzyon bataryasıdır.

Rezonans projektörü: Bozulmuş havadan oluşan şeffaf bir küre ateşler. Çarpma anında küre çöker ve organları parçalayan ve zırh plakalarını içten dışa çatlatan bir vakum patlaması oluşturur. Su altında çalan dev bir çanı andıran ses çıkarır.

Patlama: İlk hedef vurulursa, patlamanın etkisi yayıldıkça 5 cm içindeki tüm figürler de otomatik olarak vurulur. Siperleri yok sayar.

Rezonans kesici: Yere yoğun bir yerçekimi kuvveti "çizgisi" yansıtan bir dehşet silahı. Toprağı yarar ve yoluna çıkan her şeyi ezer.

Rezonans kuşatma projektörü: Tahkimatları yıkmak ve alanı ele

geçirmek için tasarlanmış devasa bir harmonik yayıcı. Etkisi altında duvarlar titrer, siperler işe yaramaz hale gelir ve savaş alanı geri çekilir gibi görünür.

Yıkım: Araçlara, yapılara ve barikatlara iki kat hasar verir.

Dövüş Silahları

İğne tabancası: Tutarlı foton iğneleri ateşleyen kompakt bir iğne yayıcı. Namlu ağzında parlama veya ses yoktur, sadece yaşam fonksiyonlarının anında durması vardır.

Füzyon tabancası: Yakın mesafeden yoğun termal patlamalar sağlayan minyatür bir füzyon projektörü.

Rezonans tabancası: Dengeyi, sinir tepkilerini ve uzamsal farkındalığı bozan kompakt bir harmonik yayıcı.

Bardiş: Düşmanları belirli bir mesafede tutmak için tasarlanmış, uzun, tek kenarlı bir sııklı silah.

Oytu kılıcı: Savaşta kullanıcının hareketlerini düzenleyen aktif helyogliflerin kazındığı tören kılıcı. Bir estet militanın elinde, bu silah gizli doktrinin bir uzantısı haline gelir.

Oytu güzü: Gliflerle çalışan darbe düğümleri ile donatılmış ağır bir dövüş silahı.

Dalgır pençe: Yerel kronotopla senkronizasyonu kısmen bozan kısa, istikrarsız bir silah.

Lâl dirgeni: Karşı frekansla uğultu çıkaran üç uçlu bir silah.

Bozum: Saldırırken, bu silah koruyucu auranın etkilerini yok sayar.

Başkesen: Aşırı ısınmış termal kenarı olan, iki elle kullanılan devasa, kavisli bir kılıç.

ZIRHLAR & AURALAR

İnsanların zırhlarından farklı olarak, eloi zırhları tören kıyafetleri gibi görünmek üzere tasarlanmıştır; ipek, seramik ve altın, aşılmaz moleküler yoğunluğu gizler.

Burada listelenen zırh ve auralar yalnızca eloiler tarafından (ve bazen helotlar tarafından) kullanılır.

Otomatonlar dahili zırha sahiptir.

Sönümleyici Zırhlar

Sönümleyiciler, isabeti önlemez; bunun yerine, gücü dağıtarak, çarpma anında malzemeyi aşındırarak veya kompozit katmanlar oluşturarak gelen darbenin öldürücülüğünü azaltır. Ucuz ve güvenilir oldukları, ayrıca enerji gerektirmedikleri için yaygın olarak kullanılırlar. **Aynı anda yalnızca bir sönümleyici zırh giyilebilir.**

Kayış: Darbeyi dağıtmak ve şiddetini hayati sistemlerden uzaklaştırmak

için tasarlanmış, katmanlı kompozitlerden oluşan hafif bir kemer kafes. DAYANIM'a +1 sağlar.

Harmani: Vücut üzerine giyilen, ergiyen kaplama ve enerji dağıtıcı katmanlardan oluşan yoğun bir kabuk. DAYANIM'a +2 sağlar.

Panopli: Farklı sönümleyici teknolojileri tek bir tutarlı çerçevede içinde birleştiren entegre bir zırh sistemi. DAYANIM'a +3 sağlar.

Engelleyici Sistemler (Aura)

Bu gelişmiş savunma sistemleri darbeyi hafifletmez, gelen saldırının yörüngesinde veya enerji izinde anlık kesintiler yaratarak saldırıyı tamamen engeller.

Engelleyici zırhlar, bir sönümleyici zırh ile birlikte kullanılabilir, ancak başka bir engelleyici zırh türüyle birlikte giyilemez.

Vurulduğunda, giyen kişi bir **aura kurtulma zarı** atar. Sonuç, kurtulma eşiğini karşıladığında veya aştığında, yaralama geçersiz hale gelir.

Oytu haresi: Zırha gömülü aktif helyoglif dizileri tarafından üretilen kalıcı bir psikonik alan. Hare, gelen saldırıları anlık olarak bozar ve aksi takdirde isabet edecek olan vuruşları geçersiz kılar. Aura kurtulma eşiği 5+.

Oytu tılsımı: Genellikle göz veya geometrik yıldız şeklinde olan, kolye büyüklüğünde küçük bir jeneratör. Kovma zarlarına +1 bonus sağlar.

Menzilli Silahlar

Silah	Erim	Kuvvet	Puan	Özel
Temel				
Foton tüfeği	40	4	1	
Füzyon tüfeği	30	5	3	artyakış
Rezonans projektörü	35	3	1.5	patlama
Foton makinesi	45	5	2.5	sabit
Füzyon bozucu	20	7	4	ısınma, sabit
Rezonans kesici	30	-	0.5	çift el
Ağır				
Foton balista	50	5	3.5	seri, sabit
Füzyon zıpkın aksamı	60	8	9	sabit, artyakış
Rezonans kuşatma projektörü	45	7	6	sabit, ağır, yıkım

Dövüş Silahları

Silah	Erim	Kuvvet	Puan	Özel
Pala/bıçak	-	Saldıran	0.5	
İğne tabancası	20	3	0.5	
Füzyon tabancası	15	4	1	
Rezonans tabancası	15	3	1	geri itme
Bardiş	-	Saldıran	2	psikonik
Oytu kılıcı	-	Saldıran +1	2	psikonik
Oytu gürzü	-	Saldıran +2	3	psikonik
Dalgır pençe	-	Saldıran	1	kalkankıran
Lâl dirgeni	-	Saldıran	1.5	bozum
Başkesen	-	Saldıran +2	1	çift el

Zırhlar

Zırh	Tür	Etki	Puan	Özel
Sönümleyici				
Kayış	Hafif	+1 DAYANIM	0.5	
Harmani	Ağır	+2 DAYANIM	1	
Panopli	Kompozit	+3 DAYANIM	1.5	
Kalkan	-	+1 DAYANIM	0.5	Yalnızca dövüşte etkili
Engelleyici				
Oytu haresi	Aura	5+ ile engeller	2	açıklamaya bakın
Oytu tılsımı	Aura	Kovma zarına +1	0.5	açıklamaya bakın

ELOİ

Komuta	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Paragon	8	2+	z6+2	z3+2	z3+2 (+2)	10	SALDIRGAN (z3) ÇETİN (z3)	37.5
Pala, oytu güzü, iğne tabancası Oytu haresi (5+), Kayış								86.25
Harmost	8	3+	z6+1	z3+2	z3+2 (+2)	9	PSİ (D3)	
Pala, bardış, füzyon tabancası, rezonans tabancası Oytu haresi (5+), Kayış								
Seçkin	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Estet Militan	8	2+	5	4	3 (+1)	8	GLİF SALDIRGAN (2)	37.5
Pala, oytu kılıcı, iğne tabancası, foton tüfeği Kayış								
Psiark	8	4+	4	3	3 (+1)	8	PSİ (1) SALDIRGAN (2)	38
Pala, Lal dirgeni, rezonans tabancası, füzyon tüfeği Oytu tılsımı, Kayış								
Erat	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Bekçi, OSR	10	3+	4	3	3	9		8.75
Pala, iğne tabancası, foton tüfeği								
Gözcü, OSR	10	4+	3	3	3	9	İZCİ	13
Pala, rezonans tabancası, foton makinesi								
Preator, OSR	10	3+	4	3	3	9	SIÇRAK	17.75
Pala, dalgır pençe, iğne tabancası, foton tüfeği								
Ananke, OSR	10	4+	5	4	4	9	ÇETİN (2)	24.75
Pala, iğne tabancası, füzyon bozucu								
Özel / Destek	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Helot, insan	8	4+	3	3	3	6		7.25
Pala, rezonans tabancası, foton tüfeği Kalkan (+1)								
Helot, morlok	8	4+	3	3	4	6		8.75
Pala, iğne tabancası, füzyon tüfeği Kalkan (+1)								
Molei	6	5+	3	3	3	6	PSİ (3)	75.5
Pala, lâl dirgeni, füzyon tabancası, Oytu aurası (5+), Oytu tılsımı								



Bir eloi dişisini kaçıran
bir morlok.

Morloklar

Eloilerin zıttı (veya simbiyotik yarısı) olarak tanımlanan morloklar, galaksideki insansı ırklar arasında kabul edilir. Ağırlıklı olarak yeraltında yaşayan bir hominid türü olan morloklar fiziksel olarak sağlam, geniş uzuvlu ve güçlü bir yapıya sahiptir. Vücutları kısmen kaba tüylerle kaplıdır ve fizyolojileri düşük ışık ve kapalı ortamlara iyi uyum sağlamıştır.

Güneş ışığına çok az maruz kalan veya hiç maruz kalmayan gezegen yüzeylerinin altında sayısız nesiller geçirdikten sonra, birçok morlok **soluk veya yarı saydam denebilecek, donuk griden kireç beyaza kadar değişen bir cilt rengi** edinmiştir. Gözleri genellikle kırmızı veya kehribar rengindedir ve loş ışığa karşı oldukça duyarlıdır, saçları ise lepiska veya soluk tonlardadır. Duruşları ve kaba kuvvetleri ile arkaik hominidlere benzerler ve ağır işlere ve kapalı alanlara çok uygun maymun benzeri bir vücut yapısına sahiptirler.

Morlok uygarlığı neredeyse tamamen yeraltındadır. Yerleşim yerleri, yüzeyin derinliklerinde, eloi şehirlerinin ve unutulmuş tesislerin altındaki kaya tabanında bal peteği gibi yayılmıştır. En sık, **kadim görünen makineleri**, orijinal tasarımlarını artık tam olarak anlamadıkları devasa motorları,

kanalları ve basınç sistemlerini, çalıştırırken, onarırken ve bakımını yaparken rastlanırlar. Bu cihazların morloklar tarafından mı yapıldığı, eloilerden miras mı kaldığı, yoksa daha eski bir uygarlığın kalıntıları mı olduğu hala belirsizdir.

Morloklar, **makinelere ve altyapıya, özellikle de çevrenin kontrolü ile ilgili sistemlere doğal bir yakınlık gösterirler**. Sık sık, eloi dünyalarını yaşanabilir kılan jeotermal bacaları, atmosferik temizleyicileri, yerçekimi çapalarını ve yapısal destekleri bakımını yaparken görülürler. Muhtemelen, morlokların emeği olmasaydı, birçok eloi şehri işlevini yitirmiş olurdu.

Ayrıca, galakside, çağdaş eloi varlığından izole edilmiş, **ayrılıkçı morlok medeniyetlerinin** var olduğu bilinmektedir. Bu toplumların, eloilerin yenilgi, çöküş veya kasıtlı çekilme dönemlerinde terk edilmiş eski işçi nüfusundan geldiğine inanılmaktadır. Bu tür morlok bölgeleri genellikle farklı kültürel uygulamalar ve teknolojik uyarlamalar sergilerler, orijinal amaçları artık hatırlanmayan, ancak ritüelleştirilmiş bakım ve geçmişten kalma tekniklerle işlevini sürdüren makineleri muhafaza ederler.

Morloklar, büyük ölçüde **mikolojik güçlendirmeye** güvenmektedir. Gezegenin kabuğunun derinliklerinde, sporları ve özleri fizyolojiyi ve bilişi derinden

değiştiren nadir psikotropik mantarlar yetiştirmektedirler. Morloklar, bu mantarları yiyerek veya doğrudan bedenlerine enjekte ederek histerik güç durumları yaratabilir, ağrılarını bastırabilir ve hatta kaba, dengesiz psişik fenomenler ortaya çıkarabilirler.

Ancak morlokların en güçlü psişik yetenek kaynağı mantarlar değil, eloi ile melezleştirilerek üretilen melez yavrular olan **moleilerdir**. Bu şekil bozuk varlıklar, morlockların teknolojinin sistemlerinde canlı psişik yükselticiler, ritüel odak noktaları veya biyolojik bileşenler olarak işlev görürler.

