

FATE İLE

BU DA OYNANIR

RUNETERRA





ÖNSÖZ

Hepimiz Rol Yapma Oyunlarını hep beraber eğlenmek için oynuyoruz.Bu oyunu oynamak için masanın etrafına oturduğunuzda lütfen bunu aklınızın bir köşesinden eksik etmeyin.Runeterra'yı güzel yapan şeylerden biri olan, karakterlerinizin çeşitliliğine ve farklılığına değer verin.

Fate oynadığınızı unutmayın! Elinizin altında güzel yerlere çekebileceğiniz bir oyun motoru bulunuyor. Gerek bu dokümandaki, gerek resmi Fate dokümanındaki kuralları kurcalayın, değiştirin veya esnetin!

ve son olarak *“Her yıl haziran ayında sevmenin ve sevilebilmenin birçok çeşidi olabileceğini özgürce göstermek ve bu sevginin devletler tarafından tanınabilirliğini arttırmak için yapılan, bir aylık LGBTİ+ gurur ve sevgi gösterisinin isminin asla ve asla “RENK FESTİVALİ” olmadığını, “ONUR AYI” olduğunu unutmayın !”*

Alp GÜLER



Amaçlar

Bu oyunda neyi öne çıkarmak istiyoruz bir konuşalım :

- “Şampiyonlar” dıőı bir Runeterra deneyimi
- Bölgeleri yansıtacak bir oyun deneyimi
- Keşif hissini verebilmek
- Kendine (veya bölgeye) has dövüş stilleri
- Eğlenceli dövüşler

Bölgelerin ASPECTleri

Runeterra'da kendine has özellikleri ile öne çıkan 13 bölge bulunuyor. Bu evrenin sosu, elimizin altındaki bu 13 bölge. Bu durumda her bölgeye çeşitli ASPECT'ler atamak ve onları aktif bir şekilde kullanmak Fate oyununuzu daha eğlenceli hale getirebilir.

Lütfen sonraki sayfadan başlayan bu ASPECT listesini değiştirmek, eklemeler veya çıkarmalar yapmak konusunda elinizi korkak alıştırmayın. Biz ASPECTleri bölgeleri iyi yansıtacak 3 ASPECT örneği ile verdik. Siz oyununuzun geçtiği zaman aralığına, tipine veya anlatmak istediğine göre değişikliklerde bulunun.



Freljord

- Sonsuz kış
- Gözcüler geri gelecek
- Kabileler arası savaş asla dinmez



Demacia

- Büyücüler cezasını çekmeli
- Adalet daima yerini bulur
- Göreve ihanet edilmez



Bandle City

- Gizli, Efsunlu diyar
- Zaman akar su gibi, meyve uçar muz gibi
- Keşif bizim işimiz



Bilgewater

- Her köşe başı suç
- Risk ve Ödül terazisi
- Deniz bizim evimiz



Ionia

- Büyünün memleketi
- Noxus işgali her geçen gün daha çok zarar veriyor
- Adımlarımız Çevik ve Emin



Piltover

- Daha aydınlık bir gelecek için
- Gelişimin Şehri
- Hextech ile büyüye hükmetmek

Targonlar



- Yıldızlarla biriz
- Solari ve Lunari daima iç içe
- Targon Dağı sınavının ödülü olan suretler



Shurima

- Shurima yeniden yükselecek !
- Çöl bizim evimiz
- Çölün dibinde hazine dolu tapınaklar ziyaretçi bekliyor



Zaun

- Piltoverin gölgesi buraya düşüyor
- Gelişimin önünde hiçbir şey duramaz
- Kanunsuz sokaklarda lisanssız icatlar



Ixtal

- Ormanın içinde gözlerden uzak
- Vahşi Kadim Ejderler diyarda kol geziyor
- Element büyülerini bizim ustalığımızdır



Gölge Adalar

- Lanetli adalar kötülük saçıyor
- Karasis dünyayı ele geçirecek !
- Ölümlülerin yaşam gücü çalınırken ölümlülerin huzursuz ruhlarını da kendilerine çekiyorlar.



