

<p style="text-align: center;">ADU NİNDÜ! 1</p> <p><i>Çor, deliye özünü benimseyip delilenmesini buyurur.</i></p> <p>Deli bu kartı Açık Hamle yaparak oynar. Sahne boyunca delilenmesi sürer. Her sırası geldiğinde, -1 yığarak GÜÇ+2 yoklar. Tutturamadığında delilenmesi geçip yorulur. Özünü benimsemişken tutarlı konuşamaz, teslim alamaz, ölümüne dövüşür, çatışmadan kaçamaz. Odaklanamaz. Bu kartı oynadığında zaten Özünü ya da El Ataları benimsemiş durumdaysa; GÜCÜNE yığılmış ekşi sıfırlanır. Özünü ve El Ataları benimseme kuralları yığılmazlar ama birbirlerinin sürelerini uzatırlar.</p> <ul style="list-style-type: none"> Özünü Benimseyince: Hasar+3, CAN+6, Savunma-1, büyülere ve ruh izlerine karşı AKIL+1. Yorulunca: Sahne sonuna kadar 3z yoklamalarını 1 eksiltir ve her el iki değil bir hamle yapabilir. Yorulmuşken bu kartı oynarsa; tekrar dellendir ve bu dellenne boyunca yorgun değil sayılır ama dellenne bittiğinde bayılır. <p>AYNA: Deli Açık Hamle yapar ve 5 adım yakın düşmanları Çor Ruhu ile GÜÇ kıyaslarlar; geçemeyenler 3 adım uçup, yıkılır. Bundan sonra deli, özünü benimsemiş sayılır ve saldırılarını 2 artırır, hareketi kısıtlanamaz, afallamaz, aklına kimse hükmedemez, korkmaz. Bu durumu istediğinde sona erdirebilir; sürdürmek isterse de GÜÇ yoklaması gerekmez. Böyle delilendikten sonra yorulmaz.</p>	<p style="text-align: center;">ADU RATTA! 1</p> <p><i>Çor, deliye tözünün sesini kükremesini buyurur.</i></p> <p>Çor, deliye tözünün sesini kükremesini buyurur. Deli, Genel Hamle yaparak, 20 adımdan seçtiği bir kişiye doğru korkunç bir nara salar. Deli ile seçtiği kişi GÜÇ kıyaslarlar. Deli Mangal Yüreклиyse(ü) bu kıyasa o üstünlüğünün evresini de ekler. Kıyası deli geçerse, rakibi 3 adım geriye uçar, yere yıkılır ve afallar.</p> <p>AYNA: Deli aynı kurallarla bağırır ama kıyası geçerse; seçtiği kişi 3z+3 hasar yer, 3 adım geriye uçar, yere yığılır ve afallar. Ayrıca, çığlığın gücü ikisinin arasında kalan kişileri de sarsar. Deli ile seçtiği kişinin arasında çekilecek biçimde birer adım kenara yuvarlanırlar ve afallarlar.</p>	<p style="text-align: center;">VAŞU REŞ 1</p> <p><i>Çor, deliye bütün gücüyle vurmasını buyurur.</i></p> <p>Deli, Kavga yoklarken bu kartı da Açık Hamle yaparak oynamayı seçebilir: Hem o saldırısı zırh delici sayılır, hem de hasar verdiği düşmanın zırhını parçalayarak, hareketlerini engeller. Düşmanın Korunması da, Saldırısı da sahne boyunca 1 eksilir. Zırh ne kadar hasar görürse görsün, korunması yarıdan aşağı düşmez.</p> <p>AYNA: Deli, yukarıda kurallara bağlı olarak saldırıyı yapar. Eğer rakibi savunamazsa, bir deli vurur, bir de çor vurur. Yukarıdaki kurallar uygulandıktan hemen sonra, aynı saldırıyı bir kez daha yapmış ve başarmış sayılır ama bu kez Delinin Kavga hasarı yerine, çor 3z hasar verir.</p>	<p style="text-align: center;">EYAVU 1</p> <p><i>Çor, deliye kendisini imlerle korumasını buyurur.