

# MAHZEN

Flames of War;  
101th Airbourne

Infinity: The Game

Oyun tanıtımı savaş raporu ve dahası

Mobile Suit:  
Gundam Efsanesi

Hala konuşulan muhteşem seriye bir bakış

Köpek Günlükleri;  
Bir pooka'nın günlüğü



Editör;  
A. Baran Sözmen

Yazarlar;  
Alkım D. Öztürk  
A. Baran Sözmen  
Burak Sonbudak  
Görkem Ataözü  
M. Batuhan Tunçdemir

Merhaba;

Aylar aylar sonra tekrar karşınızdayız, biraz taşınmanın, dernekleşmenin etkisi biraz da benim tembelliğimle iyice gecikti bu kez, kusura bakmayınız. Ama zor işmiş hani hakkını vereyim uğraşmış, uğraşan ve uğraşacak herkesin.

Bol Infinityli şık bir sayı oldu bu sefer, ben "how to ftp 101" dersini alır almaz dergiye ulaşabileceksiniz umuyorum ki hoşunuza gidecek. Sayı itibarıyla, bir şekilde hiç Warhammer'dan, FRP'den ve hatta Magic'den bahsetmedik, nasıl oldu anlamadım Kule'nin bile alt kültürüne dönüyoruz gidişat feci... Yani diyorum ki bu konularda yazı yazmak isteyen varsa hani,hemen şimdi yazın, bekliyorum.

Biraz güncele dönersek, sonbaharın gelmesiyle açılan sezon sonucunda kule sakinleri yine yeniden aktifleşiyor gibi gibi. Bol bol Warhammer ve Magic dönüyor bu arada üstüne bir kaç da FRP oyunu var ve artık hepsini aynı anda oynayabiliyoruz, nasıl memnunum yeni mekandan anlatamam hani. Henüz ziyaret edememiş arkadaşlar var ise, gelin ağzınız açık kalsın.

Sanıyorum ki yeterince lafi uzattım derginin daha dergi olan kısımlarına geçin siz iyisi mi, benden bu kadar. İyi eğlenceler!

A. Baran Sözmen

# NOW LOADING



*Selam Kule Sever'ler!*

*Şaka len yok öyle bir şey, isteyen okuyabilir dergiyi! Hadi yine iyisiniz keratalar. Dur bak ne anlaticam, kaç aydır dergi yapamayınca birikti tabi elim ayağıma dolaştı. Ama hiç bir suçu üstlenmediğim gibi bunu da üstlenmiyorum! Kesin editörün suçudur. Neyse dur dur bak anlaticam şimdi.*

*Kontakt Live! Türkiye Alt Kültür Topluluğu yine boş durmadı KonTakt 4 ten önce bir ara sıcak etkinlik düzenledi. Hem yeni bir konspet denediler hem de EuroCosplay için Türkiye yarışmacısı seçtiler. Ghetto 'da düzenlenen etkinliğin sürprizi ise KonTakt 4 'ün ayrıntılarıydı. Bana sormayın yav gitseydiniz, bana ne! Ama siz şu satırları okurken zaten ilan edilmiş olur. Bak hep sizi düşündüğümden.*

*Kule aldı başını gidiyor. "Oturacak sandalye kalmadı aman Allahım ne çok üyemiz var" diye bağırlar yükseliyor mekandan. Bunca yıldır uğraşan herkesin eline sağlık diyelim. Hem paylaştıkça güzel değil mi? Hem böyle böyle ödenecek o su paraları. Yeri gelmişken o su parası ne be? Bizden gizli havuz mu işletiyonuz mekanda bu nasıl bir fatura böyle. 4 hane fatura benimde düzenimi bozdu kusura bakmayın. Arada kazıklar işte.*

*Infinity biliyorsanız Kule artık yavaşça yaz yavaşladığından çıkarken her perşembe çılgın Infinity dönüyor, benden söylemesi. Yani alın ordunuzu, Almanlarımla kapışın, geceyi trolleyelim :D*

*Birileri kafama vurmadan kaçıyorum ben burdan, uzaktan meşalelerin ışığı geliyor, koş koş koş! FMK!*

*Bir dahaki sayıyı daha çabuk çıkar umarım, zira ben özledim sizi. Nasıl yani demeyin, sevin beni istiyorum evet! Yok ben ne isticem, bi kahve ısmarlayın yeter. Oyunsuz kalmayın!*

*Sanırım sayfa doldu bitti ama benim gevezeliğim bitmedi yazık. Bi dahaki ayda görüşmek üzere; hobisiz kalmayın!*

*Levent Akdurak*



Selamlar,

Bu sayıdan itibaren her sayı, genel olarak 2. Dünya Savaşı ve minyatür oyunu Flames of War ile ilgili yazılar paylaşacağım. Genel konsept olarak her yazıda görece ünlü bir çatışmadan, bu çatışmanın kaderini değiştiren birlikten ve bu birliği Flames of War'da nasıl temsil edebileceğinizden bahsedeceğim. Son olarak ilgilenenler için çok kısaca karşı tarafın güçlerine de değineceğim.

İlk yazıda biraz popüler kültüre de göz kırpalım dedim ve belki de 2. Dünya Savaşı'na katılan tüm Amerikan birliklerinden en ünlüsünü anlatmaya karar verdim. Birçok konsol ve bilgisayar oyununun yanı sıra, Band of Brothers dizisinden de hemen çıkaracağınız bu birlik, tabii ki 101 Hava İndirme.



### **Bastogne Kuşatması, 101. Hava İndirme Tümeni**

22 Aralık 1944

*“Kuşatılan Bastogne kasabasının Birleşik Devletler komutanına,*

*Savaşın talihi değişiyor. Bu kez, Bastogne kasabası içinde ve çevresindeki A.B.D. birlikleri, güçlü Alman zırhlı birliklerince kuşatılmış durumda. Daha fazla Alman zırhlı takviye birliği de Ortheuville yakınlarında Ourthe nehrini geçmiş, Marche bölgesini almış ve Honores-Sibret-Tilles'den geçerek St. Hubert'e ulaşmış durumda. Libremont, Alman kontrolindedir.*

*Kuşatılan A.B.D güçlerini tamamen yok edilmekten kurtaracak sadece tek bir yol vardır; sarılmış kasabanın onurlu bir şekilde teslim olması. Teklifi düşünmeniz için bu notun ulaştırılmasından itibaren size iki saat süre tanınacaktır.*



*Bu teklif geri çevrildiği takdirde bir Alman topçu kolordusu ve altı ağır hava savunma taburu, Bastogne içi ve çevresindeki A.B.D. güçlerini yok etmeye hazırdır. Ateş emri, bu iki saatlik sürenin dolmasının hemen ardından verilecektir.*

*Bu topçu saldırısının yol açacağı tüm sivil kayıplar, Amerikan'ın bilinen hümanizmine yakışmayacaktır.*

*Alman komutanı.”*

*“Alman komutanına,*

*NUTS! (S\*ktir!)*

*Amerikan komutanı.”*

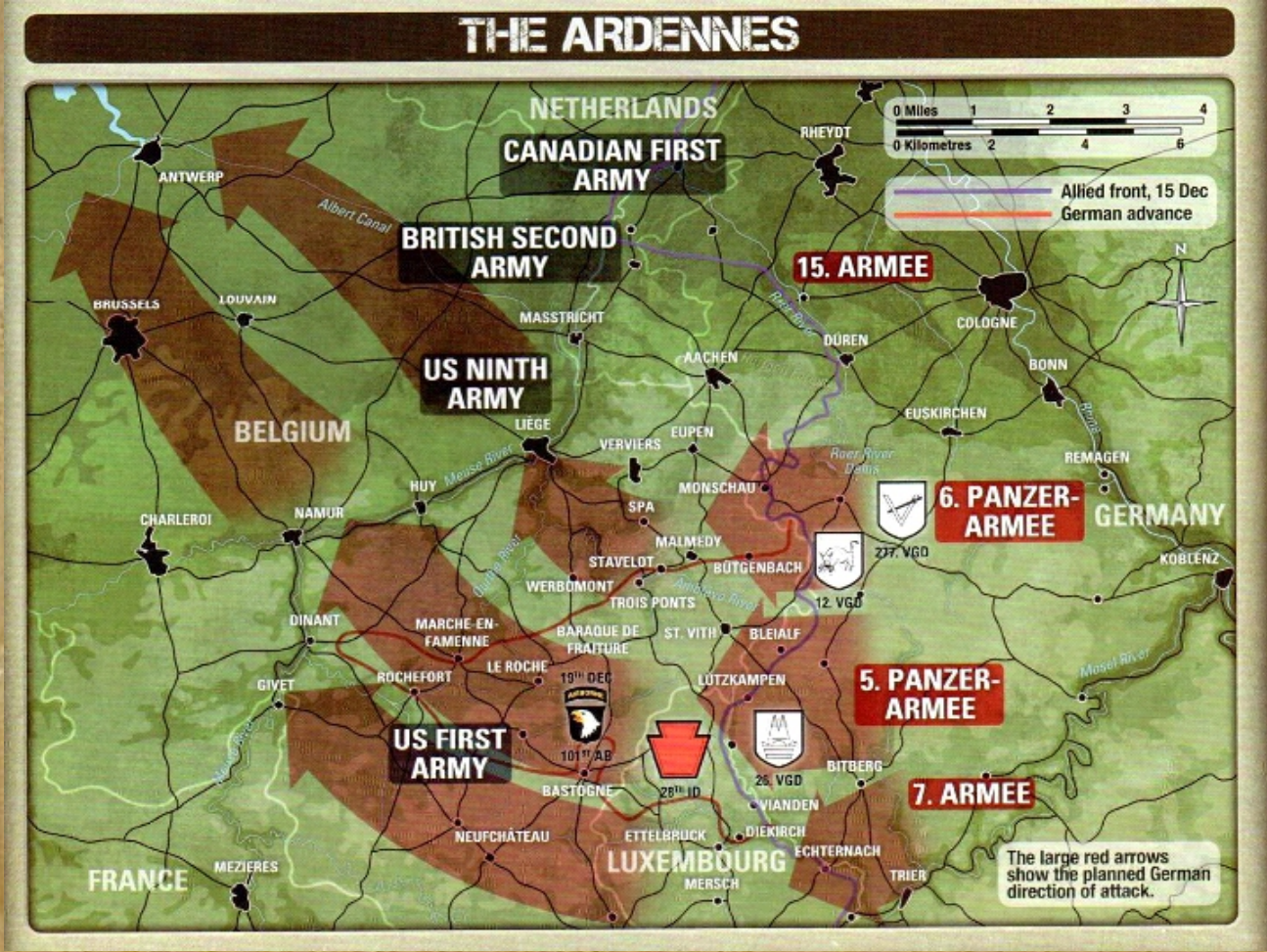


101 Hava İndirme, Normandiya çıkarmasından önceki gece sahil şeridini takviye edecek yol boyunca düşman hatlarına paraşüt atlayışı gerçekleştirmiş ve diğer Amerikan ve İngiliz paraşüt ve planör birlikleriyle beraber düşmanla ilk temas kuran tümen olmuştur. Daha çıkarmanın ilk gününde Richard Winters komutasında Alman 88lik bataryalarına düzenlenen saldırı, bugün bile sabit bir pozisyona saldırı alanında en başarılı örneklerden biri olarak askeri akademilerde ders olarak verilmektedir. 101 Hava İndirme, Normandiya çatışmalarından sonra Market Garden operasyonu ile Hollanda'ya gönderilmiş ve her zaman en kritik bölgelerde savaşmıştır. Ancak tarih kitaplarına isimlerini en sağlam şekilde kazıdıkları yer, Belçika'daki Bastogne kasabasıdır.

### **Ardenler Taarruzu, Hitler'in Son Saldırısı**

1944 Aralığı'nda Almanlar, son büyük saldırılarını başlattılar. Amerikan ve İngiliz orduları Fransa'yı ele geçirmişti ve şimdi Almanya üzerine yürüyebilmek için Belçika'yı kontrol etmeleri gerekiyordu. 1. Kanada Ordusu, 2. İngiliz Ordusu ve 9. Amerikan Ordusu, Hollanda-Belçika hattına konuşlanmıştı. Hitler, Ardenler'den geçip Belçika'yı tekrar ele geçirerek bu üç ordunun Fransa'daki ana güçlerle bağlantısını kesmeyi ve denize ulaşarak bu orduları tamamen yok etmeyi amaçlıyordu.





Müttefiklerin tartışmasız hava üstünlüğü, Normandiya çatışmaları boyunca Almanların büyük çaplı bir tank taarruzuna girmesini engellemiştir. Panzerler yolda gördükleri her an müttefik uçaklarınca yok ediliyordu ve bu durum, Hitler'in herhangi bir taktiksel avantaj elde etmesini engelliyordu. Kışın gelmesi bu açıdan Almanları biraz olsun rahatlatmıştı. Kar fırtınaları ve kötü hava, müttefik uçaklarının üstünlüğünü elinden alıyordu. 1944 Aralık ayı son şansı. Almanlar ya Belçika'yı ele geçirerek müttefik ilerleyişini durduracak ya da acı sonla yüzleşecekti.

Planın ilk aşamaları etkili olmuştu, 5. Panzer Ordusu, hava desteğinden yeterince faydalanamayan Amerikan hatlarını yarmıştı. Bastogne, Belçika'ya giden tüm yolların kesişim noktasıydı ve çevresinden dolaşıp burada güçlü bir Amerikan direnişi bırakmak bir seçenek değildi. Diğer Amerikan birlikleri geri çekilirken, 101 Hava İndirme, kamyonlarla Bastogne kasabasına ilerlemekteydi. 20 Aralık itibariyle kasaba çevresini saran paraşütçüler, doğrudan saldırıya uğradılar ve kasaba kısa sürede kuşatıldı.



## NUTS!

Kasabayı kuşatan Volksgrenadier ve Panzer birlikleri bir hafta boyunca paraşütçüleri Bastogne'dan sökmeye çalıştılar. Volksgrenadier orduları, içlerinde doğu cephesi gazileri ve oldukça yetenekli askerler bulunsada, geneli yaşlı, çok genç veya normal şartlarda savaşmayacak olanlardan kurulu birliklerdi. Buna rağmen çetin bir mücadele verdiler ve Amerika'da, günlerce korkuyla Bastogne'un düştüğü haberi beklendi. Almanlar, Panzer birliklerini etkili şekilde kullanarak birkaç noktada birden aynı anda saldırılar düzenlemeyi başaramadı. Bu, paraşütçülerin tek dayanağıydı, böylece az sayıdaki tank ve anti-tank desteklerini saldırının geldiği noktaya yönlendirip kasabanın diğer kısımlarını görece savunmasız bırakarak bir haftadan uzun süre dayanmayı başardılar.



22 Aralık'ta Alman ordusunun "teslim olma" çağrısı üzerine, paraşütçülere komuta eden General McAuliffe, Alman topçusunun kısa süreliğine susmasını fırsat bilip yattığı uykusundan uyandırıldı. Homurdanmaları arasında ağzından çıkan "Nuts!" kelimesi, resmi cevap olarak kullanıldı ve paraşütçüler, direnmeye devam ettiler.

