

FRP WORLD

Sayı : 1

Bir dünya var hayallerin buluştuğu...

Frp hakkında
makaleler yazılar
Frp masaya yatırılıyor..

Frpworld ilk sayısı
karşınızda!!!

AD&D ve WHITE WOLF
hepsi ve daha fazlası içeride...



İndeks;

- *FRP Nedir?*
- *Anime: Full Metal Alchemist*
- *Ozanlık Hakkında*
- *Diyaın Efsaneleri (Karathas Knightflame)*
- *Karanlıklar Dünyası (Yücelmişler)*
- *Karanlıklar Dünyası (Vampir: Maskeli Balı)*
- *Jenerik Öykü (Hapsedilen Gölgele)*
- *Mitoloji Hakkında Her şey (Yunan Mitolojisi)*
- *Hikâyesi Olanlar*
- *Acemi FRP ci Diyalogları*

FRPWorld Yazar Grubu;

BuRock

Cewestr

Daeya

Efla

Eldarin

Firble

Gorath

Hakan Utku

Grafik Tasarım Redaksiyon Grubu;

Daeya

Emerus

Yeminer

Copyright © 2006 FRPWorld

FRPWorld Dergisinin yayın hakları FRPWorld.Com sitesine ait olup kopyalanması, dağıtılması ya da ticari amaçla kullanılması yasaktır.

Editörden;

Merhaba arkadaşlar!

Frpworld ailesi olarak sizlere daha yakın olmak için, bildiğimiz her şeyi sizlerle paylaşmak için bu dergiyi huzurlarınıza çıkarıyoruz.

Okuyacağınız yazılar değerli yazar arkadaşlarımız tarafından büyük bir özen ve titizlikle hazırlandı ve hazırlanmaya da devam edecek.

Dergimizin çıkmasında emeği geçen tüm arkadaşlarıma tekrar teşekkür ediyorum.

Her sayıda daha da genişleyen yelpazemizle sizlerle birlikte olacağız. Frp ile ilgilenen, ilgilenmeyen herkes bu dergide de kendinden bir şey bulacak.

Dergimizin içeriği; Play Station ve Pc Oyun tanıtımlarından Mitolojiye, Ozan Akademisinden Güncel Haberlere, Çeşitli Hikâyelerden Fantastik Edebiyata kadar uzanmaktadır.

İlginizi çekecek birçok araştırmalarla yazılarımız devam edecektir. İlginize şimdiden çok teşekkür eder, sizlerle birlikte daha iyi vakit geçirmek umuduyla, bir sonraki sayıda görüşmek üzere hoşça kalın.

Daeya

FRP Nedir?

Yapabileceğimiz en klasik tanım açılımını yazmak olurdu herhalde. Yüzlerce yerde karşılaşabileceğiniz kalıp halinde: “Fantasy Role Playing yani Fantezi rol yapma.” Bu tanımın pek de yeterli olduğu söylenemez tabii. Okuyanın aklında yeterli bir fikir oluştuğu da söylenemez. Ne fantezisi, ne rolü? Bu yüzden tanımı genişletmekte oldukça fayda var.

Fantezi kelimesinden anlaşılabileceği üzere olay tamamen hayali bir ortamda geçiyor. Böyle bir dünyada kendi rolümüzü oynuyoruz. Tiyatro gibi aslında. Amacınız kendi karakterinizi en iyi şekilde oynamak. "Karakter mi, o da nesi?" diye sormanız doğaldır. Hemen açıklayalım. Fantezi rol yapma oyunlarında her oyuncu kendine ait bir karakterle oynar. Davranışlarıyla, alışkanlıklarıyla, güçleriyle, takıntılarıyla tamamen bambaşka ve özgün bir karakter. İşin güzel tarafı şudur ki, söz konusu olan fantastik bir dünya olduğu için; karakteriniz dünyamızdaki kurallarla sınırlamaz. Gizemli bir büyücüden efsanevi bir savaşçıya kadar birçok karakteri canlandırabilirsiniz. Ve aynı tiyatrodaki olduğu gibi olayları karakterin gözünden görüp ona göre tepkiler verirsiniz.

Çoğu kişide oluşan ilk izlenim biraz garip olabilir. Hatta hayal aleminde oyunlar oynarken elinizde görsel veya işitsel bir öge olmadığı için oynayanların “kendini kandırdığı” düşünülebilir. Fakat size yeterince iyi anlatıldığında ve sizin de yeterince iyi hayal ettiğinizde inanın bana görsel ve işitsel efektlerle dolu filmlerden ve bilgisayar oyunlarından çok daha fazla zevk alabileceğiniz bir uğraş bu. Bir düşünün... zaten onları hazırlayanlar da daha önce hayal etmek zorunda değiller mi?

