

MAHZEN

Shuffle Your Library

Magic the
Gathering

Biz Böyle Hayal Ediyoruz

Melek Çıkarma
Yeniden Başlangıç

Barut Kokusunu Duyuyor Musun?

Flames Of War

Call Of Cthulhu

Hepimiz, deliliğin dağlarına çağırıyoruz...

**Kule Sakinleri Rol Yapma
ve Strateji Oyunları
Topluluđu Dergisi**

Editör

Emre Ömer ZEHİR
Aylin AYVAZOĞLU

Görsel Tasarım

Emre Ömer ZEHİR

Yazarlar

Batuhan TUNÇDEMİR
Levent KÖSTEM
Saygın "Excavatus" FUNDA
Levent AKDORUK

.....



Editör (Temsili)

...derken ilk dergi de tarihin tozlu raflarında yerini almak üzere hayata geldi.

Umarım çok haneli sayıları da görürüz dergice. Biraz sarsıntılı biraz da şanssız zamanları geride bıraktıktan sonra sizlerin karşısında olmak güzel bir duygu. En olmadı bir şeyleri başarmış oluyorsunuz ve bu sizi mutlu ediyor. Emeginin karşılığında yemeği almayı kim istemez ki sonunda.

Mekanda artık tamamen yerleşmiş sayılırız, ve gittikçe daha çok eğleniyoruz. (Ben uzun süredir gidemedim, görenler anlattı aslında bana da ama sözüne güvenilir adamlar anlattı.) Dergiye hazırlayana kadar bir takım zorluklar çıktı, herhangi bir resim edit aracı (photoshop falan) bilmeyen bir adam olarak sayfa tasarımı bana kaldı, o nedenle sayfa tasarımları konusunda çok da iddialı değiliz şu anda. Ama dedim ya ilk sayı, önce biraz dizlerimiz aşınsın sonra koşmaya başlarız.

Dergide sevgii Levent'in yazdığı bir Call of Cthulhu dosyası var, Bu dosyanın en önemli özelliği, Cthulhu konusunda gerçek bir profesör sayılabiecek bir insan tarafından şevkle yazılmış olması. Ben kendisiyle uğraşırken çok eğlendim yazının, siz de okurken eğleneceksiniz eminim. Ayrıca MtG, hikayeler, haberler de içeride.

Yeni yıla yeni dergiyle merhaba demek güzel oldu. Nice Senelere!

NOW LOADING !!!

Yazan: Levent Akdurak

Ha, ne? Ah evet yazı yazıyormuşum sanki. Nerden başlayalım ne yazalım ki? Neyse önemli değil keyifli, eğlenceli, anti-ciddi bir şeyler anlatayım ayaküstü.

Malumunuz Kule Sakinleri Dergisi bu meret o zaman biraz reklam yapayım.

Nedir? Şeydir, hani işte FRP oynuyoruz yahu! Ve çoğunlukla bunu oyun günlerinde yapıyoruz, sizin de haberiniz oluyordur. Hayırsa hemen kaydolun newsletterımıza size de gelsin. newsletter@kulesakinleri.org Heh merak etmeyin öyle allahın günü size junk atmıyoruz.

Yaw dağıtma konuyu devam! Çılgın gibi Warhammer oynuyoruz Fantasy, 40K her zamanki gibi, ama üstüne 2 tane Campagin açtık mutlu mesut takılıyoruz senaryolarımızda.

Eee yok mu yenisi? Dediysen olmaz mı her zamanki gibi var! Muchkin var mesela! Evet evet gerçekten bildiğin Munchkin'e günde 5-6 kişi girişiyoruz, komedi gırla. Çok yakında Illuminati! Yook yetmeez, Infinity'e başladık. Yok ben başlamadım Kule Sakinleri başladı. Tanıtım maçları yapıldı, ordular sipariş edildi, deneme maçlarında tad ağızda kalmış hatta bana gelen laflar bunlar. Vallahi abartmıyorum yahu Baran ne dediyse o!

LARP. Larp istiyoruz! İstiyoruz da boş mu duruyoruz? Yok artık daha neler. Şubat tatilinde bizden haber bekleyin, ya da beklemeyin biz haber verelim.

Ama sonuçta şubattan bize göz kırpan bir Larp var...

Şubatta daha bol Oyun günleri var hazır tatili yakalamışken. Ya daha şubata çok var bırak şimdi şubatı bizde Flames Of War var! Masa üstü oyun konseptine iyice alıştık o zaman neden sadece fantastik kuntastik takılıyoruz? Tek alternatifi Sci-Fi mı derken aklımıza İkinci Dünya Savaşı geldi. Aradık taradık en güzelini bulduk. Flames Of War! Reklamını daha sonra yapıcım hiç meraklanmayın.

Yani yolumuza devam ediyoruz yıllardır yaptığımız gibi ama giderek daha fazla etkinlik, daha fazla insan ve daha fazla eğlenceyle! Tez vakitlerde görüşmek üzere!

Loading 76%

Cthulhu'nun Çağrısı

-ve çağırıcı cevaplayan adam
H.P. Lovecraft

Yazar: Levent Köstem

Merhaba, hazır böyle bir yayın çıkarken ben de kısa bir Call of Cthulhu tanıtım yazısı yazmak istedim. Bu yazı, dolayısıyla Lovecraft tanıtım yazısı da olmak zorunda, çünkü Call Of Cthulhu ‘yu Lovecraft’ı anlatmadan tanıtmak, yaz mevsimini güneşin sözü geçmeden anlatmak kadar zor. Ayrıca bir daha düşündüm de, belki de çok kısa bir yazı olamayacak zira hem Lovecraft hem de CoC evreni ile takıntıya yakın seviyede severim. Hikayeyi okumadan önce alfabeyi öğrenmek lazım. Bundan dolayı buyurun Lovecraft’ı biraz tanıyalım.