Bu direniş, Amerikan ordusuna Ardenler muharebelerini kazandıracaktı. General Patton'un zırhlı birlikleri bir hafta sonra kasabadaki çevrili paraşütçülere ulaşmayı başardı. Tank desteği sonunda gelmişti ve paraşütçüler kuşatmadan kurtuldular. Bu, hem Alman taaruzunun hem de savaşın sonuydu. Doğudan Kızıl Ordu durdurulamayan bir şekilde Almanya içlerine saldırırken, batıdan müttefiklerin ilerlemesinin önü açılmıştı.

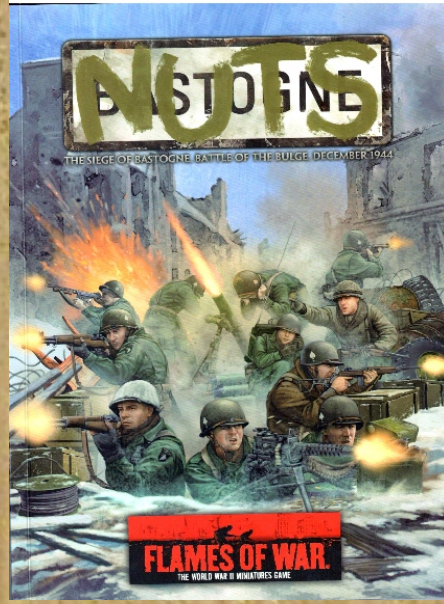
Bastogne kuşatması ve 101 Hava İndirme, akıllarda Amerikalıların savaşta en büyük kahramanlık hikâyelerinden biri olarak kaldı. Tümenin simgesi olan kartal, aynı zamanda lakapları olarak da kullanılıyordu. (Screaming Eagles)

## Flames of War ve "101th Airborne"

Flames of War'da genel olarak 39-40, 42-43 ve 44-45 yıllarını ve bu yıllarda tüm orduların listelerini anlatan kitaplar bulunabileceği gibi, belli dönem ve çatışmalara özel kitaplar da mevcut. 101 Hava İndirme'yle birlikte yanlarında savaşan mühendis ve planör birlikleri için özel olarak, NUTS! isimli kitap tasarlanmış. Bu kitapta Amerikan listelerinin yanında karşı taraftaki Alman ordusuna dair listeler de yer alıyor, ancak tabii ki ağırlık "Screaming Eagles" üzerine. Kitapta, "Band of Brothers"dan da hatırlayacağınız birçok karakter de mevcut. Yüzbaşı Winters, Teğmen Speirs ve Çavuş Lipton dışında diğer birkaç ünlü karakteri daha sahaya sürmek mümkün. Kitaptan yeni başlayacaklar için basitve örnek bir liste çıkaracak olursak;



Parachute Rifle Company  
HQ  
Parachute Rifle Platoon  
3 Squads + Bazooka  
Parachute Rifle Platoon  
3 Squads + Bazooka  
Parachute Rifle Platoon  
3 Squads + Bazooka  
Tank Platoon  
3 Veteran 76mm Sherman  
1300 pts



Bu listedeki ana unsur olan üç paraşütçü grubunu oluşturmak için Parachute Rifle Company kutu setini alabilirsiniz. Özellikle kış kıyafetli piyade istiyorsanız Rifle Company (Winter) da işinizi görür ancak bu kutudan daha fazla bazuka çıkmasına rağmen paraşütçülerin kullandığı havan topu takımları çıkmıyor. Tanklarınızı Sherman Platoon (76mm) kutu setinden veya tek tek de alabilirsiniz. Anti-tank silahı, uçak, topçu desteği gibi unsurları da isterseniz daha sonra ekleyebilirsiniz.



Bunun dışında Amerikan paraşütçü listelerine şu kitaplardan da ulaşılabilir;  
North Africa: 42-43 Kuzey Afrika ve İtalya savaşları  
Overlord: Normandiya çıkarmaları ve sonrası  
Market Garden: Müttefiklerin Hollanda saldırısı

Alternatif olarak, karşı taraftaki Alman ordusuna komuta etmek istenirse, bu saldırıdaki Alman kuvvetleri için özel olarak tasarlanmış “Devils Charge” kitabı daha yararlı olacaktır. Burada Volksgrenadier ve Panzer ordularının listelerini bulmak mümkün. Bunun dışında Almanlar için yararlı olabilecek kitaplar;

- Atlantic Wall: Almanların Normandiya savunması
- Bridge by Bridge: Hollanda işgalindeki Alman savunması
- North Africa: 42-43 Kuzey Afrika ve İtalya savaşları
- Eastern Front: 42-43 Doğu Cephesi savaşları
- Grey Wolf: 44-45 Doğu Cephesi Alman listeleri





Flames of War, İzmir ve İstanbul'daki minyatür klüplerince düzenli oynanan oyunlardan biridir. İzmir Kule Sakinleri ve İstanbul Pegasus'da, genelde her hafta Flames of War izlemek mümkün. Oyun ilginizi çektiyse, FoW Türkiye facebook sayfasından bizimle irtibata geçebilirsiniz.

Flames of War Türkiye Facebook Sayfası [www.facebook.com/flamesofwarturkiye](http://www.facebook.com/flamesofwarturkiye)  
Batuhan Tunçdemir [batuhantuncdemir@gmail.com](mailto:batuhantuncdemir@gmail.com)

Bir sonraki sayıda;

Tiger efsaneleri; Michael Wittman, Otto Carius ve Flames of War'da Tiger listeleri





# Infinity The Game!



Uzun bir aradan sonra yeniden Merhaba!

İspanyol bir Firma olan Corvus Belli'nin Infinity isimli Skirmisher oyununu tanıtalım. Bu oyun bizim Kule Sakinleri'nde oynadığımız oyunlardan bir tanesi ve tek skirmisher game olanı. Skirmisher game ne derseniz, her modelin tek tek hareket ettiği az modelle oynanan masa üstü savaş oyunları.

Daha önce bu sayfalarda bol bol karşılaştığımız fantastik bir dünyada geçen WHFB (Warhammer Fantasy Battles), bunun bir daha teknolojik benzeri WH40K (Warhammer 40000), ikinci dünya savaşı simülasyonu Flames of War gibi masa üstü savaş oyunlarında daha büyük savaşları oynarız. But tip oyunlarda Büyük birlikler birlik halinde savaşırken, infinity gibi skirmisher oyunlarda bir birliğin her modeli kendi başına iş yapar, yapma olasılığı taşır. Elbette bu kesin bir kural değil ancak istisnalar oyunların temel yapısını bozmuyor.



# Infinity Evreni ve Tarihi

Kanımcı herhangi bir oyunun en keyifli tarafı hikyesidir. Hikyesi güçlü ve ilerleyen oyunlar hayatta kalır, efsane olur. D&D'nin, World of Darkness, Dark Sun gibi masa üstü rol yapma oyunlarının; Starcraft, Mafia, gibi bilgisayar oyunlarının; Warhammer 40K gibi savaş oyunlarının en önemli özelliği budur. Sonuçta hepimiz iki tahtayı birbirine geçirip uçak yapıp uçuran, hayal güçlerimizi seven insanlarız, yaşımız büyüdükçe hayallerimizi besleyecek oyuncaklarımızın daha sofistike şeyler olmasını istemek dışında çocukluğumuzdan farkımız yok. Infinity'de güçlü bir hikaye alt yapısıyla destekleniyor ve bu geliyor. Dolayısıyla şimdi Infinity'nin 'fluffına' göz atalım.

Infinity evreni güzel bir bilimkurgu evreni. İnsanoğlu Artificial Intelligence, robot teknolojisi ve genetik biliminde büyük hızlarla ilerlemiş. Bu gelişmeler doğrultusunda uzaya açılmış keşfedilen ve yaşanabilir gezegenler aramaya başlamış. Bunlar için devasa koloni gemileri geliştirmişler. Siyasal yapı da buna göre değişmiş. Çin; Japonya ve Koreyi içine katıp Yu Jing imparatorluğu olurken Amerika, Avrupa ve Avustralya birleşerek Pan-Ocena'yı oluşturmuş. İskoç ve kafkasların önderliğindeki ekip Ariadna isimli koloni gemisiyle kayıplara karışmış. Bu arada İslam dini çatısı altında yeni bir doktrin olan Haqqislam birliği de başka bir koloni gemisiyle, Boursak isimli bir yıldız sistemine göçüp kendi uygarlıklarını tıp üzerinde ilerleterek geliştirmişler. Yüzyıllar boyu insanoğluna sorun çıkarmadan hizmet eden Artificial Intelligence, Aleph adı altında yaşayan bir varlık olarak tanımlanmış gerek robotik, gerek geçmişte yaşamış büyük insanların (Aşil ve Mirmidonlar!) genetik olarak klonlanmasıyla bir ulus olarak yerlerini almışlar. Koloni Gemileri asıl görevlerinden ayrılıp bu uygarlıklar ve gezegenleri arasında köprü görevi görürken, AI'nin insanoğlunun üzerindeki gücünün fazla olduğunu savunan bir grup insan, koloni gemilerinden 3'ünü kaçırp Gezginler (Nomads) olarak, Uzayda yaşamaya başlamışlar. İnsanlığın uygarlıkları ve Fazla Gelişmiş Hal-Skynet karışımı kendi aralarında itiş kakış yaşarken, Combined Army adı verilen Gelişmiş bir zekanın önderliğindeki farklı özelliklerdeki Alien'lerden oluşan bir uygarlık da, İnsanoğlunun etkisi altındaki alanı (Human-Sphere) ele geçirmek için insanoğluna saldırmaya başlamış. İnsanoğlu da bu arada uzayda yaşanabilir gezegen arayışları sırasında, kayıp Ariadna gemisinin düştüğü soğuk ve zorlu gezegeni ve burada yaşamını daha düşük teknolojiyle sürdüren Ariadna ulusunu tekrar keşfetmişler (Ak47 vs Virütik Tüfek!). En sonunda kurt deliklerinin birinden Tohaa adı verilen tribal bir alien grubu da işin içine girmiş.

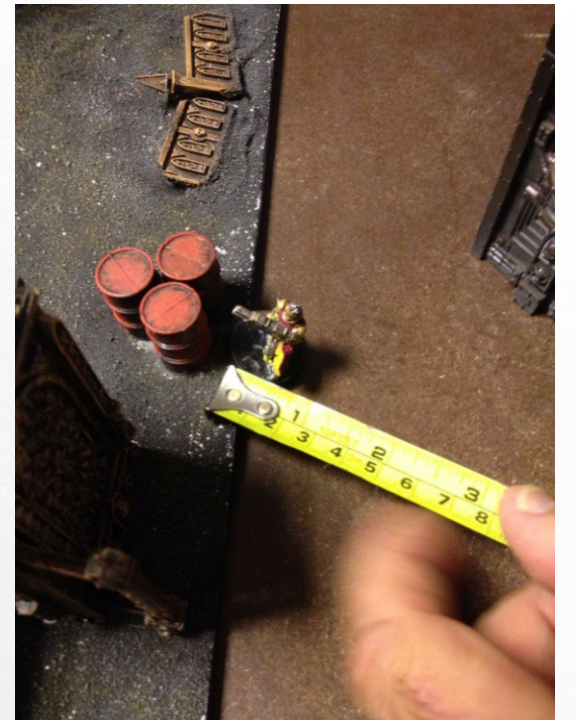




## Modelcilik

Modeller nasıl dersiniz eğer, 28 mm ölçeğinde metal modelleri birleştirip oynuyoruz. Genelde 3-4 parçadan oluşan insan modellerinin yanı sıra daha fazla parçalı robotik modellerde var. Yanda model büyüklüğünü gözlemleyebilirsiniz. Birleştirmek bazen zor, kuvvetli yapışkanların yanı sıra green stuff, putty gibi epoksi yapışkan hamurlardan da kullanmak gerekebiliyor. Ancak modeller çok detaylı ve çok güzel işlenmiş. Güzel boyandığında en basit modelin bile bir harika olduğunu söyleyebilirim. İşin daha da güzel tarafı Warhammer daki gibi aynı modelden 40'tane boyayıp ancak tek bir ünite elde etmiyorsunuz. Ordusuna göre 5 ila 10 model arasında boyayıp sahaya koyarak oynamak olanaklı. Fiyatlara gelecek olursak: Metal modellerin fiyatları 8-10 Euro'dan başlıyor. Her ordunun Başlangıç paketlerinde daha uygun ücrete daha fazla model sunuluyor. Örneğin Nomad'ların 37 Euroya 6 modelden oluşan başlangıç paketinde 3 light infantry "Algaucil"ler, 1 adet heavy infantry "Mobile Brigada", 1 adet kamuflajlı "Zero", 1 adet de özelleşmiş infantry olan "Securitate" bulunmaktadır. Bunun üzerine 40 Euro'daha konularak, 1 adet medium infantry "Reverend Morias", bir adet robotik "Lunokhood Sputnik", 2 adet de paraşütçü "Hellcat" alınabilir. Toplamda 80 Euroya 10 modelli bir ordu kurabilirsiniz ve bu ordu çeşitli kombinasyonlara izin veren, çabucak birleştirilip, boyanacak eğlenceli bir ordu olmuş olur. Satılmak için Corvus bellinin sitesini kullanabileceğiniz gibi, Wayland Games benzeri model satışında uzmanlaşmış, internet üzerinden ticaret yapan diğer şirketlerin kampanyalarını takip edip daha da uygun fiyatlara da alışveriş yapabilirsiniz. Örneğin elimdeki 15 modeli şu an kapanmış olan Maelstorm'un bir kampanyasından, nakliye dahil 190 liraya almıştım. Oynadıkça Ordunuzun farklı yönlerine doğru hareket etmek de elinizde.

Gördüğümüz gibi 200 liraya gayet oynanabilir bir orduya sahip oluyorsunuz, Warhammer gibi hem fiyat hem boyama süresi olarak uzun zaman gerektiren (ya da uzun zamana yaymanız gerektiren) bir oyunun yanında gayet hesaplı ve çabuk.





# Oyun Nasıl Oynanıyor,

Infinity 20'lik zar (D20) ile oynanıyor ve ölçüm için inç kullanıyor. Tüm savaş oyunlarında olduğu gibi ordular puan hesabıyla kuruluyor. Modellerin standart olarak belli değerleri (Stat), bunun yanı sıra özellikleri ve farklı silahları var. Modeller temelde 7 gruba ayrılıyor.