Noxus

- Güç her şeyin üstünde
- Topyekün saldırı bizim doğamızda
- Hayatta kalmak için güçlü olmalıyım

Bölgeler ve Kurallar

Her Fate karakteri, sahip olduđu kültürün ismini **HIGH CONCEPT** veya **RELATIONSHIP** slotunda taşımali.

Örneđin :



High Concept:

Noxuslu huysuz bir savaş uşadı

Bölge ASPECTlerini önerilen SKILLlerde gayretinize +2 kazanmak için KULLANABİLİRSİNİZ. Önerilerin bulunduğu liste adı üstünde “Öneriler”dir ve GM’in kararına göre değişkenlik gösterebilirler.

Örnek bir liste :



Ixtal

- GİZLİLİK
- FARKINDALIK
- AKADEMİ



Gölge Adalar

- İLİM
- KIŞKIRTMA
- ALDATMA



Noxus

- YAKIN DÖVÜŞ
- BAĞLANTILAR
- İLİM



Freljord

- BEDEN
- ZANAAT
- İLİM



Demacia

- İRADE
- YAKIN DÖVÜŞ
- MUHABBET



Bandle City

- İLİM
- MUHABBET
- EMPATİ



Bilgewater

- ALDATMA
- HIRSIZLIK
- KAYNAKLAR



Ionia

- İLİM
- İRADE
- EMPATİ



Piltover

- AKADEMİ
- ZANAAT
- KAYNAKLAR



Targonlar

- BEDEN
- İRADE
- İLİM veya MUHABBET



Shurima

- İLİM
- ZANAAT
- ARAŞTIRMA



Zaun

- ZANAAT
- AKADEMİ
- HIRSIZLIK

Bunlara ek olarak bölgeler size hikayeye uygun dövüş stilleri ya da büyü stilleri sunabilirler. İonia'lı bir *Bıçak Dansçısının* bunu bir ASPECTinde belirtmesi telekinetik olarak hareket ettirdiği bıçaklarla dövüşmesi için yeterlidir. Unutmayalım, ASPECTler gerçektir.

Örneğin :

- **İonia**
 - Bıçak Dansçısı
 - Keşiş Dövüşü
 - Element Büyüleri
- **Bilgewater**
 - Patlayan Silahlar
- **Targon**
 - Semavi Büyücü
- **Noxus**
 - Kan Büyücüsü
 - Işık Büyücüsü
- **Ixtal**
 - Element Büyücüsü

Bunları GM ile karakter yaratımı ve Session 0 esnasında konuşup belirlemelisiniz. Dövüş stilleri ASPECT olarak alınabilir fakat Büyücülerin büyü stilini ASPECT olarak alması zorunludur.

Bölgeler ve STUNTLar



FRELJORD

- **Troll Türküsü** : Sahnede bir kere düşmanlara korku salan bir türkü çığırırım. Alandaki tüm düşmanlara karşı KİŞKİRTMA ile Avantaj yaratırım.
- **Parçala !** : Eğer rakibim “Soğuğa maruz kalmış”sa veya “Soğuk ortam” ASPECTine sahip/destekleyen bir ortamda dövüşüyorsak saldırılarım 2 fazla hasar kazanır.
- **Kuzeyin Hiddeti** : Eğer en az 1 Consequence’ım var ise saldırılarım 1 hasar kazanır.



BILGEWATER

- **Çalıntı Mallar** : Değerli mallar asla gözümden kaçmaz, market benden sorulur. Eğer ortamda değeri yüksek bir şeyler varsa gözümden kaçmaz.
- **Barut Curcunası** : Barutlu bir silahla saldırı yapıyorsam ATICILIK gayretim Çok başarılı olursa Boost yaratmak yerine yaralı uzuvla alakalı bi ASPECT alır ve 1 serbest kullanım kazanırım.
- **Çifte Vuruş** : Sahnede 1 kere Barutlu bir silahla saldırı yaparken kurşunu düşmandan sektirim ve aynı gayretle yakındaki bir düşmana daha saldırı yaparım.