Howard Phillips Lovecraft 20 Ağustos 1890 doğumlu Amerikan bir korku yazarıdır. 1936 senesinde teşhis edilen bağırsak kanseri sonucunda yaklaşık 1 sene kadar süren çileli bir hastalık dönemi sonunda 15 Mart 1937’de öldü. Öldüğü zaman fakir ve az bilinen bir yazarken ilerleyen senelerde gerek arkadaşlarının desteği gerek hayranlarının ısrarıyla, Stephen King’in kelimeleriyle “20. yüzyılın en iyi klasik korku hikayeleri yazarı” olarak hakettiği yere ulaşmış. Arkadaşları da aslında ayrı bir yazının konusu olabilecek kişiler. Örneğin Conan’ın yaratıcısı Robert E.Howard, occult edebiyatın ünlü isimlerinden Clark Ashton Smith, korku edebiyatının önde gelen isimlerinden Robert Bloch... Bu ünlü arkadaşlar ve daha birçok kişi beraber Cthulhu Mitosu olarak adlandırılan varlıklar, yerler ve nesneler evrenini kurmuşlar. Bu yazarlar birbirlerine yazdıkları binlerce mektupla yaptıkları fikir ve hayal alışverişi sonucunda birbirlerinin yarattığı karakterleri ve diğer olguları kendi yazdıkları hikayelerde kullanarak birbirleriyle bağlantılı bir hikayeler bütünü oluşturmuşlar. Bu durum bugün bile devam etmektedir, yani siz herhangi bir Cthulhu Mitos ögesini kullanarak bir kısa hikaye yazarsanız yazdığınız hikaye de bir Cthulhu Mitosu hikayesi olur. Bundan dolayı Cthulhu Mitosu için edebiyat tarihindeki en büyük ortak çalışma denilmektedir.

Bununla ilgili bir örnek vermek gerekirse, Eibon isimli büyücünün adı ilk kez C.A.Smith’in bir kısa hikayesinde geçer, bu büyücü R.E.Howard’ın Conan karakterinin doğduğu ülke olan Kimerya’nın kuzey komşusu olay Hyperboria’da M.Ö. 750.000 yıllarında yaşamış bir karakterdir. Karşılaştırma amaçlı olarak aynı zaman akışında Conan’ın devrinin M.Ö. 10.000 yılı civarında olduğunu söylemek gerekir. Eibon’un kitabı anlamında Livre d’Eibon Lovecraft’ın 1900 lerin başlarında geçen hikayeleri ve Stephen King’in Hortlaklı Köy (Jerusalem’s Lot) isimli koloni devri kısa hikayesinde de geçer. Bu durum aşağı yukarı bütün Cthulhu Mitos ögelerinde görülür. Cthulhu Mitosu konusunda bilgili biri günümüz kitapları, filmleri ve popüler kültüründe birçok atıfta bulunma fark eder. Ayrıca bu kadar fikri kendi aralarında aktarmanın bir yan etkisi olarak Lovecraft zamanının en verimli mektup yazarı olarak edebiyat tarihine geçmiştir.

Kısa bir şekilde Lovecraft’ın biyografisinin üzerinden de geçelim. Küçük yaşta babasının ölümünden sonra dedesinin evine taşınan Lovecraft orada dedesinin geniş kitaplığında Homeros’un eserlerinin çocuk basımları, 1001 gece masalları gibi fantastik edebiyatın en eski eserleri denebilecek eserlerle tanışır. Bunun sonucunda 3 yaşında ezberden şiir okumaya, 6 yaşında da kendi şiirlerini yazmaya başlar. İlkokula başlamasından kısa süre sonra -neredeyse tüm eğitim hayatı boyunca devam eden- ağırlıklı olarak psikolojik kökenli hastalıklardan dolayı eğitimi sıklıkla kesilir. Akşamları Night Gaunts adını verdiği kanatlı ve sürüngenimsi varlıklar tarafından saldırıya uğradığını düşünüyordu, bunlar geniş hayal gücüyle yarattığı ve hikayelerinde geçen birçok varlığın ilkleriydi. Okul hayatının bölünmelere uğradığı bu aralarda okumaya devam eder, matematik ve astronomiye büyük ilgi duyar. Bu çocukluk ve gençlik yılları, hayatının kalan kısmını da yönlendirecektir. Lovecraft hikayelerinde geometrik şekiller veya astronomik kavramlar sıklıkça görülen kavramlardır. Annesinin 1921 de vefat etmesiyle zaten çok sosyal olmayan Lovecraft kısa süren bir evlilikten sonra yaşlı ve bekar iki teyzesi ile birlikte ömrünün neredeyse hepsini dışarı bile çok çıkmadan yukarıda anlattığım şekilde mektuplarla iletişim kurarak geçirdi. Hayatının son bölümü hikayeler konusunda en verimli kısmıdır.

Gelelim Lovecraft’ın edebi özelliklerine. Lovecraft’ın hikayelerinin kimi insanın çok sevmesi, kimi insanlar tarafından vasat olarak değerlendirilmesinin ana nedeni yazım şeklidir. Hikayelerinde betimlemeleri açık uçludur. Kahramanların karşısına çıkan yaratık çok kötü kokar ve korkunçtur. Peki nasıl kötü kokar? Neden korkunç? Bu korku deneyimi kişiseldir. Siz çamur ve çürük kokusunu itici

dayanılmaz buluyorsanız yaratığınız o şekilde kokuyormuş gibi hayal ediyor bulursunuz kendinizi. Yani okuduğunuz hikaye hayal gücünüz ne kadar kuvvetliyse o kadar iyidir. Bir başka okuyanı hikayeye bağlayan yönü de ana karakterlerinin normal insanlar olmasıdır. Bu karakterler eğitilmiş, öğrenim durumları iyi, ortalamanın üstünde entelektüel seviyededir, yani genel olarak düzgün insanlardır. Bir şekilde doğaüstü olaylara bulaşırlar ve çevrelerinde daha önce fark etmedikleri apayrı korkunç bir dünyanın içinde kendilerini bulurlar. Karşılarındaki rakip o kadar kuvvetlidir ki kazanmak zaten imkansızdır, sonu ya korkunç bir ölüm ya akıl hastanesidir. Bundan dolayı okuyan kişi de kendisini içinden çıkılmaz olayların içinde gibi hisseder.