Bazı gelişmiş morlok makineleri, özellikle çok eski olanlar, altın ve bakımdan daha fazlasını gerektirir.

Kurban beklerler. Bu gibi durumlarda, yeni doğanlar doğrudan makinelere verilir, psişik varlıkları bedenleriyle birlikte tüketilerek uykuda olan sistemleri sürdürür veya uyandırır. Morlok kaynakları bu uygulamayı sadece bir gereklilik olarak tanımlar: tüm dünyaların dayandığı yapıları korumak için gerekli olan acımasız bir işlem.

Zenopsikoloji

Morloklar, eloilerle savaşırken **cinnet** geçirirler. Bu, morlok figürlerinin kendinden geçip bir öfkeyle dolmasına neden olur.

Bir eloi figürü, düşman bir morlok figürünün 10 cm yakınına geldiğinde, morlok iki zar atıp toplamını MORAL değeriyle kıyaslayarak bir moral sınavından geçmelidir. Toplam, MORAL değerinden yüksekse, morlok eloi figüre hücum etmelidir.

Hedefler arasında seçim yapma imkânı varsa, mümkün olduğunda her zaman eloi'yi seçer.

Göğüs göğse dövüşü kazandıktan sonra, bir morlok figürü her zaman kaybeden eloi'ye doğru ilerlemelidir. Cinnet halindeki figürler asla bozguna uğramaz. (isteğe bağlı bozgun kuralını kullanıyorsanız).

Cüsse Baskısı

Morlok savaş sanatı, hassasiyetten çok, güce ve amansız bir ilerleme baskısına dayanır.

Bir morlok figürünün dahil olduğu bir göğüs göğse dövüşü çözümlerken, dövüş berabere kalırsa, morlok dövüşü kazanmış sayılır ancak sadece düşmanı geri püskürtür.

Düşman birimi, morlok dövüşü kazanmış gibi tam olarak **4 cm geri püskürtülür**. Dövüşü kazanmanın başka hiçbir etkisi uygulanmaz.

TEÇHİZAT

Aşağıda morloklar tarafından kullanılan en yaygın silahlar verilmiştir. Bunları mevcut morlok profilleriyle birleştirebilir veya

sıfırdan kendi profillerinizi oluşturabilirsiniz.

Menzilli Silahlar

Foton: Eloj tasarımlarından elde edilen, üstünkörü bakımı yapılan foton yayıcı.

Fujon: Madencilik malzemelerinden bir araya getirilmiş, dengesiz bir füzyon projektörü.

Civaton: Ağır endüstriyel cıvatalar ateşleyen, gazla çalışan bir fırlatıcı. Silah, hassasiyetten çok ham penetrasyona dayanır.

Kazık tabancası: Başlangıçta uzay gemisi gövdelerini perçinlemek için kullanılan kazık tabancası, yüksek hızda aşırı ısınmış kazıklar ateşler.

Hidra: Çalkılanan bir sırt tankına bağlı, yüksek basınçlı bir yıkama hortumu. Aslında ana kayalarındaki gevşek çakılları yıkamak için kullanılan bu silah, savaşta basınçlı, gri bir su seli salar.

Sismik Pompa: Kaya çatlaklarını kırmak için tasarlanmış yönsel bir ses yayıcı. Savaş alanında, titreşimli şok dalgaları patlama yarıçapı içindeki hedeflerin yönünü şaşırtır ve parçalar.

Cüruf zıpkını: Muharebe için yeniden tasarlanmış sürekli ışınli bir füzyon feneri. Zırhı ve araziye keser, ışının değdiği her yerde erimiş izler bırakır.

Delgeç: Yakın muharebe için uyarlanmış, vücuda dayanan ve kısa, şiddetli patlamalarla ileriye doğru itilen kompakt bir hava basınçlı matkap.

Dövüş Silahları

Kürek: Ezici bir dövüş silahı güçlendirilmiş bir kazı aleti.

Çekiç: Taş kırmak ve metal çakmak için tasarlanmış ağır endüstriyel çekiç.

Çivi tabancası: Öldürücü bir şiddetle çelik çiviler ateşleyen, yakın mesafe endüstriyel bağlantı aracı.

Havali kazma: Tek elle kullanılan, temas halinde ritmik olarak vuran, gazla çalışan kazma. Her darbe hedefte daha derine nüfuz eder ve tekrarlarla direnci aşar.

Kaya matkabı: Endüstriyel kesme başlıkları ile donatılmış ağır döner matkap.

Ayaklı matkap: Çalışırken kullanıcıyı ileriye doğru iten, destekli bir delme ünitesi. Morlok, durdurulamaz bir şekilde ilerler ve matkabı acımasız bir basınçla düşmanın böğrüne çakar.

Devdeler: Derin çekirdek kazıları için tasarlanmış, iki elle kullanılan devasa bir delme makinesi.

Yutak: (Konkasör) Eskiden cevherin mukavemetini test etmek için kullanılan, motorlu endüstriyel kısıkaçlar. Savaşta, uzuvları

parçalamak veya gövdeyi tamamen ezmek için yeterli basınçla kapanırlar.

Elmas testere: Endüstriyel elmaslarla kenarları keskinleştirilmiş motorlu kesme bıçağı. Keserken cayırdar, zırhı ve eti kıvılcımlar ve kan püskürterek parçalar.

İnsanlarınkinden farklı olarak, eloi zırhları tören kıyafetleri gibi görünmek üzere tasarlanmıştır; ipek, seramik ve altın, geçilmez moleküler yoğunluğu gizler.

Burada listelenen zırhlar ve alanlar sadece eloiler tarafından (ve bazen helotlar tarafından) kullanılır. Otomatonlar dahili zırhlara sahiptir.

Zırhlar

Sönümleyiciler, isabeti önlemez; bunun yerine, gücü dağıtarak, çarpma anında malzemeyi aşındırarak veya kompozit katmanlar oluşturarak gelen darbenin öldürücülüğünü azaltır. Ucuz ve güvenilir oldukları, ayrıca enerji gerektirmedikleri için yaygın olarak kullanılırlar. **Aynı anda yalnızca bir sönümleyici zırh giyilebilir.**

Hurda plaka: Kaynaklanmış endüstriyel artıkları, basınç panelleri ve kurtarılmış makinelerden yapılan doğaçlama zırh.

Gövde plakası: Uzun gemisi veya tesislerin kaplamasının kalın levhaları, doğrudan vücuda veya kayış takımına cıvatalanır. Ezici kuvvetlere dayanacak şekilde tasarlanmış olup, incelikten ziyade kütlesi sayesinde darbeleri savuşturur.

Derin Sondaj Kıyafeti (DSK): Derin kazı ve düşmanca ortamlar için tasarlanmış, güçlendirilmiş madencilik giysisi. Sızdırmaz eklemler ve basınç astarları, giysiyi giyen kişiyi toksinlerden, vakumdan ve hidrolik geri tepmeden korur.

Basınç Kapısı: Bölme veya patlama kapısının yeniden tasarlanmış bir bölümü, kalkan olarak taşınır. Göğüs göğse dövüşte, engelleme ve vurma konusunda eşit derecede etkili olmakla birlikte, menzilli saldırılarda işe yaramaz.

Menzilli Silahlar

Silah	Erim	Kuvvet	Puan	Özel
Temel				
Foton	25	4	1	
Fujon	20	5	3	artyakış
Civaton	20	4	1	
Kazık silahı	25	4	1	sabit, geri tepme
Hidra	20	-	1.5	seri, geri tepme
Sismik pompa	25	4	1.5	patlama
Ağır				
Cüruf zıpkını	20	7	5	artyakış, ağır
Delgeç	15	6	2.5	sabit, geri tepme

Dövüş Silahları

Silah	Erim	Kuvvet	Puan	Özel
Kürek		Saldıran	0.5	
Çekiç	-	Saldıran +1	0.5	
Çivi tabancası	10	3	0.5	
Havali kazma	-	Saldıran +1	1	
Kaya matkabı	-	Saldıran +2	1.5	
Ayaklı matkap	-	Saldıran +3	1.5	ağır
Devdeler	-	Saldıran +3	1	ağır, çift el
Yutak	-	Saldıran +4	2.5	ağır, çift el
Elmas testere	-	Saldıran +2	2	kalkankıran

Zırhlar

Zırh	Tür	Etki	Puan	Özel
Sönümleyici				
Hurda plaka	Hafif	+1 DAYANIM	0.5	
Gövde plakası	Ağır	+2 DAYANIM	1	
Derin sondaj kıyafeti	Hafif	+1 DAYANIM	1.5	sızdırmaz
Basınç kapısı (kalkan)	-	+1 DAYANIM	0.5	Yalnızca dövüşte etkili

MORLOK

Komuta	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Nezaretçi Bıçak, elmas testere, ayaklı matkap, fujon, Gövde plakası	8	3+	6	4	5 (+2)	9	SALDIRGAN (3) ÇETİN (3)	92.25
Postabaşı Bıçak, havaı kazma, kaya matkabı, kazık silahı Gövde plakası	8	3+	5	4	5 (+2)	9	SALDIRGAN (2) ÇETİN (2)	42
Seçkin	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Kalfa Bıçak, çivi tabancası, yutak, foton Gövde plakası	8	4+	5	4	4 (+2)	8	SALDIRGAN (2)	24.75
Kolbaşı Bıçak, devdeler, kazık silahı Gövde plakası	8	4+	4	4	4 (+2)	8	SALDIRGAN (2)	22.25
Ustabaşı Bıçak, kaya matkabı, civaton Hurda plaka	8	4+	4	5	4	8		11.75
Erat	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Kırıcı Kürek, çekiç, foton, Gövde plakası	8	4+	3	3	4(+2)	7		8.5
Patlatman Kürek, havaı kazma, hidra DDS, Shield (+1)	8	4+	4	3	4 (+1)	7		11
Perçinci Kürek, foton, kaya matkabı Gövde plakası	8	4+	3	4	4 (+2)	7		10.5
Tamirci Bıçak, çekiç, sismik pompa Hurda plaka	8	5+	3	3	4 (+1)	7		8.25
Çırak Kürek, foton, Hurda plaka	8	5+	3	3	3 (+1)	6		6
Yamak Kürek, kaya matkabı, foton Basınç kapısı (+1)	8	5+	3	3	3	6	izci	11
Özel / Destek	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Boz Bıçak, foton Hurda plaka	6	4+	3	3	3 (+1)	6		5.25
Molei Bıçak, elmas testere, çivi tabancası	6	5+	3	3	3	6	PSİ (3)	73

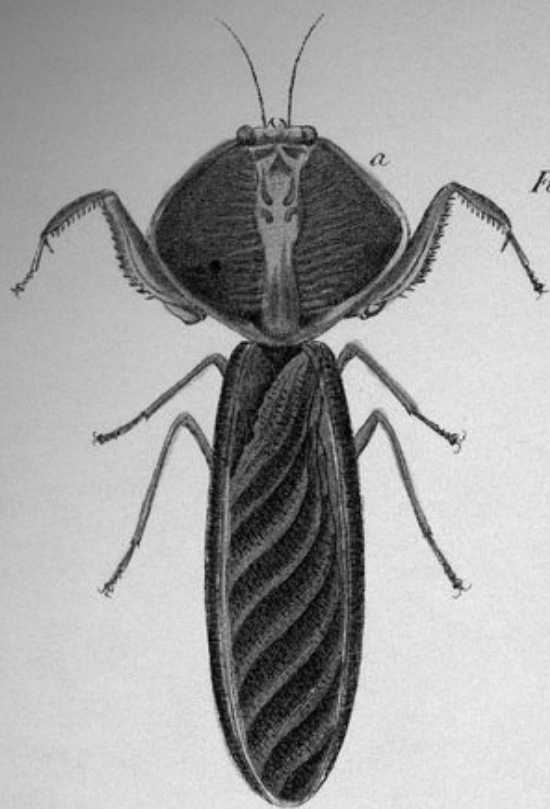


Fig. 1.