Vurgulamak istediğim bir nokta da frpnin bir oyun olduğudur. Yani bütün oyunlar gibi eğlenmek, iyi vakit geçirmek için yapılan bir uğraştır. Ama kesinlikle bir oyundur. Tamam belki bunu oynarken herhangi bir oyundan çok daha fazla eğlenebilirsiniz ama yine de bir oyundur. Bütün oyunlar gibi gereğinden fazla önem verildiğinde tehlikeli olabilir. İşte frp ile ilgili ön yargıların açıklaması burada yatıyor. Ne yazık ki ülkemizde ve dünyada bu oyunun adını kötüleyenler var. Bunun bir oyun olduğunu kavrayamamış kişilerin hikayeleri de çoğu zaman olumsuz birer örnek olarak öne sürülür. Fakat bu yeterince bilinçli olmayan kişilerin değil oyunun adı kötüleniyor. Diyebilirim ki frp bilinçli olarak oynandığında yararlı bir oyundur.

Oynamak için ne lazım?

Oynamak için öncelikle bir kural sistemine bu sisteme bağlı olarak muhtemelen bir zar setine, o sisteme ait kitaplara tabii ki kâğıt kalem gibi basit araç gereçlere ihtiyaç var. Tecrübeli oyuncular kendi kural sistemlerini bile yaratırlar bazen. Tabii oynayacak arkadaşlar ve bol miktarda hayal gücünü saymıyorum bile 😊.

Kural sistemi olarak çoğunlukla Wizards of The Coast şirketinin Dungeons & Dragons yani Zindanlar ve Ejderhalar kullanılır. İlklerden olması, köklü olması bu sistemi tercih ettiren sebeplerdendir. Öyle ki çoğu kişinin aklına frp diyince D&D(Dungeons & Dragonsun kısaltmasıdır. Genellikle bu şekilde kullanacağım) sistemi gelir. Aslında bu bence çok da doğru değil. Oynanabilir gayet güzel başka sistemler de var. Belki de bu sistemin en büyük

avantajı da bu kadar bilindik olmasıdır. Yani herkes onu bilip onu oynarken oynayacak kişi bulmak daha kolay olur.

Şimdi sistemimizi belirledikten sonra ona ait kuralları öğrenmeliyiz. Bu kuralları öğrenmenin en iyi yolu o sistemle ilgili kural kitaplarını edinmektir. D&D için Players Hand Book (PHB) yani Oyuncunun El kitabı ana kitaptır. İşinize yarayacak kuralların büyük kısmı bu kitapta ayrıntılı olarak açıklanmıştır.

Tabii bir de Oyuna yeni başlayanlar için hazır setler var. Bunlar temel kuralları öğretiyor esasında ve içinde hazır bir senaryoyla beraber geliyor. Verilen paraya değer şeyler olduğunu söyleyemem. Hele bir de zaten bir DM'niz varsa hiç gerek yok.

Tabii DM'nin ne olduğunu açıklamak sanırım uygun olur. DM, Dungeon Master yani Zindancı Başıdır. Oyunu oynatan kişidir basitçe. Yani gerçekleştirmeye çalıştığımız şeylerin gerçekleşip gerçekleşmediğini söyler. Genellikle zarları kullanarak yapar. Eğer tecrübeli bir DM'niz varsa bunun için sevinmelisiniz. Pek fazla kural bilmenize bile gerek kalmaz. Bilmeniz gerekenleri DM size öğretecektir. Aslında bakılırsa işi öğrenmenin en kolay ve iyi yoludur bu. Yoksa bile bu oynayamayacağınız anlamına gelmez. Sadece birisinin kuralları iyice öğrenerek oyunu yönetme işini devralması gerekecektir. Bunun için de Dungeon Masters Guide (DMG) şiddetle önerilebilir. DM'nin ne iş yaptığına ve oyunun nasıl oynandığına değineceğiz.

Oyun Nasıl Oynanır?

Bana frpye yabancı olan arkadaşlarım tarafından en çok sorulan sorulardan bir tanesi : *“E bu ne biçim iş her istediğimizi yapabiliyor muyuz? Ben şimdi öldürdüm desem o ölecek mi?”* şeklinde. Cevap aslında kesin ve net: *“Hayır!”* İnanın bana hiçbir oyunda her istediğini yapabilmek zevkli olmazdı. İşte bu yüzden oyunların kuralları var. Frp'de de yapabileceklerimizi belirleyen bir sürü etken var. Aslına bakarsanız kural sistemleri de burada devreye giriyor. Oyuncuların yapabildiklerini ve kabiliyetlerini birbirinden ayıran ve yapamayacaklarını hepsinden ayıran kurallar topluluğu oluyor.