Temel basit üniteler olan Light Infantry (LI), daha özelleşmiş daha zırhlı Medium Infantry (MI), Ağır görevler için kullanılan heavy infantry (HI), Ordusundan bağımsız hareket eden warbands (WB), Cephenin ilerisine konuşlanmayı seven Skirmisherlar (SK), Küçük ve Orta ölçekte uzaktan kumanda edilen Remotelar (REM), Genelde içlerindeki pilotlarıyla hareket eden büyük robotlar olan Tactical Armoured Gearlar (TAG). Örneğin: Yu-jing ordusunun Japon sektörelinden Gelen heavy infantrysi Domaru Butai'nin Statları şu şekilde,

Type	Mov	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W	AVA
HI	4-4	19	12	14	13	3	-3	2	2



Yani bu model 4 artı 4 inç gidebilir (MOV-Movement), yakın dövüşte 19 gibi yüksek becerisi (CC-close Combat), uzun mesafede 12 gibi (BS- Ballistic Skill) ortalamanın üstünde bir değeri var. Fiziksel becerisi 14 (PH-Physical) iken, zihinsel gücü 13 (WIP- Will Power). Fiziksel saldırılara karşı bonus Zırhı 3 (ARM) iken Hacking (evet bu oyunda hackleme var) ve biyolojik silahlara karşı  $\pm 3$  bonusu (BTS-Biotechnological Shield) var. 2 Canı (W-Wound) olan bu modelden ordunuza 2 adet (Ava-Availibility) alabiliyorsunuz. Availibility eğer Sektörel bir ordu oynuyorsanız artabiliyor. Stat bazında güçlü olan bu modelin özellikleri ise;

**Berserk:** CC'deyse +9 alıyor.

**Cube:** Eğer ölürse bilgileri toplanıp başka bir modelde tekrar canlanabiliyor, özellikle kumpanyalarda önem taşıyor.

**Frenzy:** Eğer bu model herhangi bir şekilde kan dökerse ordunun temelinden kopuyor ve kendi başına düşmana saldırmaya başlıyor.

**Linkable:** Sektörel ordularda önem taşıyan bu özellik aynı grup ve bu özelliği taşıyan modellerin aynı anda daha az order (order ne derseniz birazdan geleceğiz) harcayarak daha büyük işler yapmasını sağlamakta.

**Martial Arts Lvl 2:** Yakın dövüşte düşmanın armorunu azaltıyor. Bu model gördüğünüz gibi yakın dövüşte uzmanlaşmış. Düşmanına yaklaşmak için yeterli dayanıklılığa sahip, CC'ye girdğinde ise biçer döver gibi hareket edebilen bir samuray.

Şimdi bu modelimize ne gibi silahlar verebileceğimize bakalım, silahlarında kendilerine özgü mesafe, atış gücü, atış sayısı, kurşun tipi gibi özellikleri bulunmakta. Modelin Puanına elindeki silahlar da etki edecek. Temel olarak yakın mesafede bir alana yüksek hızda zincir atan Chain Rifle, Close Kombatta düşmanın 1 değil 3 tane hasar karşılama zarı atmasına ve herhangi birinde başaramasa bile en az bir hasar almasına neden olacak Explosive Close Combat Weapon (EXP-CCV), ya da bir shotgun verebiliriz. Hatta Ordumuzun lideri olarak (lieutenant) seçebiliriz. Bu seçenekler modelin puanını 27 ve 36 arasında değiştiriyor.





# Ordu Kurulumu

Rakibinizle belirleyeceğimiz bir puan aralığında ordumuzu kuracağız. Eklediğimiz her model bu puanı doldurmaya başlayacak. Bunun yanı sıra bazı ekipmanlar, SWC (Special Weapon Costs) adı verilen ayrı bir puan da gerektirmekte. Her elli puan için 1 SWC hakkımız olacak. Son olarak Modellerden bir tanesinin Lieutenant olması gerekiyor. Seçimlerimizin sonunda Kaç Modelimiz varsa O kadar Ordera (hareket Hakkı) sahip oluyoruz. Modellerin hepsi regular-irregular olarak ayrılıyor. Regular modeller Kendi orderlarını grup havuzuna atarken irregularlar birlik düşüncesine alışkın olmadıklarından aktaramıyor. 150 Puanlık örnek bir Nomad-Bakunin Sektörel ordusu kuralım.

Moderator (LI) (Combi Rifle+Pistol+Electric Pulse) 9 puan 0 SWC  
Moderator (LI) (Combi Rifle+Pistol+Electric Pulse) 9 puan 0 SWC  
Moderator (LI) (Combi Rifle+Pistol+Electric Pulse) Lieutenant 9 puan 0.5 SWC  
Moderator (LI) (Spitfire+Pistol+Electric Pulse) 16 puan 0.5 SWC  
Moderator (LI) (Combi Rifle+Pistol+Electric Pulse) Paramedic 13 puan 0.5 SWC  
Sin-Eater (MI) (MultiSniper rifle +Pistol+CCW) 39 puan 1.5 SWC  
Reverend Moira (MI) (Multi Rifle +Pistol+Shock CCW) 38 puan 0 SWC  
Morlock (WB) (Chain rifle+Pistol+Smoke granedes+Shock CCW) 7 puan 0 SWC  
Morlock (WB) (Chain rifle+Pistol+Smoke granedes+Shock CCW) 7 puan 0 SWC

Gördüğünüz gibi toplam 147 puan ve toplam 2.5 SWC harcadık (150/50'den 3 SWC hakkımız vardı).

Morlocklar irregular troop olduklarından orderlarını orduya veremeyecekler. 7+2 orderımız var bir de Lieutenant'ımızın bazı özel emirleri verebileceği +1 orderı var.

Sonraki sayfalardaki Infinity Battle Report'ta Nomad birliğiyle savaşan Ariadna Birliğini ve komutanların modelleri nasıl kullanmayı düşündüğünü görebilirsiniz.

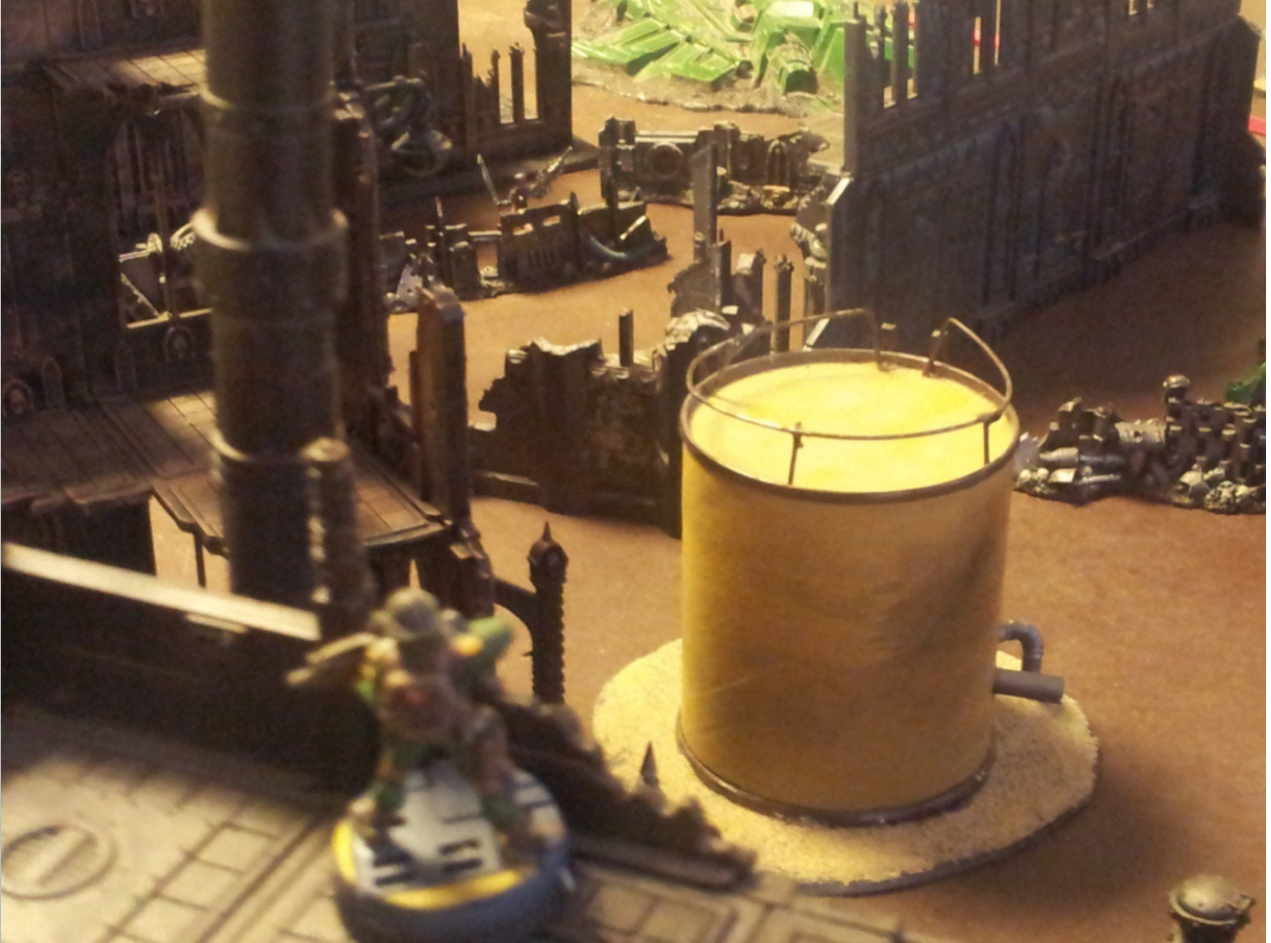
Her oyunda olduğu gibi olan olayları Zarlar belirliyor. Daha önce de söyledik Infinity 20'lik zarla oynanıyor. Maçta en az 1 D20, 2-3 tane güzel olacaktır, bundan başka 1 Tane inç ölçer (Zın-Zın!), 4 adet template; 1 adet ufak, 1 adet büyük yuvarlak template, 1 adet ufak, 1 adet de büyük Flame Template gerekecektir.



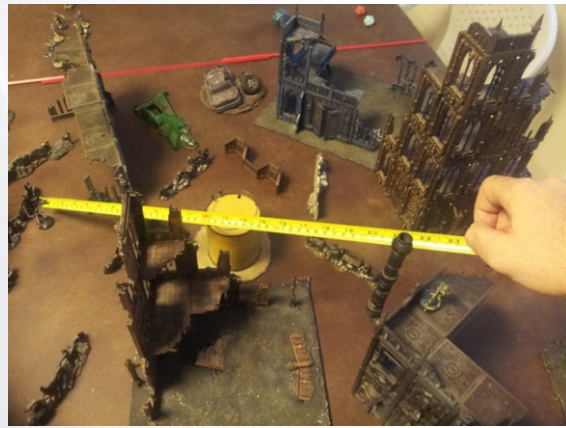


Önceki sayfalarda bahsettiğimiz order, hareket emridir. 7 order'a sahip bir ordu kendi turunda yedi tane aksiyon alabilir. Bu aksiyonların hepsini aynı model tarafından gerçekleştirilebileceği gibi 3'ü bir modele 4'ü başka bir modele olabilir. Bir modele harcayacağımız her order (emir), iki short skill ya da 1 adet long skille karşılık gelir. Ne gibi emirler verebiliriz dersiniz. 1 orderla Move+move, Move+Shoot, Move+Discover, Climb+shoot gibi birleştirebileceğimiz iki short skill kullanabilirken, cautious move gibi siperden sipere koşma hareketini (long-skill) yapabiliriz.

Infinity'de ilginç olan şeylerden bir tanesi karşı tarafın sizin turunuzda beklememesidir. Yani yaptığımız her harekete düşmanınızın, eğer modeliniz düşman modelin gözünden görünüyorsa, gerek ateş ederek, gerek kaçarak yanıt verebilir. Buna ARO (Automatic Reaction Order) denir. Bu fotoğrafta birbirine karşı hareket eden iki model var. Nomad Reverend Moira'sı Ariadna Line Kazak karşısında ilerlemeye çalışıyor.



Moira'ya Önce Move (4 inç git) emri verdim. Karşı tarafta Burak'ın Line Kazak'ı yaptığım hareketin birebir şahidi (yani Line of Sighti var) dolayısıyla bir short skill ile karşılık verme hakkına sahip. Line kazak Reverend moira'ya shoot etmeyi seçiyor. Bu durumda Reverend orderının ikinci kısmını açıklıyor, Shoot!. Reverend moira ve Line Kazak karşılıklı ateş edecek. Mesafeler ölçülüyor, 23 inç. Reverend Moira'nın elindeki Multi rifle 23 inçte kadar +3 bonus alıyor, BS'si ise 12. Line Kazak bir barikatın arkasında olduğundan -3 vuruş penaltısı var dolayısıyla 12 ve altındaki bir zarda vurabilecek. Line kazak'ın elindeki rifle ise 23 inç'te -3 penaltılı. Reverend Moira her ne kadar barikatın arkasında olmasa da, üzerindeki Optical Disruptor silah çevresindeki görünümü flulaştırarak -6 penaltı daha veriyor. Line kazak ise BS'si 11'den ve toplam -9 penaltıdan sadece 2'ye vurabilecek. Reverend Moira Aktif turunda olduğundan silahının tüm atışlarını, 3 tane yaparken Line kazak reaktif turda olduğundan sadece 1 atış yapabilecek.





# Infinity The Game (Oyunun Hası!)

150 puanlık devkarşılaşma

Ariadna (Burak) vs Nomads Bakunin SK (Alkım)

Ordular ve Yorumlar!

Nomad - Bakunin Sektörel



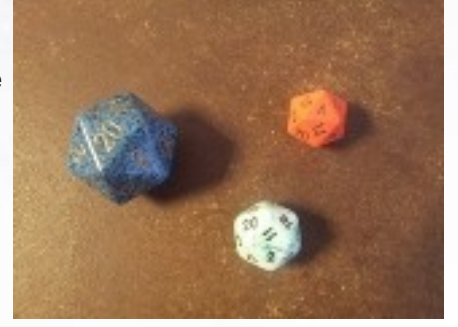
Asker	Puan	SWC
<b>Moderator (LI)</b> Combi Rifle+Pistol+Electric Pulse	9	0
<b>Moderator (LI)</b> Combi Rifle+Pistol+Electric Pulse	9	0
<b>Moderator (LI) Lieutenant</b> Combi Rifle+Pistol+Electric Pulse	9	0,5
<b>Moderator (LI)</b> Spitfire+Pistol+Electric Pulse	16	0,5
<b>Moderator (LI) Paramedic</b> Combi Rifle+Pistol+Electric Pulse	13	0
<b>Sin-Eater (MI)</b> MultiSniper Rifle +Pistol+CCW	39	1,5
<b>Reverend Moira (MI)</b> Multi Rifle+Pistol+Shock CCW	38	0
<b>Morlock (WB)</b> Chain Rifle+Pistol+Smoke Grenades+Shock CCW	7	0
<b>Morlock (WB)</b> Chain Rifle+Pistol+Smoke Grenades+Shock CCW	7	0
<b>Toplam</b>	147	2,5

Gördüğümüz gibi toplam 147 puan ve toplam 2,5 SWC harcadık (150/50'den 3 SWC hakkımız vardı). Morlocklar irregular troop olduklarından orderlerini orduya veremeyecekler. 7+2 orderimiz var bir de Lieutenant'ımızın bazı özel emirleri verebileceği +1 orderi var.



Reverend Moira 3 zarda 11, 4, 20 attı. 20 ıskaladı ama 11 ve 4 vurdu. Line kazak ise 4 atarak vuramadı. Bu durumda Line Kazak 2 tane armor save atarak wound alıp almadığına bakacak. Silahın vuruş gücü 13, Barikat'tan gelen 3 bonus ve Line-Kazak'ın 1 armoruyla beraber  $13-4=9$  ediyor Bu durumda Line Kazak 10 ve üstünde atınca kurşun barikat ya da zırhından sekmiş olacak. Line kazak 10 ve 11 atarak sağ kalmayı başarıyor.

