

KARMA KALEIDOSKOP

Melih "Wuroltar" Yılmaz

Sayı: 20 Tarih: 23 Şubat 2009

Karma, en basit şekliyle "iyilik yap, iyilik bul, kötülük yap, kötülük bul" inancına dayanan epey derin bir felsefedir. Ama tabii burada size derin felsefi vaazlar vermeyeceğim. Niyetim "Karma" mekaniğini oyunlarınıza ne şekilde adapte edip, bunu hangi şartlar altında kullanabileceğimizi görmek. Şimdilik Karma'nın "iyilik yapma" kısmını bir kenara koyalım. Şu anda bizi asıl ilgilendiren kısım "kötülük" tarafı.

Adını ister karma puanı, ister kader puanı koyun, yapacağımız uygulama çok belli: Ne zaman ki oyuncularınız senaryonuzda veya oyunun oynandığı dünyada bir noktada gerçekten kötü eylemler gerçekleştirip var olan düzende ufak da olsa bir bozulma yaratırlarsa onlara Karma Puanı vereceğiz. Bu da bu mekaniğin kötü karakterler oynayan bir partide işe yaramayacağını gösterir..mi acaba? Tabii ki hayır. Amacı zaten yazdığımız oyunda kötülük yapmak olan bir partinin de iyilik yapması onlara gayet ters tepebilecek karma puanı olarak geri dönebilir.

Gelin karma puanlarının ne gibi zamanlarda verilebileceğine, nasıl verileceğine ve ne işe yarayacağına bakalım.

Karma puanları ne gibi zamanlarda verilir?

Bu sizin oynattığınız oyunun dünyasına, karakterlerinizin yapısına ve görevine göre değişiklik gösterir. İnsanları korumak için uzaydan gelen dev mutantlarla dövüşen bir süper kahraman grubuyla ilgili bir oyunda, bir mutant öldürebilmek için koruması gereken insanlardan bir kaçını yem olarak kullanması negatif bir karma puanıdır. Veya parasızlıktan kıvranan bir şövalye grubunun fakir köyden zorla olmasa da tehdit ve blöfle paralarını alması da bir örnektir. Örneklerde de görüldüğü gibi bunlar, karakterin kişisel problemlerinden öte oyunda önemli bir yer tutabilecek, gidişatını veya oyun dünyasını az da olsa etkileyebilecek hareketler olmalıdır. Adalet tanrısının yolundan giden bir paladinin ufak yalanlar söylemesi veya fareleri çok seven bir adamın bilerek bir fare öldürmek zorunda kalması oyunu çok büyük şekilde etkilemeyecek, daha çok kişisel durumlardır.

Karma puanlarını nasıl verilir?

Karma puanı vermek için bir kaç farklı yol vardır. Oynattığınız oyunda aşağıdakiler arasından en uygun olan mekanik ile puanlarınızı dağıtabilirsiniz.

Tek puan: Oyuncuların her kötülük yaptıklarında bir adet karma puanı almalarına neden olan mekaniktir. En basit karma puanı dağıtma yöntemidir. Fakat kötülüklerin de dereceleri olduğunu düşünürsek bu sistem tam adaletli sayılmaz.

Tek zar: Oyuncular her kötülük yaptıklarında bir adet zar atılır ve gelen sayı kadar karma puanı kazanılır. Bu zar oynanan sistemin (genel olarak) tercih ettiği zar veya sizin belirlediğiniz bir zar olabilir. Örneğin WoD'da d10, DnD'de ise en çok atılan zar olan d20 karma puanı zarı atmak için uygundur. Fakat unutulmamalıdır ki bu puan dağıtma sistemi de tek puan dağıtmak kadar adaletsiz olabilir.

Karma zarları: Yukarıda da bahsettiğim gibi. Kötülüklerin dereceleri vardır ve bence bu önemli bir noktadır. Bir dilenciye tartaklamak ile kalabalık bir pazardan kaçmak için emrindeki adamlarını yerel halkı yara yara yol açmak için kullanıp bir katliam yapmak arasında dağlar kadar fark vardır. Bu noktada ise çoklu zar sistemi devreye girer. Küçük kötülükler için daha az zar atılırken, büyük kötülükler için daha fazla zar atılır ve gelen zarlardaki toplam sayı karma puanı olarak haneye işler. Burada belirleyici etmen tabii ki oyun yöneticisidir.

Karma etkisi: Burada da yine aynı derecelendirme geçerlidir fakat zar atmak yerine yapılan kötülüğün etkisi farklı şekillerde puan olarak yansır. Mesela bir handa çıkan kavgada korkutma amaçlı küçük bir kızın boğazına bıçak dayamak bir puanlık karma etkisi yaratabilir. Fakat kargaşa yaratıp dikkatleri üzerlerinden

başka bir yere çekmek için, hayvanat bahçesinde aslan kafesini açarak 12 kişinin yaralanmasına neden olmak ise karakterin 12 puanlık negatif karma almasına sebep olur. İşin aslı her şey oyun yöneticisinin elindedir. Tabii bu sistemde sayılar her zaman önünüze konmaz ve çoğu zaman ne yapacağınızı, ne kadar puan vermeniz gerekeceğini bilemeyebilirsiniz. S.P.E.C.I.A.L adlı sistemdeki karma mekaniği bu şekilde işlemektedir. Belirli puanı ortaya koymak açısından diğer sistemlere oranla daha zordur. Ama acımasızlaştırılmadan makul bir şekilde puanlama yapılabilmesi çok önemlidir.

