

KERVAN BİRLİĞİ

STAR CITIZEN ◆ TÜRK ORGANİZASYONU

Kervanlar bir zamanlar tepenin ardını bilmeden yola çıkardı. Bugün tepelerin yerinde atlama noktaları var; ötesi hâlâ bilinmez, hâlâ tehlikeli. Gel, birlikte geçelim; bizimle maceralara atıl.

KAYNAĞI BUL ◆ İŞLE ◆ TAŞI ◆ KORU

RSI: KERVAN



MANİFESTO

KAYNAĞI BUL. İŞLE. TAŞI. KORU.

Doğu'da bir ustanın tezgâhında dokunan bir top ipek, Anadolu'da bir kervancının, Venedik'te bir denizcinin, kuzeyde bir Hansa tüccarının elinden geçebilirdi. Her biri yolun bir halkasıydı. Hiçbiri bir sonraki tepenin, bir sonraki denizin ardında ne olduğunu tam bilmezdi; yine de yola çıktılar.

Kervan bu mirası yıldızlara taşıyor. Banu'nun zanaatından ve gezgin tüccar ruhundan da ilham alıyoruz. Bugün tepelerin yerini atlama noktaları, denizlerin yerini yıldızlar aldı. Haritada henüz adı olmayan sistemler, kimsenin dokunmadığı maden damarları ve ilk kez çizilecek rotalar bizi bekliyor. Bir sonraki geçidin ardında ne olduğunu kimse bilmiyor. Bazı rotalar altın getirir, bazıları ömür boyu anlatılacak hikâyeler. Kazanç, merak ve macera için yola düşüyoruz.

Üretir, ticaret yapar, keşfeder, bilgiyi fırsata dönüştürürüz. Kimi kaynağı bulur, kimi işler, kimi taşır, kimi yolu korur. Her işi yapmak zorunda değilsin; bu yolculukta senin de bir yerin var.

Ustalık iş başında kazanılır, şartlar yola çıkmadan konuşulur. Dönüşte herkes payını alır, hikâyeler ortak kalır; kapısı dostlara açık Kervansaray'da birlikte güleriz.

Yol uzun ve sonunu henüz kimse görmedi. Kervan'da yalnız değilsin.

GEL, SEN DE MACERAMIZA KATIL.

HER BÜYÜK YOLCULUK KÜÇÜK BİR KERVANLA BAŞLAR.
İŞTE BU YÜZDEN KERVAN, AYNI YOLDA YÜRÜMEYİ SEÇENLERİN BİRLİĞİDİR.



KİMLİK

BİZ KİMİZ?

Kervan Birliği; üretim, ticaret, bilgi ve keşifle değer yaratan bir Türk Star Citizen organizasyonudur. Kaynağı bulur, işler, taşır ve koruruz; farklı uzmanlıkları aynı yolculukta birleştiririz.

Hikâyemiz

Kervan, birkaç arkadaşın aynı sohbet grubunda paylaştığı bir fikirle başladı. Daha önce farklı gruplarda ve organizasyonlarda oynadık; bir topluluğu kalabalığın değil, güvenin ayakta tuttuğunu gördük. Bu yüzden yavaş büyür, yeni gelenlerle önce birlikte oynarız.

Göçebe gelenekten, Ahi loncalarından, Venedik'ten ve Hansa'dan ilham alıyoruz; adımızı da eski ticaret yollarından aldık.

Kapımız açık

Topluluk alanımız Kervansaray'ın kapısı dostlara, misafirlere ve başka gruplardan oyunculara açıktır. Kervan üyeliği ise bu yolu ve çalışma anlayışımızı benimseyenler içindir.

Yeni başlayan da deneyimli de aramızda yer bulur; uzmanlık ve sorumluluk zamanla kazanılır. Gerçek hayat önce gelir.

NEDEN KERVAN?

Ortak Seferler

Planlı ortak operasyonlar. Rota, görev ve paylaşım yola çıkmadan konuşulur; dönüşte herkes payını alır.

Gerçek Katkı

Saat ya da kota aramayız. Kendi halkanı seçer, ekibin işi tamamlamasına katkı verirsin; emeğin görülür.

Birlikte Macera

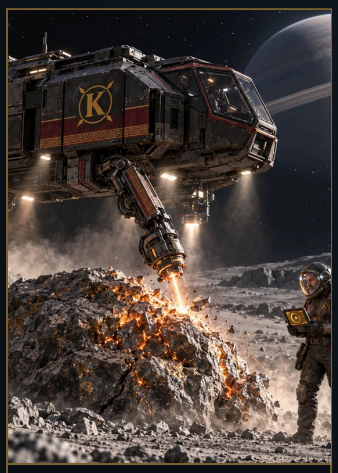
Kazanmak kadar keşfetmek, eğlenmek ve anlatacak hikâyelerle dönmek de yolculuğun parçasıdır.