Karışık gelebilir belki ama oyunların 1 saat sürdüğünü düşününce çok çabuk oynanacak bir kaç oyun sonrasında kurallar hızlı bir şekilde öğreniliyor. Kulağa garip gelen özelliklere alışılıyor. Oyunda Robotları ve heavy infantryleri hackleme, Karşı tarafın kimliğine bürünüp saldırma, kamuflaj, el bombaları, sisbombaları, parşütle atlayarak düşmanın arkasına sarkan makinalı tüfekli paraşütçüler, motosikletler, mühendisler, doktorlar ve büyük robotların olduğunu ve hepsinin oyuna farklı tatlar kattığını da söyleyeyim.



Bir kaç sayfa sonra Yukarıdaki Nomad ve Ariadna ordularının kışımasının ayrıntılarını görebilirsiniz.

# CORVUS BELLI

Corvus Belli'den de bahsedelim. Corvus Belli bir ispanyol firması ve Infinity Setting'inin yanı sıra, ilk çağ ordularının (Roma, Kartaca, Keltler) ve yüzyıl savaşlarının modellerini üretiyorlar.



Ayrıca sevimliler, turnuva ve kumpanyalar için ödüller ve sistemler üretiyorlar. Tanıtım yapmak isteyenlere, kulüplere promosyon malzemeleri gönderiyorlar, kuralları güncelliyorlar ve bir wikiye öncülük ediyorlar, bir sorun yaşadığınızda da hızlı dönüş yapıyorlar. Kulağa pek tanımadık geliyor değil mi? (Bir yerlerde Mark Wells'in başına taş gelsin).

## Nerede oynayabilirsiniz.

Elbetteki Kule'de. Karşıyaka'daki yeni adresimizde, her perşembe akşamı buluşup Infinity oynuyoruz. Terrainleri WH40k'dan ödünç alsak da terrain planlarımız ve bir sürü güzel modelimiz var. Bizim dışımızda İstanbul Pegasus Oyuncak'ta da oyunlar oynanıyor. Bursa'da da oynayan arkadaşlarımız olduğunu biliyoruz. Bir de Facebook'ta Infinity Türkiye grubumuz var. Ordu kurulumunda yardım almak isterseniz bizimle bağlantıya geçebilirsiniz, ayrıca Android ve ios uygulamaları da olan, browser üzerinden çalışan Aleph Toolboxu kullanabilirsiniz. Gelirseniz Görüşelim.

## Kaynaklar;

<http://www.infinitythegame.com/infinity/en/> Infinity ana sayfası

<http://infinitythegame.com/store/en> Corvus Belli ana sayfası

<http://infinitythegame.wikispot.org/> Infinity wikisi

<http://anyplace.it/ia/ia.html> Web browser üzerinden çalışan Aleph Toolbox

<https://www.facebook.com/groups/infinityturkiye/?fref=ts> Facebook Grubu



## Nomad Planları

Moderatörler bir link grup olarak bir arada hareket edip, birbirlerine bonuslar verecek. Vurucu silah olarak Spitfire isimli silahın sahibinin atış gücünü oluşturduğu bir ekip olacak. İçlerinde ise bütün birliğin lideri olan Lieutenant'ı da saklıyor.

Sin Eater ise alan kontrol ünitesi olarak elindeki Sniper Rifle ile iş yapacak. Bu model karşı tarafın hareketlerine kuvvetli yanıt vermek üzere Neurocynetics özelliği ile güçlendirilmiş ama kendi fazında pek hareket yapamamakta.

Reverend Moira düşman ateşine karşı optik yanıltma özelliğine sahip. Ayrıca yüksek zırhı ve Religious troop olması sayesinde düşmanın kritik shooterlarıyla kapışacak.

İki Morlock modeli ordudan bağımsız olarak hareket edecek. Düşük puanlı bu modeller, düşmanın bizim hatlarımıza ulaşmaya çalışan modellerini rahatsız edecek. Morlocklar yüksek kimyasallara bulanmış tehlikeli suçlulardan oluşan bir birlik. Yaşam ortalaması bir çatışma olarak görülüyor. Her biri yüksek kimyasalların etkisiyle rastgele bir özellik kazanacak. Yalnız bu modeller her ne kadar düşmana doğru fazladan bir hareket hakkı kazansalar da (Impetuous), kendi orderlerini grup havuzuna ekleyemiyorlar.

## Ariadna

Asker	Puan	SWC
Line Kazak (LI) Rifle+Pistol+Knife	9	0
Line Kazak (LI) Rifle+Pistol+Knife	9	0
Line Kazak (LI) Lieutenant Rifle+Pistol+Knife	9	0
Veteran Kazak (HI) T2 Rifle+Light Flamethrower+Pistol+CCW	49	0
TankHunter (MI) Autocannon+D-Charges+Pistol+Knife	40	1,5
Assault Pack (WB) Controlle Rifle+Light Smoke Grenade Launcher+Pistol+Knife	34	0
3x Antipodes AP CCW	34	0
<b>Toplam</b>	<b>150</b>	<b>1,5</b>





## Ariadna Planları

Ariadna Planlarını Burak'ın ağzından okuyalım;

“Ariadna timinde Line Kazaklar, cheerleader olarak tabir ettiğimiz görevi icra etmek üzere çatışmaya geldiler. Cheerleader, az puanlı, çatışmada çok büyük bir etkisi olmayacak, asıl amacı timin toplam order sayısını yüksek tutmak olan askerlere takılmış bir lakap. Bunun yanında, eğer bir kanadı tutup, Impetuous olarak üzerime koşturacak Morlocklar'ı temizleyebilirlerse ne ala...

Antipodeler'in temel amacı, Alkım'ın timinde neler olduğuna göre değişkenlik gösterecek. Eğer düşman timde çok sayıda kamuflajlı asker varsa, Antipodeler'in Sensor özelliğini kullanarak onları açığa çıkartmaya çalışacağım. Yok eğer ateş gücü yüksek bir ekiple karşı karşıya isem Antipodeler ile sahayı hızlıca katedip yakın dövüşe girmeye çalışacağım. Aslında özel görevler ile oynuyor olsaydık, Antipodeler'in dehşetengiz hızı bana pek çok avantaj sağlayacaktı; ama şimdilik bu kadarıyla yetineceğim.

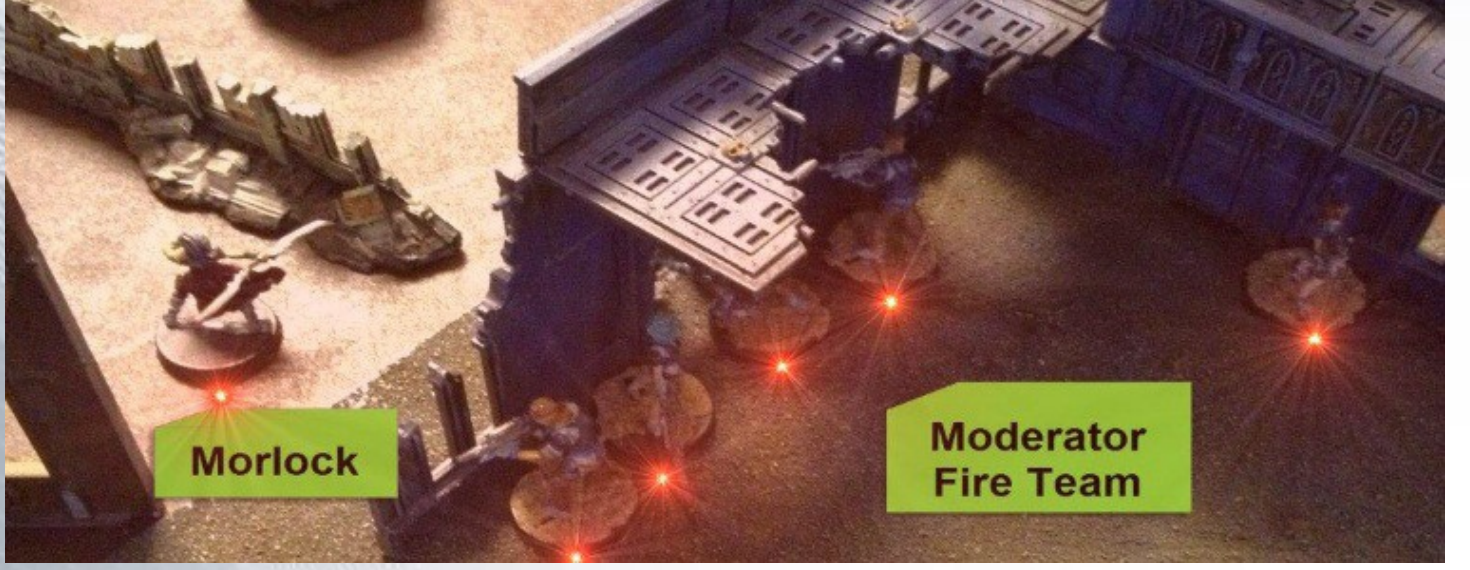
TankHunter, elindeki Autocannon silahı ile Alkım'ın getirebileceği her şeyi anında öldürebilme kapasitesine sahip. Kamuflaj özelliği sayesinde sürpriz avantajı da olacak. Özel görevlerle oynamadığımız için TankHunter'i normalden biraz daha geride konuşturup ona daha fazla atış imkanı sağlamayı düşünüyorum.

Veteran Kazak ise bu listenin gerçek yıldızı. X-Visor ile mesafe tanımaksızın ateş edebilen ve T2 Rifle ile vurduğunu indiren bu arkadaş, cheerleader olan Line Kazaklar'ın getirdiği orderleri hunharca harcayacak ve umuyorum ki Alkım'ın timini hallaç pamuğu gibi atacak...”





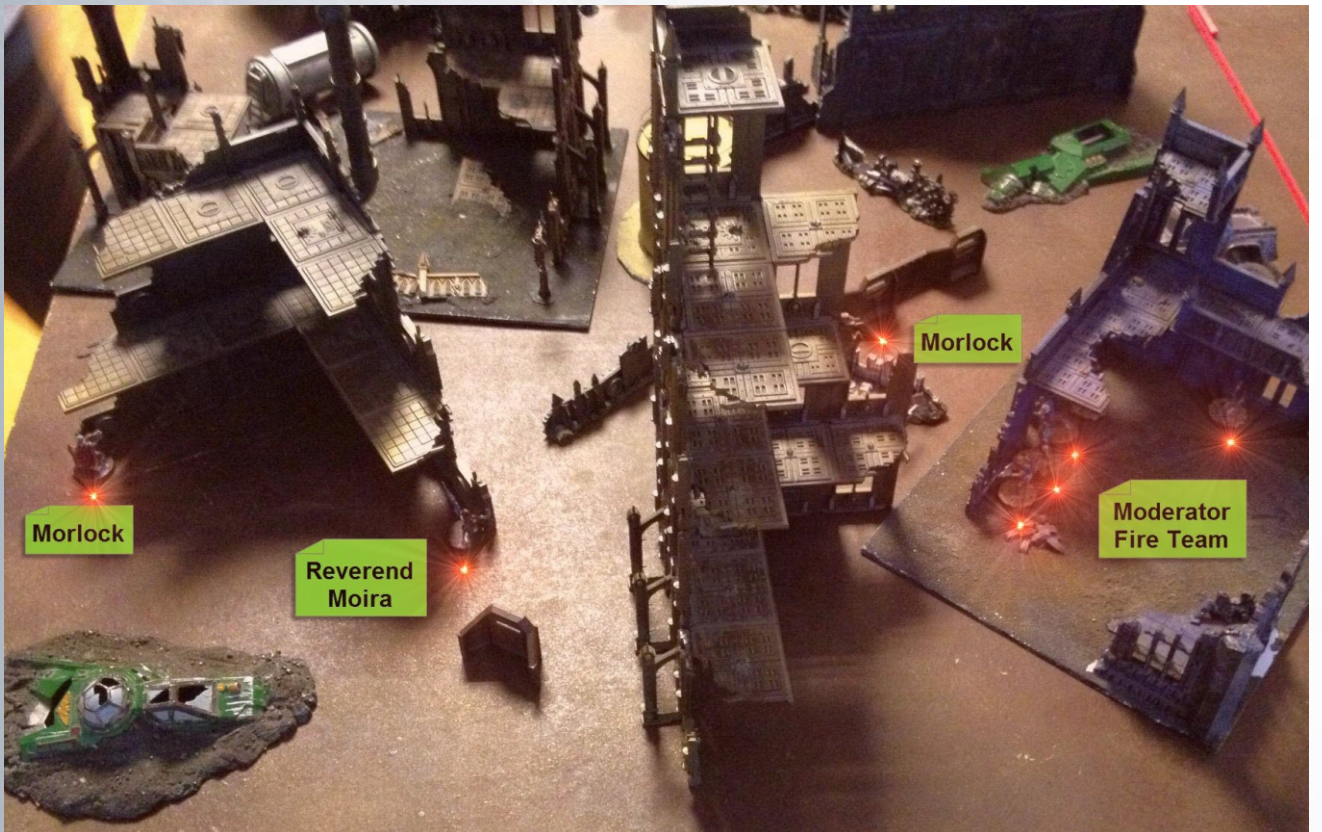
Dizilim sırası Bakunin'e geçince, Moderatör grubunu sağ tarafımdaki binanın içine sakladım, Spitfire taşıyan Moderator kapı aralığından savaş alanının ortasını ve sol çaprazda uzanan bir koridoru gözlüyordu. Birkaç tane Moderator arkadan ya da başka bir yerlerden çıkması olası kamouflajlı ya da paraşütçü düşmanları engellemek için farklı yönleri gözlüyorlardı. Bunların yanına, kimyasallardan gözlerine bonus almış (XVisor, silahların mesafe penaltısını düşürür) bir Morlock yerleşti.



Sol tarafa ise yalnız Reverend Moira ve diğer Morlock (bu Morlock, kimyasallardan Dogged: order verdiğçe ölmeme özelliği kazanmıştı) yerleşti. Son modelim olan Sin-Eater'ı ise karşı tarafın dizilimine göre yerleştirmeye karar verdim.



### Nomad Hatlarının Genel Görüntüsü





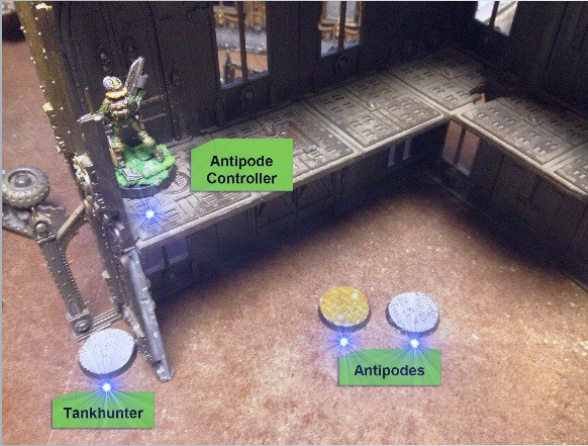


## Başlama Vuruşu ve Dizilim

Maça kimin başlayacağı ve kimin önce yerleşeceği tim liderlerinin (Lieutenant) WIP atışıyla belli oluyor, WIP atışını kazanan kişi oyuna önce başlama ya da önce yerleşmekararlarından birini veriyor. WIP atışını kazanan Nomad timinin Moderatör Lieutenant'ı başlamak yerine yerleşeceği tarafı seçti ve önce karşı tarafın dizmesini istedi, Burak da bunun üzerine önce başlamayı seçti.