TARGON

- **Solari Hırsı** : Güneş tepedeyken İLİM gayretime +2 alırım.
- **Lunari Hırsı** : Ay tepedeyken İLİM gayretime +2 alırım.
- **Birlikte Daha Mümkün** : Takım Çalışması yaparken +1 vermek yerine +2 veririm veya +1 almak yerine +2 alırım.
- **Zirve Hırsı** : “TARGONLU” içeren ASPECTi her invoke ettiğimde +2 yerine +3 alırım.



DEMACIA

- **Birlikte !** : Gaza getiren bir konuşma yaparım, bir dostuma boost veririm veya 1 fate puanı harcayarak tüm dostlarıma boost veririm.
- **Kolcu Azmi** : Başarısız olduğum durumlarda sahnede bir kere otomatik olarak tekrar deneyebilirim.
- **Petresit Kemer** : Bana yapılan büyülere karşı savunurken petresit kemer üstümde olduğu sürece +2 gayret alırım.



IONIA

- **İkiz Disiplin** : Oturumda bir kere 3 fiziksel stress silerim ya da herhangi bir saldırıda 3 hasar kazanırım.
- **Bıçak Dansçısının Şevki** : İstersem 1 mental stress alıp, o sahne boyunca saldırılara 1 zone mesafe kazanabilirim. (Tekrar edilebilir)
- **Senkop !** : Sahnede bir kere, maksimum bir zone mesafedeki bir dostum fiziksel stress aldığı anda onu güvenli bir noktaya çekerek onunla yer değiştiririm.
- **Yadsıma**: Oturumda bir kere aldığı hasarın tipini değiştirebilirim.



SHURIMA

- **Kum ile Dans** : Memleketimde kayan kumlarda çok düvüştüm. Denge gerektiren hareketlerde gayretime +2 alırım.
- **Ninemin Çöl Şerbeti** : Doğada hayatta kalmak için yaptığım üstesinden gelme hareketlerime +2 gayret alırım.
- **Tapınağın Öğretisi** : Tapınaklara çok girip çıktım. Tuzak bulmak veya pusulardan kaçınmak için FARKINDALIK gayretime +2 alırım.



BANDLE CITY

- **Yordle Şansı** : Sahnede bir kere tuzak veya saldırıdan istersem hasar almam.
- **Büyük Doğan** : Büyülü şeyler benden sorulur, bir büyüü anlamak için İLİM gayretime +2 alırım.
- **Bandle Ağacının Seçilmiş** : 1 Fate puanı harcayarak İstersem ben ve dostlarım için hızlıca bir bandle şehrine giden bir geçidi bulabilirim. Fakat bu geçidi düşmanların görmesi yasak, bu yüzden bu geçiti sadece ben ve dostlarım görebilir.



PILTOVER

- **Ani İlham** : Oturumda bir kere yanımdaki eşyalarla tek fonksiyonlu basit bir alet yaratabilirim.
- **Hextech Mühendisi** : Hextech araçları kullanırken AKADEMİ gayretime +1 alırım.
- **Teknokrat** : Birini etkilemeye çalıştığım durumlarda MUHABBET yerine AKADEMİ kullanabilirim.



ZAUN

- **Kaçak Malın Kokusu** : Karaborsadan mal alırken KAYNAKLAR gayretime +2 alırım.
- **Doz Aşımı** : ZANAAT ile icat yaparken 1 Consequence olarak gayretime Consequence kadar bonus alırım.
- **Zaun Grisi** : Zaun grisi saolsun zehire dayanıklıyım, zehire karşı savunma gayretime +2 alırım.



IXTAL

- **Geleneğin Öğretisi** : Bir element büyüsünü “Fıtratı dışında kullanırken” +2 alırım
- **Keşfedilmemiş Topraklar** : İzlerimi kapatmak için yaptığım GİZLİLİK hareketlerine +2 gayret
- **Alev Ejderinin Dişi** : Bu kadim dişi taşıyan ateş elementi büyücüsü, büyü yaparken İLİM gayretine +1 alır.