Eğer bir CoC oyunu oynayacak veya oynatacaksanız Lovecraft hikayelerine aşina olmak oyuna hem odaklanmanızı kolaylaştıracak hem de size daha fazla tatmin sağlayacaktır. Şunu da rahatlıkla söyleyebilirim ki CoC'nun da içinde bulunduğu Horror Role Playing oyunlarını hem oynaması hem de oynatması herhangi bir FRP oyunundan ciddi anlamda daha zordur. Çünkü insanların akıllarını oyuna vermeleri ve kendilerini kaptırmaları oyunun başarılı olması için artı değil zorunluluk halindedir. Özellikle CoC'un açık uçlu tasvirlerinden dolayı kişisel bir deneyim olan bir oyun için hem oynayan hem oynatan kişilerin olgulara tanıdık olması oyun deneyimini ciddi anlamda iyileştirir. Bunun haricinde hikayeleri okumanın başka faydaları da vardır. Oyuncu adayları için oynadıkları karakterlerin karşılarına çıkan durumlara tepki olarak ne yapması gerektiği ile ilgili birçok örnek hikayelerde sıklıkla bulunur. Ayrıca bir Deep One'ın ne olduğu ile ilgili okuduğu hikayelerden dolayı bilgi sahibi biri karşısına bir tane çıktığı zaman tüysüz, şişman, pörtlek gözlü bir insanımsıdan çok daha fazla olan bir şeyle karşılaştığını anlar, bu da oyundan aldığınız kişisel zevki ciddi miktarda arttırır. Oyun oynatmaya karar veren biri için de her bir kısa hikaye maceralar için çok sayıda fikir içeren bir kaynaktır. Hikayede birkaç satırla anlatılıp geçilen o kan tarikatı sizin içine ekleyeceğiniz ayrıntılarla birçok oturum için oyunun odağını oluşturacak baş düşman olabilir.

Şimdi gelelim Call of Cthulhu oyunlarına. Bu oyunlar bir Lovecraft hikayesinin interaktif hale gelmiş halini andırır. Bu oyunlarda da karakterler birçok hikayede olduğu gibi sokakta karşılaşılabileceğiniz insanlardır. Oyuncular bunları günlük hayatta normal görülebilecek bazı aktivitelerinde canlandırırlar; bir gemi yolculuğu, bir doğa gezisi, alışveriş, araştırma gezisi ile macera başlar. Gelişme bölümünde ise karakterler doğal olamayacak bazı olgularla karşılaşılır. Bu olgulara karşı normal hayatta kullandıkları yeteneklerini kullanarak veya karşılaşılan yeni doğaüstü duruma uygun yeni yetenekler edinerek üstünlük sağlamaya çalışırlar. Kendilerini içinde buldukları yeni duruma karşı verdikleri tepkiler oyunun belki de rol yapma açısından en ilginç ve renkli kısımlarıdır. Ardından bu olgularla başa çıkmaya veya kendilerini kurtarmaya uğraşırlar. Sonuç bölümünde genelde büyük karşılaşma yaşanır. Örneğin bir yaratık, kötü bir tarikat veya bir büyücü ile karşılaşılır. Bu noktada eğer gelişme bölümünde yapılan hazırlıklar yeterliyse oyuncular karşılaşmadan sağ uzaklaşırlar. Evet, sanılanın aksine her CoC oyunu oyuncuların ölmesiyle veya kalıcı olarak delirmesiyle sonuçlanmaz. Kalıcı kelimesini kullandım çünkü karşılaşılan doğaüstü varlıklar karşısında akıl sağlığını en azından bir süre kaybetmek normal bir durum. Bu anlattığım olayların gelişme şekline göre iyi bir CoC oyunu güzel bir Lovecraft hikayesinin canlandırılmasına benzer.

Oyun sistemine gelirse, Call of Cthulhu d20, GURPS veya BRP sistemlerinde oynanabiliyor. Ben rol yapmaya ağırlık vermesi, kolay oynanabilmesi ve öğrenmesi basit olduğundan Call of Cthulhu oyunlarını yayınlayan firma Chaosium'un BRP (Basic Role Playing) sistemini tercih ediyorum. Bu sistem her yeteneğin 100 üzerinden değerlendirilmesi ve bir konuda başarılı olma veya olmama durumunun 100lük zar atılması sonucunda değerlendirilmesi ile yürüyor. Örneğin Biyoloji yeteneğiniz 56/100, bu demektir ki biyoloji ile ilgili bir konuda fikir sahibi olma, konuyu bilme şansınız %56. Zar atıyorsunuz eğer 56 dan küçük gelirse elinize bulaşan kırmızı sıvının daha önceden bilinmeyen bir deniz yaratığının kanı olduğunu anlıyorsunuz. Eğer 57 ve üzeri atarsanız çilek reçeli deyip geçiyorsunuz. Sistem gerçekten kolay, adıyla uyumlu.