Burak, cheerleader diye tanımladığı 3 Line Kazak'ı çatışmaların olacağını düşündüğü yerin tam zıttına yerleştirdi. Bir tanesini kendisinin en soluna, diğer ikisini ise kendi dizilim alanındaki evin yıkıntılarına siper alacak şekilde konumlandırdı.



Tam ters taraftaki binanın ikinci katına Antipode Controller, hemen aşağısına ise iki kamufraj markeri halinde Antipodeler yerleşti. Bazı modellerin kamufraj özelliği vardır. Bu tür modellerin yerleri kabaca bilinse bile doğrudan görülemezler. Bu modellerin yerine modelin kendisi değil, bir işaret koyulur. Buna kamufraj (CAMO) markeri denir. Aynı binanın yan tarafında siper almış bir CAMO markeri daha var. Bu da TankHunter'e ait. Burak bir modelini yerleştirmeyip, benim dizilimin bitiminden sonra koymak üzere sakladı.

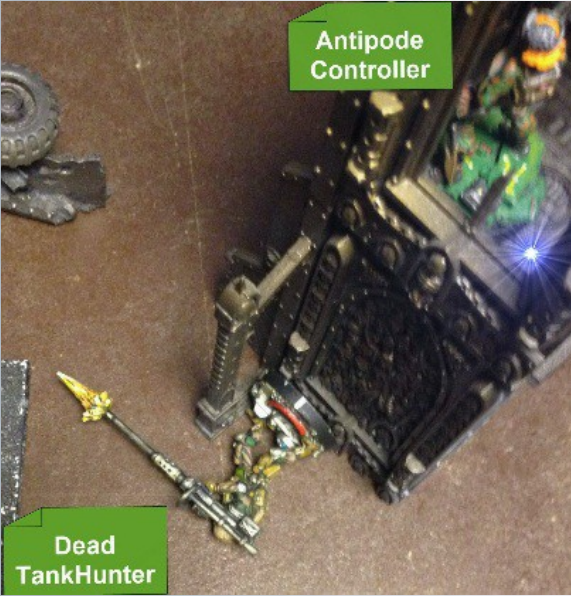


## ARIADNA TURN 1

Oyuna Burak başladı. Vereceği orderlerini saydı ve 6 regular orderi, 1 lieutenant orderi 1 de irregular orderi olduğunu gördü. Verdiği ilk order, sağ tarafındaki binanın yanına yerleşmiş CAMO markerlardan birinin açığa çıkarak Sin-Eater'e ateş etmesiydi. Açığa çıkan model TankHunter isimli, elinde Autocannon bulunan modeldi. Teknolojisi zayıf olan Ariadna ordusunun sert zırlı modellere karşı çözümü olan bu model, Sin-Eater'i indirmeye çalıştı.

ARO olarak Sin-Eater ile shoot back dedim. TankHunter'i gören iki Morlock da ARO olarak Move diyerek karşı tarafa yaklaştı. Normal bir ARO'da eğer zarlar birbirini etkiliyorsa (karşılıklı ateş etmek gibi), bu zar atışı karşılıklı yapılır ve Face to Face (FtF) roll olara adlandırılır. Ancak burada TankHunter CAMO'dan çıkıyor olması nedeniyle sürpriz bir atış yapma şansına sahip. Açtığı ateş, FtF değil, normal zar atışı ile çözümlenecek.

Yaptığı 2 atıştan birini vuran Tank Hunter'in kullandığı Autocannon'un mermileri **EXP**losive olduğundan dolayı Sin-Eater, 1 yerine 3 tane armor save atmak zorundaydı. 3 tane 20'lik zarda 12 ve kurtarmak üzerine atması gereken Sin-Eater üçünü de başardı ve hayatta kaldı. Şimdi sıra Sin-Eater'in 2 atışındaydı. Balistik skilli (BS) 13 olan Sin-Eater'in elindeki Sniper Rifle'den +3 bonusu vardı, TankHunter'in siperde olmasından dolayı da -3 penaltısı. Buna bir de TankHunter'in CAMO avantajını da ekleyince (-3), Sin-Eater sadece  $13+3+(-3)+(-3)=10$  ve altında bir sayı gelirse TankHunter'i vurabiliyordu. Buna rağmen iki atış da başarılı oldu. Şimdi TankHunter'in 2 armor save atması gerekiyordu. Bu 2 hitten sadece birini kurtarabilen, TankHunter oracıkta can verdi. İlk order, ilk ölü: Oyun hızlı başlamış oldu!



**Burak:** *Büyük şanssızlık! Kamuflajdan dolayı sürpriz avantajına sahip olan TankHunter, üzerine düşeni yapıp Sin-Eater'i vurmaya başardı aslında; ama Alkim'in 3 armor save birden kurtarması çok fena oldu. Üstüne bir de karşı ateş ile TankHunter'in ölmesi de cabası... Şu anda puan olarak ciddi şekilde gerideyim, hem vurucularımdan birini kaybettim, hem de Veteran Kazak'ı Sin-Eater'den kurtaracak bir seçeneğim kalmadı.*

İkinci ile Antipode Controller, shortskill olarak binanın sağ tarafına ilerledi. Buna ARO veren Spitfireli Moderator iki atışını da ıskaladı. Bu arada Morlocklarda bu pencere güzelini görüyordu ve onlarda ARO move ile karşı tarafa doğru hareketlendiler. Antipode Controller, ikinci shortskill olarak Smoke Grenade Launcher ateşleyerek bir sis bulutu yaratmayı ve

böylece Veteran Kazak'ın ateş altında kalmasını önlemeyi denedi. İkinci order içinde olmasa da bir sonraki order ile bunu başardı.

**Burak:** *Veteran Kazak'ın Sin-Eater tarafından kevgire çevrilmeden ilerleyebilmesi için elimde kalan tek seçenek, sis bombası ile Sin-Eater'in görüşünü kapatmaktı. Her ne kadar bu aksiyonum başarıya ulaşsa da, şu ana kadar çok order harcadım ve hiçbir şey elde edemedim. Ayrıca aksiyonlarım Morlocklar'a ARO hakkı veriyor. Onlar da bunu benim hatlarıma yaklaşmak için kullanıyor.*

Burak 4. orderini sis perdesinin arasından Veteran Kazak'ı ilerletmek ve yakındaki siloda siper almak için kullandı. 5. Order ile ise Sin-Eater'e atış yaptı. FtF olan bu atışta, Veteran Kazak'ın Sin-Eater'i vurması için d20'de 7 veya daha düşük bir zar atması gerekiyordu. Karşılıklı ateş sonucu Sin-Eater bir hit yaptı ancak Veteran Kazak'ın yüksek zırhı onu hasar almaktan korudu.

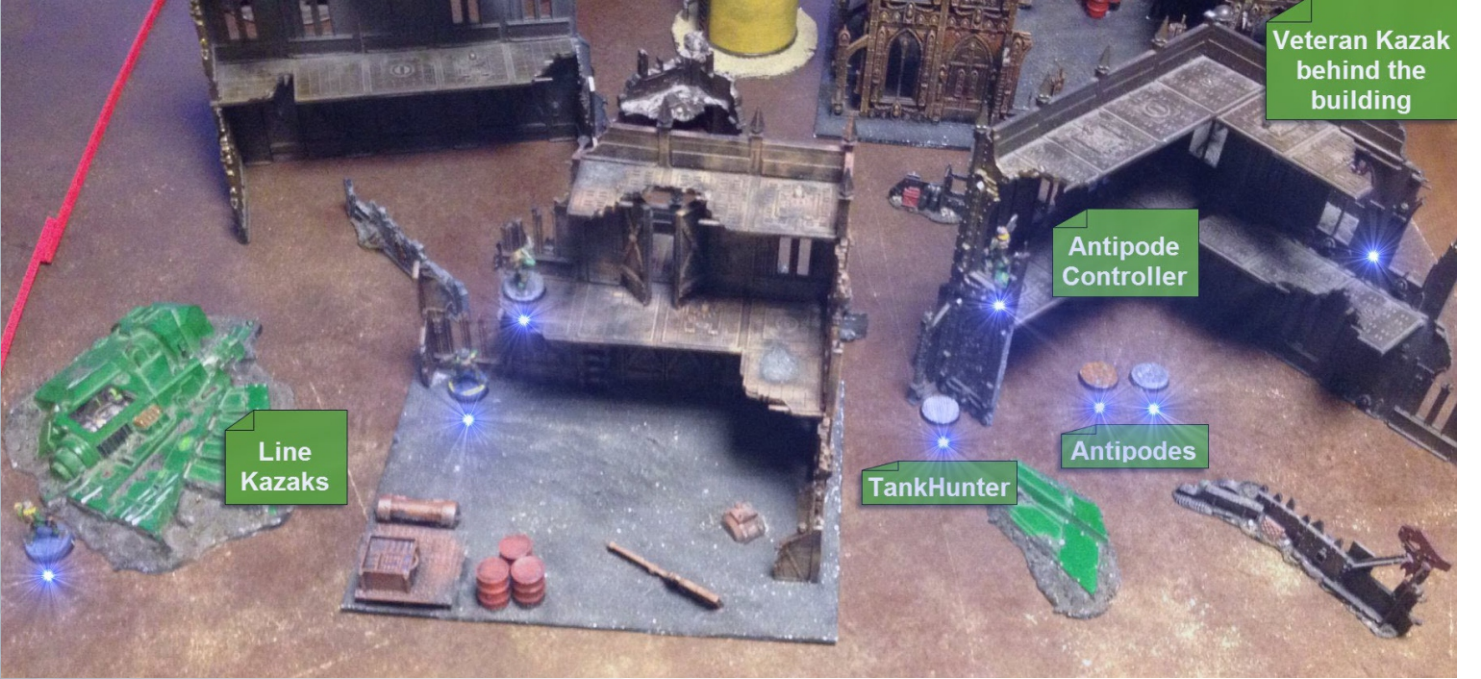


Burak, yerleştireceği son modeli olan Veteran Kazak'ı kendi sağ tarafına koydu. Buradan Antipode ve Veteran Kazak ile ilerlemeyi düşünüyordu.

Bu hamleye karşılık olarak, karşı tarafın modellerinin hareketlerini kısıtlayacak Sniper Rifleli Sin-Eater'i ortadaki binanın en tepesine yerleştirdim.



### Ariadna Hatlarının Genel Görüntüsü



### Deployment sonrası yorumlar:

**Burak:** Genel hatlarıyla kafamdaki yerleşim planını uygulayabildiğimi düşünüyorum. Line Kazaklar savaşın sıcağından uzaktalar. Lieutenant olan Line Kazak en solumda ve olabileceği kadar güvende. Antipodeler ile acele etmeye niyetim yok. O kanattan gelen Morlock'u bir şekilde indiremezsem Antipodeler'in canı yanabilir. Alkım en sona saklayıp mükemmel bir noktaya yerleştirdiği Sin-Eater ile beni çok zora soktu. Açıkta yakalanan Veteran Kazak'ı kurtarabilmek için ekstra çaba göstermem gerekecek. Veteran Kazak'ı tehdit etmekte olan Sin-Eater'i avlamak için birinci seçeneğim ise TankHunter.

**Alkım:** Deployment sırasında Burak'ın Sin-Eater'i beklemediğini anladım; ancak Morlocklar'dan birinin sağ tarafta kalması karşı tarafa yaklaşırken zorluk yaratacak. Cheerleaderlere saldırmak da zor olacak, gerçi benim Moderator ekibi de pek kolay avlanacak gibi durmuyor. CAMO markerlerde Antipodeler olduğunu tahmin ediyorum ama bir model daha vardı sanki...



Sin-Eater'a ateş etmek için bir order daha kullanan Veteran Kazak kritik birhit atmayı başarinca armor Sin-Eater düştü. Bir zar atılırken eğer d20'de atmanız gereken zarı tutturursanız, yapmak istediğiniz aksiyonu kritik olarakbaşarmış oluyorsunuz. Kritik hit hem FtF zarlarda diğer arları eziyor, hem de düşman modelin normalde atması gereken armor save atamamasını sağlıyor.

**Burak:** Tam da zamanında gelen bir kritik! Bütün modellerimi yerine pinleyen Sin-Eater'den şansla da olsa kurtuldum. Şimdi sağ kanadımdan Antipodeler ve Veteran Kazak ile ilerleyebilirim.

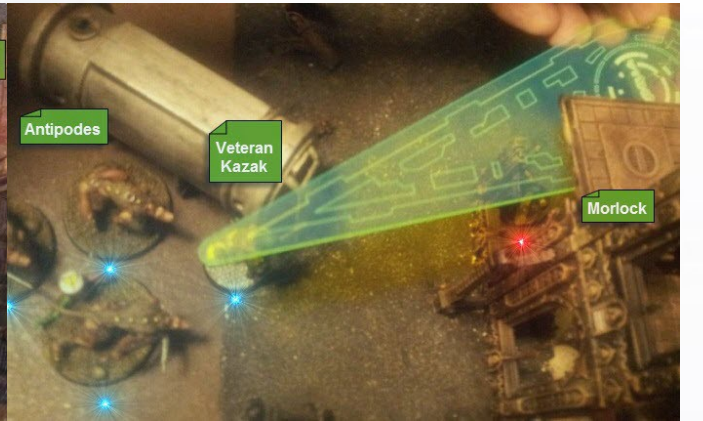
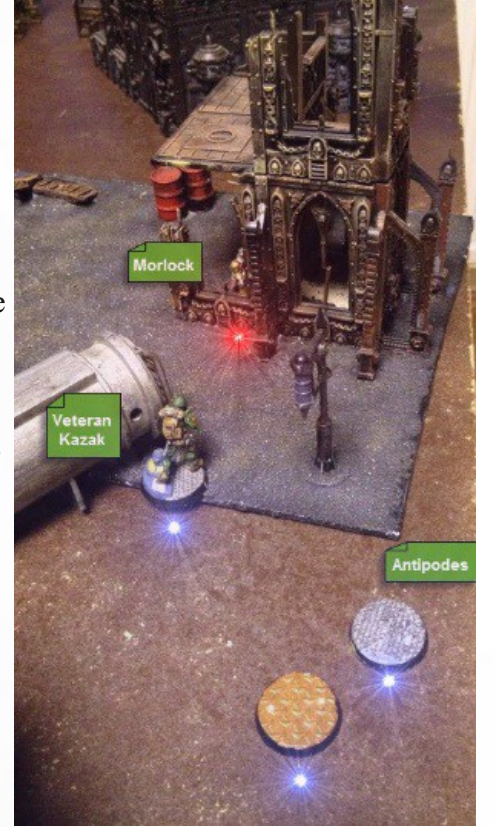
**Alkım:** Kahrolsun hain kritik!