NOXUS

- **Topyekün saldırı** : Sahne bir kere düşmana bir boost vererek saldırı gayretime +3 alırım. Düşman bu boostu savunurken kullanamaz.
- **Zayıfları Avla** : BEDEN SKILL'i 2 den düşük bir karaktere yaptığım saldırılarda +2 gayret alırım
- **Noxus Şevki** : 3 fiziksel stress ya da bir Consequence olarak bir sonraki gayretime +3 kazanabilirim.



GÖLGE ADALAR

- **Kara Sisin Elçisi** : Oturumda bir kere içimdeki Kara Sisi serbest bırakırım. Sahne boyunca sis sayesinde GİZLİLİK gayretime +2 alırım.
- **Adaların Damgası** : Adaların damgası ışıldadığında 2 fiziksel stress alırım ve sahne boyunca tüm saldırı gayretlerime +2 kazanırım. Sahne bitene kadar her tur 2 fiziksel stress daha alırım.
- **Ağıt** : Sahnede bir kere okuduğum Ağıt yanımdaki huzursuz ruhları şevklendirir. Etrafımdaki “Gölge Adalı”lar birer boost kazanır.

Büyüler nasıl ?

Runeterra evreninde her geçen gün büyüyle ilgili yeni şeyler öğreniyoruz. Bu yüzden hem bu doküman hem de oyun esnasında GM'in alacağı kararlar ileride evrenin temelleri ile çatışabilir. Bu göze almamız gereken bir risk.

Evrende 3 adet TEMEL büyü ve bunların karışımından ortaya çıkan 4 adet BİRLEŞMİŞ büyü tipi bulunuyor.

TEMEL

- **Semavi büyü** : Tanrılara veya semavi yaratıklara özgü büyüler. Fani bir bireyin ulaşması zor sınırı bilinmeyen büyü tipi.
- **Element büyüleri** : Runeterra'da en yaygın bulunan büyü tipidir. Ateş, Su, Hava gibi temel elementleri içerebilirken ek olarak Magma, Doğa, Işık, Demir, Zaman gibi temel element sayılmayan büyü tipleri de Element büyüleri olarak nitelendirilir. Element büyüleri içeriği ile sınırlıdır. Örneğin bir Demir Büyücüsü sadece DEMİR temelli büyüler yapabilir.
- **Ruh büyüleri** : Gücünü ruh diyarından alan büyülerdir. Ruh enerjisini çekebilme, kişiler için gerçekliği değiştirme veya gerçekliği bükme büyüleri buradan gelir. Gölge tarikatı büyüleri de bunlara örnektir.

BİRLEŞMİŞ BÜYÜLER

- **Yükseliş büyüleri** : Semavi büyülerle, element büyülerinin birleşmesi ile oluşturulabilen yükselme büyüleri, bir nevi dönüşme büyüleridir. Runeterra’da sadece belli başlı ritüellerle Shurima’da gerçekleştirilir
- **Kan büyüleri** : Element ve Ruh büyülerinin birleşimidir. Darkin’lere ait bu kadim büyü tipi kan bükebilmek gibi basit büyüler olabileceği gibi hayat özünü bükebilmek gibi karmaşık genelde canlının yaşamı, yaşam kaynağı üzerinde odaklı büyülerdir.
- **Rün büyüleri** : Semavi ve Element büyülerinin birleşimidir. Dünya üzerinde çok nadir bulunan büyü tipidir. Bu büyüler gücünü özel sembollerle oluşturulan kelimelerden almaktadır. Günümüzde Rün büyüleri yazabilen kişiler çok ama çok nadirdir. Fakat bazı şanslı kişiler rün büyülerini kadim mekanlardan toplayabilmektedir. Bu büyüün sınırı tıpkı semavi büyüler gibi bilinmemektedir.
- **Hextech büyüleri** : Element ve Semavi büyülerin bir noktada teknoloji ile birleştirilmesi ve teknoloji ile yönetilmesi sonucu büyüye hükmetme konseptidir. Kişi bu büyüü yapan aleti kullanabilmek için iyi seviyede AKADEMİ bilmelidir.