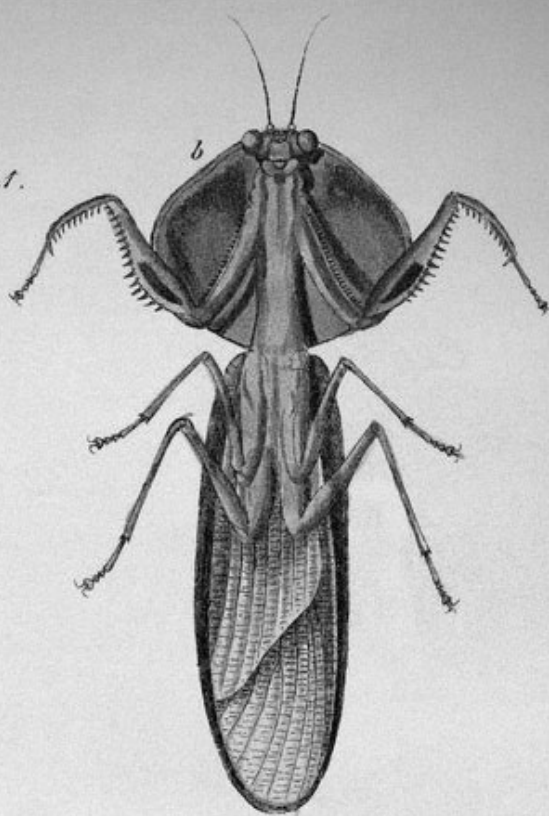


Fig. 7.



Fig. 6.



Fig. 5.



Fig. 2.

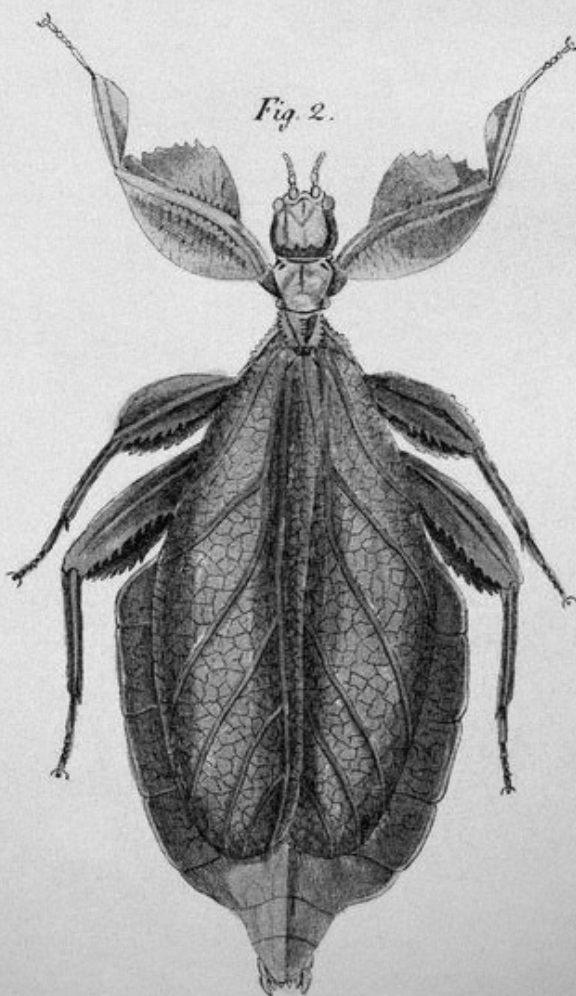
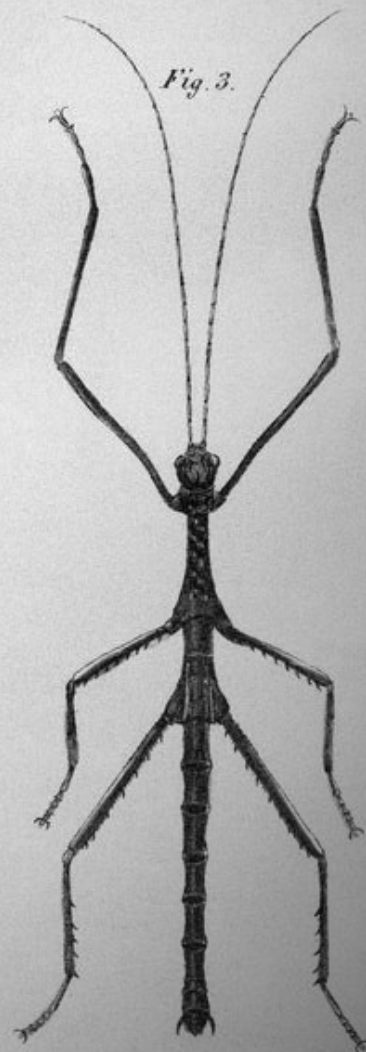
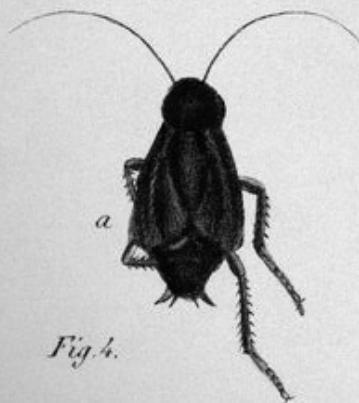


Fig. 3.



a

Fig. 4.



b



Entomon

İnsanlığın entomonlar olarak bilinen türle ilk teyit edilmiş teması dördüncü bin yıla kadar uzanır.

Entomonlar, hiper-uyumlu, böcek benzeri tümtoplumsal zenoid bir türdür; görünüşleri ve davranışları o kadar yabancıdır ki, zenobiyologlar ve zenoarkeologlar hâlâ bunların doğal evrimle mi ortaya çıktıklarını yoksa aslında Annunkara tarafından tasarlanıp ayrılırken terk edilen vahşi bir biyolojik silah mı olduklarını tartışmaktadırlar.

Şu anda birçok sistemde rastlansa da, gerçek kökenleri hala bilinmemektedir.

Alt türleri arasında **koleopteronlar**, **dipteronlar**, **odonatonlar**, **hemipteronlar**, **izopteronlar**, **lepidopteronlar**, **melittonlar**, **mirmekonlar**, **ortopteronlar**, **trikopteronlar** ve **vesponlar** bulunur.

Entomonlar geleneksel anlamda biyolojik bir tür değildir; her biri bir sürünün ortak bilincinin özel bir ifadesi olan uyarlanabilir formların bir devamı olarak var olurlar. Yüksek frekanslı feromonlar ve cırlamalar ile iletişim kurarlar. Bu sesler, standart (tıbbi müdahaleyle güçlendirilmemiş) insanlarda mide bulantısı, baş dönmesi ve baş ağrısına neden olur.

Bilinen tüm entomon türleri ölçülebilir psişik aktivite gösterir. Çoğu bilim insanı, her sürünün, tüm

üyelerin tek bir dağıtılmış zekanın uzantıları olarak hareket ettiği, **egregor** olarak bilinen kalıcı bir noosferik bağlantı sürdürdüğüne inanır.

Entomonların savaşa yaklaşımı tamamen biyolojiktir. Bu nedenle 'teknolojileri' de tamamen organik; asit keseleri, elmas sertliğinde kabuklar, monomoleküler pençeler, nörotoksik zehirler, psişik çılgınlıklar ve diğer rahatsız edici evrimsel çözümler. **Bazı alt türler antropofaji sergiler.**

İlkel görünümüne rağmen, entomonlar akılsız değildir. Egregorları, hızlı öğrenme, uyarlanabilir pusu taktikleri, ve sınırlı ama inkar edilemez bir stratejik öngörü sağlar.

Zenobiyoloji literatürünün çoğu, olgun entomon sürülerinin **stratejik düzeyde bir zenoid tehdit** olarak sınıflandırır ve ekolojik bir dayanak noktası kurmalarına izin verilirse, hazırlıksız insan kolonilerini birkaç gün içinde ezip geçebileceklerini belirtir.

Entomonlar uzay yolculuğu teknolojisi geliştirmemiş olsalar da buna ihtiyaçları yoktur. Parazitik dayanıklılıkları, geniş zaman dilimlerinde konakçıları istila etmelerine ve çevre koşulları ortaya çıkma ve fetih için elverişli hale gelene kadar diğer organizmalar

içinde uykuda kalarak hayatta kalmalarına olanak tanır.

Kitinsanlar, entomon parazitizmiyle geri dönüşü olmayan bir şekilde dönüşen türlerin en iyi bilinen örnekleri arasındadır.

Zenopsikoloji

Entomonlar çoğu insanda ilkel bir **dehşet** uyandırır. Erat sınıf bir insan figürü (gökmenler hariç) ilk kez bir entomonun 10 cm yakınına geldiğinde, bir dehşet sınaması yapılmalıdır: 2z6 atın; sonuç, figürün MORAL'ne eşit veya daha düşükse, korkusunu yenerek savaşın geri kalanında korkuya karşı bağışıklık kazanır. Sonuç daha yüksekse, figür savaşın geri kalanında **dehşete** **kapılır**.

Dehşete kapılmış bir figür, bir entomon tarafından saldırıya uğradığında (moral sınamasını geçmedikçe) otomatik olarak tam hareket hızıyla geri çekilir ve bir entomon 10 cm mesafedeyken tüm saldırı zarlarında -1 ceza alır.

Egregor

Sürünün komuta figürü hayatta olduğu sürece, komutanın 20 cm yakınındaki tüm entomonlar sinme kaynaklı moral sınamalarını otomatikman geçer. Komutan öldürülürse, kalan tüm entomon figürleri hemen bir moral sınamasından geçmelidir. Bu moral sınamasını geçemeyen figürler

sabitlenir ve MORAL değerleri savaşın geri kalanında kalıcı olarak 1 azalır.

Biyomorf

Entomonların alışılmadık ve sürekli uyum sağlayan evrim modelleri, daha düşük seviyeli yaratıkların farklı kategorilere ayrılmasını sağlarken, daha yüksek seviyeli yaratıklar daha bireysel düzeyde mutasyonlara maruz kalır. Komuta sınıfı figürler, aşağıdaki listeden bir mutasyona sahip olabilir:

z6	Biyomorf	Puan
1	Asidik kan	5
2	Psişik ustura	5
3	Dış iskelet	5
4	İyileşme	5
5	Devasa	5
6	Göz perdesi	5

Asidik kan: Yaratık, ölümünde bile düşmanca davranacak şekilde evrimleşmiştir. Bu figür göğüs göğse dövüşte öldürüldüğünde, kaide teması halinde olan tüm düşman figürleri otomatik olarak KUV 3 şiddetinde bir darbe alır.

Psişik ustura: Yaratık rahatsız edici bir psişik dalga yayar. Bu figür hayatta olduğu sürece, 10 cm içindeki tüm entomon olmayan düşman figürlerinin MORAL değeri 1 azalır.

Dış iskelet: Sertleşmiş kitinli bir zırh, yaratığın tüm vücudunu kaplar. DAYANIM'a +1.

İyileşme: Yaratık, en ölümcül saldırılardan bile sağ çıkacak şekilde evrimleşmiştir. Her turun başında bir zar atın. 6 gelirse, aldığı 1 yara iyileşir.

Devasa: Yaratık o kadar büyüktür ki, her zaman yüksek bir yerden saldırır gibi saldırır. Saldırı zararına +1 alır. Ayrıca kendisine karşı yapılan menzilli saldırılarda, saldıran figür zararına+1 bonus alır.

Göz perdesi: Yaratığın, görüşünü iyileştiren, büyüteçli ikincil bir şeffaf göz kapağı vardır. Atış zararına +1.

ENTOMON BİYOSİLAHLARI

Aşağıda, entomonlar tarafından kullanılan en yaygın biyosilahlar verilmiştir. Bunları mevcut entomon profilleriyle birleştirerek yeni alt türler oluşturabilir veya sıfırdan kendi türlerinizi yaratabilirsiniz.

Menzilli Biyomorflar

Örü memesi: Ağız içinde bulunan, yüksek gerilimli protein zincirini sentezleyen ve fırlatan şişkin bir organ. Bu yapışkan ağ, hava ile temas ettiğinde anında sertleşir. Hedefi yaralamaz, ancak hedefin bir sonraki hareketini yarı yarıya azaltır.

Dalağan: Entomonun kitin plakalarını titreştirerek fırlatabileceği dikenli, tahriş edici kıl yamaları.

Püskürtücü: Yüksek asitli, yapışkan bir sıvıyı basınçlı bir şekilde püskürtebilen kaslı bir valf.

Cırıldak: Bacaklarda veya kanatlarda bulunan taraksı yapılar, hipersonik hızlarda birbirine sürtündüğünde, kafa karıştırıcı bir psikoakustik bir cırıltı çıkarır. Hedef, moral sınamasından geçmelidir, aks itakdirde turun geri kalanında kafası karışır (başka hiçbir eylemde bulunamaz).

Pigidyal püskürtücü: Uçucu hidrokinonlar içeren özel bir karın bezi. Püskürtüldüğünde, kimyasallar ekzotermik tepkimeye girerek kaynar sıvı ateş püskürtür.

Tükürücü: Entomonun bezlerinde sentezlenen nörotoksik zehri tükürmesini sağlayan bir organ.