Burak Antipodeler'in irregular orderini dumanların arasına ilerleterek kullandı. Altıncı ve son order ile ise Antipode Controller, verdiği ARO moverler sayesinde epeyce ilerlemiş olan Morlock'a ateş etti. Ateşi dodge etmeye çalışan Morlock başarılı olamayıp vurulmasına rağmen (bu bir Shoota karşı Dodge FTF'i idi) armorsave tutturarak hayatta kaldı ve en yakın sipere sığındı. Tur bana geçtiğinde TankHunter ölmüş; ancak Veteran Kazak Sin-Eater'i avlamıştı. Morlocklar sol kanattaki Veteran Kazak ve Antipode gürühuna AROlarla yaklaşmıştı.

## NOMAD TURN 1

Ordersayısı. 6 regular, 2 impetuous, 2 irregular, 1 Lieutenant order. Morlocklar gibi Impetuous modeller, turun hemen başında en yakınlarındaki düşman modeline doğru hareket etmek zorundadır. Daha sonra ateş edebilirler; ancak ilk hareketleri mutlaka move olmalıdır.

Sol taraftaki Morlock, Impetious orderiyle ilerledi ve ChainRifle ile Veteran Kazak ve 2 CAMO markeri hedefleyerek ateş etti. Bunu gören Veteran KazakLightFlameThrower ateşleyerek ARO verdi. Olan biteni uzaklardan, pencereden gören Controller da ARO vererek Morlock'a ateş etti. Normalde önce discover etmeden CAMO markerine ateş edemezsiniz; ancak hali hazırda açıkta olan VeteranKazak'a ateş edilebildiğinden CAMO markerleri de ChainRifletemplatesinin içine alabildim. CAMO markerlerinin içinden 3 tane Antipode çıktı. Bunlar -6 ile attıkları muhteşem 3 dodge atışıile (Dodge Roll: PH değerinin altına atılan, ateşten kaçma zarı) Chain Rifle'nin etkisinden kurtuldular. Veteran Kazak ise armorsave tutturarak saldırıdan hasar almadan kurtuldu. Morlock, flamer ateşinde can verdi. Bu Antipodeler'den bir-iki tanesini almış olsam daha sonraki turlarda işler çok farklı olabilirdi. Diğer Morlock ise Impetious orderi ile merkeze doğru ilerledi.





**Burak:** Açığa çıktığı ki, Antipodeler'i o şekilde ilerleterek büyük bir acemilik yapmışım. CAMO kurallarını yanlış hatırlayıp, Morlock'un Antipodeler'e ateş etmek için IntuitiveShot kullanması gerekeceğini düşünüyordum. Bu durumda Veteran Kazak ve Antipode Controller'den gelecek AROlar ile Morlock'u indiririm diye hesaplamıştım. Oysa Alkim Veteran Kazak'ı da içine alacak şekilde Chain Rifle ateşleyince bambaşka bir şey oldu. Neyse ki şansım bugün yaver gidiyordu. Template silahtan gelen -6 penaltıya rağmen üç Antipode'nin de Dodge zararını tutturması inanılmazdı!

**ALKIM:** Kahrolsun 3 tane hain Dodge!

Reverend Moira ilk regular order ile siper arkasından çıkıp büyük tehdit oluşturan VeteranKazak'a ateş etti. Veteran Kazak bu atışları dodge edemese de tüm hitleri save etmeyi başardı.

Sağ kalan Morlock, önce kendi irregular orderini kullanıp sonra da order havuzundan bir order daha alarak Cautious Move ile (siperden siper hareket) Veteran Kazak'a yaklaştı.

Spitfireli Moderator, Antipode ve Veteran Kazak'ın ilerlemesini engellemek için Suppression Fire hattı kurdu (Suppression Fire: Normalde ARO'da yapılan atış sayısı bire düşer. Eğer aktif turda bu komut verilirse, dost ya da düşman herhangi bir model bu hat üzerinden geçerse bu emri almış alan model tüm atışlarını yapar).

Son iki order ile Reverend Moira, Veteran Kazak'a önce AP (zırhı yarıya düşüren mermi), sonra da DA (hit başına bir yerine iki armorsave atmasını sağlayan mühimmat) mermi ile 2 atış yaptı. Bu atışlardan hiçbirini Dodge etmeyi başamayan Veteran Kazak, armorsavelerin çoğunu tutturunca sadece 1 Wound aldı. Normalde tek woundu olan Veteran Kazak, sahip olduğu No Wound Incapacitation özelliği sayesinde hayatta kalmayı başardı.

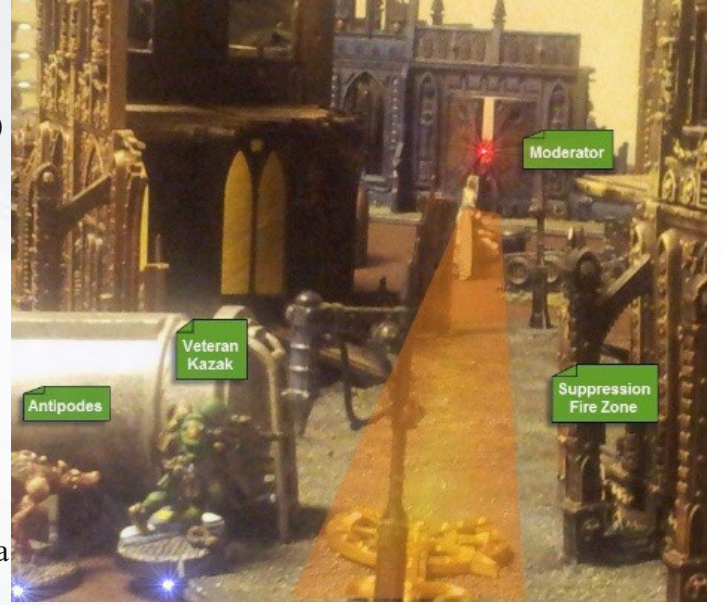
**Burak:** Rakibin oynadığı turn sırasında kimse ölmediyse iyi bir tur olmuş demektir. Bu tur benim açımdan oldukça şanslıydı. Kendi turumda yaptığım basit hataları cezalandıracak hamleler geldi Alkim'dan; ama zar beni sevdi. Bu turda biri hariç attığım tüm Dodge ve armor zararlarını tutturdum. Özellikle Antipodeler'den adam kaybetmemiş olmam çok önemliydi.

**Alkim:** Kahrolsun Demiş miydim? Şaka bir yana kötü bir tur geçirdik, Sin-Eaterın bir önceki tur ölmesi işini yaptığı için kötü olmadı ama kendi turumda Burak'ın ordusuna hareket getiren modellerinden hiçbirini indirememek buna karşılık, her ne kadar altı üstü bir morlock da olsa, bir model kaybetmek bir önceki tur kazandığım insiyatifi geri vermeme neden oldu.

## ARIADNA TURN 2

Bu tur Burak Antipodeler ile yapacağı saldırı için hazırlandı. Ariadna'nın tur başında 5 regular 1 lieutenant 1'de irregular orderi vardı.

Bir önceki turda ChainRifle'nin etki alanında kalmalarından dolayı CAMO özelliklerini yitiren Antipodeler, düşmanın görüş alanı dışında olmalarını fırsat bilip, irregular orderlerini kullanarak tekrar kamufle oldular ve CAMO marker haline geldiler.





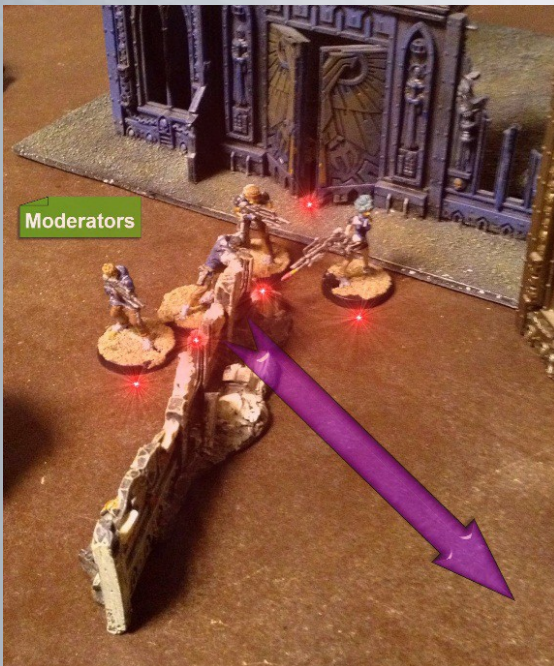
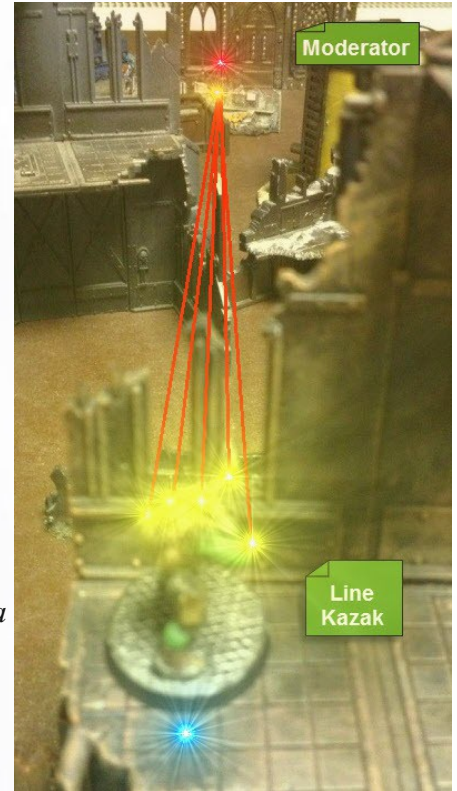
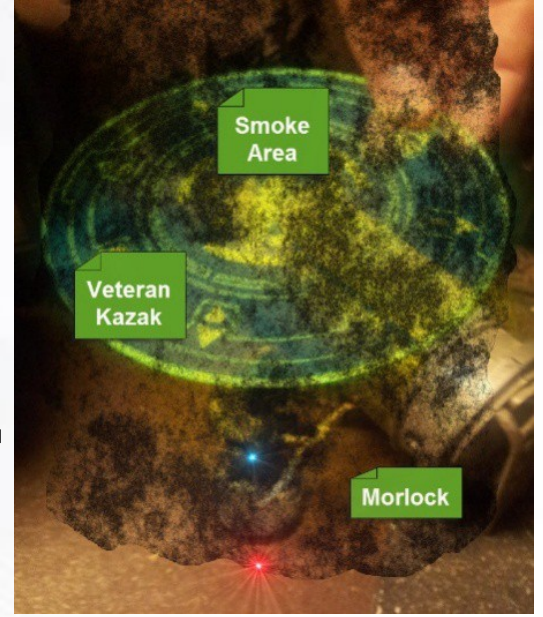
**Burak:** Benim için yine bir şans anı... Alkım Morlock ile yapması gereken en doğru şeyleri yapmasına rağmen, atması gereken zarı atamayınca çabaları boşa gitti. Aslında burada yanlış oynadığımız kritik bir nokta olmuş. Detayları raporun sonunda...

**Alkım:** Bir şeylerin artık kahrolmaya başlaması gerek....

Sonraki orderler linked Moderator ekibinin gizlendiği yerden çıkıp Reverend Moira'yı, etrafını sarmış Antipodeler'den kurtarmak amacıyla ilerlemesi için harcandı. Linked Team ya da Fire Team, sektörel orduların kısıtlı bir asker havuzundan seçim yapma dezavantajını dengelemek üzere geliştirilmiş bir kuraldır. Tek bir grup halinde hareket eden linked modellerin hepsi sadece tek bir order ile aksiyon alırlar ve birbirlerine bonuslar verirler. Örneğin 5 kişilik bir linked team, +1 atış, +3 Balistik Skill alır.

Moderatorler yol boyunca bir Line Kazak'ın görüş alanına girip onu indirmeye çalıştı. Ateş yiyen Line Kazak Dodge emri vermişti. Ateş etme zarları 5-7-9-11-12 gelmişti. Moderator link lideri 5 atışını da vurmuştu. Dodge zarında 10 atan Burak 5-7-9 zarlarını ekarte etti. Geri kalan iki hit için 12 ve üzerini hedefleyen 2 armorsave attı ve ikisini de kurtarmayı başardı. Bu sayede hayatta kalan Line Kazak, yıkıntılarının daha da iç kısımlarında siper aldı. Bu sırada Moderatorler'in aksiyonlarına ARO veren Antipodeler da move ederek Reverend Moira ile taban tabana temas ettiler.

Link team son order ile Moira'nın çevresini sarmış olan Antipodeler'den biri ile temasa girmek için harcadılar. Yakın dövüşte, dövüşe dahil olan her ekstra model, yakın dövüş zarına +3 bonus getirir. Bu hamle sonucu, yakın dövüşte fazladan 4 modeli olan Moderatorlar, aldıkları +12 bonus sayesinde CC becerisini 25'e çıkarmıştı. d20 ile oynanan bu oyunda, 20'nin üzerine çıkan her sayı, kritik aralığını arttırır. Örneğin bu durumda, 5 puanlık bir fazlalık olduğundan dolayı, 16-20 arası gelen zar kritik olacak. Alkım CC zarında 14 attı. Kritik değil, normal bir hit. Ne yazık ki Moderatorler pek güçlü kuvvetli olmadığından dolayı, Antipode armor save tutturup hayatta kaldı.



**Burak:** Bu zamana kadar oynadığım oyunlar arasında ilk defa böylesine büyük çaplı bir yakın dövüş gerçekleşti. Aynı Cc'de toplam 8 model birbirine temas ediyordu. Kuralları okuyup yorumlamamız ve zarları hesaplamamız biraz uzun sürdü; ama nihayetinde -ufak hatalarla da olsa- işin içinden çıkmayı başardık.

**Alkım:** Bazen bir şeyler doğru gitmiyorsa gitmiyor. Antipodeleri küçümseyerek önce morlockla hedefe gidip Veteran Kazak'ı kesmeyi denedim. Olmayınca Moderatorlerle Antipodeleri avlamayı. İki de doğru hanlelerdi ancak sıraları yanlış oldu. Moderatorler önce hareket edip Antipodelerden en azından birini öldürmeyi denemelilerdi.... Son hamleleri yaptık, bakalım umarım Reverend Moira hayatta kalır.



Üçüncü order ile Antipodeler Cautious Movement ile sislerin arasından binanın yanına ilerledi. Dördüncü orderi kullanarak Antipodeler biraz daha ilerledi; ancak bu sırada, ilerlemekte olan gizlenmiş modelleri gören Moderator ekibi, Discover zarını başarıncı (WIP değerinin altında atılan, gizlenmiş modelleri farketme zarı) Antipodeler'dan birini görünür kıldılar. Beşinci ve son order ile Veteran Kazak su tankının arkasına kaçarak, kendisine yaklaşmakta olan Morlock'tan uzaklaştı.

**Burak:** Herhalde bu zamana kadar sis bombalarını en çok kullandığım oyun bu oyun oldu. Her ne kadar bana fazladan order harcatsa da, hem Moderator'un kurduğu Suppression Fire hattını hem de yakındaki Morlock'un görüş alanını kesip Antipodeleri Reverend Moira'yu tehdit edebilecek kadar yaklaştırdım. Ayrıca turumun sonunda Antipodeler'i sis kalktığında Morlock'u görecek şekilde yerleştirdim. Bu sayede Morlock Impetuous orderiyle Veteran Kazak'a koşturduğunda Antipodeler ile ARO verip Reverend Moira'ya biraz daha yaklaşabileceğim.