Oyun 1890, 1920 ve günümüzde; yeni çıkan eklentilerle karanlık çağlar, Roma İmparatorluğu veya 23. yy'da oynatılabilir. Elbette istediğiniz yılda oyun yazabilirsiniz fakat bu dönemler için basılı kaynak bulunuyor, diğer dönemler için bileğe kuvvet kendiniz oluşturmak zorundasınız. Ben 1920'li yılları tercih ediyorum, hem daha önceki tarihlerde görülen kısıtlı ulaşım veya teknolojik olanakların eksikliğinin yaşanmaması hem de günümüzdeki gibi herkesin elinde kameralı cep telefonu olmaması, gelişen bilim nedeniyle olayın mistisizmin kaybolmaması nedeniyle. Elbette bu tam anlamıyla kişisel bir tercih, yoksa

1920 ler zevklidir, diğerleri değildir gibi bir tespitte bulunmuyorum.

Oyunun en karakteristik sistemsel özelliği de akıl sağlığı anlamına gelen Sanity statı. Bu stat oyunun başında karakter yaratılırken oluşuyor ve oyun boyunca genelde azalıyor. Bu durum karşılaşılan doğa üstü olay ve varlıkların akıl sağlığına verdiği hasar olarak düşünülebilir. Bu durum, geçen hafta vefat eden bakkalın çırağını arka bahçenizde sürünürken görmekten evrenin merkezinde dönüp duran akılsız nükleer kaos Azathoth'u görmek gibi bir skalada geliştiğinden dolayı bazı deneyimlerin sonunda kalıcı delilik görülürken bazılarında da akıl hastanesinde eli ıslak havlulu birkaç hastabakıcı eşliğinde(1890-1920lerde elbette) geçirilecek birkaç hafta sonrası hayata biraz hasarlı da olsa geri dönmekle sonuçlanabiliyor. Sanity statı sıfırlanan bir oyuncu artık oyuncu olarak devam edemez, oyunun akışına göre akıl hastanesine kapatılır, anahtarı denize atılır, ölür veya kötü adamın akılsız kölesi olur gibi tatsız şekillerde oyuna veda eder.

Bir başka önemli stat da Cthulhu Mythos statı. Bu stat doğaüstü dünyayla, spesifik olarak Cthulhu Mitosu'yla ilgili ne kadar şey bildiğinizi gösteriyor. Aborjin büyücü doktoru gibi çok farklı bir karakter oynamıyorsanız bu statınız doğa üstüye karşı cehaletinizi gösterecek şekilde yüzde sıfır oluyor. Gitgide bazı kitapları okuyarak, konularla ilgili bilgilenecek bu statı arttırırsınız. Bu stat arttıkça karşınızdaki düşmanı daha iyi tanımaya başlarsınız ve daha başarılı olursunuz. Belki de doğru zamanda yapılacak bir ritüel büyü eski tanrıların dünyayı ele geçirmesini engelleyebilir. Fakat bu artışın kötü bir yanı da var. Bu stat 100 olunca karakter artık karşısında bulunan varlıkların boyutunu ve kudretlerini tam olarak anlar ve artık onlara karşı koymaya uğraşmaz, tabiri caizse bükemediği eli oper. Bu karakter de artık oyuncu



H. P. Lovecraft

tarafından oynanamaz ve bir başka maceranın kötü adamı olmak üzere karşı tarafa geçer. Oyuncuların karşısına genelde Cthulhu Mitosundaki tanrıları doğrudan çıkarmak düşünüldüğü kadar iyi bir fikir değildir. Çünkü oyun oynatmanın ana amaçlarından biri de oyuncuların karakterlerinin bir fark yaratabileceklerini hissetmesidir. Karşısına sadece sahip olduğu şekillerden birkaçını karakterlere göstererek hepsinin beynini kulaklarından akıtabilecek Nyarlathotep gibi bir tanrıyı çıkarmak adil veya oyun oynatma mantığına uygun değildir. Bu varlıklar olabilecek en korkunç, en güçlü, en doğaüstü varlıklardır. Bu varlıklara karşı dünyadaki bütün silahları aynı anda ateşleseniz hatta aynı anda bütün dünya nüfusunun eline sopa verip dövdürseniz yine de bırakın öldürmeyi kalıcı bir hasar bile veremezsiniz. Bu varlıklar -oyunun tabiriyle- birden fazla boyut ve zamanda var olurlar, bundan dolayı ölümsüz ve yok edilemezlerdir, ama bu iç karartıcı durum aynı zamanda insanlığın kurtuluş ümididir de, çünkü bu varlıklar dünya gibi önemsiz bir gezegenle uğraşmazlar, bu durum dünyadakiler tarafından ilgileri çekilene (örneğin çağırılana) kadar değişmez. By yüzden oyuncuların esas düşmanları bu tanrıların uşakları, tapınanlarıdır. Bu tanrıların 10.000+ yaşındaki yüksek rahibini veya ona hizmet eden yaratıkları oyuncuların karşısına çıkarmak ama bir yandan da bu tanrıları eğer işler düzgün gitmezse görme tehlikesini aba altında sopa olarak tutmak çok daha iyidir. Tanrıları olası rakip listesinden çıkarsanız da neredeyse 100 yıldır yazılan bu kadar çok Cthulhu Mitosu hikayesi varken zaten protagonist sıkıntısı çekmenizsiniz.