Dövüş Biyomorfları

Pençe: Tek moleküler bir uçla biten, büyük, kavisli, kitinli bir uzantı.

Kıskaç: Ağır, ezici kıskaç benzeri uzantılar, genellikle karın bölgesinin arkasında veya ön bacaklarda bulunur.

İğne: Nekrotik zehir vermek için kullanılan geri çekilebilir, hipodermik mızrak.

Hortum: Sindirim enzimlerini enjekte eden, hedefin içini tüketmek için sıvılaştıran iğne benzeri beslenme tüpü.

Yırtıcı Bacak: Avını yakalamak için tasarlanmış, katlanabilir, sivri ön bacaklar.

Çenek: Hidrolik kas keseleriyle çalışan devasa, tırtıklı çeneler.

Not: Entomonların farklı alt türleri için çeşitli kombinasyonlar oluşturmak için, aşağıdaki tablolarda birer zar atmanız yeterlidir.

Menzilli Biyomorflar

Silah	Erim	Kuvvet	Puan	Özel
Örü memesi	20	-	1	
Dalağan	15	4	1.5	Geri tepme
Püskürtücü	30	3	1.5	seri
Cırıldak	20	-	2	psikonik
Pigidyal püskürtücü	15	4	1.5	artyakış
Tükürücü	25	3	1	

Dövüş Biyomorfları

Silah	Erim	Kuvvet	Puan	Özel
Pençe	-	Saldıran	0.5	
Kıskaç	-	Saldıran	0.5	
İğne	-	Saldıran	1	kalkankıran
Hortum	-	3	0.5	
Yırtıcı bacak	-	4	1	
Çenek	-	5	2	kalkankıran

ENTOMON

Komuta	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Vespon prime Kısaç, çenek, dalağan	10	2+	7	6	6	10	SALDIRGAN (3) ÇETİN (5) PSİ (1) BİYOMORF DEVASA	240
Odonaton neksus Pençe, pigidyal püskürtücü	10	2+	6	5	5	9	SALDIRGAN (2) ÇETİN (3) BİYOMORF DEVASA	83.5
Seçkin	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Meliotton avcı Kısaç, hortum, püskürtücü	10	3+	6	5	4	8	SALDIRGAN (2) PANOPTİK	37.5
Dipteron izci Kısaç, cırlıdak	10	4+	7	5	4	8	SALDIRGAN (2)	35
Erat	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Izopteron işçi Pençe, hortum, püskürtücü	10	4+	3	3	3	6		8.25
Mirmekon tükürükçü Pençe, örü memesi, tükürücü	10	3+	3	3	3	7	İZCİ	11.75
Orthopteron sıçrarı Pençe, yırtıcı bacak	10	0	4	3	3	7	SIÇRAK	17.25
Özel / Destek	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Koleopteron ezici Kısaç, çenek, pigidyal püskürtücü	8	5+	5	4	5	7	PSİ (2)	41.5
Trichopteron oyucu Kısaç, iğne, tükürücü	8	4+	4	4	4	7		10

SIÇRAK: Atlama, sıçrama ve tırmanma denemelerinde zara +1 bonus alır.

PANOPTİK: 360 derecelik bir görüş hattına sahiptir.

DEVASA: Tüm saldırı zarlarına, yüksekten atış yapıyormuşçasına +1 bonus alır. Ona karşı yapılan tüm atışlar da +1 alır.

Kitinsan

Kitinsanlar, biyolojik anlamda bir tür değil, parazitik bir sapmadır — entomon implantasyonundan sağ kurtulan, ancak ne tamamen insan ne de tamamen uzaylı olan bir tür olarak ortaya çıkan insanlardır.

Kitinsanlar medeniyetin kör noktalarında yaşarlar. Kullanılmayan tünellerde, yer altındaki tapınaklarda, terk edilmiş tarım kubbelerinde, unutulmuş yörünge mabetlerine ve nekropoliten megakentlerin karanlık köşelerinde dolaşırlar. Pelerinli, peçeli ve başlıklı giysileriyle, Başkanlık'ın görmek istemediği, sakat, hasta veya dindar insanlar gibi görünürler.

Onlar, marjinal örgütler, yarı dini kardeşlikler ve küçük mistik kültlere benzeyen tarikatlar halinde örgütlenmiştir. Gerçekte, onlar entomonların egregorunun uzantılarıdır; iradelerini feromonlar yoluyla değil, telkin, ritüel, dogma ve kutsal metinler yoluyla yayarlar.

Amaçları, insanın sekülerliğini aşındırmak; dikkatsizleri rasyonel düşüncenin ışığından uzaklaştırıp, 'vahiy'in rahatlatıcı karanlığına geri çekmektir.

Bu tür kültler, entomon türünü bir avcı olarak değil, ilahi birliğin korusu olarak yüceltir. Vaazları, ortak halüsinasyonları ve ritüelleştirilmiş vücut modifikasyonları aracılığıyla,

kitinsan vaizleri inisiyatifleri bu "kutsal birleşme" yolunda yönlendirir.

Çoğu Başkanlık zenologları, kitinsan mezheplerini biyolojik tehditler olarak değil, herhangi bir entomon organizması bir dünyaya ayak basmadan çok önce sivil düzeni baltalayabilecek **memetik enfeksiyonlar** olarak sınıflandırır. Tarikat yolu hazırlar; sürü ise sadece zaten kendilerine ait olanı almak için gelir.

"Çekirgelerden korkun; ama en çok onlar için dua eden adamdan korkun."

Zenopsikoloji

Kitinsanların görünüşü ve namı, savaştaki kötü şöhretlerinin bir sonucu olarak insanlarda **korku**, tiksinti ve endişe yaratabilir.

Kitinsana hücum etmeye çalışan herhangi bir erat sınıfı insan figürü önce bir moral sınavından geçmelidir. İki zar atın ve toplam, MORAL değerine eşit veya daha düşükse, hücum başarılı olur.

Sızma

Özel sınıf kitinsan figürleri, oyuna gizli veya saklı konumlarda başlayarak **casus** olarak konuşlandırılabilir.

KİTİNSAN

Komuta	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Hiyerofant Pençe, iğne	12	0	7	6	4	10	ÇETİN (4) SALDIRGAN (3)	210.25
Başatsoy Kıskaç, çenek	12	0	7	5	4	9	ÇETİN (2) SALDIRGAN (2)	70
Seçkin	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Metamorf Pençe, iğne, çekici	12	0	6	5	4	9	SALDIRGAN (2)	38.5
Siremini Pençe, kılıç, lazer tabancası, keskin nişancı tüfeği	10	6+	5	5	4	8	SALDIRGAN (2)	25.75
Erat	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Mürit Bıçak, kılıç, tabanca, SPT Flak zırh	8	5+	3	3	3 (+1)	8		8.5
Hadim Bıçak, kazer tabancası, KPT Flak zırh	8	4+	3	4	3 (+1)	8		8.75
Mübtedi Bıçak, kılıç, saçma tüfeği Flak zırh, kalkan (+1)	8	4+	3	3	3 (+1)	7		8.5
Özel / Destek	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Mutant İğne, SPT	8	4+	3	3	4	7	SALDIRGAN (2)	12.5
Zakir Bıçak, psikon sırtı, lazer tabancası	8	4+	3	3	3	8	PSİ (2)	33.5

TEÇHİZAT

Kitinsan figürleri, insan ve entomon biyosilah listelerinden teçhizat kuşanabilirler.

EK KURALLAR

Sis Bombası

Sis bombaları, görüşü engelleyerek dost birimlerin ilerlemesini, geri çekilmesini veya bir hedefi gizlemesini sağlar. Sis bombası taşıyan bir figür, Atış aşamasında bir sis bombası kullanabilir. Menzil dahilinde (15cm), hedef alınan noktadan **5 cm yarıçapında** (10 cm çapında bir alan) bir sis bulutu oluşur. Bu alanı temsil etmek için masaya uygun büyüklükte bir pamuk parçası veya pamuk topu yerleştirin.

Sis bulutu (pamuk parçası), içinden geçen veya içine bakılan **tüm görüş hatlarını tamamen engeller**. Sisin içinde bulunan figürler, sisin dışındaki figürleri göremez ve sisin dışındaki figürler de sisin içindeki figürleri göremez. (Ancak sisin içindeki figürler, birbirlerini görmeye devam eder.)

Sis bulutu (pamuk parçası), atıldığı turun sonuna kadar ve sonraki bir tam tur boyunca savaş alanında kalır. İkinci turun sonunda duman dağılır ve pamuk parçası masadan kaldırılır.

Alevkusan

Alev makineleri, diğer silahlardan farklı olarak yakındaki tüm hedefleri kavuran geniş bir alev fırlatır.

Hedef belirleme: Alevci, silahın menzili (15cm) ve görüş alanı içinde istediği herhangi bir tek figürü hedef alır. Hedef alınan figüre 5cm'den daha yakın olan tüm figürler (Alevcinin kendisi hariç) alev etkisinde sayılır.

İsabet ve Yaralama: Alev makinesiyle yapılan saldırılar için ATŞ zarı atılmaz. Bunun yerine, alev etkisinde kalan her figür yaralama tablosunda listelenen KUVVET değeri (Alevkusan: 4) karşısında kendi DYN değerini kullanarak bir dayanım sınaması yaparak bir zar atar. Eğer sonuç, tabloda listelenen sayıya **eşit ya da daha fazlaysa**, figür alevlerden **yara alır ve oyundan çıkarılır**. (Eğer attığınız zar sonucu, tablodan bulduğunuz bu sayıdan daha küçük ise, figürünüz yara almaz, yani alev etkisinden kurtulur.) Dayanım sınamasını başaran figür yaralanmaz.

Siper işlemez: Alev makinesi saldırıları için siper etkileri dikkate alınmaz. Alevler engellerin arkasına dek uzanabilir.

Moral etkisi: Alev makinesinin etkisinde kalan (yaralanmasa bile) her düşman figürü sinmiş sayılır. Sinmiş figürler, Moral aşamasında bir moral sınaması yapmak zorundadır;

başarısız olurlarsa sinmiş olarak kalırlar.

Bomba Atar

Bomba atarla ateş edecek figürler silahın erimi içindeki herhangi bir noktayı hedef olarak seçebilirler. Bomba atar ile atış dolaylıdır: figürün görüş hattına ihtiyacı yoktur, ancak en az bir dost figürün (diğerine 'işaret vermek' için) seçilen hedef noktasına görüş hattı olmalıdır. Yaralama için ise el bombası kuralları kullanılır.

Boğuşma içine Atış

Normalde, göğüs göğüsse dövüş içindeki birimlere ateş edilmez. İsterseniz, aşağıdaki kuralla bunu oynayabilirsiniz:

- Çarpışmaya ateş edildiğinde figür, atış zarına -1 ceza alır.
- Dost birimlerin zarar görmesi mümkündür. Her başarılı isabetin sonucu zarla belirlenir. 1-3 düşman bir figüre, 4-6 ise dost bir figüre isabet ettiğini gösterir.

Son Kurşun

Hücuma uğrayan ve tabanca taşıyan bir figür, düşman hücumunun hemen öncesinde, hücum eden figüre karşı bir atış yapabilir. Bu atış, figürün o tur yapabileceği normal atış aşamasının yerine geçer ve bu atış için sinme kuralı uygulanmaz. Bir figür bu kuralı her turda yalnızca bir kez kullanabilir.

İlk Müdahale

Eğer bir **sıhhiye** figürü, yaralanıp oyundan çıkarılacak bir dost figüre **5 cm ya da daha yakın** bir konumdaysa, o an acil tıbbi müdahalede bulunabilir. Bunun için bir kurtarma zarı atılır; **6 gelirse**, yaralanan figür kurtarılır ve oyundan çıkarılmaz, derhal **sinmiş** hale getirilip yüzüstü yatırılır. (Kurtarılan bu figür bir sonraki tur hareket edemez, atış yapamaz, dövüşemez -- yalnızca moral sınavasından geçmelidir. Sınamayı başarırsa, toparlanır. Sınamayı başaramazsa, oyundan çıkarılır.) İlk müdahale başarısız olursa, figür normal şekilde oyundan çıkarılır.

Sıhhiye figürü, her tur sadece bir kurtarma zarı attırabilir. Bu kural, dövüşle ya da ağır/özel silahlarla (makinelî tüfek, alev silahı, bomba, keskin nişancı atışı vb. ölümcül olarak belirtilenler) doğrudan öldürülen figürler için geçerli değildir. Kurtarılan figür, daha sonra tekrar vurulursa normal şekilde oyundan çıkarılır.