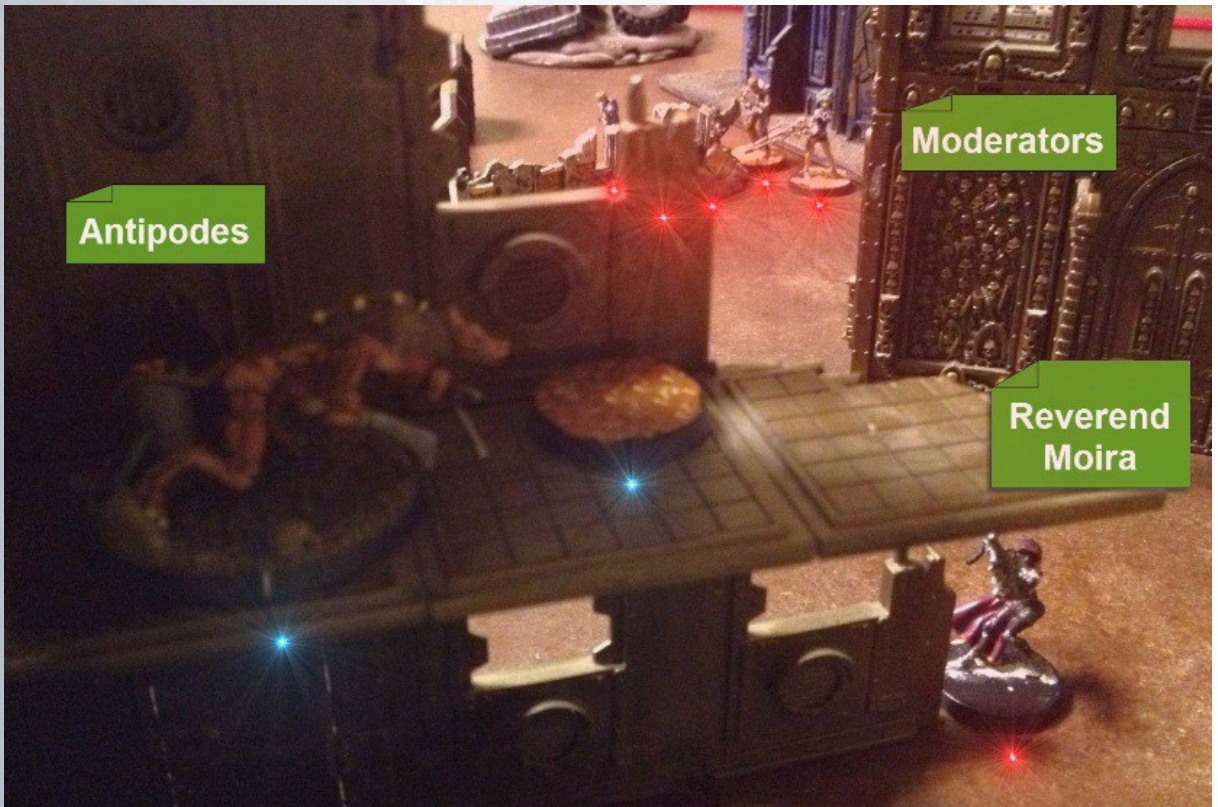
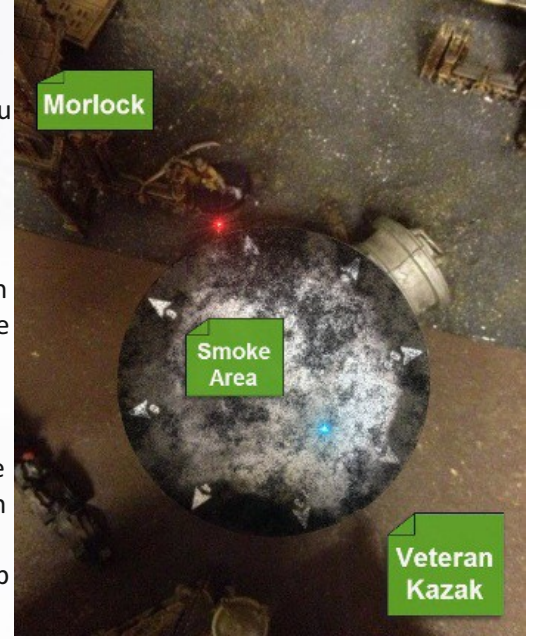
**Alkım:** Sis bombaları efektif bir şekilde Aro vermeme engelledi. Antipodeler çok yaklaştı ama moderatörler indirebilir diye düşünüyorum.

## NOMAD TURN 2

21 Morlock Impetuous orderi ile Veteran Kazak'ın arkasında saklandığı su tankına yaklaştı. Onu görmekte olan Antipodeler ARO vererek Reverend Moira'yadoğru ilerlediler.

Morlock kendi Irregular orderiyle Smoke Grenade kullanarak, hem kendisine ateş eden Antipode Controller'in görüşünü kapattı, hem de Veteran Kazak sise boğdu. Onu görmekte olan Antipodeler ise Reverend Moira'ya iyice yaklaştı.

Morlock iki order daha harcıyarak, sis alanından faydalanıp Veteran Kazak ile yakın dövüşe (CC) girdi. Infinity'de yakın dövüşe girebilmek için önce minyatürlerin tabanlarını birbirine dokunduracak şekilde yaklaşmak, ardından Close Combat emrini vermek gerekiyor. 17 CC becerisi olan Morlock, 15 CC becerisi olan Veteran Kazak'la kapışırken hem yüksek becerisine hem de sahip olduğu MartialArtsLvl 2 özelliğine güveniyordu; ancak 18 atarak vuruşu kaçırıldı. Buna karşılık Veteran Kazak vuruşunu başarıncı Morlock düştü.







### ARIADNA TURN 3

Order sayısı: 5 regular+1 lieutenant+1 irregular Ariadna'nın yaptığı ilk şey, geçen tur çevresini sardığı Reverend Moira'ya saldırmak oldu. Üç Antipode, Reverend Moira'ya karşı +9 bonus alırken, ARO ile harekete geçen Moderator link team liderinin, dokunduğu Antipode'ye karşı CC zarına +15 bonusu vardı. Sonuçta beklenen şey oldu. Antipodeler Reverend Moira'yı, Moderatorlar ise temas ettikleri Antipode'u indirdi. Bunun sonucunda Bakunin ordusu, toplam puanının %60'ını kaybettiği için Retreat'e girdi.

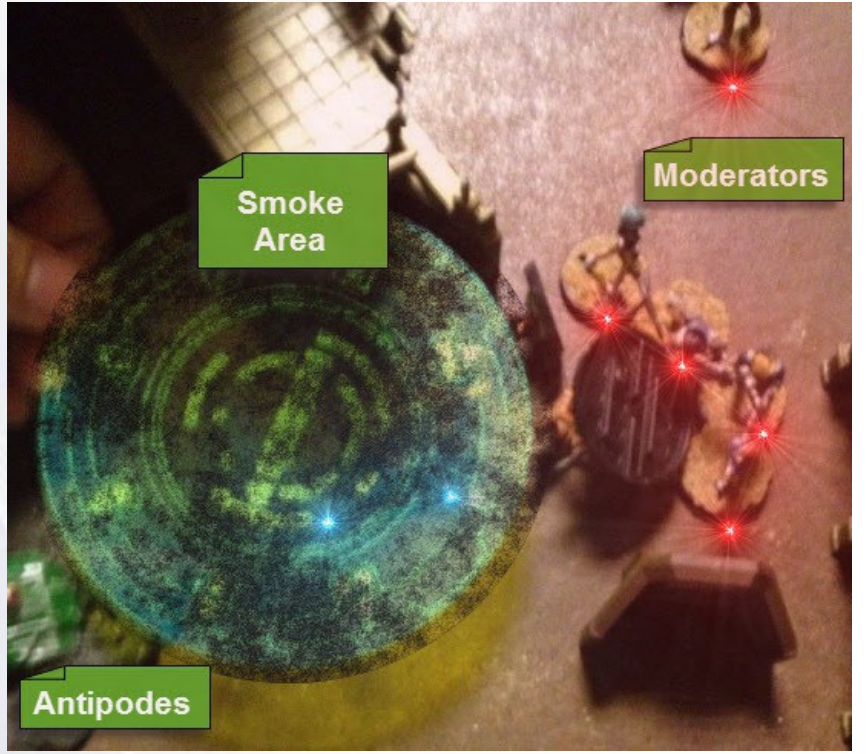
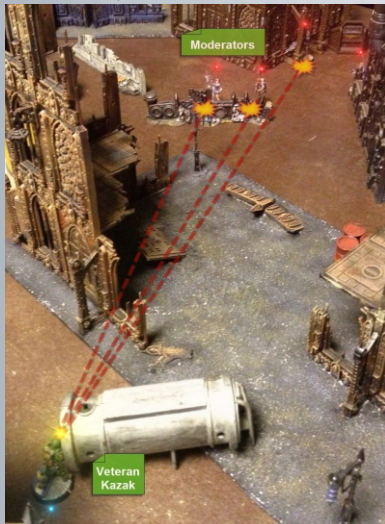
**Burak:** Sonunda! Reverend Moira'yı indirmek tek hedefimdi. Bu sayede Nomad ordusunda tehlike arz eden bir model daha azaldı, daha da önemlisi düşman Retreat'e girdi.

Burak turunun geri kalanında, Antipodeler'in üzerine Smoke Grenade atıp onları sakladı. Sonra da açıkta duran Line Kazaklar'a yat komutu verdi.

### NOMAD TURN 3

Bir ordu %60'ını kaybettiğinde Retreat durumuna girer. Bu durumda tüm modeller kendi saha kenarlarına doğru Impetuous order ile ilerlemek durumunda kalır. Normalde düşmana doğru Impetuous olan modellerdahi (Morlocklar örneğinin) kendi sahalarına doğru hareket etmek zorundadırlar. Aynı zamanda tüm linkler bozulur ve Lieutenant order kaybedilir.

Dolayısıyla tur başında önce kendi tarafıma doğru 5 Impetuous order oynayacaktım. Sonra 5 regular order daha vardı. Bu 5 orderi geri kaçarak ya da ileri gitmeye çalışarak harcadık. Bu arada kalan Antipodeler'i de aldık.



Paramedik olan Moderator, oyunun başında vurulan Sin-Eater'e doğru tırmanmaya çalıştı; ancak başaramadı. Evet, oyunda Doktor ve Paramedikler var. Bu özelliğe sahip modeller, yaralanan modelleri iyileştirebiliyor. Bunun benzerini Robotları onaran gerçekleştiren Mühendis özellikli askerler de var.

### ARIADNA TURN 4

Hem modellerin azalması hem de Retreat nedeniyle oldukça kısa süren Nomad turundan sonra, Veteran Kazak, kalan Moderatorlar'ı tek tek avlayarak oyuna son noktayı koydu.



## Nomadlar neden kaybetti, Ariadna neden kazandı:

**Alkım:** İki komutanda ünitelerini planladıkları şekilde kullandı. Morlock ve Antipodeler karşı tarafa ulaşıp dikkat dağıttılar. Kritik shooter üniteler hedefledikleri işleri yaptılar ya da yapmaya çalıştılar (VeteranKazak, TankHunter, Sin-Eater, Reverend Moira). Ancak 2.2'sinde Morlock ile Antipodeler'in yaklaşmasına yarayacak ARO'ları gözardı edince, yaptıkları toplu saldırı bizi retreat durumuna soktu.

**Burak:** Alkım dizilim sırasında Sin-Eater'i mükemmel bir şekilde konumlandırarak büyük bir avantaj yakalamış, benim elimi kolumu bağlamıştı. Bu tehdit nedeniyle Veteran Kazak ve Antipodeler'i kullanamıyordum. Bunun üstüne TankHunter'i hiç olmayacak bir şekilde kaybedince oyunu da kaybettiğimi düşündüm; ancak bu olaydan sonra şans benim tarafıma döndü. Gerek Veteran Kazak'ın Sin-Eater'i kritikte indirmesi, gerekse Dodge ve Armor zarflarındaki şansım sayesinde askerlerim hayatta kaldı. Zaten Sin-Eater indikten sonra amacım Reverend Moira'ya ulaşmaktı. AROlar ile hedefe hızlıca ulaşıp son darbeyi vurabildim.

**Man of The Match:** Burak'ta her adam işini yaptı, Veteran Kazak daha fazla yaptı. Maç sırasında birkaç hata yaptığımız farkettik (White Dwarf'ta bile hata olabiliyor, bizde neden olmasın). Örneğin Morlock'un CC becerisi 18 imiş. Duman altında Morlock notlarına bakamamış, yoksa Veteran Kazak'ın kafatası kemerini süslerdi! Çoklu yakın dövüşte alınacak bonus, saldıran modelin dışındaki modeller çarpı 3 kadarmış. Biz ise, değen her model bonus verecek şekilde oynadık. Her şeye rağmen çok keyifli bir oyun oldu. Bir sonraki savaş raporunda görüşmek üzere...





## Mobile Suit Gundam Efsanesi



Hepimiz az ya da çok robot çizgi filmleri görmüşüzdür küçüklüğümüzde. Ancak içlerinden bir tanesi var ki, başladığı 1979'dan bu yana neredeyse sayısız tekrar serisinin varlığına yol açmış, neredeyse ölümsüz bir seri haline gelmiştir: Gundam.

Peki bu robotları diğerlerinden ayıran şey nedir? Basit bir cevabı var aslında. Gundam çoğu robot kuzenlerinin aksine, bir Süper Robot değil de, Gerçek Robot serisi olarak adlandırılır. Robotlar enerjiyle hareket eder, cephaneleri bitebilir ve seri içerisindeki pek çok öge bilimsel gerçeklere dayandırılmıştır; örneğin uzay kolonileri için Lagrange noktaları, kolonilerin O'Neill silindirleri olması gibi.

Gundam isminin çıkış noktası ise gariptir, İngilizce iki kelimenin **Gun** ve **Freedom**'ın birleşmesinden oluşup daha sonra serinin yönetmeninin Gundam'ın düşmanları geride tutabilecek kadar güçlü silahlarla donatılmış özel bir birim olduğunu ima etmesiyle şu an bildiğimiz adı almıştır.

Ya hikaye? Önceden de bahsettiğim gibi, çok fazla Gundam ismini taşıyan seri var, ancak hepsinin bir ortak noktası var. Gundam'ı yaratan ekip ikinci Dünya savaşının hemen ardından Japonya'da yetiştiğinden dolayı, Gundam evrenlerinde iyi ve kötünün mücadelesi yoktur. Savaşın ne kadar aptalca, anlamsız ve kötü birşey olabileceği(Çocuk askerler, insan üzerinde deneyler, savaşın iki farklı tarafında kalan arkadaşlar) üzerine durulur sadece. İlk serinin arkasındaki başarıdan sonra ikinci seride iki tarafın yer değiştirmesiyle bu tema pekiştirilir. Aynı zamanda Gundam uzaya çıkan insanların evrimi gibi ilginç konularla da ilgilenmiştir.