Karma puanları ne işe yarar?

Oyuncularınız yapmaması gereken şeyleri yaptılar, etrafa kötülük saçtılar ve özenle yaptığınız uyarıları dinlemediler. Şimdi bunun acısını çıkarma zamanı. Ama nasıl?

Geri Tepme: Bu mekanikte oyun yöneticisi, istediği zaman oyuncuların üstündeki karma puanlarını daha sonradan kullanabilmektedir. Oyuncunun karma puanlarını bölerek ya da toptan kullanarak kendi zararlarına bonus alabilir ya da oyuncuya penaltı verebilir. Örneğin 25 karma puanı olan bir oyuncuya, tehlikeli bir goblin ile saldırırken 5 puanını goblin'in saldırı zarına ekler veya oyuncunun savunmasından 5 düşürür. Böylece Oyuncunun 20 karma puanı kalır. Bonus ve penaltılarda bir sınırlama konulabilir. Bu oyun yöneticisinin inisiyatifindedir.

Kaderin sillesi: Bu mantık ise daha çok az karma puanı verilen bir sistem içinde makuldur. Bu sefer oyun yöneticisi, oyuncunun puanlarını zara dönüştürebilmektedir. Yani 4 karma puanı olan bir oyuncuya karşı atacağı bir manipülasyon denemesinde dört bonus zar alabilir, ya da oyuncunun iradesini 4 puan zayıflatabilir. Zarla karma puanı dağıtılan mekaniklerde çok fazla karma puanı olabileceği için,

eğer bir sınırlama sistemi getirilmezse bu sistem oyuncular için çok acımasız olabilir.

Eden bulur: Adı üstünde, oyun yöneticisi tarafından oyuncuların daha önceden yaptığı kötülüklerin cezasını çektirmesi şeklinde uygulanır. Bunlar sayısal ve sistemsel mekaniklerden öte hikayeye ve olaylara katkıda bulunmaktadır. Oyun yöneticisi oyuncuların üstelerindeki karma puanları kadar istemedikleri, canlarının sıkılacağı durumlar ortaya koyar. Burada değerlendirme tabii ki yine oyun yöneticisinin elindedir. Ama 2-3 karma puanına sahip bir oyuncuyla, 50 küsur karma puanına sahip bir oyuncunun başlarına gelecekler doğal olarak bir değildir. Bunlar, devasa bir tepe devinden kaçarken oyuncunun karakterinin ayağının bir şeye takılıp takılıp düşmesinden; çok sevdiği bir yakını kaybetmesine kadar her şey olabilir.

Herkes bir miktar kötüdür: Oyun yöneticisi karma puanları için bir ya da bir kaç sınır sayısı belirler. Oyuncular elde ettikleri karma puanlarıyla bu sınıra, sınırlara ulaştıklarında daha önceden oyun yöneticisinin hazırlamış olduğu sıfatları elde ederler. Örnek vermek gerekirse bir miktar negatif karma puanı olan bir karakter "serseri" sıfatını edinir ve bulunduğu bölgede (köy, mahalle vs.) insanların ona çekinerek yaklaşmasına neden olur. Tabii ki daha yüksek karma puanları oyuncuların "katil", "sadist" gibi daha tehlikeli durumlara yol açabilecek sıfatlara sahip olmalarını sağlar. Bu sıfatlar, arzu edilirse etraftaki kötü adamların karakterlere daha olumlu yaklaşmasını sağlayabilir. Bu da artı bir getiridir.

Bunu ben yapmış olamam!: Karma puanlarının hiç bir getirisi ya da götürüsü olmaz. Fakat oyuncular bunu bilmemektedir ve ne zaman karakter kağıtlarına baksalar üzerlerindeki negatif karma puanlarını görerek diken üstünde olacaklardır ve aynı hataları yapmamak için özen göstereceklerdir.

Yazının tümüne baktığınız zaman karma puanını biraz modifikasyonla aynı şekilde olumlu kısmıyla ya da daha farklı mekaniklerle de kullanılabileceğini görebilirsiniz. Tekrar başka bir yazıda görüşünceye dek bol bol iyilik yapın. Bir de oyun oynayın!

<http://kldskp.wordpress.com>

Yayına Hazırlayan: Gökçe Ozan "occultsearcher" Toptaş

Bu yayının içeriği [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/) ile lisanslanmıştır. Lisansın tüm metni için [tıklayınız](#).

Bu yayında görülen tüm resimler kendi telif hakkı sahiplerine aittirler. Kullanım yalnızca tanıtım amaçlıdır, bir telif hakkı ihlali oluşturmaz.