Oyunu oynatırken, dünyamızda geçtiğinden dolayı gerek tarih gerek coğrafya çalışarak oyunlara gitmek ortama bir gerçeklik hissi verir. Karakterler Hindistan'ın bir liman şehrine değil de gerçekten varolan bir liman kentine, örneğin Mumbai'ye gitsinler, akşam yemeğinde çok baharatlı bir tavuk yemeği değil Murgh Musallam yesinler. Bu ayrıntılar arasında oyunun geçtiği yılların ortamı hakkında inceleme yapmak çok iyi sonuçlar verir. Gündemi dolduran önemli konular, kafa yapısı, ırkçılık, kadın hakları gibi olaylara yaklaşım tarzı oyuna çok ciddi bir omurga sağlar. Bunlarla ilgili araştırmalar yapın ve oyuncularınıza anlatın. Örneğin 1890'da zencilerin bazı araçlara alınmadığını, o senelerde ortalarda hangi araçların dolaştığını oyunculara anlatmanız muhteşem rol yapma olanakları verir ve oyunun derinleşmesine ciddi katkı sağlar. Unutmayın yazılmış en kapsamlı oyun dünyası şu anda üzerinde yaşadığımız dünyadır. Oyununuzu gerçek dünyadan ayrıntılarla canlandırın, fakat oyunun mistik havasını sıkıcı ayrıntılarla boğmayın. Bu aşırı ayrıntılar oyuncuları bezdirebilir, oyunun akıcılığını bozabilir. Fakat iyi bir şekilde yapılırsa oyunun gerçek dünyada geçtiğinin hatırlatılması ve karşılıklarına çıkan olayların doğa üstülüğünün çakışması oyun deneyiminin daha yoğun olmasını sağlayacaktır.

Call of Cthulhu oyunu ve babası H.P. Lovecraft hakkında en azından yazıyı okumaya başladığınız andan daha fazla bilginiz olduğunu umuyorum. Çok sevdiğim Lovecraft ve CoC'u insanlara anlatmayı görevimmiş gibi hissediyorum. Tanıtım amaçlı oynattığım oyunlarda da birçok kişiye oyunun başında Lovecraft'la ilgili kısa bilgiler vererek tanışmalarına neden olmaya çalıştım. Daha fazla içine dalmak isteyenlere elimden geldiğince yardım ederim. Herkese selamlar.

Dın-dın dın-dın dın-dın dın-dın...
World War II Çılgınlığı başlattık!
Evet!

Nedir bu oyun?

1/100 ölçekli yani WH'den daha küçük ölçekli bir oyun. Dolayısıyla minyatür boyaması daha kolay çünkü ayrıntı yapmak zor. Hani çılgınlık yaparsanız o ayrı, o zaman fena.

Oyun yine tur bazlı ve fazlara bölünmüş durumda. sadece 4 fazdan oluşuyor ve oyun oynanış açısından çok kolay, özellikle hatırlatıcı markerlar kullanınca.

Oyunda yine bir puanlama sistemi var başlangıç için 1500 puan önerilmekte. Bununla ilgili kurulum seçenekleri kitaplarda basit şemalar halinde gösterilmiş. Tertemiz yani o bakımdan.

Oyunda ülkenizi seçtikten sonra -ki her ülkenin kendisine göre iyi ve kötü yanları var- isterseniz rastgele bir savaş yapabilirsiniz isterseniz hazır bir senaryo oynayabilirsiniz isterseniz de tarihi bir savaşı canlandırabilirsiniz.

Oyunda temel olarak önce bir ülke ve/veya o ülkenin özel bir birliğini seçebiliyorsunuz. İngiltereye bağlı Avusturalya gibi yada alman kuzey afrika kuvvetleri gibi. Bundan sonra seçilmesi gereken 3 ana kuvvet var. Tank, mekanize/motorize piyade ve piyade şeklinde. Sonra şema takip edilerek çok kolayca ordu kurulabiliyor.

Ölçeği daha küçük olduğu için oyun yapı olarak çok büyük savaşlara uygun ve çok oyuncu oynanışı içinse bir sorun teşkil etmiyor. Terrain yapımında, görebildiğim kadarıyla oldukça zahmetsiz ve şık şeyler ortaya çıkabilecek.

Neden yeni bir oyun?

Çünkü yeni oyunlara sarma furyası olsada bir çoğumuz için sadece 2. oyun olacak bu. İkinci bir eğlence kapısı demek bu da!

We Want You!



SAM AMCA BİLE ÇAĞIRIYOR!

MAGIC

The Gathering®

"Herkese merhabalar. MtG olmadan olmaz dedik ve size bu yazıyı hazırladık. Önce son birkaç ayda neler olup bittiğini özetlersek, en büyük olay Scars of Mirrodin bloğunun çıkması sayılabilir. Yıllar sonra tekrar artifact konseptli bir blok gelmesi, ve asıl güzellik olarak da Mirrodin evreninin kullanılması heyecan yarattı. Yeni bloğun açıklanmasının ardından PS3 oyunu olan "Duels of Planeswalkers"ın üçüncü ek paketi geldi, oyun Avrupa'da da piyasaya sürüldü.

Önümüzdeki yıl gelenek olduğu üzere Wizards of the Coast önce geçen yıl başlayan bloğun kalan iki setini çıkartacak, hatta ilk set olan "Mirrodin Besieged"ın duyurusu bile yapıldı. Set'in çıkış tarihi olarak 2 Şubat '11 tahmin ediliyor, söylentiler anti-artifact temalı birkaç deste ve Mirrodin'in setinden bekleneceği gibi birkaç artifact destesi olacağı yönünde. Mirrodin Besieged'in çıkışından birkaç ay sonra da üçüncü ve son set çıkacak, ancak WotC henüz bir isim ya da tarih vermedi. Yine de Mirrodin Besieged benzeri bir temayla çıkması bekleniyor. Yaz döneminde ise Wizards'ın geleneği bozmayıp –az combo seçeneği, tek renk ağırlıkta kartlarla- basit core setler ile Magic2012'i çıkartmasına kesin gözüyle bakılıyor.