Peki sistemde nasıl yöneteceğiz ?

Tüm büyücülerin ASPECT olarak büyü tipi alması zorunludur. Bunu pek tabii High Concept'e yedirebilirsiniz.

Örneğin : “Demacia’da gizlenen bir ışık elementi Büyücüsü”
“Noxuslu bir Kan Büyücüsü”
“İradesine hakim, gezgin bir Rün Büyücüsü”

Yapabileceğiniz büyülerin HEXTECH HARIÇ hepsini İLİM SKILL’ini kullanarak atmanız gerekir. Yapmak istediğiniz büyüü bir cümle ile ifade edersiniz. Bu sizin bir aksiyonunuzu alır.

Örneğin : “Sopamda bir ışık topu oluşturmak ve ışık topunu düşmanlarımın içerisinde patlatmak istiyorum”
“Düşmanımın hayat enerjisinin bir kısmını kendime çekmek istiyorum”
“Önümüze alevden bir duvar örmek istiyorum”

GM yapmak istediğiniz büyüye bir zorluk belirler.

Büyü Nasıl Yapılır?

Büyücülük ASPECTine sahip karakterler kendi büyü türlerine ait basit saldırıları İLİM ile yapabilirler. Bu tıpkı ATICILIK veya YAKIN DÖVÜŞ ile saldırmak gibidir. Kullanılan büyü türleri bu saldırının özelliklerini belirler.

Tek bir kişiye karşı yapılan ve hasar vermeye yönelik olmayan büyüler AVANTAJ YARATMA gibi çalışır.Zorluğu belirlerken bir sonraki sayfadaki *Büyü Zorluğu Tablosunu* kullanabilirsiniz. Fakat amaç düşmancıl ise büyü'nün zorluğu yanı sıra düşman savunma yapmayı deneyebilir. Bu durumda sonuç BÜYÜDEN SAVUNMA kurallarına uygun çalışır.

Anlatılanlar dışında bir etkiye sahipse bu bir ÜSTESİNDEN GELME hareketidir. Büyü'nün sonucu GM kararı ve zarar sonucu ile belirlenir.

Büyü Zorluğu

Genel büyü zorluğu belirlemede aşağıdaki değişkenleri göz önünde bulundurabilirsiniz :

- Temel Büyü zorluğu : 2
- Alanı veya birden fazla kişiyi etkilemesi : +2
- Büyünün gerçekleştirilmek istendiği mesafe : +2
- Büyü türünün fitratı dışında kullanılması : +2
- Ortam ASPECTlerinin büyü üzerindeki etkisi : +2

Unutmayın durumsal büyü zorlukları sadece bir öneridir. Duruma ve bağlama göre daha düşük veya yüksek seçilebilirler.

Runeterra evreninde büyü yaygın ve güçlüdür. Bu nedenle pek çok büyü için temel zorluğu 2 seçmek yeterli olacaktır. Ancak büyüünün etkisinin çok geniş ve fiziksel yöntemlerle yarışılmaz olduğu durumlarda, ışınlanma ve görünmezlik gibi, temel büyü zorluğunu arttırmayı seçebilirsiniz.

Büyüden Savunma

Düşmanın savunması gerektiği durumlarda

- Tek kişiyi etkileyen büyülerde zorluk : *Büyücünün İLİM gayreti*
- Çok kişiyi etkileyen büyülerde zorluk : *Büyücünün İLİM gayreti - 2*

olarak kullanılabilir.

Savunma gayretini hesaplarken, GM'iniz size savunmaya çalıştığınız büyüye göre bir SKILL belirleyecektir, onu kullanın. Örneğin bir “Ateş Topundan Kaçmak”, ÇEVİKLİK olabilir. Fakat size hasar verirken geriye ittirmeye çalışan bir “Suya Boğ” saldırısını BEDEN ile savunabilirsiniz.