</i></p> <p>Çor, deliye kendisini imlerle korumasını buyurur. Deli, Açık Hamle yapar ve bedenine çizdiği imlere benzer iki tane ışıktan im çevresinde dönmeye başlayıp, onu silah saldırılarına karşı korurlar. Deli, sahne boyunca silahla her hasar aldığı anda bu imlerden biri hızla büyür ve silahla delinin arasına girip, patlar. Deli, 5+ atarak hasardan kaçınabilir. Çor bu buyruğu aynı sahnede deliye tekrar verecek olursa, deliyi koruyan imlerin sayısı 2 artar. İmler sahne sonunda kaybolur.</p> <p>AYNA: Deli, Açık Hamle yapar ve çor, deliye de, 5 adım yakınındaki dostlarına da bir an için görünür. Çoru gören kişileri onlarca ışıktan im korumaya başlar. Bu kişiler sahne boyunca silahlardan her hasar aldıklarında bu imlerden biri hızla büyür ve silahla o kişinin arasına girip, patlar. O kişi, 5+ atarak hasardan kaçınabilir. İmler sahne sonunda kaybolur.</p>	<p style="text-align: center;">VAŞU TAHUR! 1</p> <p><i>Çor, Dormanlara ve onların neden oldukları tüm çarpıklıklara karşı nefretini kusmasını deliye buyurur.</i></p> <p>Deli, Kavga yoklarken bu kartı da Açık Hamle yaparak oynamayı seçebilir: Saldırısı başarılı olursa ve saldırdığı kişi büyücüyse, yozsa ya da ruhsuzsa, hasar 1z artar.</p> <p>AYNA: Delinin, yukarıdaki kurallarla yaptığı saldırının hasarı daha da artar. 1z yerine, yozlara ve ruhsuzlara karşı 2z, büyücülere karşı 4z fazla hasar verir. Ayrıca çor, tokadı yiyen kişiyi ve 5 adım yakınındaki tüm büyücülerini sahne boyunca izlemeye başlar. Bu kişiler büyük yapmak istediklerinde zar atarlar; bu zar tek sayı gelirse büyüyü yapamazlar. Bu iz, diğer ruh izleriyle aynı kurallarla silinebilir.</p>
<p style="text-align: center;">TAHU RAHA! 2</p> <p><i>Çor, deliye öfkeyle dalmasını buyurur.</i></p> <p>Deli Dalma hamlesi yaparken bu kartı da Açık Hamle yaparak oynayabilir: Dalmanın kurallarına ek olarak, hasarını 5 artırır. Deli böyle dalıyorsa, yanından geçtiği düşmanlar ona karşı saldırı fırsatı kazanmazlar.</p> <p>AYNA: Deli, yukarıdaki kuralların tümüne bağlı olarak dalar ama hasarı 5 değil, 15 artırır. Ayrıca çor, delinin dostlarının da içine öfke salar ve sıra yeniden deliye gelene dek, onu görebilen bütün dostları da hasarlarını 5 artırır.</p>	<p style="text-align: center;">HEŞEREŞ! 2</p> <p><i>Çor, bir aylaıyla kendini kaplamasını deliye buyurur.</i></p> <p>Deli Tam Hamle yaparak Kavga kurallarına bağlı bir saldırı yapar. Bu saldırı hasar verirse, rakibinin yitirdiği can, kısa süre için delinin çevresinde bir kalkana dönüşür. Sıra bir daha kendine gelene dek, deli bütün hasarlardan 3+ atarak kaçınabilir.</p> <p>AYNA: Deli, Tam Hamle yapar ve GÜCÜ kadar adımdan bir kişiyi seçer. Çor, delinin çevresinde aylaya dönüşüp, o kişiye süzülür. O kişinin eksik CANI kadar hasar verir. Zırh bu hasara karşı korur.</p>	<p style="text-align: center;">URTAHUR! 2</p> <p><i>Çor, deliye taşla bürünmesini buyurur.</i></p> <p>Deli, bu kartı iki farklı biçimde oynayabilir:</p> <p>Urtahur Urivu!: Deli Açık Hamle yapar ve derisi taşlaşır. Sahne boyunca alacağı ilk hasardan 5+ atarak kaçınabilir. Çor bu buyruğu aynı sahnede deliye tekrar verecek olursa, delinin kaçınabileceği saldırı sayısı da artar. Başka bir nedenle hasardan kaçınma hakkı varsa, deli bunun yerine onu kullanmayı seçebilir.