Sonbahar geldiğinde tabi ki Nationals turnuvası olacak, İstanbul'da dereceye girenler hemen ardından düzenlenecek Internationals'a gitmeye hak kazanacak. Bu yıl Magic 2012'nin çıkmasıyla beraber Magic2010 seti extended'a düşüyor, bu da Magic 2010 seti kartlarımızı turnuva destelerinden çıkartacağız demek. Sonbahar döneminde bir de blok çıkması bekleniyor ancak bu konuda kesin bir bilgi yok, sadece Wizards'ın çıkartacağından eminiz. Genel olarak MtG dünyasından haberler bu kadar, ayrıca Shelter'da da zaman zaman ufak turnuvalar düzenlenecek.

Herkese iyi eğlenceler!"

--- Baran Sözmen



2011 Setleri Mirrodin'de Bir Düğün Halayında

MELEK ÇIKARMA

Yazar: Batuhan TUNÇDEMİR

Hava kararmıştı. Gün boyunca kendini pek göstermek istemeyen Güneş, mesaisini tamamladıktan sonra kalan sıcaklığını da beraberinde götürdü. Gökyüzü bulutların grisine boğulmuştu. Körpe ağaçlar dallarının savrulmasıyla titrerken rüzgârın uğultusu boğuk bir inlemeyi andırıyordu.

Araba dar bir sokağa girdiğinde farlarının ışığı etrafı biraz olsun aydınlatmıştı. İki koca bina, ilerisi belli olmayan bir ara sokağı çevreliyordu. Şehrin pisliğinin birikmeye başladığı yerlendendi burası; çöpler kenardaki bidonun çevresine taşmıştı. Araba biraz daha ilerlediğinde sokağın öte ucundaki birkaç adamın dikkatini çekti. Ortalarındaki daha ufak tefek olan bunu bir anlık umut olarak gördüyse bile, çok geçmeden diğerleri onu sokağın daha karanlıkta kalan köşelerine çektiler. Araba durmuştu, motorun sesi kesildikten kısa süre sonra da yumruklar ve inlemeler bitti.

Farlar söndüğünde sokak tekrar karanlığa büründü. Sürücü koltuğundaki genç adam kendisine verilecek talimatları bekliyordu. Yanında oturan ondan daha yaşlıydı ve ufak bir sırıtışla ona bakıyordu. Genç adam gözlerini karanlıktan ayırmadı, bekleyiş kısa sürdü.

“Hazır değilsin.”

Genç adam cevap vermedi. Yaşlı olan sırtımasını sürdürerek arabanın kapısını açtı ve dışarı çıktı. Birkaç adım ötede eski bir kapı duruyordu. Yaşlı adam genç çırağına son kez baktıktan sonra kapıyı açtı, demirin gıcırdaması etraftaki sessizliğe rahatsız etmişti. Adam kapıyı kapadı ve kendini ufak bir salonda buldu.

Bina oldukça eskiydi. İçerisinin temizliği uzun süredir yapılmamış gibiydi, tozlar köşelerde birikiyordu ve artık nefes darlığı çekmeye başlayan adam için sorun oluşturuyordu. Küçük bir öksürüğün ardından adam etrafına bakındı. Ortılığı aydınlatması gereken lambaların çoğu çalışmıyordu. Halen ışık verenler de son çırpınışlarındaydı, adam yukarı çıkan merdivenleri bulduğunda vakit kaybetmeden basamaklara yöneldi.

Uzun mantosunun uçları o yürürken önündeki basamakların uçlarını yalıyordu. Böyle yerlerde daha önce birçok defa bulunmuştu, terk edilmişler ve kimsenin umursamadığı insanlar, umutlarının son kırıntısını da kaybetmek için buraya gelirlerdi. Gençliğinde bu tip yerleri severdi, toz ve bakımsızlık onun için sorun oluşturmazdı. Yaşlandıkça, zevkleri de olgunlaşmıştı. Karanlık halen sorun değildi ancak artık dar ve pis koridorlardansa bakımlı ve lüks dairelerde kendini daha rahat hissediyordu.

Üst kata çıktığında çalışan lamba sayısı biraz daha arttı. Artık kapılar başlamıştı, yürüdüğü koridorun etrafına dizilmişlerdi ve neredeyse hiçbir farkları yoktu. Adam hangi odaların dolu, hangilerinin boş olduğunu tahmin edemiyordu. Onun adımları dışında en ufak ses duyulmuyordu. Bir sonraki kata çıkan merdivenlere ulaştığı sırada yan taraftan bir kapı açıldı. Adam hafifçe döndüğünde, kapının dar aralığından bakan bir çift gözle karşılaştı.

“Kız için mi geldin?”

Ses o kadar yaşlı bir boğazdan çıkıyordu ki konuşanın erkek mi kadın mı olduğunu kestirmek zordu. Adam başını salladı.

“İyi.”

Kapı hızla kapandığında adam bunu umursamadı. Basamakları çıkmaya başladı. Bir sonraki katın ucuna geldiğinde, koridorun sonundaki kapının kapandığını gördü. İçeriden ondan biraz daha genç ancak yüzündeki çizgiler çoktan belirginleşmiş bir hemşire çıktı. Adam ilerledikçe kadını inceledi, kendisinin de hemşire tarafından incelendiğinin gayet farkındaydı. Kadının koyu renk elbisesi hoşuna gitmişti, ilerleyen yaşı kadına fazladan birkaç kilo vermişti ancak bu onda çok da kötü durmuyordu.

“Hoş geldiniz.”

Kadının ses teonu soğuk olmamasına rağmen sevecenlikten uzaktı.

“Kız bu odada mı?”

“Evet.”

Adam bekledi, kadın yan tarafa geçip ona yol açtı.

“Uzun sürer mi?” diye sordu hemşire.

“Hayır.”

Yaşlı adam kapıyı açtı, içeri girmek için ilerlediğinde hemşirenin vücuduna dokunmak zorunda kaldı. Kadının pis bir gülümsemeyle karşılık vermesi üzerine, biraz önce verdiği cevabın doğru çıkmasını umarak içeri girdi.