Gerçek dünyada olduğu gibi yaptığımız her şey çevreyi ve tabii diğer kişileri etkilemeli. Sözelimi keskin kılıcınızla düşmanları ortadan kaldırabilmeli. Kurnazca sözlerinizle, tatlı dilinizle insanları etkileyebilmelisiniz. Yapabileceğiniz şeylerin sınırı hayal gücünüz evet. Ama yine de hedefinize ulaşmak için çaba göstermelisiniz. Yine de unutmayın: başarı hiçbir zaman kesin değildir. Hedefinize ulaştığınızı sandığınızda bile birileri arkanızdan bir dolap çevirmiş olabilir.

Oyunun nasıl oynandığına biraz daha yakından göz atalım. Tabiri caizse sadede gelelim yani. DM'niz size oynamanız için bir senaryo hazırlayacaktır. Bu çoğu zaman bir yada birden fazla görevle birlikte gelir. Birisini bir şey hakkında bilgilendirmek, bir kervana eşlik etmek gibi basit görevlerden. Gizli bir hazineyi ele geçirmek, bir kaleyi fethetmek gibi zor görevler sizi bekliyor olabilir. Korkmayın görevler muhtemelen karakterlerinizin kabiliyetine göre seçilecektir.. Çömez bir büyücüden ejderhayı öldürmesini beklemek saçma olur. Aslında kaçmayı başarır bile şanslı sayılır.

Oyuna başlamadan önce her bir oyuncu kendine bir karakter seçmeli ya da yaratmalıdır. Karakter yaratma kısmı bazen sıkıcı ve sancılı geçebilir. Fakat iyi bir karakter oyun sırasında eğleneceğinizin garantisidir. Tabii "iyi karakter"den kastım "güçlü karakter" değil. Aksine zayıf karakterler bile oldukça eğlenceli olabilirler. Zayıf olun demiyorum ama karakterlere zayıf bir yön koymanızı tavsiye ederim. DM bunu muhakkak sık sık kullanacak siz de sinir olacaksınız belki ama, gerçekten eğlenebilirsiniz. Son olarak da bir öz geçmiş oluşturunuz tavsiye ederim. Karakter yaratımına bir dahaki yazıda daha ayrıntılı olarak değineceğiz.

Daha çok zevk alabilmeniz için; en az 3-4 oyuncu bir DM ile oynamanızı tavsiye ederim. FRP aynı zamanda bir sosyal aktivitedir. O yüzden eğlenebileceğiniz arkadaşlar seçin derim.

Oyuncular hazır, karakterler yaratıldı, senaryo da hazırlanmış geriye oyuna başlamak kalıyor. Bu noktada DM'mize iş düşüyor. Beraber oynayabilmeniz için karakterlerin aynı çatı altında toplanıp bir grup oluşturmaları. İşte burada DM sayesinde kader ağlarını örüyor ve grup bulşuyor ve işte... Macera başlıyor.

(Devam edecek),

(Sinan / Efla)

Full Metal Alchemist: FMA

“İnsanoğlu, karşılığında bir şey vermeden hiçbir şey kazanamaz. Bir şey elde edebilmek için önce aynı değere sahip bir şeyin feda edilmesi gerekir. Buna, simyanın ilk kuralı olan “eşit takas” kuralı denir. O zamanlar gerçekten de bu kuralın dünyanın tek gerçeği olduğuna inanıyorduk.”

— Edward Elric

Özet: Hikâye 1900’lerin başında alternatif bir evrende geçmekte. Kahramanlarımız olan Edward ve küçük kardeşi Alphonse, çok güçlü ve şanlı bir simyacının oğullarıdır. Babaları yıllar evvel sebepsiz yere evi terk etmiş ve bir daha da dönmemiştir. Anneleri çocuklarına tüm sevgisini vermiş ve onları en iyi şekilde yetiştirmeye çalışmıştır. İki kardeş bir gün oynarlarken bir simya kitabı bulurlar ve babalarının ayak izinden gitmeye başlarlar. Kısa zamanda simyaya olan yetenekleri ve çok zor simya problemlerini bile kolayca çözebilmeleri annelerinin de dikkatini çeker ve onları simya yeteneklerini daha geliştirebilmeleri için destekler. Fakat her güzel şeyin bir sonu vardır. Anneleri ağır hastalanır ve kısa bir süre sonra da ölür. Bunun üzerine iki kardeş kaybettikleri annelerini diriltmek amacıyla simyaya başvururlar. Fakat insan diriltme simya için bir tabudur ve simyanın ilk kuralı olan eşit takas ilkesine aykırıdır. Bu yaptıkları hatayı iki kardeş en acı biçimde ödeyecektir. İşlem sonunda Edward bir bacağını kaybederken, Alphonse tüm bedenini kaybeder, Edward son bir çaba ile kolunu feda ederek kardeşinin ruhunu metal bir zırha bağlamayı başarır. Bu olayın ardından Edward, kaybettiği uzuvlarının yerine oto-zırh taktırır. Edward’ın artık tek bir amacı vardır o da kardeşini eski haline getirebilmektir. Bunu yapabilmenin tek yolunun ise “Felsefe Taşı” denen, simyanın eşit takas kuralını ortadan kaldırarak bir şey vermeden bir şey kazanılmasını sağlayan bir taşın geçtiğini öğrenirler. Fakat yeryüzünde çok az insan bu taş hakkında bilgi sahibidir. Edward ve Alphonse kardeşler evlerini yakıp her şeylerini arkada bırakarak, var olduğundan bile emin olmadıkları bu gizemli taşı aramaya başlarlar.