Büyü Örnekleri

- **Freljord'da atılan bir ateş topu**

Büyünün gerçekleştiğinin kabulü için zorluk şu şekildedir :

$$2 \text{ (Temel büyü zorluğu) } + 2 \text{ (Alan büyü) } + 2 \text{ (Ortam Aspecti) } = 6$$

Büyücünün gayretine 8 diyelim . Rakipler 8 - 2 yani 6 'ya karşı bir savunma yaparlar. İlk rakip 5, ikinci 3 attıysa sırayla 1 ve 3 hasar alırlar.

- **Rakibinden hayat enerjisi çekmeye çalışan bir kan büyü**

Bu bir üstesinden gelme hareketidir. Çünkü bu ne tam olarak bir saldırı ne de avantaj yaratma hareketidir.

Bu büyü özelinde 3 adım düşünülebilir, 3. adım büyüye özeldir.

1. *Büyünün temel zorluğu 2 'dir. Büyücü gayretinde 2'yi geçerse büyüün gerçekleştiği kabul edilir.*
2. *Rakip bu büyüye karşı savunmaya çalışır, eğer saldırının gayreti rakibin savunma gayretinden yüksekse*
3. *Saldıran büyücü aradaki farkı, rakibe verilen fiziksel stress veya kendine iyileşme olarak dağıtır.*

- **Alandaki ışığı saptırarak bir gruba yapılan kamuflej büyü**

Bu bir avantaj yaratma hareketidir. Büyünün zorluğu şöyle hesaplanabilir :

$$2 \text{ (Temel büyü zorluğu) } + 2 \text{ (Alan büyü) } = 4$$

- **“Sopamda bir ışık topu oluşturmak ve ışık topunu düşmanlarımın içerisinde patlatmak istiyorum”**

Bu bir avantaj yaratma hareketidir. Büyünün zorluğu şöyle hesaplanır :

$$2 \text{ (Temel büyü zorluğu)} + 2 \text{ (Alan büyü)} = 4$$

Alan büyü olduğu için rakipler Büyücünün İLİM gayreti -2'ye savunma yaparlar.

- **“Önümüze alevden bir duvar örmek istiyorum”**

Bu bir Avantaj yaratma hareketidir.

$$2 \text{ (Temel büyü zorluğu)} + 2 \text{ (Alan büyü)} + 2 \text{ (Büyünün fitratı kalıcı olmaya uygun değil)} = 6$$

Bunun sonucunda bir ALEVDEN DUVAR ASPECTi yaratılır ama ALEVDEN DUVARDan geçmeye çalışan karakterler GM'e bırakılmıştır. BÜYÜDEN SAVUNMA kuralları da kullanılabilir.

- **“HexDoktor 2000”**

Bu bir üstesinden gelme hareketidir

$$2 \text{ (Temel büyü zorluğu)} = 2$$

Kullanıcının AKADEMİ gayreti 2 yi geçmelidir, geçtiği her durumda 3 iyileşir (eşyaya özgü). Çok başarılı olursa iyileşen kişi boost alır (Overcharged).

Hextech Büyüleri

Hextech büyüleri de diğer büyüler gibi çalışır ama iki temel farkı vardır.

- Hextech büyüleri Akademik SKILL'i ile yapılırlar ve,
- Hextech büyüleri önceden hazırlanmış aletler gerektirirler.

Bu aletler içerisindeki büyülü taşların etkisini belli şekillerde açığa çıkarmak için tasarlanmışlardır. Hextech büyücülerinin bu aletleri yaratabilmek veya modifiye edebilmek gerekli malzemelere erişimi olduğunu kabul edebilirsiniz.

- Hextech aletlerini yaratmak en az bir sahne konusu olmalı, modifiye etmek ise en az bir aksiyon gerektirmelidir.
- GM'iniz ile oyuna başlarken sahip olduğunuz Hextech aletlerini belirleyiniz.

Bu başta bir dezavantaj gibi gözükse de (element büyücülerinin büyülerini önceden yaratma gibi bir dertleri yok) Fate'in AVANTAJ YARATMA mekaniği üzerinden Hextech kullanıcılarına büyüleri için kolayca hazırlık yapma imkanı sağlar.

Rün Büyüleri

Rün büyüleri diğer büyülerden farklı çalışır.