Binalar

Binalar masaya çeşitlilik ve taktiksel seçenekler katar. Basit konutlardan petrol kulelerine, sığınaklara ve zeno-arkeolojik kalıntılara kadar, her türlü benzer yapı oyun deneyimini zenginleştirir. Ayrıca, bir çatışma tamamen bir binanın içinde de gerçekleşebilir.

Arazi unsuru olarak binalar: Bir binanın birden fazla farklı bölümü veya katı varsa, her biri tek bir *bölüm* olarak kabul edilir. Bir bölüm, iç mekân savaşının standart boyutudur. Bir figür, tek bir turda bir bölümden bitişindeki başka bir bölüme geçebilir. Yol bir şekilde engellenmişse, bu engeli kaldırmak genellikle bir tur sürer.

Hareket: Figürler, içerideki düşmanla göğüs göğse dövüşmek amacıyla bir binaya (örneğin bir eve) hücum edebilir. Bina içindeki savunmacılar, tam siper arkasında kabul edilir. (Büyükçe) bir binanın bir bölümündeki tüm figürler göğüs göğse dövüşte kabul edilir.

Savunmacılar kazanırsa, saldırganlar binanın dışına itilir. Savunmacılar, bu durumda kovalamak istemiyorlarsa moral sınavasından geçmeleri gerekmez. Saldırganlar göğüs göğse dövüşü kazanırsa, zorla içeri girmiş olurlar ve savunmacılar siper avantajını kaybederler.

Atış: Bir binanın bir bölümünden (örneğin bir kat) başka bir bölüme ateş etmek yasaktır. Kapılar, duvarlar ve benzeri yapısal unsurlar görüş hattını engeller. Ancak, el bombaları bir bölümden komşu bir bölüme atılabilir.

Etki alanı olan silahlar (el bombaları, alev silahları, patlayıcı silahlar vb.), kapalı bir alanda bulundukları için

bölümdeki z3 figüre ve ekipmanlara (giriş noktasına en yakın olanlardan başlayarak) otomatik olarak isabet eder. Herhangi bir açıklık (kapı veya pencere gibi) hedef olarak kabul edilir.

Binalardan ateş eden figürler, tam siperde kabul edilir.

Yapısal hasar: Tüm binalar hasar görebilir ve yıkılabilir. Figürlere benzer şekilde, tüm bölümlerin bir DAYANIM değeri vardır ve yapısal olarak ne kadar güçlü olduklarını belirten bir dayanıklılık etiketi taşırlar.

Malzeme	DYN	Çetin
Kerpiç, ahşap, teneke	7	2
Plastik	8	3
Kereste, taş	8	5
Taş ve beton	8	10
Tuğla/taş duvar	8	5
Ahşap barikat	6	5

Bir bölüm ÇETİN (X) değerinin tamamını kaybettiğinde çöker. Böyle bir durumda, bölüm içindeki tüm figürler bir zar atarak, ekli (zırhla birlikte) DYN değerinden daha düşük bir değer elde etmeye çalışarak kurtulma şansı elde eder. Bu zar atışında başarısız olanlar anında ölür.

Alternatif olarak, uygun ekipmana sahip figürler duvarları keserek geçebilecekleri kadar büyük bir boşluk açabilirler. Duvara yapılan tek bir başarılı hasar verici saldırı, böyle

bir giriş noktası oluşturur. Bu, binanın ÇETİN (X) değerini azaltmaz.

Figürler bir **kapıyı** açabilir, kapatabilir, engelleyebilir veya kilitleyebilir. Açma veya kapatma harekete etki etmez, ancak bir kapıyı engellemek veya kilitlemek bir figürün hareket hakkının yarısını tüketir. Kapılar da kesilebilir. Tüm kapıların DYN değeri 6'dır ve malzemelerine bağlı olarak değişen ÇETİN değerleri vardır.

Malzeme	Çetin
Ahşap	1
Cam	2
Plastik	3
Metal	4
Ağır Metal	5
Güçlendirilmiş metal	6

SEFER ARAÇLARI

Burada sunulan sefer araçları çok katmanlıdır ve her biri bir dizi çatışmada farklı baskı ve istikrarsızlık düzeylerinde çalışır.

Güneş İmi Üretici masa düzeyinde çalışır. Zeno-arkeolojik bir alan veya istikrarsız bir harabe çevresinde çıkan çatışma gibi, tek bir çatışmaya doğrudan uygulanabilecek yerel anomaliler ve arazi etkileri üretir. Güneş İmleri anlık ve değişkendir ve arka plan koşulları yerine odak noktaları olarak ele alınmalıdır.

Gezegen Üretici, anlatı düzeyinde çalışır. Bir dünyanın fiziksel ortamını, biyosferini, nüfusunu ve toplumsal yapısını ve ayrıca Güneş İmlerinin olası varlığını tanımlar. Oluşturulan bir gezegen, izole çatışmalar için sadece bir arka plan olarak veya tekrarlayan koşulların ve grupların çatışmayı şekillendirdiği birbirine bağlı bir dizi senaryonun temeli olarak kullanılabilir.

Sistem Üretici stratejik düzeyde işlev görür. Bir seferin daha geniş bağlamını oluşturur ve aynı sistem içindeki birden fazla gezegen, yörünge bölgesi, Güneş İmi bölgesi ve Güneş Geçidi'nde çatışmaların gerçekleşmesine olanak tanır. Sistem düzeyinde oyun, müfrezelerin yeniden konuşlandırıldığı,

çatışmaların tırmandığı ve Araf ve Güneş Geçitlerinden geçişin kalıcı sonuçlar doğurduğu büyük seferleri destekler.

Genel bir kural olarak, bir çatışmaya aynı anda yalnızca bir oluşturucu doğrudan mekanik etkiler uygulayabilir. Diğer üretilen unsurlar, ek değiştiriciler eklemek yerine senaryo tasarımı, hedefler ve anlatı unsurlarını bilgilendirmelidir. Bu, masada netliği korur ve çevresel etkilerin birbiri üzerine yığılarak birikmesini önler.

GÖK Üreteci

Aşağıda, kendi GÖK biriminizi oluşturmak ve ona galakside bir varlık kazandırmak için bir dizi tablo bulacaksınız. Oluşturulan ayrıntıları, kendi seferlerinizi sıfırdan oluşturmak veya senaryo oluşturucu kullanarak kurduğunuz seferlere çeşitlilik ve derinlik katmak için kullanabilirsiniz.

Sonuçlar gerçek anlamıyla, mecazi olarak veya propaganda olarak yorumlanabilir.

Herhangi iki sonuç çelişkili görünüyorsa, çelişkinin gerçek ve politik olarak tartışmalı olduğunu varsayın.

Medeniyet

Bu tablo, GÖK'ün bilinçli olarak taklit ettiği veya kökenini iddia ettiği ideolojik-kurumsal geleneği tanımlar.

z6 Miras

- 1 Telluryan:** Sağlam temelli, bürokratik, savunma odaklı; piyade birliklerini ve statik doktrini tercih eder
- 2 Arenyan:** Savaşçı, görev bilincine sahip, düellolara, birim prestijine ve emsal teşkil edecek şiddete önem verir
- 3 Veneryan:** Diplomatik, kentli, kültürel olarak yerleşik; sivil otoritelerle yakın işbirliği içinde çalışır.
- 4 Kaelyan:** Soyut, doktriner, yarı dini; savaşı metafizik bir görev olarak çerçeveler.
- 5 Jovyan:** Genişlemeci, otoriter, ağır teçhizat odaklı; ezici güce değer verir.
- 6 Diğer/Bilinmiyor:** Senkretik, sapkın, ayrılıkçı, bağımsız veya kasıtlı olarak belirsiz kökenler.

Kuruluş Dönemi

GÖK'ün köklerinin tarihte ne kadar eskiye dayandığını belirlemek için bu tabloyu kullanın.

z6	Köken
1	Solarkist Devrim (3. binyıl) İdeolojik tasfiyeler ve kurumsal çöküşün ortasında kuruldu; kurucu mitlerle doludur.
2	Raşidun Dönemi (3. binyıl - 4. binyılın başı) Hızlı bir konsolidasyon sırasında kuruldu; birlik, doktrin ve inançta doğruluk ve meşruiyeti vurgular.
3	İlk Fitne (4. Binyılın başları) İç çatışmada doğdu; ihanet, bölünme veya iç savaşla tanımlanır
4	Eksen Çağı (4. binyıl) Reform ve kodifikasyon sırasında kuruldu; doktrin ve yorumlar açısından zengindir.
5	İkinci Fitne (5. binyıl) Acil durum gücü olarak kuruldu; acımasız isyan bastırma veya baskının izlerini taşır.
6	Diğer/bilinmiyor Kayıtlar mühürlenmiş, kaybolmuş veya tahrif edilmiş; kökeni tartışmalı veya siyasi açıdan hassas.

Güç

GÖK biriminin genel gücünü belirlemek için bu tabloyu kullanın.

z6	Güç
1	Tehlike altında: Personel eksikliği, bütçe kısıtlamaları, lojistik ve teknoloji ile ilgili sorunlar. Düşüş eğiliminde.
2-3	Güçsüz: Personel eksikliği, bütçe kesintileri, eski teknoloji kullanımı, güçbela operasyonel halde.
4-5	Normal: Faaliyette ve savaşa hazır
6	Güçlü: İnsan kaynağına ve en son teknolojiye erişimi var, siyasi ve mali desteği var

İlişkiler

Aşağıdaki tablolarda bir zar atarak **müttefiklerini** ve **düşmanlarını** belirleyin.

z6	Müttefikler
1	Psikonik İşleri Başkanlığı
2	Çevirmenler Konseyi
3	Şemsiyet Prokurasisi
4	Güneş Jandarması
5	Yerel Savunma Kuvvetleri
6	Özel Amaçlı Şirketler

z6	Düşmanlar
1	Eloi
2	Morlok
3	Entomon
4	Kitinsan
5	Başka bir GÖK
6	İki kez zar atın ve sonuçları birleştirin

Tarih

Aşağıdaki tablolarda bir zar atarak **başarılarını, yenilgilerini ve efsanelerini** belirleyin.

z6	Başarılar
1	Bir Sektörün Bastırılması Uzun süren bir isyanı, tarikat ayaklanmasını veya gezegensel bölünmeyi başarıyla bastırdı.
2	Psikonik İhlalin Kontrol Altına Alınması KontROLSÜZ bir psişik olayın, anomali veya varlığın yayılmasını engelledi.
3	Denk Bir Güce Karşı Mutlak Zafer Açık çatışmada başka bir GÖK veya eşdeğer bir oluşumu yendi.
4	Stratejik Bir Dünyanın Savunması Tüm zorluklara rağmen önemli bir gezegeni, istasyonu veya altyapı merkezini elinde tuttu.
5	İnsan Dışı Saldırının Bastırılması Eloi, morlok, entomon veya kitinsan ilerleyişini durdurmada merkezi bir rol oynadı.
6	Doktrinsel Emsal Eylemleri daha sonra yeni yasalar, doktrinler veya reformlar için gerekçe olarak gösterildi.

z6	Yenilgiler
1	Felaket Niteliğinde Kayıplar Tek bir seferde veya çatışmada gücünün büyük bir kısmını kaybetti.
2	Kamuoyunda Başarısızlık GÖK'ün itibarını veya siyasi konumunu zedeleyecek kadar göze çarpan bir yenilgi.
3	İç Çöküş Operasyonlar sırasında isyan, bölünme veya toplu firar yaşandı.
4	Stratejik Geri Çekilme Tutulması çok maliyetli görülen bir dünya veya hedef terk edildi.
5	Psikolojik Kirlenme Psişik müdahale, yozlaşma veya maruz kalma nedeniyle operasyonlar tehlikeye girmiştir.
6	Sansürlenmiş Yenilgi Resmi kayıtlar eksik, değiştirilmiş veya üst makamlar tarafından mühürlenmiştir.

z6	Efsaneler
1	İsimsiz Komutan Kimliği silinmiş, ancak emirleri hala dillerde olan bir lider.
2	Son Direniş Yok olana kadar savaşan bir birim; ayrıntılar kaynağa göre değişir.
3	Yasaklı Emir Verilen, ancak daha sonra reddedilen, yine de amacına ulaşan bir emir.
4	Sessiz Zafer Resmi olarak reddedilen, ancak etkileri açık olan bir operasyon.
5	Hain-Aziz Bazıları tarafından hain, diğerleri tarafından kahraman olarak görülen bir subay.
6	Kayıp Sancak Savaşta kaybolan bir kalıntı, sancak veya simge; geri alınması bir saplantı haline gelmiştir.