Senaryo: Full Metal Alchemist senaryosuyla gerçekten de anime serileri arasından rahatlıkla sıyrılıyor. Seri o kadar akıcı ve ilginç bir şekilde ilerliyor ki arka arkaya birkaç bölüm izlemeden başından kesinlikle kalkamıyorsunuz. Senaryoda tempo zaman zaman çok yükselirken, bir bölüm sonra düşebiliyor ya da epey eğlenceli bir bölümün ardından sizi ağlatacak kadar duygulandırabiliyor. Kısacası sizi gerçekten kendine bağlıyor.

Karakterler: Kahramanlarımızdan Edward Elric biraz ukala, bencil, pek espri kaldıramayan, sabırsız ve kardeşine sıkı sıkıya bağlı bir karakter olarak portre edilmiş. Küçük kardeş Alphonse ise abisinin tersine mütevazı, sevecen ve insan canlısı ve o da abisine çok bağlı. Yan karakterler de gerçekten çok iyi bir şekilde anlatılmışlar. Neredeyse hepsinin geçmişleri, karakter gelişimleri ayrıntılı olarak anlatılıyor. Onlarla üzülüyor, onlarla gülüyorsunuz. Serinin kötü karakterleri ise humonculus adı verilen ve isimlerini yedi ölümcül günahtan alan, neredeyse ölümsüz canlılar olarak sık sık ana karakterlerimizin karşısına çıkıp işleri karıştırıyorlar.

Animasyon: Animasyon kalitesi, bu serinin senaryosundan sonra en güçlü tarafı... Çizimler, kullanılan renkler kesinlikle kusursuz. Arka plan, karakterlerle uyum içinde ve çizimde hiçbir şey gözünüze batmıyor. Hareketli sahneler çok iyi animasyon edilmiş. Kısacası bir 10 puan da animasyona gidiyor.

Ses / Müzik: Her şeyi orijinal dublajı ile izleme taraftarı olduğumdan seriyi İngilizce dublajı

ile izlemedim. Japonca dublađı gerekten mkemmell... Zaten seslendirmeleri yapan kiřiler sektrn ileri gelen seslendirme sanatılarından olduđundan buradan da bir 10 puanı hak ediyor seri. Seslendirenler, karakterlerle gerekten btnleřmiřler. Duygularını ve hislerini karakterlere ok iyi aktarmıřlar.

Serinin tm aılıř mziklerini ok beđendim, kapanıřlardan ise ilk kapanıř gerekten akılda kalıcıydı.

Peki bu serinin hi mi kt bir tarafı yok? Evet var, o da seriden sonra ıkan filmi. Bana gre seriye pek yakıřmamıř. Hatta seriden sonra hikayeye kattıkları ile hayranlarını hayal kırıklıđına uđratmıřtır. Anime izlemeye yeni bařlayacak olan arkadařlara bu seriden bařlamalarını neririm, seyri gayet rahat. Son szler olarak ise gene seriden ok sevdiđim “insanođlu, karřılıđında bir řey vermeden hibir řey kazanamaz.” szleriyle tamamlıyor, herkese iyi anime seyirleri diliyorum.

Cewestr

OZANLIK HAKKINDA

Bir fantastik Kurgu dergisinin bir bölümünün ozanlara ayrılması sanırım kaçınılmazdı. Gerçi en meşhur hikâyelerden okuduklarımda ozanlar o kadar da ön planda değildir. Yine de ozanlığın fantastik kurgu ile yan yana olmaması olanaksız sanırım.

Ozanlar bilinen ilk fantastik kurguları hayalleri ile yaratan insanlardır çünkü. Aslında belki de bu söz biraz fazla iddialı olabilir. Bilinen ilk kurgular mitoloji ve daha öncesinde kabilelerin kutsal Şamanlarının yarattıkları sayılamaz mı sonuçta. Ama tüm bu hayalleri yaratan o zamanlar tam olarak kendimize itiraf edemiyor da olsak içimizdeki iki bastırılmaz güçten kaynaklanmıyor muydu? Bu iki güç merak ve hayal gücüydü.

İlginçtir bu ilk hayaller de genelde bugün ilk sanat eserleri olarak saydığımız müzik ve resimleri de doğurdu.