- Rünler önceden belirlenmiş ama güçlü etkilere sahip, yazı ve şekillerden oluşan sembollerdir.
- Karakterlerin rün büyüüne erişim sağlayan bir ASPECTinin olması yanı sıra bulduğu her rünü bir STUNT olarak alması gerekir.
- Rün büyülerinin zorluğu her zaman sabittir. Durumsal olarak değişmez.
- Rün büyüleri için AKADEMİK ya da İLİM SKILL'i kullanılabilir.
- Bu büyüler karakter yaratımı sırasında GM ile ortak kararlaştırılır.
- Kullanmak için veya büyüünün gücünü belirlemek için yine İLİM veya AKADEMİ zarı atılabilir.
- Zorluğu hesaplarken fikir almak için *Büyü Zorluğu Tablosunu* kullanabilirsiniz, fakat zorluk arttırmak yerine 'Sahnedede bir', 'Oturumda bir', 'Bir Fate puanı harcayarak' gibi kısıtlamalar getirerek bu büyülerin kullanılabilir bir zorlukta kalmasına dikkat ediniz.

Eşyalar nasıl ?

Tek kullanımlık olmayan eşyalar pasif veya aktif etkilere sahip STUNTLar şeklinde çalışırlar. Bazı eşyalar ona sahip karaktere ASPECT dahi verebilir.

Runeterra'da büyülü büyüüz pek çok eşya bulunmaktadır. Aşağıda örnek eşya listesini bulabilirsiniz.



Yakut Kristal

Stunt : Taşıyıcısına +1 fiziksel stress kaynağı verir.



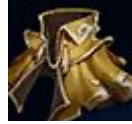
Dokuma Zırh

Stunt : fiziksel savunma gayretine +1 alırsın.



Safir Kristal

Stunt : Taşıyıcısına +1 mental stress kaynağı verir.



Büyüsavar Pelerin

Stunt : Büyü savunma gayretine +1 gayret alırsın.



Yenilenme Boncuğu

Stunt : Sahnede bir kere 1 fiziksel ya da Zihinsel stress temizle.



Peri Tılsımı

Stunt : Oturumda bir kere temel büyü zorluğunu yok sayarsın.



Pırlıltı Kılıcı

Stunt : Büyü yaptıktan sonra pırlıltı kılıcı ile YAKIN DÖVÜŞ saldırısı yaparsam gayretime +2 alırım.



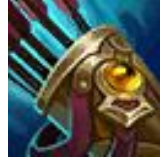
Yeşil Bariyer

Stunt : Sahnede bir kere büyüye karşı savunma yaparken +4 savunma gayreti alırsın.



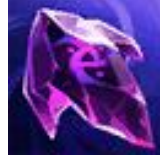
Son Fısıltı Yayı

Stunt : Son fısıltı yayı ile saldırırken ATICILIK gayretime +2 alırım.



Doruk Sadağı

Stunt : Sadağa konan oklar bir büyü ile kutsanır. Bu oklar ile saldırırken +1 hasar alırsın.



Felaket Mücevheri

Stunt : Bir büyü gerçekleştirildiğinde etkilenen rakipler savunma yaparken -1 alırlar.



Maceracının Pazubendi

Stunt : Bu tur bir büyü yaptıysan ilk savunmana +1 gayret alırsın.



Ölümsüz Kalkanyay

Stunt : Eğer tek bir saldırıdan 4'ten fazla stress almam gerekirse Oturumda 1 kere tüm bu hasarı yok sayarım ve tüm stress KAYNAKLARımı yenilerim.



Shurelya'nın Savaş Şarkısı

Stunt : Sahnede 1 kez taca dokunduğumda alanda büyülmüş bir şarkı başlar. Tüm dostlarım saldırı gayretlerine bu tur +2 alır.



Draktharr'ın Gece Kılıcı

Stunt : Saldırımdan sonra, rakibim bir Consequence alırsa, bir türlü "GÖRÜNMEZİM" ASPECTini kazanırım.