Çoğu hikayeleri coming-of-age diye adlandırabiliriz. İlk seride ana kahraman şans eseri Gundam isimli mechayı kontrol edip saldırı altında olan kolonisinden kaçmayı başarmıştır. Diğer tüm serileri gibi, ağır bir karakter gelişimine sahiptir.



Gundam'ın yaratıcıları asıl geliri çizgi filmde değil de, plastik modellerden kazanmıştır. Gunpla diye bilinen bu modeller aslında serilerin kendisinin aşırı gelişmiş birer oyuncak reklamı olduğunun işaretidir, neredeyse görebildiğiniz tüm mechalara modelleri yapıp satılmaktadır. Japonların Xeno teknolojisinden ötürü bu modeller ne vida, ne de yapıştırıcı ister, tamamı snap-fit olan aksiyon figürleridir Gunpla.



İzlemeye nereden başlamak lazım derseniz, bu zor bir sorudur. Zira 1979'larda başlayan seri haliyle günümüz animelerine göre yaşlanmıştır. Eğer eski çizimlerle (kötü değiller, ancak eskiler) bir probleminiz yoksa ilk hikayenin hemen arkasından gelmiş olan Zeta Gundam'ı öneririm. Daha yeni bir şey istiyorsanız, alternatif evrenlerin belki de en başarılısı olan 2008 yapımı Gundam 00'dır önerim.

Kapanış için, eğer mechalara ve science fiction'ı seviyorsanız; animelerle de sorununuz yoksa, Gundam'lardan birini izlemenizi tavsiye ederim. Vaktinize degecektir.



Görkem Ataözü



## Köpek Günlükleri / Bir Pooka'nın Güncesi

*(Köpek sever bir eshu tarafından kaleme alınmıştır. Bendeniz Tozpelerin ve bizimle hikayelerini paylaşan pek saygıdeğer dostum Gritüy, umuyorum bir pooka'nın ağzından çıkanları doğru yorumlayabilmişimdir, iyi eğlenceler.)*

*“Bir pookaya tamamıyla güvenebilirsiniz ama asla tamamıyla inanmayın.”*

*Garip bir geceydi, sahiden garip. Ne duyduklarım ne gördüklerim eskisi gibi değildi sanki, bir yandan hiçbir şey değişmemiş bir yandan da dünya tamamıyla farklıydı o gün ve yapmaya karar verdiklerimiz için seçilebilecek en kötü gündü bir yandan da. Tabi ki o zaman bunun farkında değildik, hatta farkında olsak bile umursamayacak kadar gençtik (nerden bakarsanız bakın on iki gençtir). Açık olmak gerekirse keşke orada olmasaydım diyorum kendi kendime, ya da keşke o insanları hiç tanımamış olsaydım.*

*Her kasabada bir tane bulunan civarın “efsanevi” evlerinden yaşadığımız yerde de bir tane vardı. Hakkında anlatılan hikayeler ise inanılmaz korkunç geliyordu kulağa ama henüz anlatılan ve var olan arasındaki uçurumun farkında değildik hiç olmamış olmayı diliyorum şimdi de... O zaman aklım bu kadarına erememişti ancak şimdi fark ediyorum ki o hikayelere bir parça inansak bir grup çocuğun hayatı kurtulabilirmiş.*

*“Merak etmeyin kendimi suçlama zamanını çoktan geride bıraktım.”*

*Her şeyin benim için değiştiği o gün de aslında başlangıçta diğerlerinden pek farklı değildi. Her cuma günü olduğum kadar mutluydum o gün de, kahvaltım aynıydı, okula beni götüren otobüs de aynı kalabalık, aynı küf kokusu, aynı gürültü ( Bir çocuk için pek rahatsız edici olmayan şeyleri şimdi düşününce o zamanlar aile dediğim insanlara kızıyorum gerçekten). O günü diğerlerinden ayırt edebilecek tek şey, cumartesi sabahları bile olduğumdan daha heyecanlı olmamın tek sebebi o akşam Bailey'lerin evine girecek oluşumuzdu. Yillardır görüp biraz korku ve bolca merakla baktığım o evin içinde neler olduğunu nihayet öğrenecektik. Bunu yapacak kadar cesur olan dört kişiydik sadece ya da o zamanlar aptallıkla cesaret arasındaki farktan emin değildik, yine de oradan dönünce diğer çocukların gözünde birer kahraman olacaktık ve sadece bunun hayali bile bize yetiyordu.*

*Ev belki yüz yıldır kullanılmamış ve anlatılan hikayeler de evin satışını engellemişti. Eh açıkçası iyi ki de engellemiş... En kolay rastlanan hikaye evin hayaletli olduğuydu tabi ki zamanında evin hizmetçisi olan Donna Powell'ın evin delirmiş oğlu tarafından katledilmesi ve cesedin evin bodrumuna saklanması ile başlayıp, söz konusu kadının hortlayıp eve ve aileye musallat olmasıyla devam ediyordu hikaye ve tabi ki sonunda herkes bir şekilde ölüyor ve ailenin soyu sona eriyordu yine de bu hikayelerden en kolay bulunanydı. Bizi asıl içeri çeken ise evin odalarından birinde bir perinin hapsoldüğü ve başında da bir iblisin bekçilik ettiğiydi. Periyi bulursak eğer neler yapabileceğimizin hayallerini kurarken bir yandan da aslında bunun imkansızlığının farkındaydık yine de dedim ya çocuktuk işte ve sadece merakımız bile yeterdi bizi içeri sokmaya.*



Akşama kadar nasıl sabredip okulda kaldım bilmiyorum, aklıma gelen tek sebep bunu yalnız yapamayacağım ve arkadaşlarımla okulu ekmek konusuna pek sıcak bakmamasıydı. Cuma günü haftanın en yavaş geçen günüdür genelde arkasından tatil geleceği için ama o gün, o gün sanki birkaç güne yetecek kadar ders almıştım, aralar bile sıkıcıydı... Nihayet son ders zili çaldığında ufak tefek olmama rağmen kendimi kapıda izdahamın içine fırlatıverdim, elimden geldiğince çabuk bahçeye çıktım ve sözleştiğimiz üzere okulun arkasındaki fırının önünde buluşmak için yola koyuldum, en fazla bir dakika sonra da oradaydım ve ilk gelen de bendim. Yaklaşık on dakika bekleyişin ardından toplanmıştık ama eve girmeden önce Jeremy'nin evine gidip ailesine görünmemiz gerekiyordu. Bailey'lerin evine en yakın olan onun evi olduğu için orayı seçip ailelerimize orada kalacağımızı söylemiştik. Yürümeye başladık ve konuşmaya bir yandan da, hepimizin artık ezbere bildiği hikayeleri birbirimize tekrar tekrar anlatıp eğer mümkünse böyle bir şey daha da heyecanlanıyorduk. Yürüyüş neredeyse yarım saat sürdü ama o günün sıkılmadığım tek bölümü orasıydı bu yüzden de sanki saniyeler içinde eve vardık gibi geldi. Durum evde de çok değişmedi hala hikayeler anlatıyor ve bir yandan da birbirimizi cesaretlendirmeye çalışıyorduk artık. Bolca hikaye ve biraz atıştırmannın ardından, havanın kararması ve Jeremy'nin ailesinin birkaç saatliğine evden ayrılmasından sonra hazırlanmaya başladık. Neye hazırlandığımız konusunda hiçbir fikrimiz olmadığı için hepimiz birer çanta dolusu her şey almıştık yanımıza. Şimdi bakınca sanırım onları herhangi bir nocker'ın eline tutuşturursak yıllar boyu yetecek eğlence çıkardı.

**“Not: Açıkçası Gritüy'ün “yıllar boyu eğlence” ile ne kastettiğinden emin değilim tam tersini ima etmek istemiş de olabilir.”**

Yola çıktık. Havanın kararmasıyla sokaklar sakinleşmiş ve bir parça değişmişti. Bugüne, o ana kadar fark etmediğim bir değişimdi bu ve sonradan öğreneceğim üzere havayla bir ilgisi de yoktu bunun. O anın heyecanıyla biraz da kendimi bir hayalet görmeye hazırlamış olmamla ilgiliydi belki sokak lambalarının bir anlığına da olsa dev mumlar gibi görünmelerini ya da teker bir sokak kedisini kovalamak için duyduğum anlık arzumu göz ardı ettim. Yürüdüm, dediğim gibi en yakın evi seçmiştik ama yine de varmamız yirmi dakika kadar sürdü, kasabanın dış sınırındaydı ev diğer banliyölerden çok farklı değildi aslında belki geçen yüz yılda bir kez boyası yenilenmiş olsa dışarıdan yaşanabilir gibi bile gözükebilirdi. Yine de bir çocuk gördüklerini hayal ettikleriyle birleştirir, ben baktığımda tahta kapı metal parmaklıklı bir kapı, evin tepesindeki artık paramparça olmuş horoz figürü ise benim için mermer bir kuzgundu...

Kapıyı aralayıp içeri girdik, kapı teknik olarak kilitli olmalıydı ancak zamanla kilidin tutunduğu yuva kırılmış ve dili tutamayacak hale gelmişti, biz de kendimizi şanslı sayıp bir sonraki kapıya yürüdük. Verandaya çıkan merdivenlere ilk adımımızda ise keskin bir çığlıkla irkildik, irkildim ve aslında arkadaşlarım çığlıktan çok benim geri attığım adımlar yüzünden korkmuştu sadece o an fark edemedim. Kısa sürede bunun bir baykuş sesi olduğuna kendimi inandırdım ve kendimi toparlayıp grubun önüne geçtim. Kapıya ilk dokunan bendim...



Kapının koluna bir at nalı asılmıştı, o zamanlar anne dediğim kadın bunun iyi şans için olduğunu öğretmişti bana ve tabii ki bu bilgi de pek doğru sayılmazdı insanların şansa ilgili tüm bilgileri gibi. Buz gibi demire dokunmamla elimi çekmem bir oldu, refleksif bir hareketti sanki sobaya dokunmuş gibiydim ama ne elimde bir yanık izi vardı ne de Dean kapıyı açtığında benzer bir tepki verdi, çığlığın etkisini atlatamadığımı varsaydım, yürüdüm. Ev haliyle karanlıktı, tika basa ıtır-zıvır dolu çantalarımızdan birkaç farklı boyda toplam dört fener çıkardık, en büyüğünü ben aldım ve önce geçtim, yine. Karşımda mutfak kapısı, yukarı çıkan bir merdiven ve hemen sağımda da başka bir kapı vardı. Bir anlığına sanki çürümüş merdivenin korkuluklarını kötü bir fontla yazılmış “yukarı”ya benzettim ve yine umursamayıp sağdaki kapıya yöneldim. O kapıyı açtığımda ise gördüğümü sandığım şeylere güvenmem gerektiğini öğrenmiş oldum. İçeride en kötü kabuslarımda bile göremeyeceğim bir şey vardı. Arkamdakilere korkunç diye bağırarak için döndüğümdeyse ağızımdan çıkan sözler “harika!” oldu. Neden yalan söylediğimden emin değildim, artık biliyorum gerçi, ama bu kez gördüğüm şeyden emindim ve kaybolup gitmeye de niyeti yok gibiydi, asıl kaçırdığım şeyse yerdeki çürük döşeme oldu sonra bir süre kendimi avutmama tek sebep de oydu. Herkes içerideki garip kanatlı karartıya koşarken ben ışığı yukarı çevirdim ve o an gerçekten çocuk çığlıklarını işitmeye başladım bu kez emindim bu ses ne bir kuş ne de çürük tahtalardı. İçeriye tekrar bakmaya cesaretim yetmedi ve içerideki karabasanın kime ait olduğunu öğrendikten sonra da iyi ki yapmadığımı birçok kez kendime tekrarladım ama o an çocukların sadece çürük tahtalara basıp düştüğüne inandım ve o koca canavardan kaçmak için yukarı doğru fırladım.

Daha bastığım ikinci basamakta ayağımın altındaki tahta paramparça oldu ve ben arkamdaki kesintisiz ıslık sesiyle bir kat daha korktum. Tekrar ufak boyuma teşekkür ederek ayağımı kurtarıp tırmanmaya başladım, ıslık yaklaşıyordu ve ne yazık ki daha hızlı hareket etmem de pek mümkün değildi. Hayatımda hiç bu kadar korkmamıştım hala da korkmadım. Canavarın tam arkamda olduğunu düşünmeye başladığımda merdivenin sonuna geldim. “Şimdi” dedim kendi kendime, karşımda bir tuvalet vardı eğer gördüğüm mesaj gerçekten vardiysa bunu ima ediyor olamazdı sağa dönüp koşmaya başladım, dışarıdan bakınca bu boyutta görünen bir ev için içi inanılmaz büyüktü. Koştum, ıslık sesinin artık sabit kaldığını fark edip biraz rahatladım ama hala buraya sıkışmıştım ve gidecek bir yerim yoktu. Koştum, dümdüz bir koridorda tek bir kapı bile görmeden koştum. Bana yıllar gibi gelen bir süre boyunca koştum ve sonunda ileride tahta bir kapı gördüm üstünde gümüş gibi parlayan harflerle bir şey yazıyordu, bu kadar uzaktan okuyamadığım bir şey ve aklımdaki tek şey de “ne olur kilitli olmasın!” idi. Kısa süre içinde kapının üstüne yazılanları okuyabilecek kadar yaklaştım; “dream catcher”

Kapıyı açmak için yavaşlamaya çalışırken yerdeki yarı yarıya yerinden çıkmış döşemelerden birine takılıp ileri fırladım ve iyi ki de takılmışım. Kendimi kapıyla bir çarpışmaya hazırlarken yerine yerle bir çarpışmayla buluştum. Düştükten hemen sonra kafamı arkaya çevirdim ve tek gördüğüm tahta bir kapı oldu...



# DAILY PROPHET

*Bringing You Wizardly News Since 1883*

## Kule Magazın Gündemi

### Kim Nerde Nasıl Neden?

**Levent:** Uzun süredir duyana görene rastlanmadı, evlenip ülkeyi terk ettiğinden şüpheleniliyor.

**Aylin:** Cüzi ücrete bio-titan kaynağı bulduğundan beri bir mutluluktur gidiyor, o kadar böceği masada görenlerin aynı mutluluğu paylaşmayacak olması ne acı.

**Batuhan:** Şehir değiştirmesine rağmen hala bir şekilde her şeye yetişiyor, ilüminati dedikoduları yayılmakta.

**Görkem:** Kulenin evine taşınması önerisi reddedildiği için çok üzüldü, biz de dayanamadık arka sokağına taşıdık, gönlünü aldık.

**Ruhi:** Yeterince meşgul olmadığına karar verip bir sürü işlere bulaşıyor hala, korkuyoruz.

**Semih:** Vampir ordusu yaramadı, kendi de ışıktan kaçır oldu. Gündüzleri kulede görmek mümkün olmuyor artık, gerçi gece bulmak da mesele, İzmir World of Darknessında avlandığını varsayıyoruz.

**Yaşar:** O da ortadan kaybolma furyasına katıldı, insanların gidip başka bir yerde warhammer oynadığına dair endişeler başlıyor.