Kervan bir paralı asker grubu değildir. Ödül avcılığı ve paralı askerlik gibi PvE işlerini kendi oyunumuzda da grupça da yaparız; grupça yaptığımızda masraflarını Kervan karşılayabilir. Ama bunlar ana işimiz değildir, daha çok keyif içindir. PvP savunma dışında nadirdir; çatışmaya yükü ve insanı korumak için gireriz.

NE YAPARIZ?

BİR ZİNCİR, DÖRT HALKA

Her kervanın bir yükü, her yoldaşın bir halkası vardır. Üretim, ticaret, bilgi ve keşifle değer yaratırız; bu işleri birbirine bağlarız.



BUL

Kaynak, ihtiyaç, alıcı ve tedarikçi buluruz. Madencilik, salvage ve keşifle malzeme, rota, kadim artifakt ve ticari fırsat araştırırız.



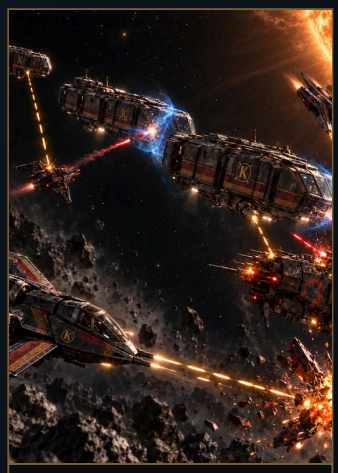
İŞLE

Hammaddeyi rafine eder, parça ve ürün üretiriz. Bilgiyi doğrular, maliyet ve riski tartıp plana dönüştürürüz.



TAŞI

Stoku yönetir, malı taşırız. Üretilen ve tedarik edilen ürünleri pazarlara ve alıcılara ulaştırırız.



KORU

Seferi, insanı, yükü, bilgiyi ve ortak varlığı koruruz; gerektiğinde gözcülük, eskort ve kurtarma sağlarız.

ZİNCİRİN HALKALARI

Kaynak Temini	İşleme ve Rafineri	Crafting ve Üretim	Depolama ve Tedarik	Taşımacılık ve Lojistik
Ticaret ve Dağıtım	Güvenlik ve Eskort	Keşif ve Gözcülük	Mühendislik ve Destek	Medikal ve Kurtarma

Bir fırsat nasıl sefere dönüşür?

Bir ekip ihtiyacı bulur; diğeri malı üretir ya da tedarik eder. Sefer Haritası'nın izin verdiği bölgede Kafilebaşı ya da Kervanbaşı seferi kurar; taşıyıcı ve eskort teslimatı tamamlar. Emin ortak malı ve geliri kaydeder. Şartlar ve paylar yola çıkmadan konuşulur.

Kimse her işi yapmak zorunda değildir; herkes zincirde kendi halkasını seçer.

Star Citizen geliştikçe yeni meslekler ve alanlar eklenebilir.



DÜZENİMİZ

NASIL ÇALIŞIRIZ?

Seferler

Kervan yolda düzülür; ama yola plansız çıkılmaz.

Kervan'ın ortak kaynağıyla yapılan her işe sefer diyoruz. Küçük seferi bir Yoldaş, olağan ve büyük seferi çoğunlukla bir Ustabaşı yönetir; şartlar yola çıkmadan konuşulur.

Seferde rütbe yoktur, tek önder vardır. Katılım gönüllüdür; katılan, brifinge, iletişim düzenine ve aldığı göreve uyar.

Kazanç ve Orta Sandık

Emanete hıyanet olmaz.

Aidat yoktur. Kişisel kazanç senindir; tek başına oynadığında kazancından pay alınmaz. Orta Sandık'ın payı yalnızca ortak seferlerin net kârından ayrılır.

Sandığı Emin tutar, harcamaya Kâhyalar karar verir; her hareket açık deftere yazılır.

Gerçek Hayat Önce Gelir

Önce yoldaş, sonra yol.

Sabit oyun saati, üretim kotası ve puan sistemi yoktur. Herkesin temposu farklı olabilir; ama sorumluluk alan, ekibine ve görevine karşı güvenilir olur.

Üstlendiğin görevi sürdüremiyorsan haber verir ve devredersin; üyeliğin korunur.

Söz Senettir

Kervan, iş yaptığı herkese karşı sözünü tutar.