Kurumsal Kusur

Bir kez zar atın veya seçin. Bu sonuç, GÖK'un **kalıcı iç sorununu** tanımlar. Onları yetersiz kılmaz, belirli yönlerden tehlikeli hale getirir.

z6 Kusur

1 Doktrinsel Katılık

Öngörülebilir taktikler, sağlam düzen disiplini, zayıf adaptasyon.

GÖK, modası geçmiş veya tartışmalı doktrinlere sıkı sıkıya bağlıdır. Taktik olarak mantıklı olsa bile sapmalar cezalandırılır.

2 Siyasete Fazlasıyla Maruz Kalma

Sık sık müdahale, ani görev değişiklikleri veya çelişkili emirler.

Birim, sivil otoriteler, bakanlıklar veya ideolojik kurumlarla yoğun bir şekilde iç içe geçmiştir. Her eylem titizlikle incelenir.

3 Kıdemlilerin Hakimiyeti

deneyimli liderlik, ancak içsel hoşnutsuzluk ve yavaş reform.

Uzun süredir görev yapan küçük bir subay kadrosu komutayı domine eder ve yeni personeli kenara iter.

4 Kronik Yetersiz Finansman

modası geçmiş ekipman, hurdalıktan toplama, iyiliklere ve müttefiklere bağımlılık.

Önemine rağmen, GÖK bütçe ve lojistik konusunda sürekli olarak öncelik dışı bırakılmaktadır.

5 İtibar Takıntısı

riskten kaçınan davranışlar veya onuru geri kazanmak için pervasız girişimler.

GÖK, kamuoyundaki imajı, geçmişteki utanç verici olaylar veya efsanevi statüsünün son derece farkındadır.

6 İdeolojik Bölünme

rekabet halindeki hizipler, güvenilmez koordinasyon, potansiyel bölünme.

Birim, siyasi, dini veya doktrinsel çizgilerle içten bölünmüştür.

Senaryo Oluşturucu

Aşağıdaki tabloları kullanarak çatışmalar oluşturun. Verilen senaryolarla kendinizi sınırlamayın, bunları bir başlangıç olarak kullanın.

Kuvvetler genel hatlarıyla tanımlanmıştır, bu nedenle elinizdeki mevcut figürleri kullanmak için uyarlayın. Dengeli bir çatışma için puan sistemini kullanabilirsiniz, ancak senaryo aksini gerektiriyorsa, lütfen buna öncelik verin.

Senaryo kategorisini belirlemek için bir zar atın, ardından ilgili alt tabloda bir zar daha atın.

Genel bir kural olarak, senaryoları oynarken hızlı tempolu bir oyun istiyorsanız; başarı için bir tur sınırı belirleyin, belirli bir turda takviye kuvvetlerin varışını önceden belirleyin, geç kalınacak bir tahliye turu belirleyin veya çevresel bir tırmanma unsuru belirleyin. Asla üçten fazla fiziksel hedef belirlemeyin.

z6 Senaryo Kategorisi

- 1 **İntikam:** Kişisel kin, kaybedilen onur veya geçmişteki bir utançtan kurtulmak.
- 2 **Bir dünyayı araştır:** İnceleme, kolonileştirme ve çevreye karşı hayatta kalma.
- 3 **Bir tuhaflığı araştır:** Araf anomalileri, Güneş İmleri ve tuhaf bilimsel olgular.
- 4 **Bir isyanı bastır:** İç karışıklıklar, zenoid ayaklanmaları ve ayrılıkçıların tasfiyesi.
- 5 **Öldürme, yok etme veya Kurtarma baskını:** Vur-kaç taktikleri, kaynak hırsızlığı ve sabotaj.
- 6 **Özel operasyonlar:** Asimetrik savaş, gizlilik ve yüksek teknoloji hedefler.

İntikam

z6 Senaryo

- 1 Küçük bir subayın infazı kaydedilmiş ve propaganda olarak yayılmış. İntikam gücü, failleri yer değiştirmeden önce ileri karakola kadar izini sürmüş. Ne pahasına olursa olsun düşman liderini öldürün.
- 2 Bir morlok enklavı yıllar önce bir eloi reaktörünü sabote etmiştir. Şimdi ise bakım tünelleri bulunmuş ve intikam zamanı gelmiştir.
- 3 Eski bir subay, ayrılıkçı oldu ve müstahkem bir sığınakta bulunmuştur. Saldıran taraf, savunmayı aşmalı ve hedefi ortadan kaldırmalıdır; savunmacı, kurtarma ekibi gelene kadar (6. Tur) direnmelidir.
- 4 Düşman, sizin koruduğunuz bir köyü yaktı. Köyü kurtaramazsınız, ancak düşmanın zaferinin tadını çıkarmamasını sağlayabilirsiniz. Haritadaki tüm düşman ikmal depolarını (3 işaret) yok edin.
- 5 Bir önceki çatışmada bir entomon sürüsü parçalandı. Hayatta kalan entomonidler, katillerin ikmal konvoyuna saldırdı.
- 6 Bir güneş imi tahrip edilmiş. Koruma gücü bunu kimin yaptığını umursamıyor, sadece geldiklerinde namlularına en yakındakini umursuyor.

Bir Dünyayı Araştır

z6 Senaryo

- 1 Bir dünyada iç savaş çıkmıştır ve anarşi hâkimdir. Yerel hükümet, stratejik öneme sahip bölgeleri isyancılardan temizlemek için yardım istemiştir.
- 2 Bir ÖAŞ bir dünyaya inmiş ve bir yerleşim yerini ele geçirip köleleştirmiştir. Yerel hükümet, onları yok etmek için yardım istemiştir.
- 3 Bir dünyada halk ayaklanması tüm hükümet biçimlerini yok etmiş ve gezegeni kaosa sürüklemiştir. Yeni bir yönetim için yol açmak üzere başkanlık sarayını temizleyin ve güvenliğini sağlayın.
- 4 Uzun menzilli taramalar, olmaması gereken bir yerde nüfuslu bir dünya olduğunu göstermektedir. Yörünge yetkilileri fark etmeden bir iniş ekibi gönderilir.
- 5 Eski bir tahliye bölgesi yeniden işgal edilmiştir. Yeni sakinler silahlı, organize ve sorulara düşmanca davranmaktadır.
- 6 Bir yerleştirme deneyi tahminlerin ötesine geçmiştir. Artık, ekosistemin kendisi daha fazla müdahaleye direnmektedir.

Bir Tuhaflığı Araştır

z6 Senaryo

- 1 Bir araştırma istasyonu rutin rapor sunma son tarihini geçmiştir ve bir birim araştırma için gönderilir.
- 2 Alçak yörüngede terk edilmiş bir gemi belirir ve yüzyıllar sonrasına ait bir imdat çağrısı yayınlar.
- 3 Eski bir makine yoktan enerji almaya başlar. Makineyi kapatmak, çevredeki altyapının çökmesine neden olabilir. Makineyi kapatın ve karşı çıkanları öldürün.
- 4 Bir oytu deseni, çatışma sırasında kendini yeniden yazmaya başlar. Eloi güçleri kontrol altına almaya çalışırken, diğerleri parçaları ele geçirmeye çalışır. Mahvolmadan önce oradan çıkın.
- 5 Bir zeno-arkeoloji araştırma istasyonu, çoktan yok olmuş bir medeniyetin kalıntılarını bildirir. Harabeleri araştırın ve araştırmacılar için güvenli olduklarından emin olun. Herhangi bir anormallığı ortadan kaldırın.
- 6 Bir toz fırtınası sırasında güneş işareti uyarı vermeden etkinleşir. İşaret stabilize olmadan veya patlamadan önce birçok grup bir araya gelmiştir.

Bir İsyanı Bastır

z6	Senaryo
1	Uzun süren iç savaş sona ermek üzeredir ve son isyancı üssü bulunmuş ve saldırılmıştır. İsyancılar ormandaki eski bir harabe binada mevzilenmiştir ve bu meseleyi ancak doğrudan bir saldırı sona erdirebilir.
2	Siyasi isyancılar, önemli bir sevkiyatın varışından saatler önce bir uzay limanını ele geçirmiştir. Bu kritik kargonun gecikmesi felaketle sonuçlanacak ve uzay limanını kontrol edemediğine dair herhangi bir işaret felaket olacaktır. Limanı geri alın.
3	Gezegenin hükümeti, zenoidlerin desteğiyle ayrılmaya ve bağımsız olmaya karar verir. Psikik güçlerin kullanımını ve vergi tahsilatını kontrol eden yasaları gevşeterek, önemli bir popülerlik kazanır. Dünya tamamen kaybedilmeden önce, senatoyu ele geçirmek ve isyancı politikacıları öldürmek veya yakalamak için bir GÖK birimi gönderilir.
4	Bir ÖAŞ, gezegen meclisine girmiş ve tüm milletvekillerini esir almıştır. Gezegen aynı zamanda bir GÖK'e de ev sahipliği yapmaktadır ve GÖK komutanı senato binasına saldırı emri vermiştir.
5	Hükümetin beklenmedik düşüşü, YSK komutanı ile gizlice zenoid yanlısı grupların desteklediği popüler liderler arasında bir iç savaş başlatmıştır. Ordu üsleri kontrol etmektedir, ancak isyancılar halkın desteğine sahiptir ve gıda ile su kaynaklarını kontrol etmektedir. Ordu, isyancıları ezmek için hayati üretim tesislerini güvence altına almalıdır.
6	Uzak bir araştırma istasyonunda halk ayaklanması, nüfusu ikiye bölmüştür. İşçiler mağdur hissetmektedir ve yönetimi devirip bir kooperatif kurmaya karardılar. Şu anda, her iki taraf da istasyonu destekleyen yerleşimlerin yarısını kontrol etmektedir, ancak kritik bir altyapı tesisindeki işçiler tarafsız kalmaktadır. Ya altyapı tesisini ele geçirip isyancıları dışarı atın ya da doğrudan saldırı ile onları ezip geçin.

Öldürme, Yok Etme, veya Kurtarma Baskını

z6	Senaryo
1	Bir dünyanın, yıllardır yerel sistemi rahatsız eden haydut bir ÖAŞ'nin operasyon üssü olduğu tespit edilmiştir. ÖAŞ'nin karargahını, uzay gemilerini ve/veya iniş pistlerini yok etmek için bir kuvvet gönderilir.
2	Bir Prokurator, güneş sistemini istila etmeye çalışan bir uzaylı ırkının planını ortaya çıkarmıştır! Prokurator ve bir grup güneş jandarması, bu komploju başarıyla engellemiştir. Ancak, bu çabaları sırasında savcı ve güneş jandarması ekibi, çok gizli bilgilere erişmiştir. Savcı ve adamlarını öldürmek için bir kuvvet gönderilir.
3	Son derece önemli zeno-arkeolojik kalıntıları taşıyan bir uzay aracı, bir dünyaya düşmüştür. Yerel halkın yetkililerinin yanı sıra, kalıntıları ele geçirmek için iki grup daha olay yerine gelir.
4	Yıldız sistemi, iki ayrı gezegende iki rakip GÖK'e ev sahipliği yapmaktadır. Son gelişmeler, sistemdeki üçüncü ve ıssız bir gezegenin stratejik kaynaklar açısından zengin olduğunu ortaya çıkarmıştır. O zamandan beri, bu ıssız gezegende bir dizi çatışma patlak vermiştir. Araştırma istasyonunu ele geçirin ve hayati önem taşıyan araştırma belgelerini ve örnekleri toplayın.
5	Aşındırıcı bir atmosfere sahip gezegende zeno-arkeolojik kazı alanı saldırı altındadır. Zenoarkeologların çalıştığı ve yaşadığı yaşam destek konutları, kapalı kapılarla bölümlere ayrılmıştır ve oldukça büyüktür. Çoğu muhafız dışarıdayken düşman kuvvetleri iniş yapmıştır. Düşman kuvvetleri binaya girmeli, muhafızları yenmeli ve geri kalan muhafızlar geri dönene kadar konutları savunmaya hazırlanmalıdır.
6	İstihbarat, stratejik bir yerleşim yerine, birkaç dakika içinde tüm nüfusu yok edecek virüs başlıklı bir füzeyle terörist saldırısı düzenleneceğini gösteriyor. Teröristlerin çölün derinliklerindeki bir siloda saklandıkları tespit edildi. Küçük bir kuvvet, siloya sızarak teröristleri etkisiz hale getirmekle görevlendirilir.