Ve bir gün hayatlarının tamamını merak ve hayal güçlerine adamaya karar veren insanlar ortaya çıktı. Bazı insanlar daha farklı bir olayı ozanlığın başlangıcı olarak görebilir. Ama bana kalırsa ozanlık ilk bu şekilde başladı.

Sanırım yazı buraya kadar biraz tarih kitabı girişine benzedi. Umarım okurlarım, bu satıra geldiyseniz artık okurum sayabilirim sizi sanırım, sıkılmamıştır.

Yine de bazı fikirler ve bazı bilgilerin bir şekilde bu dergi tarafından da verilmesinin daha doğru olduğunu düşünüyorum. Bu nedenle ozanlık hakkında fikirler ve bilgiler adlı köşelerin ozanların yerinin bir bölümünü her ay işgal etmesi sanırım doğru olur.

Ozanlığın çoğu zaman bir çeşit kurgu genellikle de fantastik kurgu olduğunu düşünürsek sanırım birçok dünyamızın ozanından da burada bahsetmek doğru olacak. Hayal gücünün yardımı ile dünyamıza, kendimize farklı şekilde bakmaya çalışacağız. Hayatımızı tamamen ozanlığa merak ve hayal gücüne adayamasak da en azından bir süreliğine içimizdeki ozanı serbest bırakacağız.

Hep biz kelimesini kullandım. Çünkü bunu hep beraber yapacağımızı umuyorum. Belki fazla hayalperestim ama bu yeri hep beraber yaratacağımızı umuyorum. Ozanlara ait bir yerin hiç değişmeyen kurallarının olması, en olmaması gereken olduğuna göre köşenin her zaman gelecek fikir ve yazılara göre değişime açık olacağını sanırım yazmama gerek yok.

Ama sanırım bazı köşelerin yerinde durması da, sanırım yerimizin anlatmak istediğini anlatabilmesi için gerekli.

Şiirler Şarkılar ve Namerler bölümü ve dönüşümlü olarak yazılacak Ozanlık Hakkında Fikirler ve Ozanlık Hakkında Bilgiler Bölümleri her sayıda var olacak köşeler.

Sitemizde bulunan veya bulunmaya karar verecek tüm ozanları bekliyorum. Burası ancak sizlerin de desteği ile tam olarak hayal ettiğim yer olabilir.

Bir de tüm okurlarımın da izniyle, buraya kadar geldiyseniz artık kesin okurumsunuz, kendi ismim yerine Ozan Firble ismiyle yazılarımı yazacağım.

Hepiniz ozanların yerine hoş geldiniz.

Firble

Karathas Knighthflame

Toplanın dostlar çevreme
Sevdim bu hanı
Çook uyaklara uyanır yolum
Eski bir diyarın yolcusuyum.
Sevdim burayı kalacağım burada
Kabul ederseniz öykülerimi para karşılığında.

Geçeyim öyleyse ilk öyküme
En eski dönemlerinde geçiyor hikâyesi Karathas'ın
Soylu Şövalyesi Diyarın
Denilene göre yolu başka bir diyardan düşmüş
Sol Lagnaya
Büyük acılardan kaçıp sığınmış diyara

İlk büyük kâbusunu yaşarken
Varmış gecenin birinde Onkasaba'ya
Denir ki ilk defa öyle büyük bir ordu toplanmış diyarda
Barbarlar vampirler ve yeraltı canavarları
Toplanıp katliamını planlıyorlarmış kasabaların
O kadar eminlermiş ki zaferlerinden
Zafer yetmiyormuş sadece
Tarihe geçmeliymiş onlara gore
Onkasabanın yaşayacağı işkence

Karathas en umutsuz anda gömüp acısını
Durmuş karşısında istilacıların
Korkuyu dönüştürmüş cesarete
Kasabalılar hazırlanmaya başlamışlar
Çaresizce bekleyecek yerde

İstilacı generaller kazanırlarmış
Saldırsalar o anda
Ama meydandaki bir zafer yetmiyormuş onlara
Aşağılamak için bu küstah şövalyeyi.
Görüşmek istemişler Karathas'la Onkasaba Meydanı'nda

Belirlenen gün gelmiş
Karşılaşmış Karathas düşmanıya
Gözünün içine bakmış Karathas
Barbar komutanının
Efsanevi Corax'ın önünde durmuş cesurca
Ne tanrısai gücü etkilemiş şövalyeyi
Ne savaş tanrısının Corax'i seçtiği söylentisi

Düşmanın kararlılığını okumuş Corax gözlerinde
Çaresizce teslim olmayacağını anlamış beyninde
Gözlerine baktığında meydan okuyarak
Çıldırılmış Corax

En küçük sözlerle aşağılayıp düşmanını önce
Meydan okumuş sonra dövüşmek için ölümüne