</p> <p>Urtahur Şurreşur!: Deli, bu kartı bir büyücü kendisinden kut emdiği anda Açık Hamle yaparak oynayabilir. Büyücü ne deliden, ne de yakınındaki diğer canlılardan kut ememez. Büyüyü yapamamakla kalmaz, bedenini çorun öfkesi bürür ve büyücü 2z Geçici Hasar alır.</p> <p>AYNA: Deli Açık Hamle yapar ve bedeni taş gibi dinginleşir. Çok yakın zamanda gelecek tehlikeleri sezebilir olur. Sıra bir daha kendisine gelene dek, birisi deliye saldırmaya, deliyi büyülemeye ya da deliye ruh salmaya kalkışırsa, başaramadı sayılır. Ayrıca, o kişiye çor saldırır ve o kişi kalan CANININ yarısı kadar hasar yer (zırh korumaz).</p>	<p style="text-align: center;">URZAL DİRİH! 2</p> <p><i>Çor, taş silahın soyunu anmasını deliye buyurur.</i></p> <p>Deli, Kavga yoklarken bu kartı da Açık Hamle yaparak oynamayı seçebilir: Kavga bilgisi 2 artar ve hasar verebilirse, çor rakibinin çevresinde patlar. Hasarı yiyen kişiye 5 adım yakındaki herkes (deli dışında) GÜÇ yoklar; tutturamayanlar yere yığılır ve afallar.</p> <p>AYNA: Deli, Kavga yoklarken bu kartı da Açık Hamle yaparak oynamayı seçebilir: Kavga bilgisi 2 artar ve hasar verebilirse, çor rakibinin çevresinde patlar. Hasarı yiyen kişiye 5 adım yakındaki herkes (deli dışında) GÜÇ-2 yoklar; tutturamayanlar 3z hasar alır, yere yığılır ve afallar.</p>	<p style="text-align: center;">DİRİH ŞARRU! 2</p> <p><i>Çor, deliye el ataları benimseyip delilenmesini buyurur.</i></p> <p>Deli bu kartı Açık Hamle yaparak oynar. Hareketi kısıtlandıysa ya da aklına hükmeden biri varsa bile bu kartı oynayabilir. Sahne boyunca delilenmesi sürer. Her sırası geldiğinde, -1 yığarak GÜÇ+2 yoklar. Tutturamadığında delilenmesi geçip yorulur. Özünü benimsemişken tutarlı konuşamaz, teslim alamaz, ölümüne dövüşür, çatışmadan kaçamaz. Odaklanamaz. Bu kartı oynadığında zaten Özünü ya da El Ataları benimsemiş durumdaysa; GÜCÜNE yığılmış ekşi sıfırlanır. Özünü ve El Ataları benimseme kuralları yığılmazlar ama birbirlerinin sürelerini uzatırlar.</p> <ul style="list-style-type: none"> El Ataları Benimseyince: Saldırı+2, CAN+12, hareketi kısıtlanamaz, afallamaz, aklına kimse hükmedemez, korkmaz. Yorulunca: Sahne sonuna kadar 3z yoklamalarını 1 eksiltir ve her el iki değil bir hamle yapabilir. Yorulmuşken bu kartı oynarsa; tekrar dellendir ve bu dellenne boyunca yorgun değil sayılır ama dellenne bittiğinde bayılır. <p>AYNA: Deli Açık Hamle yapar ve 5 adım yakın düşmanları Çor Ruhu ile GÜÇ kıyaslarlar; geçemeyenler 3 adım uçup, yıkılır. Bundan sonra deli, el ataları benimsemiş sayılır ve hasarını da 2 artırır, Bu durumu istediğinde sona erdirebilir; sürdürmek isterse de GÜÇ yoklaması gerekmez. Bu delilenmesi geçince yorulmaz.</p>
<p style="text-align: center;">İNARU RATTA! 3</p> <p><i>Çor, deliye talihinin sesini dinlemesini buyurur.</i></p> <p style="text-align: center;">Deli, bu kartı oynayınca desteden sahne boyunca çıkarır.</p> <p>Deli Genel Hamle yapar ve tözünün derinliklerinden gelen çığlığı salar. Çor, deliyi ve hamleyi yaptığı anda ona 5 adım yakında olan dostlarını izlemeye başlar. Çorun izlediği kişiler sahne boyunca attıkları herhangi bir zar 1 gelecek olursa, yeniden atmayı seçebilirler (yeniden atılan da 1 gelirse, bunu yeniden atamazlar).