Kapıyı ardından kapadı ve etrafın aydınlığı onu biraz rahatsız etti. Odadaki lamba binadaki diğer hepsinden daha parlaktı. Işık camdan aşır karşıdaki binanın duvarına ulaşıyordu. Adamın ilk işi cama ilerleyip onu kapamak ve perdeyi sıkıca çekmek oldu.

Küçük yatakta genç bir kız korkulu gözlerle odasına giren adamı izliyordu. Kızın sıkıca üstüne çektiği yorgan vücudunu gizlerken görülen tek şey uzun siyah saçları ve ürkek bakışlarıydı. Adam bakışlarını ona çevirdiğinde kız hafifçe geriledi, adam bir anda hızla ellerini kıza doğru uzattı ve aynı hızda geri çekti. Kısa bir çılgılığın ardından bunun sadece bir korkutmaca olduğunu anlayan kız, yaşlanan gözlerini silmeye çalıştı.

“Neden buradasın?” diye sordu adam.

Kız önce cevap vermedi, ardından adamın sakince odanın diğer tarafına geçtiğini görünce yorganı çok az indirdi. Adam lambayı kapatacak düğmeye bastığında hiçbir şeyin değişmediğini gördü.

“Sonsuz merhamet bizi buna mecbur ediyor.”

Yaşlı adam gülümserken paltosunun iç cebinden ufak bir kavanoz çıkardı. Kapağını açıp içindeki kül benzeri maddeyi yatağın etrafına serperken bir yandan da kızla konuşuyordu.

“Tamam, kızın ruhu seni kabul etti ve kaldın. Peki, onu buradan neden kaçırmadın?”

Kız yutkundtu, adamın yaptıklarını izlerken gözlerindeki korku artıyordu.

“Ben, ben... Ben korktum. Dışarısı çok karanlık ve nereye gideceğimi bilmiyorum.”

Adam başını salladı. Böyle durumların çoğunda olduğu gibi, bu sefer de karşısındaki varlık duygularına yenik düşmüş ve karanlığın karşısında ezilmişti. Bu, onun işini çok daha kolaylaştırıyordu.

“O halde,” dedi adam. “seni buradan uzaklaştırıp korkularına bir son verelim.”

“Hayır!” dedi kız. “Ben onunla kalmalıyım!”

Adam önemsemez bir tavırla cebinden küçük bir sembol çıkardı. Metal bir heykelcikti ve boynuzlu bir yaratığın başına benziyordu. Sembolü kıza doğru tutan adam diğer elini cebine sokup küçük bir fener çıkardı. Kız inlemeye başlamıştı.

“Yapma, hayır! Onun sevgisine ulaştım!”

Yaşlı adam ağzını gererek konuşmaya başlamıştı. Söylediği sözler boğazını zorlamasına neden oluyordu ve doğru tonlamayı vermek için dikkatini toplaması gerekiyordu. Sözcükler şekillendikçe lambanın ışığı azalıyordu. Oda kararmaya başlamıştı. Kız hareket etmek istiyordu ancak parmağını bile kıpırdatması için çok fazla çaba harcamalıydı. Lanetli sözler onu incittikçe kendini zorladı ve adama yaklaştı, yaşlı adam kıızı görmemek için gözlerini kapadı.

“Lütfen, yalvarırım! O iyi biri!”

Adam sona çok yaklaşmıştı. Bir sonraki kelimeyi bağırarak söyledi ve sembolü kıza yaklaştırdı, genç kız yatağa çakılmıştı. Bir an sonra adam el fenerini açtı ve tavana yansıttı. Oluşan parlak alan odayı kaplayıp karanlığı böldü.

“Sen yolunu kaybetmiş melek, burada istenmiyorsun! Merhamet ve sevgi burada yasaklanmıştır! Hırs ve gücün ötesinde bir şey yoktur! Ateşlerin hükmü sana ait olduğun ışığa gitmeni emrediyor!”

Yaşlı adamın bağıırışı kızın göğsünden çıkan parlaklıkla son buldu. Yatağın çevresindeki küller alev alıp ışığa saldırdılar. Sadece bir anlığına, bir çift kanadın fenerin aydınlattığı alana ilerlediği görüldü. Ardından fenerin ışığı büyük bir aydınlığa açıldı ve adam kör olmamak için gözünü kapadı. Yerinde durabilmek için sendeledi, feneri düşürmüştü, alevler kaybolmuştu ve artık ortalık zifiri karanlıktı.

Yavaşça kendini toparladı, feneri yerden alıp cebine koydu ve sembolü sakladı. Lambayı tekrar yaktığında loş ışık yataktaki kıızı gözler önüne serdi. Kızın bedeni solmuştu, yüzü parlaklığını kaybetmişti. Suratındaki korku ifadesi gitmişti, uyuyor gibiydi ancak bunun huzurlu bir uyku olup olmadığı belirsizdi.

Adam işini bitirmişti. Kapıyı açtı ve yavaşça dışarı çıktı.

Yeniden Başlangıç

ve tekrar eden örnekleri

Yazar: Saygın "Excavatus" Funda

Kaçıncı yeni başlangıç?

Sayısını hatırlamadığı kadar ölümü düşünmeye başlamıştı son bir kaç aydır. Ölümün ne olduğunu anlaması gerekiyordu önce. Yaşamının ne demek olduğunu biliyordu. İnsan doğası dediğin şey istediğin tarafa çekilebiliyordu.

