HİÇ OYNAMAMIŞ OLANLAR İÇİN

İLK OTURUM *rehberi*

Kuralları olan bir hikâye anlatma oyunu. Tahta yok, ekran yok; bir masa, birkaç zar ve hayal gücü. Bu dört sayfa ilk akşamını oynaman için yeter.

i. **FRP NEDİR?**

ii. **İLK OTURUMDA NE GEREKİR?**

iii. **YEDİ ZAR, YEDİ İŞ**

FRP *nedir?*

FRP, İngilizce "fantasy role playing" sözünün kısaltması. Türkçede **masaüstü rol yapma oyunu** da denir. Birkaç kişi bir masanın etrafında oturur ve birlikte bir hikâye anlatır; ama bu hikâyenin kuralları, zarları ve kimsenin önceden bilmediği bir sonu vardır.

KİM NE YAPAR?

Masadakilerden biri **hikâye anlatıcısı** olur. Dünyayı o kurar, sahneleri o tasvir eder, oyuncuların karşılaştığı herkesi o konuşturur. Tartışmalı bir durumda son sözü de o söyler.

Diğerleri **oyuncu**dur. Her biri tek bir karakteri oynar: ne söyleyeceğine, nereye gideceğine, kime güveneceğine kendisi karar verir. Anlatıcı durumu anlatır, oyuncular ne yaptıklarını söyler, hikâye bu ikisinin arasında ilerler.

ZAR NE İŞE YARAR?

Sonucu belli olmayan her işte zar atılır. Kilitli kapıyı açabilecek misin, muhafız yalanına inanacak mı, attığın ok hedefi bulacak mı? Zar yüksek gelirse başarırsın, düşük gelirse işler karışır. İyi masalarda başarısızlık oyunu durdurmaz, hikâyeyi başka bir yöne çevirir.

KAZANAN VAR MI?

Yok. Oyuncular birbirine karşı değil, birlikte oynar. Anlatıcı da onların rakibi değildir. Amaç akşamın sonunda "sonra ne oldu?" diye merak ettiren bir hikâyeyle masadan kalkmaktır.

HEP EJDERHA VE BÜYÜCÜ MÜ?

Adında "fantasy" geçse de FRP her türde oynanır: korku, bilimkurgu, dedektiflik, günümüzde geçen gizemler.

BİLGİSAYAR OYUNUNDAN FARKI NE?

Sınırı yok. Bilgisayar oyununda yalnızca tasarımcının düşündüğü şeyleri yapabilirsin. Masada "bunu yapabilir miyim?" sorusunun cevabı çoğu zaman "dene, görelim"dir.

İLK OTURUMDA *ne gerekir?*

Kısa cevap: düşündüğünden azı.

ŞART OLANLAR

- **Üç ila beş kişi.** Biri hikâyeyi anlatır, diğerleri oynar. Daha kalabalık masada herkese söz düşmesi zorlaşır.
- **Bir kural seti.** Bazı sistemlerin başlangıç kuralları internette ücretsiz yayınlanıyor; ilk akşam için fazlasıyla yeter.
- **Bir yedili zar seti.** Tek set bütün masayı idare eder.
- **Karakter kâğıdı, kurşun kalem, silgi.** Sayılar oyun boyunca değişir, tükenmez kalem pişman eder.
- **Kısa bir macera.** Tek oturumda biten bir hikâye seç; ilk akşam bir şeyi bitirmiş olmak iyi gelir.

ŞART OLMAYANLAR

Minyatür, harita, anlatıcı perdesi, kostüm, özel masa. Hepsi keyifli ama hiçbiri ilk akşam için gerekli değil. Önce oynayın; neye ihtiyacınız olduğunu oyun size gösterir.

İLK AKŞAM İÇİN ÜÇ ÖĞÜT

- **Kısa tutun.** İki üç saat yeter. Tadı damakta kalsın.
- **Kuralı ezberlemeye çalışmayın.** Takıldığınız yerde anlatıcı bir karar versin, oyun devam etsin. Doğrusuna sonra bakarsınız.
- **Herkese söz verin.** En sessiz oyuncuya "sen ne yapıyorsun?" diye sormak, akşamın en iyi sahnesini çıkarabilir.

YANINDA İŞİNE YARAYACAKLAR

Aynı sayfada iki kâğıt daha var: oyuncular için **boş karakter kâğıdı**, anlatıcı için bir saatlik **hazırlık listesi**.

YEDİ ZAR, *yedi iş*

FANTASTİK PAZAR

Hepsinin adı aynı mantıkla okunur: **D** harfi "zar", yanındaki sayı da kaç yüzü olduğu. Aşağıdaki görev dağılımı D&D ve ona benzeyen sistemler için geçerli; son sözü her zaman oynadığın oyunun kuralları söyler.

D4 Dört yüzlü, piramit biçimli. Küçük işler için: bir hançer darbesi, ufak bir iyileşme.

D6 Herkesin bildiği küp zar. Birçok silahın ve büyünün hasarı bununla atılır.

D8 Sekiz yüzlü. Orta boy silahlar ve büyüler.

D10 On yüzlü. Hasar için de atılır, yüzdelik atışın birler basamağı da odur.

D% Üzerinde 00, 10, 20 diye giden ikinci on yüzlü. D10 ile birlikte atılır, ikisi 1 ile 100 arasında bir sayı verir.

D12 On iki yüzlü. Az kullanılır ama atıldığında genelde büyük bir silah söz konusudur.

D20 Yirmi yüzlü, setin yıldızı. Bir işi başarıp başaramadığını çoğu zaman o söyler.

OKURKEN KAFA KARIŞTIRAN İKİ ŞEY

D4 tepesi sivri olduğu için üstte bir yüz kalmaz. Bazı D4'lerde sonuç tepedeki sayıdır, bazılarında tabandaki. Hangi sayı üç yüzde de aynı hizada duruyorsa sonuç o.

Yüzdelik atışta 00 ve 0 birlikte gelirse sonuç 100 sayılır. 30 ve 7 gelirse 37, 00 ve 7 gelirse 7.

Asıl önemli olan rakamların rahat okunması: koyu zemine açık rakam ya da tersi.