

KERVAN BİRLİĞİ

Yeni oyuncu için üye özeti

6 Kasım 2026

> *Hoş geldin. Kervan Birliği; üretim, ticaret, bilgi ve keşifle değer yaratan bir Türk Star Citizen organizasyonudur. Kimimiz kaynağı bulur, kimimiz işler, taşır ya da yolu korur. Bu özet, aramıza katılırken bilmen gerekenleri anlatır; ayrıntılar RSI'daki tüzükte ve birlik belgelerindedir.*

1. İlk adımların

1. **Kervansaray'a gel.** Discord'daki topluluk alanımız dostlara ve misafirlere açıktır; önce kurallar kanalını oku. Orada bulunmak üyelik gerektirmez.
2. **Mihmandar seni karşılar.** Ne zaman oynadığını ve hangi işleri sevdiğini anlat. RSI'da KERVAN'a katılım isteği gönder; Misafir olarak kabul edilince Emin kaydını yapar.
3. **Birlikte oynarız.** Açık etkinliklere ve sefer önderinin uygun gördüğü seferlere katılırsın. Haftada en az bir ortak oyun zamanı duyurulur; seferler Discord'da etkinlik olarak açılır, katılacaksan işaret koyarsın. Katılım zorunlu değildir.
4. **Gözlem dönemi sınav değil, tanışmadır.** En az iki olumlu görüş (biri seninle gerçekten oynamış birinden) ve Kâhya onayıyla Yolcu olursun.
5. **Halkanı seç.** İlk seferlerinde bir Yoldaş yol arkadaşın olur. Zamanla ağırlık vermek istediğin alanı, yani zincirdeki halkanı seçersin; sonra değiştirebilirsin.

2. Senden ne bekleriz?

- Her işi yapmak zorunda değilsin. Kendi alanında katkı verirsin: yük taşır, malzeme sağlar, alıcı bulur, rota bilgisi sunar ya da konvoyu korursun. Öğretmek de katkıdır.
- Sabit oyun saati, üretim kotası, aidat ve puan sistemi yoktur. Az oynayan da üye kalabilir. Aktif Çekirdek'te kalmak için son 60 günde bir sefer ya da org etkinliği yeter; altına düşmek ceza değildir.
- Gerçek hayat önce gelir. **Gelmemek sorun değil; söz verip haber vermeden gelmemek sorundur.** Gelemeyeceksen haber verirsin; üstlendiğin görevi sürdüremezsen devredersin, üyeliğin korunur.
- **Ana org:** Misafir ve Yolcu için ana org şartı yoktur. Yoldaş, Ustabaşı ve Kâhya Kervan'ı RSI'da ana org seçer; ana orgunu değiştiren Yolcu'ya düşer.

3. Ana işimizin dışında

- 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.
- Turnuva, yarış ve geleneklere de Kervan destek verir. Kişisel işinde güvenli olmayan bölgeye girersen risk senindir; yardım gönüllüdür.

4. Yolun basamakları

- **Misafir:** Gözlem dönemindedir, yükümlülüğü yoktur; iç planlara ve Sandık ayrıntılarına erişmez.
- **Yolcu:** Birlik üyeliği başlar. Seferlere katılır, payını alır, farklı alanları dener.
- **Yoldaş:** Halkasını seçmiş, güven vermiş ve Kervan'ı ana org seçmiştir. Doğrulanmış alanında küçük seferi Kafilebaşı olarak kurar; Kâhya'nın yazılı vekâletiyle olağan seferi de yönetebilir. Ortak gemi ve kargo emanet alır, yeni üyeye yol arkadaşı olur.
- **Ustabaşı:** Bir alanın ustasıdır; o alanın yöntemini geliştirir, yedek yetiştirir ve olağan ile büyük seferlerde Kervanbaşı olur.
- **Kâhya:** Yönetim çekirdeğidir; sefer sınırlarını yazar, büyük seferleri ve terfileri onaylar, Orta Sandık harcamalarına karar verir.
- **Pir:** Kurucu kuşaktır; terfi basamağı değildir. Gündelik işte emir vermez, tüzüğün özünü korur.