Diğer organizasyonlarla ticarete, ortak seferlere, güvenlik iş birliğine ve diplomasiye açığız. Ticari anlaşmaları Tellallar yürütür.

Üyelerimizin başka topluluklarla dostlukları doğal karşılanır.

Liyakat

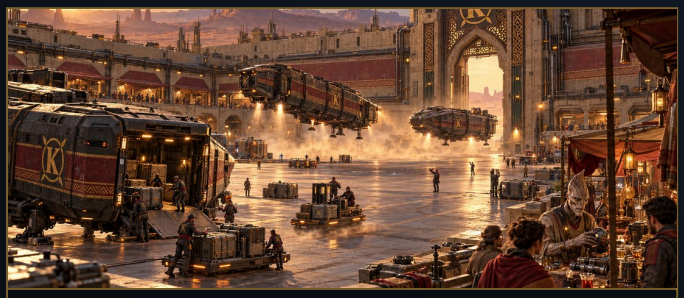
Ustalık bir rütbe değil, alanında taşınan bir sorumluluktur.

Göreve uygun beceri, güvenilirlik, ekip çalışması ve katkı aranır. Öğretmek, müşteri bulmak ve insanları birleştirmek de katkıdır. Sevilirlik yeterliliğin, teknik başarı saygının yerine geçmez.

**USTALIK İŞ BAŞINDA KAZANILIR,
ŞARTLAR YOLA ÇIKMADAN KONUŞULUR.**

KERVAN AĞI

Kervan tek bir merkezde durmaz. Oyuna üs kurma ve kalıcı ekonomi imkânları geldikçe yerleşik kollarımız ve gezgin kervanlarımız aynı ağı büyütecek; üretimi, ticareti, keşfi ve ikmali birbirine bağlayacak.



Ana Liman

Görece güvenli bir bölgede kurmayı hedeflediğimiz ana merkez. Üretim, stratejik stok, eğitim, bakım ve büyük sevkiyat hazırlığı burada toplanır; saha ekiplerine ekipman ve ikmal sağlanır. Her malın ana merkeze dönmesi gerekmez.



Yerleşik Kollar

Sefer Haritası'ndaki kendi bölgelerinde üretir, işler ve ticaret yaparlar. Yerel müşteri ve tedarikçi bulur; diğer kervanlara depo, bakım, ikmal ve buluşma desteği verirler.



Gezgin Kervanlar

Kaynak, rota, pazar ve ortak arar; fırsata göre yer değiştirirler. Ticaret, keşif, madencilik ve salvage yapar, uygun gemi ya da tesisle üretime de katılırlar. Sermaye gemisi sahipliği şart değildir.



Menzil Noktaları

Sefer için seçilen buluşma, ikmal ve geçici stok yerleridir. Bir üs, istasyon ya da mobil destek gemisi menzil olabilir; sorumlusu, kullanım süresi ve malın devir planı önceden belirlenir.

Ağ nasıl çalışır?

Gezgin ekip bir pazarda ihtiyaç bulur. Yerleşik ekip üretir ya da tedarik eder. Sefer önderi sevkiyatı kurar; taşıyıcı ve eskort teslimatı tamamlar. Mal doğrudan müşteriye de ana merkeze de gidebilir.

Obalar, ortak kurallar

Bir yıldız sisteminde yeterli düzenli üye ve sorumluluğu üstlenecek biri olduğunda orada bir oba kurulabilir. Bütün obalar aynı tüzüğe ve Orta Sandık kurallarına bağlıdır; kol olmak yeni aidat ya da kesinti doğurmaz.

Aynı yolu paylaşmak, aynı yerde durmak demek değildir.



GÜVEN ◆ YETERLİLİK ◆ SORUMLULUK

YOLUN BASAMAKLARI

Kervanda rütbe, kimin kimden üstün olduğunu değil; yolda ne kadar yürüdüğünü ve ne taşıdığını gösterir. Basamaklar saatle ya da kotayla değil, güven ve emekle çıkılır.

0. BASAMAK

Misafir

Kervansaray'da ağırlanır, gözlem dönemindedir. Açık etkinliklere ve sefer önderinin uygun gördüğü seferlere katılabilir; yükümlülüğü yoktur.

1. BASAMAK

Yolcu

Birlik üyeliği Yolcu'yla başlar. Seferlere katılır, payını alır, farklı alanları dener; ilk seferlerinde bir Yoldaş ona eşlik eder.

2. BASAMAK

Yoldaş

Kervanın omurgasıdır. Halkasını seçmiş, sözünü tutmuştur. Doğrulanmış alanında küçük seferi Kafilebaşı olarak kurar; ortak gemi ve kargo ona emanet edilir.