Özel Operasyonlar

z6	Senaryo
1	Derindeki bir altyapı tesisinin içine gömülü gizli bir iletişim noktası, her şafak vakti şifreli sinyaller göndermeye başlamıştır. Küçük bir birim, bölgeye sızmak, bir bozucu patlayıcı yerleştirmek ve buranın otomatik nöbetçileri tamamen uyanmadan geri çekilmek üzere görevlendirilmiştir. İletişim noktasını devre dışı bırakın ve en az yarısı kadar gücü geri çekin.
2	Bir gezegen bakanlığı içindeki gizli bir muhbir, birçok dünya dışı tarafı ilgilendiren gizli bir denetim arşivine erişim sağlamıştır. İç güvenlik ekibi gelmeden önce arşiv ele geçirilmeli veya imha edilmelidir. Veri terminalini ele geçirin ve tahliye edin; arşiv silinirse veya saldırırganlar yok edilirse savunmacılar kazanır.
3	Bir yıldız limanının mühürlü bir bölümünün, yaşan psişik bir olayın ardından boş olduğu ilan edilmiştir, ancak enerji çekimi ve ısı izleri devam etmektedir. Birim, yaşam alanının gövdesine zarar vermeden bölmeyi taramak ve kalan varlıkları ortadan kaldırmakla görevlendirilir. Yapısal hasarı önlerken tüm temasları doğrulayın veya etkisiz hale getirin; aşırı ateş gücü otomatik kayıp riskine yol açar.
4	Devam eden bir isyanı destekleyen bir konvoy, hareketlerini koordine etmek için tek bir mobil komuta aracına güvenmektedir. Aracın, kısıtlı bir zaman aralığı için rotası bilinmektedir. Komuta aracı masa kenarından çıkmadan önce yok edin veya ele geçirin; savunmacılar aracı geciktirmeli veya tahliye etmelidir.
5	Onaylanmamış bir operasyonun ardından, sivil bir araştırma ekibi resmi raporla çelişen kayıtlara sahiptir. İnkâr edilebilir bir birim, kayıtları güvence altına almak ve tanıkların bölgeden ayrılmamasını sağlamak için gönderilir. Tüm kanıt işaretlerini kurtarın veya yok edin; sorgulama için adı geçen bir şahsı çıkarmak isteğe bağlı ikincil hedeftir.
6	Atıl olarak işaretlenmiş bir güneş geçidi bir süreliğine kısmi uyumlamaya girer. Küçük bir ekip, dengesiz açıklıktan içeri girmeli, diğer taraftaki işaret direklerini ele geçirmeli ve geçit dengesizleşmeden önce kapatma sinyali vermelidir. 4. turun sonunda her iki direği aynı anda kontrol edin; başarısızlık, felaketle sonuçlanacak bir kapanma riskine yol açar.

Zorluk Üretici

Oyun sırasında burada listelenen olayları kullanarak çatışma sırasında beklenmedik olayları canlandırabilirsiniz.

Oyun başlamadan önce oyundaki tüm tarafların olayları kabul ettiğinden emin olun.

Ardından, her turun öncelik aşamasında, her iki tarafın öncelik zarlarını toplayın. **Toplam 10'a eşit veya daha yüksekse, o turda bir zorluk meydana gelir.**

Bu işlem, bir zorluk meydana gelene veya oyun sona erece kadar her turda tekrarlanır.

Zorlukları belirlemek için aşağıdaki tabloyu kullanın.

Not: Oyunu daha tuhaf ve kaotik hale getirmek için, zorluklar için şu ek kuralı kullanabilirsiniz:

Toplam 12 (🎲🎲) ise, olay meydana gelir ve oyunun geri kalanında kalıcı olur.

Bir olay kalıcı olduğunda anlamlı bir etkisi olmayacaksa, kalıcılığı göz ardı edin.

z6 Olay

1 Radyo Paraziti

Emirler çelişir, sinyaller gecikir veya otorite kısa süreliğine belirsiz hale gelir.

Tüm figürler bu turda hareket etmek için önce moral sınavından geçmelidir.

2 Çevresel Değişim

Yerel koşullar beklenmedik bir şekilde kötüleşir: toz fırtınaları, güç dalgalanmaları, sarsıntılar, sel, mikro yerçekimi sapması.

Tur sonuna kadar tüm açık alanları zorlu arazi olarak değerlendirin.

3 Psikolojik Stres

Korku, şüphe, kan kokusu veya memetik baskı çatışmaya yayılır.

Bu turdaki tüm moral sınavları başarılı olursa yeniden atılmalıdır.

4 Sistem Bozulması

Silahlar tıkanır, contalar yırtılır, güç hücreleri yanlış hizalanır.

Bu olaydan sonra her figür ilk kez ateş ettiğinde veya göğüs göğse dövüşte saldırdığında, bir zar atın. 1 gelirse, eylem boşa gider (etkisi olmaz).

5 Atmosferik Kargaşa

Ani bir toz fırtınası, bir bacadan çıkan buhar veya asit yağmuru olsun, savaş alanı bulanıklaşır.

Azami görüş mesafesi 30 cm ile sınırlıdır. Bu mesafenin ötesindeki hedeflere yapılan atışlar otomatik olarak ıskalanır.

6 Zamansal Baskı

Bir şey gelmek, çökmek veya sona ermek üzeredir. Kurtarma pencereleri kapanır. Takviye kuvvetler yaklaşır. Yapılar dengesizleşir.

Oyun planlanandan bir tur önce sona erecektir. Zaten son turdaysanız, bu durumun hiçbir etkisi olmaz.

Gezegen Üretici

Aşağıda, seferleriniz için bir gezegen oluşturmak üzere bir dizi tablo bulacaksınız. Gezegenin ayrıntılarını belirlemek için her tabloyu ayrı ayrı kullanın.

Tür

Sunduğumuz ötegezegen türleri, seferlerinizin bir şekilde "yaşanabilir" bir gezegende gerçekleşmesine olanak sağlamak amacıyla sunulmuştur ve bu türlerin yaygınlığını yansıtmamaktadır. Galaksi çok geniştir ve sonsuz sayıda dünya barındırır.

2z6	Tür
2	Yetim: yapay yaşam alanları, iç ısı kaynakları, anomaliler
3-5	Neptünyen: kalın atmosferler, derin okyanuslar
6-8	Karasal
9-11	Dev dünya
12	Gaz devi: sadece uydularında veya yörünge platformlarında oynanabilir

Eksen Eğimi

Tabloda zar atarak eksenel eğim olup olmadığını ve olası etkilerini belirleyin.

2z6	Mevsimsel değişiklikler
2	Mevsim yok (eğim yok)
3-5	Küçük mevsimsel değişiklikler
6-8	Dünya benzeri mevsimsel değişiklikler
9-11	Büyük mevsimsel değişiklikler
12	Büyük mevsimsel değişiklikler

Boyut

Gezegenin boyutunu belirlemek için 2z6 atın. Sonuç, günün uzunluğu, ay sayısı, yerçekimi, atmosfer ve iklimi etkiler.

2z6	Boyut (etkeni ile birlikte)
2	Ufak
3-5	Minik
6-8	Ortalama
9-11	Büyük (+1)
12	Devasa (+2)

Gün Uzunluğu

Zar sonucuna boyut etkenini ekleyin.

2z6	Gün uzunluğu (dünya saati ile)
2	1z2+5
3-5	1z3+10
6-8	1z6+20
9-11	2z6+40
12	3z6+80

Uydular

Zar sonucuna boyut etkenini ekleyin.

2z6	Ay sayısı
2	Yok
3-5	1z2
6-8	1z3
9-11	1z6+1
12	1z6+2

Yerçekimi

Zar sonucuna boyut etkenini ekleyin.

d6	Yerçekimi düzeyi
1	Çok hafif: Harekete +4
2	Hafif: Harekete +2
3-4	Dünya benzeri
5	Ağır: Harekete -2
6	Çok ağır: Harekete -4

Atmosfer

Zar sonucundan boyut etkenini çıkarın.

z6	Atmosferik koşullar
1	Zehirli Tüm figürler, doğal DYN değerlerine eşit tur sayısına değin hayatta kalabilirler. Bu sürenin sonunda, her figür için bir zar atın. 1 gelirse, her turun sonunda bir yara alırlar. Sızdırmaz zırhlar bunu yok sayar.
2-3	Aşındırıcı Sızdırmaz zırhı veya özel solunum destek ekipmanı olan figürler normal şekilde hareket edebilir. Çoğu entomon ve bazı kitinsanlar da bu tür biyolojik önlemler geliştirecek şekilde evrimleşmiştir.
4-6	Dünya benzeri Çoğu tür için nefes almak güvenlidir.

İklim

Zar sonucuna boyut etkenini ekleyin.

2z6	Tür
2	Çok sıcak
3-5	Tropikal
6-8	Dünya benzeri
9-11	Soğuk
12	Çok soğuk (donmuş, buz vb.)

Hidrosfer

Bir gezegendeki su mevcudiyetini belirlemek için iki zar atın, ikisini çıkarın ve 10 ile çarpın. (2z6-2x10). Bu size suyla kaplı yüzey alanının yüzdesini verecektir.

Alternatif olarak, aşağıdaki tabloda bir zar atabilirsiniz.

z6	Su mevcudiyeti
1	Kuru: yüzey suyu mevcut değil.
2	Kurak: Çoğunlukla kuru, nadiren su kütleleri ve ara sıra yağış var.
3-4	Ortalama: Dünya gibi; çöllerin yanı sıra okyanuslar, göller, denizler, nehirler ve yağışlarla kaplı.
5	Nemli: Birden fazla büyük okyanusla kaplı ve çok fazla yağış var.
6	Sucul: Tek bir küresel okyanusla kaplı, yüzeyinde çok az sayıda kara parçası var veya hiç kara parçası yok.

Arazi

İlk olarak, gezegenin birincil arazi özelliklerinin sayısını belirlemek için z3 atın. Ardından, her arazi özelliği için tabloda z6 atın.

Bu, (varsa) okyanuslarla kaplı olmayan (varsa) kara parçalarını tanımlar.

z6	Özellik
1	Çorak topraklar (çöl, çorak araziler vb.)
2	Tepeler (engebeli arazi)
3	Dağlar (volkanik vb.)
4	Ovalar, bozkırlar
5	Ormanlar, yağmur ormanları
6	Bataklıklar, sulak alanlar

Biyosfer

Aşağıdaki tabloda zar atarak gezegendeki flora, fauna ve mikroorganizmalar arasında baskın olan yerli yaşam formunu belirleyin.

z6	Yaşam formu (varsa)
1	Yaşam yok
2	Proto-organizmalar
3	Bitkiler
4	Hayvanlar, alt türler (balıklar, böcekler vb.)
5	Hayvanlar, üst türler (memeliler, kuşlar vb.)
6	Akıllı yaşam formları* (muhtemelen bir tür medeniyet eşlik eder)

Biyosfer zar atışı birikimlidir; örneğin, 4 zar atışı aynı zamanda proto-organizmaların (2) ve bitkilerin (3) varlığını da beraberinde getirir.

Ek olarak, biyosfer zarınızın sonucu 6 (zeki yaşam formları) ise, **tür kategorisini** belirlemek için ek bir zar atın.

z6	Zeki türler
1	Bitkiler
2	Hayvanlar
3	Senoidler
4	Entomonidler
5	İnsansılar
6	Bilinmeyen türler/Anomali

Ayrıca, zeki yaşam formları varsa, mevcut toplumun **teknoloji seviyesini** belirlemek için başka bir zar atın. Tür zarınız 4+ ise, teknoloji zarınıza +1 ekleyin.

z6	Teknoloji seviyesi
1	TI – kendi ölçeğinde nesneleri manipüle eder
2	TII – genleri manipüle eder, organizmaların parçalarını nakleder veya değiştirir, genetik kodu okur ve manipüle eder
3	TIII – molekülleri ve moleküler bağları manipüle eder, yeni malzemeler yaratır
4	TIV – tek tek atomları manipüle eder, atom düzeyinde nanoteknoloji yaratır, karmaşık yapay yaşam formları yaratır
5	TV – atom çekirdeğini manipüle eder ve onu oluşturan nükleonları mühendislikle değiştirir
6	TVI – maddenin en temel parçacıklarını (kuarklar, leptonlar) manipüle eder
7+	TQ – psikonu manipüle eder; uzay ve zamanın temel yapısı

Nüfus

Bir gezegenin nüfus seviyesini belirlemek için 2x6 zar atın ve aşağıdaki tabloya bakın.

2x6	Nüfus yoğunluğu
2	10'dan az
3	10-99
4	100-999
5	1,000-9,999
6	10,000-99,999
7	100,000 – 999,999
8	1 milyon ila 9,9 milyon
9	10 milyon ila 99,9 milyon
10	100 milyon ila 999,9 milyon
11	1 milyar ila 9,9 milyar
12	10 milyar ila 99 milyar

Toplum

2z6 atın ve teknoloji seviyesi değerini ekleyerek nüfusun toplumsal yapısını belirleyin.