Her basamak Kâhyaların onayıyla çıkılır. Usta rütbe değil, alanında doğrulanmış yeterliliktir. **Rütbe emir vermez; yetki görevden gelir.**

5. Kime sorarsın?

- **Mihmandar:** Seni karşılar, gözlem döneminde eşlik eder; ilk sorularını ona sor.
- **Kafilebaşı ya da Kervanbaşı:** Katıldığın seferin tek önderidir; seferle ilgili her şey ondadır.
- **Emin:** Kayıtları, Orta Sandık'ı, ortak emanetleri ve Sefer Haritası'nı tutar.
- **Tellal:** Kervan'ın tüccarı ve pazarlamacısıdır; alım satım ve pazar bilgisi ondadır. Birden çok Tellal olabilir; sen de fırsat getirebilirsin.
- **Aksakal Kurulu:** Anlaşmazlıkta iki tarafı da dinleyen bağımsız hakemdir.
- **Yoldaş Sözcüleri:** Üyelerin görüşlerini Kâhyalara ve Bânî'ye taşır.

6. Seferler nasıl kurulur?

- Kervan'ın ortak kaynağı ya da masraf desteği kullanılan her iş seferdir ve her seferin önceden belirlenmiş tek önderi vardır.
- **Sefer Haritası:** Kâhyalar, Bânî, Tellallar ve Pirler bölgeleri, riskleri ve pazarları belirler; sefer sınırlarını Kâhyalar yazar. Sarı bölgede gözcü ya da eskort gerekir; kırmızıya yalnız büyük seferle girilir.
- **Üç ölçek:** Küçük seferi (kafile) yeşil bölgede Yoldaş ve üstü bir Kafilebaşı, olağan seferi Ustabaşı ya da yazılı vekâletli bir Yoldaş Kervanbaşı olarak onay beklemeden kurar. Büyük ticaret, büyük filo, kırmızı ya da izinsiz bölge, sınırı aşan sermaye ya da dış söz büyük seferdir; onu yönetmeyen iki kişinin onayıyla çıkar.
- **Gizli rota, açık defter:** Duyuruda bölge yazılmaz; risk rengi, iş, önder, saat, roller, pay ve telafi yazılır. Bölgeyi kalkışta öğrenirsin; sefer bitince bölge ve hesap açık deftere yazılır.
- Katılım gönüllüdür; katılan brifinge ve göreve uyar. Seferde rütbe yoktur; sonradan katılan Bânî ya da Pir de önderin düzenine uyar. Tehlikede geri çekilme onay beklemez: önce insan, sonra gemi, sonra yük.

7. Para, pay ve Orta Sandık

- **Kişisel işin özgürdür:** Kendi paran ve riskinle yaptığın işte Kervan payı %0'dır; kişisel kazancın takip edilmez.
- Ortak işte usul, pay ve telafi önceden açıklanır. Kendi sermayenle yapılan ortak kâr seferinde net kârın yeşilde %10'u, sarıda %15'i Kervan'a ayrılır; eğitim ve yeni oyuncu seferinde %0'dır. Sermayeyi Orta Sandık koyarsa (mudârebe) net kârdan yeşilde %30, sarıda %40 alır, zararı da o taşır. Kalan kâr hisseyle bölünür: herkes 1, önder ve ana gemi yarım hisse fazla.
- Bir Kervan işinde çalışan herkes, misafir ve dost oyuncular da, anlaşılan ücretini ya da payını alır. Üye fiyatı, stok ve kayıp desteği üyelere özeldir; her kaybın otomatik telafisi yoktur. Üye fiyatıyla alınan malı düzenli dışarı satmak yasaktır.
- Orta Sandık'ı Emin tutar; harcamalara Kâhyalar karar verir, büyük harcama ikinci onay ister. Sandık nakit dağıtmaz; faydası gemi, ekipman, sarf ve telafidir. Sefer dışı emanet yalnız Aktif Çekirdek'e, değerlisi teminatla verilir. Açık defteri Yolcu ve üstü görür; kişisel bilgi, rota ve depo yeri yazılmaz. Emanete hıyanet olmaz.