Karathas görmüş dövüşte daha üstün olduğunu Corax'ın
Ancak onuru kabul etmiyormuş teklifi reddetmeyi
Bilse de kaybedebileceğini son umudunu Onkasaba'nın
Kabul etmiş teklifini barbar komutanın
Corax da Karathas da kabul etmiş uymayı
Savaş tanrısı Malovan belirleyecekmiş dövüşün kurallarını

Malovan ise hem dövüşün hem savaşın büyük olmasını istemiş
Hem de ileride olacak savaş daha adilmiş.
Böylece ertelemiş dövüşü adaletin efendisi
Birkaç ay sonrasına
Böylece büyük bir zaman kazanmış Onkasaba

Aylar geçerken hem savaşa hem dövüşe hazırlanmış
İki taraf da
Dövüşürken güveni tammış kendine Corax'ın
Karathas ise kendine hiç itiraf etmese de
Biliyormuş bunun ne ümitsiz bir dövüş olduğunu

Geçen aylar boyunca karargâhlar ve tapınaklarda
Destek aramış Onkasaba'ya
Hem umutsuz savaşa umut vermekmiş amacı
Hem de ölürse yalnız bırakmamak Onkasaba'yı
Corax yolu boyunca onu hep izlemiş.
Her konuşması bittiğinde Karathas'ın
O başlamış konuşmaya
Kâfir olduğunu idda etmiş Karathas'ın konuştuğunda
Savaşın din için yapıldığını anlatmış rahip ve savaşçılara
Önlemek için savaştığını ilan etmiş bozuk bir kıyameti

Kimi Karathas'ın sözlerindeki samimiyete inanmış
Kimi Corax'ın sözlerindeki etkiliciliğe
Küçük de olsa Onkasaba
Böylece tüm diyar izlemeye başlamış savaşı
Katılanlar olmuş iki tarafa da
Artık umutsuz değilmiş Onkasaba

Çok büyük bir müttefik kazanmış bir gün Onkasaba
Bir tanrının en yuce rahiplerinden birisi katılmış Karathas'a
Üstelik tapınağın da destekleyeceğini söylüyormuş rahip
Doğa tanrısının rahibi Yeorda yalanlıyormuş adeta Corax'ı
Kâfir dediği Karathas'ın yanına geçmiş bir tanrı

Malovan'ın adaleti burada göstermiş kendini
Dengeler değişmekteyken gelmiş düellonun tarihi
Bir gün öncesinde son bir şans vermiş tanrılar
Corax kaybetmiş

Kurallara aldırmadan tehdit etmiş
Bedenini bir büyücüye vereceğini açıklayınca
Yeorda düelloya gitmemesini söylemiş Karathas'a
İzin vermemiş Karathas'ın onuru bu söze uymaya
Bir mektup yazmış oğluna savunması için kasabayı kendisi gibi
Cevabı beklemeden karşılamaya girmiş onu bekleyen kaderi
Karathas ve Corax çıktıklarında meydana
Malovan da gözünü çevirmiş iki kahramana
Karathas atıyla birlikte ileri atılmış
Corax savurmuş kılıcını şövalyenin atının boynuna

Yaralı at götürmüş Karathas'ı ileri kurtarmak için aynı kaderden
Ama atının öldüğünü gören Karathas geriye dönmuş hemen

Çok büyük bir müttefik kazanmış derken Onkasaba
Bir tanrının en yuce rahiplerinden birisi katılmış Karathas'a
Üstelik tapınağın da destekleyeceğini söylüyormuş rahip
Doğa tanrısının rahibi Yeorda yalanlıyormuş adeta Corax'ı
Kâfir dediği Karathas'ın yanına geçmiş bir tanrı

Malovan'ın adaleti burada göstermiş kendini
Dengeler değişmekteyken gelmiş düellonun tarihi
Bir gün öncesinde son bir şans vermiş tanrılar
Corax kaybetmiş
Kurallara aldırmadan tehdit etmiş
Bedenini bir büyücüye vereceğini açıklayınca
Yeorda düelloya gitmemesini söylemiş Karathas'a
İzin vermemiş Karathas'ın onuru bu söze uymaya

Bir mektup yazmış oğluna savunması için kasabayı kendisi gibi
Cevabı beklemeden karşılamaya girmiş onu bekleyen kaderi
Karathas ve Corax çıktıklarında meydana
Malovan da gözünü çevirmiş iki kahramana
Karathas atıyla birlikte ileri atılmış
Corax savurmuş kılıcını şövalyenin atının boynuna

Yaralı at götürmüş Karathas'ı ileri kurtarmak için aynı kaderden
Ama atının öldüğünü gören Karathas geriye dönmüş hemen
Geri dönüp hırsla saldırmış Corax'a
Bir darbeyle bacağında derin bir yara açmış
Dev barbar hissetmemiş yaranın acısını
İndirmiş kılıcını bitirmek için karşılamayı
Son defa onurla bakmış düşmanına Karathas
Yitip gitmiş canı sonra
Ardında Onkasaba'yi bırakarak
Üzgün ama artık umutlu
Savaş devam etse de
Bakabiliyor gözünün içine düşmanının
Unutmayacak asla kendisi için savaştığını
Diyarın ilk yıllarının en onurlu savaşçısı Karathas'ı.