ÖRNEK A:

İnsan, doğası gereği ne olduğunu bildiği bir şey elinde dururken, ne olduğu hakkında en ufak bir fikri bile olmadığı bir şey için ne olduğunu bildiği şeylerden vazgeçmezdi. Bu bir çeşit insan doğası olabilirdi. Ölümün ne olduğu hakkında kafa yormaya başlamak, kafayı yemekle eşdeğer olmalıydı. Ne kadar nefret etse de bu kelimeden, kendinin bir FANİ olduğunu kabullenmek zorundaydı. Ne kadar anlayabilirdi ölümü? Bir bitişti sadece, bir son. En iyimser tabirle, tek tarafa geçişi olan bir kapıydı. Arkasında ne olduğunu öğrenmek için geçmek zorunda olduğun bir kapı. Tabi arkasında hiç birşey olmama ihtimali de vardı. İnsan doğası gereği böyle bir tercihi yapmamalıydı. Eninde sonunda bir canlının en kuvvetli iç güdüsü hayatta kalma isteğiydi. Yaşama azmi. Zaten zamanı gelince, eninde sonunda geçecekti o kapıdan. Madem ki geçecekti, neden ne olduğunu hiç bilemediği bir şeye böyle erkenden atlasın ki insan? İşte insan doğası böyledir diyebilirdi. Peki bütün insanlar aynı mıydı? Tabiki değil. O zaman öteki insan doğaları? Daha pek çok vakti varken o kapıyı açmak için uğraşanlar? Arkasında ne olduğunu bilerek mi? Ölümü gerçekten anlayarak mı? Tabiki hayır. Sonuç olarak onlar da birer FANİ idi ve anlayamazlardı. O zaman???

ÖRNEK B:

Bilim kabuller üzerine kurulu olduğuna göre, biz de kabul ederek başlayalım. Düşünün ki bir FANİ var. Önünde en son kapı duruyor. Sayısız defa düşünmüş ardında ne olduğunu. Tabiki bulamamış ama yaşam denen koridorda, karşısına çıkan bütün kapılar ya yüzüne kapanmış, ya hiç açılmamış. Bazılarını kendisi kapatmış hatalarıyla ve bazılarını ise hiç görmemiş yanından geçerken. Daha çok zamanı olduğu için, önüne daha pek çok kapı çıkacağı gibi kuvvetli bir ihtimal var. İnsan doğası bu, aynı konuda pek fazla başarısızlık elde ederse ümitsizliktir onu karşılayan. Ya da biz demez miyiz çocuklara, kendimize veya arkadaşlarımıza. "Beceremiyorsun sen bunu bırak bence" diye... Konu basketbol oynamak veya resim yapmak olunca vazgeçmek çok normal de, neden bir insanın yaşamayı beceremediğini kabullenmiyoruz? Olamaz mı bu? Beceremiyorum... Bırakayım... Diyemez mi bir insan böyle?

Peki yukarıdaki FANİ, karşısına çıkan kapıları denemekten yorulduysa? Gelecekte herhangi başka bir kapıyı rahatça açabileceği ümidini yitirmiş ise? Kendini yormak yerine, kestirmeden eninden sonunda gireceği kapıyı açmak isteyemez mi? Bu da insan doğası gereği çok doğal bir gereklilik değil midir? Satranç gibi düşün hepsini. Doğduğunda senin tahtana yeni taşlar yerleştirilir kutudan. Ancak hayat adil değildir, bazısı eksik taşla doğar bazısı fazla. Bazısının veziri ve şahı bile bulunmazken, bazısında ikişer üçer tane vardır. Sen de hayat boyunca hamle üstüne hamle yaparsın. Doğru hamleler ile kazanmaya yaklaşırsın, mutlu olursun, kaybettiren yanlış hamleler mutsuz eder seni. Eninden sonunda oyun bitecek ve bütün taşlar kutuya girecektir tekrar. Eninden sonunda şah devrilecektir herkes için. Peki ya bu FANİ yanlış hamle yapmaktan bunaldı ise, hiç bilmediğini düşünüyorsa bu oyunu? Artık kaanma şansı olmadığına inanıyorsa?

O zaman şahını kendi elleriyle devirmesi normal midir?

Cevap hayır... Koskocaman bir HAYIR... Ne olursa olsun Hayır...

Çünkü her zaman umutlarını bağlayabileceğin, en ümitsiz anında bile tutunabileceğin bir kelime var: "Belki". Belki, yarın demek. Belki, gelecek demek. Belki, umut demek. Yarın ne olacağını bilmeden yarından vazgeçmek, Sana verdiğim akla ve zekaya ihanet etmek demek. Satrançta bile en sonunda, kazanamazsan bile kaybetmeme ihtimalin varken, hiç bir kapı açılmazken senin başka birisinin kapısı olma ihtimalin varken, bütün bunlardan umudunu kesmek salaklıktan başka bir şey değil.

Milliways

ne dediler... dergi yapılırken ne dediler... dergi yapılırken ne dediler... dergi yapılırken ne dediler... dergi yapılırken ne



**Emre Ömer
"ZEHİR"**

-Levent, bi kahve
yapsan ya abi
bana...



**Levent
AKDORUK**
Oğlum Flames of
War süpermiş lan!



**Batuhan
TUNÇBİLEK**
Abi, istersen onu
şöyle yapalım..
(tavsiye verir)



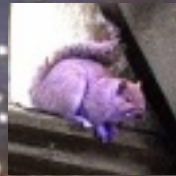
Aylin Ayvazoğlu
Zehir, abi bak ne
yapacaksan söyle
ben de ona göre
hareket edecem.



Saygın FUNDA
Lan Zehir, ben
sana verdim işte
yazıları seç beğen
al içinden



Ruhi KÜÇÜK
Abi istersen bir
brainstorming
yapalım, güzel
olur dergi işi, heh..



Alkım ÖZTÜRK
Mahzen olsun
mahzen, mahzen
iyidir.



Levent KÖSTEM
Ph'nglui
mglw'naflh cthulhu
r'yleh wgah'nagl
ftgagn!