8. Birlikte oynarken

- **Saygıyı koru.** Fikir ayrılığı normaldir; kişisel saldırı, taciz, ayrımcılık ve hedef gösterme kabul edilmez. Yeni oyuncu küçümsenmez; bilgi, gemi, para ya da rütbe baskı aracı yapılmaz. Sevilmek yeterliliğin, teknik başarı saygının yerine geçmez.
- **Oyun oyunda kalsın.** Oyundaki rekabeti kişisel husumete, kişisel anlaşmazlığı orglar arası meseleye çevirme.
- **Sorunu büyütme, konuş.** Önce ilgili kişiyle, olmazsa bir Kâhya'yla ya da Aksakal Kurulu'yla özel konuş. Açık kanalda taraf toplama; iç konuları dışarı taşıma.
- **Kendi adına ne yaparsan yap; Kervan adına bir şey yapacaksan karar Kervan'ındır.** Başka gruplarla oynamak serbesttir; ama başka grubun iç sorunlarından yararlanarak üye çekmek ya da Kervan içinde kişisel sadakat grubu kurmak kabul edilmez.
- Dolandırıcılık, phishing ve kişisel bilgileri izinsiz paylaşmak kabul edilmez. Para, gemi, kıdem ya da bağış yönetim, veto ya da ek oy satın alamaz.

9. Hakların ve güvenceler

- Bânî tek önderdir; büyük kararlarda Kâhyaları ve Pirleri dinler, son sözü söyler. Terfi, görev ve Sandık kararlarını tek başına bozamaz, bir kez yeniden görüşülmesini isteyebilir.
- Anlaşmazlıklar en yüksek rütbeye değil, bağımsız Aksakal Kurulu'na gider; Bânî de Kâhyalar da bu karara uyar. Ağır kararlarda ikinci görüş ve itiraz hakkın vardır.
- Kötü sonuç, ihmal ve yetki aşımı ayrı değerlendirilir; zarar otomatik suçluluk ya da kişisel borç değildir.
- Kervan'ı başka orga bağlama, Sandık'ı izinsiz kullanma ya da üyeleri gizlice başka tarafa çekme gibi krizlerde son söz Pirlerin kriz meclisi Ocak Divanı'nındır; kararları en fazla otuz gün geçerlidir. Önemli kararlar gerekçesiyle Discord'a kaydedilir.

10. Kervan Ağı

- Kervan tek bir merkezde durmaz: yerleşik kollar bölgesel üretim ve ikmali, gezgin kervanlar kaynak, pazar ve bağlantı arayışını yürütür. Her mal merkeze dönmez; yerel satış da değer yaratır. Bütün kollar aynı tüzük ve Sandık kurallarıyla çalışır.
- Bugün oyunda olan sistemlerle çalışırız: madencilik, salvage, rafineri, crafting, taşıma, ticaret ve keşif. Üs kurma geldiğinde ana merkezimiz Ana Liman'ı kurmayı hedefleriz.

11. Gelenekler

- **Altın Yol:** Her sezon herkes aynı limandan, eşit ya da sınırlı sermayeyle yola çıkar; hedefe en yüksek servetle varan sezon boyunca "Sezonun Bezirgânbaşısı" unvanını taşır. Katılım gönüllüdür, amaç eğlencedir.
- **Kuşak bağlama:** Bir üye Usta olduğunda kuşağını ekibin önünde bir Ustabaşı, Kervanbaşı ya da Usta bağlar; Pirler tanık olur.
- **Konaklar:** 5, 15 ve 30 sayılan seferde bir konağa varır, Ödül Kesesi'nden ödül alırsın.

Ortak ilke: Kişisel işin özgürdür. Ortak iş planlı yürür; Sefer Haritası'nın içi serbest, dışı onaylıdır ve her seferin tek önderi vardır. Emeğin karşılığı ödenir; Kervan'a kalan kazanç, üyelerin sonraki işlerini destekleyen imkânlara döner.
Ayrıntılar: RSI'daki tüzük ve birlik belgeleri. Yol uzun. Kervan'da yalnız değilsin.