</p> <p>AYNA: Deli Genel Hamle yapar ve tözünün derinliklerinden gelen çığlığı salar. Çor, deliyi ve hamleyi yaptığı anda ona 5 adım yakında olan dostlarını izlemeye başlar. Çorun izlediği kişiler, sıra bir daha deliye gelene dek, aldıkları her türlü hasardan 30 düşerler.</p>	<p style="text-align: center;">HEŞE İNARU! 3</p> <p><i>Çor, deliye kendisini ayın gücüne bırakmasını buyurur.</i></p> <p style="text-align: center;">Deli, bu kartı oynayınca desteden sahne boyunca çıkarır.</p> <p>Deli Genel Hamle yapar ve hem kendisini, hem de ona 5 adım yakında olan dostlarını bir ayla kaplar. Çor aylayı izler ve izlediği kişiler sahne boyunca her el bir tane 3z yoklamasını 10 atmayı seçebilirler.</p> <p>AYNA: Deli Genel Hamle yapar ve görebildiği bir kişiyi seçer. Çor deliyi bir aylaıyla kaplar ve düşmanlarının dikkatini bu aylaya çeker. Deliye GÜCÜ kadar adım uzaktaki tüm düşmanları, onun Kavga bilgisiyle AKIL+3 kıyaslarlar. Geçemeyenlerin tek düşüncesi deliyi öldürmek ve o aylayı söndürmek olur. Gözü dönen bu kişiler, hareket etmedikleri her el ek bir saldırı daha yapabilir olurlar ama bütün saldırılarını 4 eksiltirler.</p>	<p style="text-align: center;">TAPU UDA! 3</p> <p><i>Çor, deliye düşmanlarının yaşamını eritmesini buyurur.</i></p> <p style="text-align: center;">Deli, bu kartı oynayınca desteden sahne boyunca çıkarır.</p> <p>Deli Genel Hamle yapar ve hem kendisini, hem de ona 5 adım yakında olan dostlarını çor izlemeye başlar. Çorun izlediği kişiler, sahne boyunca bir yoza ya da büyücüye yakından hasar verdiğçe 3 iyileşirler ama yarım CANIN üstüne çıkamazlar.</p> <p>AYNA: Deli, yakından saldırırken Açık Hamle yaparak bu kartı da oynayabilir. Eğer hasar verebilirse, verdiği hasar kadar iyileşir ve böylece yarım CANIN üstüne de çıkabilir.</p>	<p style="text-align: center;">EREH İŞA! 3</p> <p><i>Çor, deliye canlılar arasında kut aktarmasını buyurur.</i></p> <p style="text-align: center;">Deli, bu kartı oynayınca desteden sahne boyunca çıkarır.</p> <p>Deli Genel Hamle yapar ve 5 adım yakındaki dostlarıyla arasında saydam bir bağ oluşur. Deliye bağlanmış kişiler, sıra kendilerine gelince, deliye kut vermeyi seçebilirler. Bunu her seçen 2 hasar alır ve deli 1 iyileşir. Bu hasar hiçbir biçimde engellenemez.</p> <p>AYNA: Deli Genel Hamle yapar ve çor yakınındaki büyücülere birdenbire kaldırabileceklerinden çok kut verir. Deliye 10 adım yakındaki büyücüler afallarlar ve 2z geçici hasar alırlar.</p>	<p style="text-align: center;">YUDA ŞUR! 3</p> <p><i>Çor, deliye canlılar arasında kut aktarmasını buyurur.</i></p> <p style="text-align: center;">Deli, bu kartı oynayınca desteden sahne boyunca çıkarır.</p> <p>Deli Genel Hamle yapar ve 5 adım yakındaki dostlarıyla arasında saydam bir bağ oluşur. Deliye bağlanmış kişiler, sıra kendilerine gelince, deliye kut vermeyi seçebilirler. Bunu her seçen 2 hasar alır ve deli 1 iyileşir. Bu hasar hiçbir biçimde engellenemez.</p> <p>AYNA: Deli Genel Hamle yapar ve çor yakınındaki büyücülere birdenbire kaldırabileceklerinden çok kut verir. Deliye 10 adım yakındaki büyücüler afallarlar ve 2z geçici hasar alırlar.</p>