Firble



YÜCELMİŞLER DÜNYASI(WORLD OF EXALTED)

Dünyanın bilinmeyen çağlardaki gizemli tarihini Exalted okuyarak çözmeye çalışmayın. Diğer tüm fantezi oyunları gibi Exalted'ı da gerçeklerden ayrı tutmalısınız. Exalted bir masaüstü rol yapma oyunudur ve olgun zihinler için hazırlanmıştır.

Bilenler ve bilmeyenler, sözüm iki taraf içinde geçerlidir. Lütfen yanlış anlaşılmalara sebebiyet vermevelim.



*Karanlıklar Dünyası'nın ilk zamanları
Amansız maceraların ve vahşi savaşların çağıydı.*

*Diyar, Ejderha Soyuna aitti
Ve İlk Çağın yıkıntıları üzerine kurulmuştu*

*Al İmparatoriçe, bin yıl süresince
Boğazından kavrayarak dünyayı,
Yumruğunun içinde sıkıca tutmuştu.*

*Şimdi ise, artık İmparatoriçe yok,
Diyar, kargaşanın arifesinde
Ve sivillerin savaşı kapıya dayandı.*

*Ve bu sorunlarla boğuşulan, Dertler çağında
Yeni bir doğuma tanık olundu
Efsanevi kahramanlar yeniden uyanmıştı
Kederin Çağında.*

*Efsanelerin uyanışı
Altın Çağ'ın müjdecisi midir?
Yoksa Yaratımın sonu mu?*

Bu sorunun cevabını sizin hikâyeniz yanıtlayacaktır...

İyi günler arkadaşlar. Öncelikle belirtmeliyim ki, dergimizin bu ilk sayısında sizlerle birlikte olmak bana kıvanç veriyor. Bunun içinde, öncelikle bana dergide yazı yazma fırsatı sunduğu için ağır adminimiz Sinan(Efla)'ya ve çikolata renkli editörümüz Çilek(Daeya)'e teşekkürlerimi sunuyorum :-).

Dergi için ise Exalted yazmayı uygun gördüm. Bunun birinci sebebi, uzun zamandır bu oyun hakkında incelemelerde bulunmam ve bu çalışmaları derleme ihtiyacı hissetmem. İkinci sebep ise Exalted'ın diğer oyunlara ve sistemlere göre daha az bilinen ve oynanan bir dünya olması ve Exalted'ı tanıtmak istememdir. Yavaş yavaş Yücelmişler Dünyasına adımlarımızı atalım isterseniz...



Exalted, insanların İkinci Çağını –Keder Çağı- tema alan anime-fantezi (ya da mit-fantezi, oynayış tarzınıza kalmış...) içerikli bir rol yapma oyunudur. Oyunda “Yücelmiş” adını verdiğimiz ilahi güçlere sahip seçilmişleri oynarız. Efsaneler, mitler, ilkel ve kadim güçleri ele alan fantastik öğeler ve benzeri kavramlara oyunda yer verilmektedir.

Bu dünyada büyü ve mit beraberdir ve yaşamaktadır.

Bu çağ, yaradılış ile beraber ilk kahramanların ortaya çıktığı ve onların tanrılar kadar güçlü olduğu bir çağdır.

Bu oyunda yeryüzündeki ilk kahramanları oynarız. Asla unutulmayacak efsanelere tanık oluruz, bizler o efsanelerin birer parçasıyızdır.

Bu hikâye, Yücelmiş Olanların hikâyesidir...



TARİHÇE (KISIM I)

BAŞLANGIÇ VE İLKLER

Denir ki bilinen ilk tanrılar beraber oynadıkları oyundan sıkılarak yeni bir şeyler ile uğraşmaya karar verirler. Bunun üzerine bir evren yaratan ilkler, bu evrene saf güçlerinden parçalar yerleştirdiler. Bu saf güçlerin birleşimi, evren üzerinde müthiş bir karmaşaya sebebiyet verdi. Ve onlar, münzevi zanaatkârlar gibi ellerindeki karmaşayı döverek şekillendirmeye başladılar.