3. BASAMAK

Ustabaşı

Bir alanın ustasıdır; yöntemini geliştirir ve yedek yetiştirir. Olağan ve büyük seferlerde Kervanbaşı olur, izinli bölgede seferi onay beklemeden açar.

4. BASAMAK

Kâhya

Yönetim çekirdeğidir. Sefer Haritası'nı ve sezon planını hazırlar; büyük seferleri ve terfileri onaylar, Sandık harcamalarına karar verir.

KURUCU KUŞAK

Pir

Ocağı ilk yakanlardır. Gündelik işte emir vermez; tüzüğün özünü korur. Krizde karar Ocak Divanı'nındır.

Misafirlikten Kâhyalığa her basamak Kâhyaların onayıyla çıkılır. Yoldaş, Ustabaşı ve Kâhya Kervan'ı RSI'da ana org seçer; ana orgunu değiştiren Yolcu'ya düşer. Alanındaki yeterliliği bağımsız ikinci bir onayla doğrulanan üye Usta olur ve kuşağını taşır. Pirlik ise kurucu kuşağa ve önderliği devretmiş Bânîlere aittir.

RÜTBE EMİR VERMEZ; YETKİ GÖREVDEN GELİR.

Misafir ağırlanır, yolcu kervanla gider, yoldaş kervanı taşır.



GÖREV ◆ KARAR ◆ SORUMLULUK

İŞİ KİM YÜRÜTÜR?

Görevler rütbeden ayrıdır ve Kervan adına emanet edilir. Bânî dışındaki her görevi birden çok üye taşıyabilir; yüksek sorumluluk gerektiren görevler Kervan'ı ana org seçmiş üyelere verilir. Görevler birbirinin emrinde değildir, birlikte çalışır.

Bânî

Kurucu ve önderdir; tek kişidir. Yönü çizer, işi bulur, Kervan'ı dışarıda temsil eder. Her konuda söz sahibidir; büyük kararlarda Kâhyaları ve Pirleri dinler, son sözü söyler.

Kervanbaşı ve Kafilebaşı

Seferin tek önderidir: küçük seferde Kafilebaşı, olağan ve büyük seferde Kervanbaşı. Ölçeğe ve yeterliliğe göre belirlenir; brifingi verir, yolda kararları yönetir, dönüşte payları dağıtır.

Emin

Emanetçi ve kayıt tutucudur. Orta Sandık'ı, ortak gemi ve ekipmanı korur; her giriş çıkışı açık deftere işler. Sefer Haritası'nı ve sefer kayıtlarını da o tutar.

Tellal

Kervan'ın tüccarı ve pazarlamacısıdır. Pazarı izler, alıcıyı ve teslim koşulunu doğrular, Kervan'ı tanıtır. Fırsatı herkes getirebilir; büyük ticarette planı Ustabaşı çıkarır.

Mihmandar

Kapıyı tutar. Yeni yoldaşlar arar, başvuruları karşılar ve misafire gözlem döneminde eşlik eder.

Aksakal Kurulu

Bir hakem ve yedeğidir; yönetimden bağımsızdır. Anlaşmazlıkta iki tarafı da dinler ve karar verir; Bânî de Kâhyalar da bu karara uyar.

Yoldaş Sözcüleri

Yoldaşların seçtiği temsilcilerdir. Üyelerin görüşlerini Kâhyalara ve Bânî'ye taşırlar.

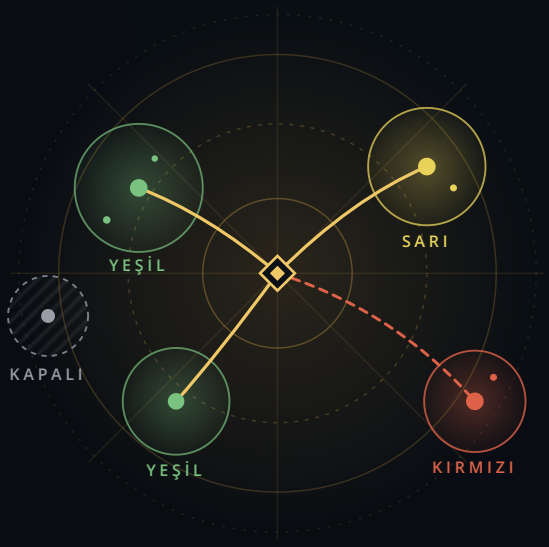
Temel Güvenceler

- Bânî; terfi, görev ve Orta Sandık kararlarını tek başına bozamaz, bir kez yeniden görüşülmesini isteyebilir.
- Anlaşmazlıklar en yüksek rütbeye değil, bağımsız Aksakal Kurulu'na gider.
- Tüzüğün özü ve yeni Bânî, Pirlerin onayı olmadan değişmez.
- **Ocak Divanı:** Kervan'ı başka bir orga bağlama ya da satma girişimi, Orta Sandık'ın izinsiz kullanımı gibi krizlerde Pirlerin kriz meclisi devreye girer. Kararları en fazla otuz gün geçerlidir; Divan üye çıkaramaz.