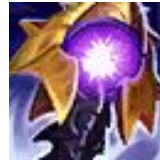
Kaniçen

Stunt : Elimdeki kaniçenin büyülmüş oturma bir kez serbest bırakabilirim. Bıraktığımda etrafımdaki rakiplerin üzerlerinde bulunan toplam stress kadar fiziksel stress kaynağı kazanırım.



Hepbuz

Stunt : Bu eşyayı seansta bir kere aktifleştirebilirsin. Aktifleştiğinde önünde bulunan tüm rakipler yerine sabitlenir. Bir sonraki alan büyüden savunma yapmaya çalışırken gayretlerine -2 alırlar.



Vadiyaran

Stunt : Sahne içerisinde her bir büyü yaptığımda bir sonraki büyüüm +1 gayret kazanır. Bu üst üste birikmeye devam eder. (Maksimum +6)

Eşyaların nadirlik durumu tamamen GM'e bırakılmıştır. Evrende hangi eşyaların ne kadar nadir veya yaygın olduğu bölgelere veya zaman dilimlerine göre değişmektedir.

Örneklerdeki gibi fikirler üzerinden yürüyerek kendi eşyalarınızı uydurmaktan çekinmeyin. Bazı eşyaları kullanmak için, GM belli başlı SKILLler üzerine zorluklar koyarak sizin gayretinizi test edebilir. Bunun zorlukları veya savunmaları için de klasik Fate savunma kuralları veya bu dokümanın önerdiği BÜYÜDEN SAVUNMA kurallarını kullanabilir, belki ilham alabilirsiniz.



YASAL METİN

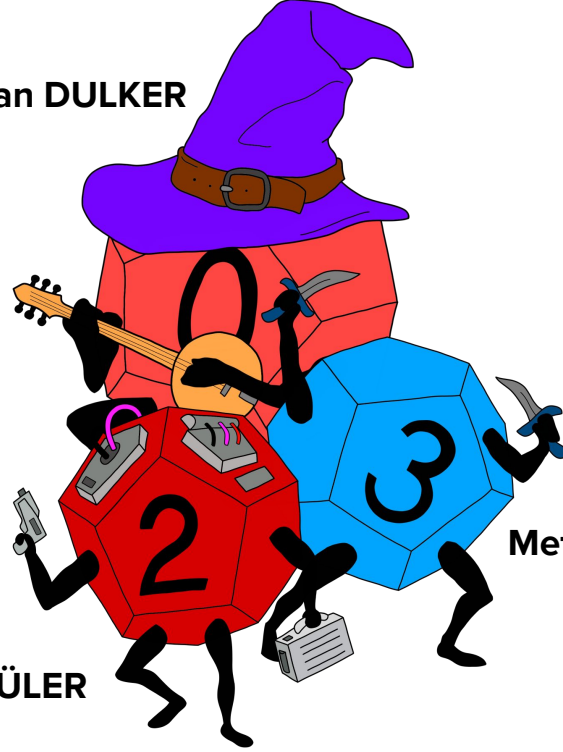
Fate of the Runeterra, Riot Games'in sahibi olduđu içeriklerle şirketin "Yasal Bıdı Bıdı" politikasına uyacak şekilde yapıldı. Riot Games bu projeyi desteklememekte veya ona sponsor olmamaktadır.

Bu "Hack" Fate Condensed RPG System kurallarını kullanmaktadır. Fate, Fate Accelerated ve Fate Condensed hakları Evil Hat Productions LLC'ye aittir. Geliştiren, yazan ve yayınlayanlar: Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Higgs ve Rob Donoghue'dur.

Fate Condensed kurallarının Türkçe kullanım hakları Yakın Evren Yayınları tarafından lisanslanmış, Can Sungur ve Berna Ece Gündüz tarafından çevrilmiş ve bu eserde kullanılan Türkçe metin Yakın Evren Yayınları'nın bilgisi dahilinde kullanılmıştır, metnin hakları Yakın Evren Yayınları'na aittir.

Creative Commons Attribution 3.0 Unported License altında lisanslanmıştır.
(<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).

Atakan DULKER



Alp GÜLER

Metin ÜNÜVAR