Not: (Eloi gibi) 'yozlaşmış' medeniyetler bu zar atışında teknoloji etkenini göz ardı etmeyi seçebilirler.

2z6+Tekn.	Toplumsal yapı
3-5	Anarşi / kabile
6-8	Teokratik / feodal
9-11	Kast / oligarşi
12-14	Otokrasi / diktatörlük
15-17	Cumhuriyet / demokrasi
18+	Dünya hükümeti*

Sonuç 18+ (dünya hükümeti) ise, bir zar atın ve aşağıdaki tabloya bakın.

z6	Dünya hükümeti
1-2	Otokrasi
3-4	Oligarşi
5-6	Demokrasi

Ekonomi

Galaktik ticaret için dünyanın birincil üretimini belirlemek için aşağıdaki tabloya bakın.

d6	Produce
1	Yasadışı ürünler/Yok
2	Tarımsal
3	İdari
4	Endüstriyel
5	Madencilik
6	Karışık (iki kez zar atın)

Güneş Fenomenleri

Olası güneş olgularının varlığını belirlemek için aşağıdaki tabloda zar atın.

z6	Güneş fenomenleri
1-4	Yok
5	Güneş imi, varlığı varsayılan
6	Güneş imi, konumu tespit edilmiş

Güneş imi özellikleri için **güneş imi üreticine** bakın.

Sistem Üretci

Bir gezegenin ötesine geçecek (geri dönme niyetiyle) büyük bir sefere girişiyorsanız, yıldız sisteminin temel özelliklerini oluşturmak faydalı olabilir.

Ana yıldız

Önce sistemin merkezinde bulunan yıldızın miktarını belirleyin.

z6	Sistem yıldızı
1-4	Tek
5	Çift
6	Üçlü

Ardından, yıldız(lar)ın **boyutunu** belirlemek için aşağıdaki tabloyu kullanın.

z6	Yıldız boyutu
1	Altcüce
2-3	Cüce (anakol)
4	Altdev
5	Dev
6	Üstdev

Gök Cisimleri

Ardından, z3 zarını atıp yıldız büyüklüğü sonucunu ekleyerek ana yıldızın yörüngesinde dönen gök cisimlerinin sayısını belirleyin. Toplam, sistemdeki başlıca astronomik nesnelerin toplam yörünge sayısını verecektir.

Ardından, toplam yörünge sayısına eşit sayıda 2z6 zarını **sırayla** atın.

NOT: Yıldızın boyutu, **yaşanabilir yörüngeyi** belirler. Örneğin, 4 (altdev) attıysanız, oluşturulan 4. nesne yaşanabilir bölgededir. Bu nesne bir *gezegen* ise, yaşam formu atışlarında +1 bonus alan *karasal* türde bir nesne olarak değerlendirin. Bir asteroit kuşağı enkaz alanı veya güneş geçidi ise, bölge boşa gider.

2z6	Astronomik nesne
2	Araf fay hattı
3-5	Asteroit kuşağı
6-8	Gezegen
9-11	Enkaz alanı / nebula
12	Güneş geçidi

Gezegenler için **gezegen üreticine**, güneş geçitleri için **güneş geçidi üreticine** bakın.

Güneş İmi Üretici

Bu üretici belirli bir güneş imi oluşturmak için kullanın. Bu güneş imini bir çatışma bölgesinin parçası olarak kullanabilir ve savaş alanını buna göre düzenleyebilirsiniz.

Her tablo için bir zar atın ve sonuçları not edin. Bazı tablolar, etkinleşme öncesi durumu veya bozulmayı temsil eden sıfır durumunu içerir; bunlar normal şekilde atılamaz.

Mimari

Alanın görünür fiziksel geometrisini tanımlar.

Bunlar, tekrarlayan Annunkara yapısal arketiplerine karşılık gelir.

z6 Mimari sınıf

- 1 Monolit**
Tekil dikili taşlar veya blok yapılar; genellikle yoğun helyoglif yazıtlar.
- 2 Labirent**
Labirentsi yapılar, yer altı kompleksleri, yinelemeli koridorlar.
- 3 Teras/basamaklı**
Yıldız harmoniklerine hizalanmış hiyerarşik platolar veya ziggurat benzeri yapılar.
- 4 Dikit**
Kuleler, iğneyi andıran direkler veya dikey enerji kanalları.
- 5 Litik alanlar**
Geometrik veya harmonik diziler oluşturan dağınık megalitler.
- 6 Mahzenli/odacıklı**
Gömülü tonozlar, mezar yerleri, hafıza mahzenleri, statiz odaları.

İşlev

Helyoglif analizi ve psikotik işaretlerden çıkarılan tanımlanmış amaç.

z6 Varsayılan işlevsel sınıf

- 0 Belirsiz**
İşlev bilinmiyor veya çelişkili okumalar
- 1 Kılavuz Düğümü**
Koordinatları, yıldız yollarını veya geçit nirengilerini kodladığına inanılıyor.
- 2 Anımsama Motoru**
Psikonik tabakalar, hafıza çekirdekleri veya rüya kayıtları içerir.
- 3 Yükselteç/İletken**
Psi çıktısını, rüya projeksiyonunu, araf penetrasyonunu güçlendirir.
- 4 Biyolojik Vektör**
Fizyolojiyi veya bilişi değiştiren mantarları veya sporları barındırır.
- 5 İşaretçi/Sinyal Düğümü**
Periyodik psikon patlamaları yayar; muhtemelen iletişim cihazlarıdır.
- 6 Proto-Miraç Alanı**
Kosmos zihniyle teması veya ona dönüşümü kolaylaştırdığı tahmin edilmektedir.

Psikonik Etkinlik

Psikonik türbülans, tutarlılık, tehlikeler ve anormal okumaları ölçer.

z6	Psikonik etkinlik indeksi (Ψ)
0	Uygun Ölçülebilir psikonik tepki yok.
1	Reaktif Varlığa, hafif düşünceye, ısıya veya kan rezonansına zayıf tepki verir.
2	Harmonik Öngörülebilir tepkiler; kontrollü deneyler için kullanılabilir.
3	Yinelemeli Geri besleme döngüleri, tekrarlanan psişik izlenimler, hafif memetik etkiler.
4	Değişken Kararsız alanlar, rüya harmonikleri, halüsinasyon veya arafi sızıntı riski.
5	Anormal Öklid dışı zihinsel alan, zaman kayması, varlık müdahalesi.
6	Yıkıcı Site, yüksek seviyeli psikonik fırtınalar, geçit benzeri bozulmalar veya bilinçli türbülans üretir.

Psikonik etkinlik zarının sonucuna göre, savaş alanı etkisini not edin:

Ψ	Savaş alanı etkisi
1-2	Vızıldayan taş: Psişik güçleri kullanmak daha zor hale gelir. Güçleri kullanırken MORAL'e -1 ceza alırsınız.
3-4	Zihinsel parazit: Dönüt döngüsü şüpheye neden olduğu için, 15 cm içindeki birimler başarılı moral sınamalarını yeniden atmalıdır.
5-6	Gerçeklik Taşması: Her turun başında, bir zar atın. 1 gelirse, hava kaynar veya yerçekimi tersine döner ve en yakın birim otomatik olarak bir darbe alır (KUV 4).

Biyo-ekolojik Profil

Bölgedeki mantar, mikrobiyal veya parazitik ekosistemleri tanımlar.

z6	Biyo-ekolojik profil
0	Steril Anlamlı bir biyolojik iz yoktur.
1	Endemik Yerel doğal flora/fauna yapı ile bir arada var olur.
2	Mutajenik Psikotik alanların etkisiyle değişmiş türlerin varlığı.
3	Simbiyotik Organizmalar imin kendisiyle etkileşime girer (beslenme, temizlik, tepki verme).
4	Vektörel Duyarlı fizyolojiyle bütünleşen organizmaları barındırır (ör. g. psionis).
5	Bilişsel Egregor veya psi-reaktif mantar ağlarının kanıtı.
6	Zenobiyotik Bilinen biyolojik bilimlerle sınıflandırılmayan yaşam formları; muhtemelen Annunkara kökenli.

Biyo-ekolojik profil zarının sonucuna göre, savaş alanı etkisini not edin:

B	Savaş alanı etkisi
1-2	Yoğun Bitki Örtüsü: İmin etrafındaki arazi, aşırı bitki örtüsü nedeniyle zorlu zemin olarak kabul edilir.
3-4	Spor Bulutu: Kalın polen/sporlar nedeniyle, harabelerin içinden görüş mesafesi 20 cm ile sınırlıdır.
5-6	Düşmanca Flora: İmi çevreleyen arazide hareketini sonlandıran herhangi bir birim zar atmalıdır. 1 gelirse, KUV 3 şiddetinde bir darbe alırlar (Asmalar/Mantarlar saldırısı).

Güneş Geçidi Üreteci

Çevirmenler Konseyi, Şemsiyet Prokurasisi ve çeşitli sektörel haritalama enstitüleri ile işbirliği içinde, Güneş Geçitlerini üç eksene göre sınıflandırır: geçidin geometrisinin ne kadar sağlam olduğu, psikonik kronotopun ne kadar istikrarlı olduğu ve geçiş için ne kadar güvenli bir şekilde kullanılabileceği.

Yapısal Bütünlük

Geçidin pilonlarının, yinelemeli kafesinin ve kıvrımlı manifoldlarının fiziksel/metageometrik sağlamlığını ifade eder.

z6 Yapısal bütünlük sınıfı

- 1 Kusursuz:** Ölçülebilir kusur yok. Geometri evrensel olarak simetrik. Nadir, çoğunlukla Annunkara çekirdek kapıları.
- 2 Sağlam:** Psikonik kılıfın küçük çaplı aşınması. Tüm pilonlar aktif rezonans halinde. İstikrarlı trafik için standart.
- 3 Bayağı:** Ayrık rezonans sapması. Ara sıra pilon senkronizasyon bozukluğu. Büyük kütleli geçişler için Prokurokrasi denetimi gerekir.
- 4 Tehlikeli:** Hasarlı kronotopik kafes örgüsü. Bilinen katlanma anomalileri (yılankavi döngüleri). Yalnızca yüksek risk feragatnameleri ile geçişe izin verilir.
- 5 Kırık:** Öklid dışı sabitlemenin önemli ölçüde çökmesi. Açıklıklar kararsız veya aralıklı olarak kapalı. Genellikle karantinaya alınır.
- 6 Ölü:** İşlevsel açıklık yok. Geometri hareketsiz; pilonlar tepkisiz. Genellikle arkeolojik nesneler olarak kabul edilir.

Rezonans Kararlılığı

Psikonik harmonikleri ve kronotopik bozulmaya yatkınlığı ölçer.

d6 Rezonans kararlılığı derecesi

- 1 Mükemmel Harmonik Kilit:** Arafı izi, temel Annunkara modellerine özdeştir. Sıfır sapma. Referans standartları olarak kullanılır.
- 2 Kararlı:** Gözardı edilebilir harmonik sapma. Sivil yolcu trafiği için güvenlidir.
- 3 Hafif Sapma:** Çevirmen müdahalesi ile düzeltilebilir. Yıldız alanı akısı ile etkileşimler yönetilebilir.
- 4 Değişken:** Kalibre edilmiş kronotopik çekirdekler gerektirir. Nadir durumlarda "yarı yerelleştirme" ile bilinir.
- 5 Şiddetli Harmonik Bozulma:** yersizleştirme riski yüksek. Arafı sızıntısı yaygın. Sivil kullanım için uygun değildir.
- 6 Yabancı Bulaşma İzleri:** Arafı varlığının izinsiz girişinin kanıtı. Öngörülemeyen rezonans tersine dönüşleri. Kesinlikle yasaktır.

Operasyonel Sertifikasyon

Erişim izinlerini ve mevzuata ilişkin durumu belirtir.

z6	Sertifikasyon seviyesi
1	Referans Geçit: Konsey elit ekipleri tarafından korunur. Tüm resmi rotalar için önceliklidir.
2	Tam Sertifikalı: Yetkili sivil, ticari ve askeri gemilere açıktır. Düzenli denetim rotasyonu.
3	Kısıtlı: Yalnızca askeri, bilimsel veya savcılık trafiği. Sivil istisnalar nadirdir.
4	Riskli: Yalnızca Çevirmenler Konseyi özel kadrosuna izin verilir. Savcılık denetimi zorunludur.
5	Karantina: Yasal geçiş yok; ölümcül risk. Genellikle abluka eşlik eder.
6	Yasak: Aktif yasak bölgeler. Genellikle arafi kontaminasyonu veya Annunkara yeniden etkinleştirme işaretleriyle bağlantılıdır. Yaklaşmak ihanet sayılır.