Bânî yönü çizer, Kâhyalar karar verir, Emin kaydeder ve emaneti saklar, Tellal alır ve satar, Mihmandar kapıyı tutar, Kervanbaşı ve Kafilebaşı seferi yürütür.

HARİTADAN SEFERE

Nerede çalışacağımızı birlikte seçeriz; seferi ölçeğine göre Kafilebaşı ya da Kervanbaşı kurar. Haritanın içi serbest, dışı onaylıdır: bürokrasiye takılmayız, gereksiz riske de girmeyiz.



Sefer Haritası

Nereye gideceğimizi birlikte seçeriz.

Kâhyalar, Bânî, Tellallar ve Pirler, Ustabaşıların sahadan getirdiği bilgiyle bölgeleri seçer; riskleri ve pazarları yazar. Sefer sınırlarını Kâhyalar koyar; harita her dönem yenilenir.

- **Yeşil:** serbest bölge; küçük kafile de çıkabilir.
- **Sarı:** gözcü ya da eskort şart; Kâhya'ya haber verilir.
- **Kırmızı:** yalnız onaylı büyük seferle girilir.
- **Kapalı:** girilmez. Bir Kâhya ya da sahadaki önder kapatır; haritayı belirleyenler yeniden açar.

Küçük ve Olağan Sefer

Haritanın içi serbesttir.

Küçük yeşil kafileyi Yoldaş ve üstü, olağan seferi Ustabaşı ya da vekâlet alan bir Yoldaş kurar. Onay beklenmez: önder seferi duyurur, kaydını açar, sınırlar içinde kalır.

Büyük Sefer

Haritanın dışı onaylıdır.

Büyük ticaret, büyük filo, sınırı aşan sermaye ya da risk, izinli olmayan bölge veya dışarıya verilen söz. Önce rota, risk ve pazar çalışılır; seferi yönetmeyen iki kişi onaylar.

Bir Seferin Yolu

1 — Tek Önder

Ölçeğe ve yeterliliğe göre seçilir; yüksek rütbe katılsa da değişmez.

2 — Ekip

Gözcüyü, ekip sorumlularını ve yardımcısını önder seçer; katılım gönüllüdür.

3 — Yolda

Geri çekilme onay beklemez: önce insan, sonra gemi, sonra yük.

4 — Dönüşte

Herkes payını alır; Sandık payı Emin'e teslim edilir, sefer kaydı kapanır.

Tanımlı yetki, tek önder, açık hesap.

Önce insan, sonra gemi, sonra yük.

HİKÂYELER ORTAK KALIR

GELENEKLER



Altın Yol

Her sezon herkes aynı limandan, eşit ya da sınırlı bir sermayeyle yola çıkar ve uzak bir hedefe ticaret yaparak ilerler. Hedefe en yüksek servetle varan sezon boyunca "Sezonun Bezirgânbaşısı" unvanını taşır; en zor rotayı seçen ve yolda en çok talihsizliğe uğrayan da ödüllendirilir. Katılım gönüllüdür; amaç birlikte eğlenmektir.



Kuşak Bağlama

Bir üye Usta olduğunda, kuşağını ekibin önünde bir Ustabaşı, Kervanbaşı ya da Usta bağlar; Pirler tanık olur. Kuşak, alanında doğrulanmış yeterliliği ve taşınan sorumluluğu gösterir.

NASIL KATILIRIM?

1

Kervansaray'a gel

Discord'daki topluluk alanımız dostlara ve misafirlere açıktır. Orada bulunmak üyelik gerektirmez.

2

Mihmandar karşılar

Seni karşılar, sorularını yanıtlar ve gözlem döneminde sana eşlik eder.

3

Birlikte oynarız

Tanışırız. Uyum bir sınavla değil, zamanla ve davranışla görülür.

4

Yolcu olursun

Uyum görülünce Kâhyaların onayıyla üyeliğin başlar; ilk seferlerinde bir Yoldaş yanında olur.

RSI: KERVAN ◆ robertsspaceindustries.com/en/orgs/KERVAN

Yol uzun ve sonunu henüz kimse görmedi. Kervan'da yalnız değilsin.

GEL, SEN DE MACERAMIZA KATIL.