Şekillendirilen karmaşadan bir öz ortaya çıktı. Öz somut ve soyut her şeyin gerisinde yatan saflıktır. Ve kavramsallaşan özden *zihin* ortaya çıktı. Odak kazanan zihin *ruhu* oluşturdu. Biçimlenen ruh; *enerji*, *madde* ve *yaşam* gibi örüntüleri meydana getirdi. Bu örüntülerin algılanabilmesi için *zaman* ve *mekân* olguları ortaya çıktı. Tüm bu olgular öz ile bir araya gelirken, bunların bozulması ortaya çıkan güç *entropi* olarak nitelendirildi. Öz, bir çark gibi dönerek tüm bu olguları birbirine karıştırdı ve onlardan herhangi birinin asla kaybolmamasını sağladı. Var olanın asla yok olmamasını sağlayarak evrenin dengesini kuran mutlak güç ise *telos(yasa)*'tu...

Şekil alan bu karmaşanın içersinde dünya ve insanlarda vardı. Ve İlk Çağ böylece başlamıştı...

Fakat bir süre sonra ilkler bu oyundanda sıkılmışlardı. Gözleri, daha eğlenceli bir şeyler aramaya başlamıştı ki sonunda, bu evreni arkalarında bırakarak başka oyunlara yöneldiler. Evreni düzenleyip denetlemeleri için ise 4 yüce tanrı yarattılar. Onların yokluğunda 4 yüce tanrı evreni kontrol altında tutacaktı.

Dört yüce tanrının isimleri; Fethedilmemiş Güneş(Unconquered Sun), Beş Bakire(Five Maidens), Beş Büyük Elementel Ejderha(Five Great Elemental Dragons) ve Ay Tanrıçası(Luna)'dır. Onlar ilklerden aldıkları ilahi güçlerle karmaşayı şekillendirip, ona biçim vermeye devam ettiler...

Karmaşa ise sonsuzdu, sınırsızdı. O, tükenmez bir özün parçasıydı sanki. İçinde barındırdığı kaotik güç ise adeta sınır tanımıyordu. Karmaşa, dört yüce tanrı tarafından şekillendirilirken umulmadık sonuçlar doğurabiliyordu. Karmaşayı her bükme denemesi, yanında yan etkileriyle beraber geliyordu. Bir canlı yaratılırken, hiç beklenmedik canlılar dünyada veya evrenin farklı noktalarında ortaya çıkıyor, bir düzlem şekillendirilirken sınırsız evrenin başka noktalarında başka düzlemler oluşuyordu. Yaratımın her aşamasında bu tip beklenmedik sonuçlar ortaya çıkmaktaydı, çünkü evrenin üzerine yerleştirilmiş öz, ilklere aitti ve dört yüce tanrı özün verdiği tepkilere direkt müdahalede bulunamıyordu. Hatta öz onlara zarar verse bile...

Ve karmaşanın içinden, dört yüce tanrının düşmanları ortaya çıkmaya başladı... Karmaşa, kaotik gücünü tanrılara adeta kusuyordu. Bilinçli veya bilinçsiz hallerle... Somut veya somut formlarla...

Ve dört yüce tanrı bu düşmanlarla baş edemiyordu...

YÜCELMİŞLERİN DOĞUŞU VE ALTIN ÇAĞ

Düşmanlarına karşı ilahi güçlerini yeterli ölçüde kullanamayan dört yüce tanrı sonrasında yeni bir plan ele aldılar. Kendileri düşmanlarıyla mücadele edemiyorlarsa, düşmanlarıyla mücadele edebilecek kimseler ortaya çıkarmalıydılar.

Ve böylece on iki yüce tanrı Yücelmişleri yarattılar. Fethedilmemiş Güneş Solar'ları, Ay Tanrıçası Lunar'ları, Beş Bakire Sidereal'ları ve Beş Büyük Elementel Ejderha'da Ejderha Soyunu yarattı. Solar, Lunar ve Sidereal'ler Semaviler(Celestial) olarak isimlendirilirken, Ejderha Soyü Dünyeviler(Terrestrial) olarak isimlendirilmişti. Onlar tanrıların özel olarak seçtikleri insanlardı. Ve evrenin içinde barındırdığı saf özden birer parçaya sahiptiler. Ruhlarına işlenen bu öz ile Yücelmişler, on iki yüce tanrının düşmanlarıyla mücadele edebilecek güce sahiptiler.

Yücelmişler, tanrıların düşmanlarına karşı yaptıkları savaşı kazandılar. Bu kahramanlıklarının ödülü olarak tanrılar tarafından kendilerine dünyayı yönetme hakkı verildi. Onların muhteşem krallıklarının tamamı 'Diyar' olarak adlandırıldı. Semavilerin en güçlüleri olan Solar'lar yönetme gücüne sahipken, arif Sidereal'ler onların başdanışmanları oldular. Sessiz ve gizemli Lunar'lar diyarın askeri, ajan ve evanjelist güçleri haline gelmişlerdi. Ejderha Soyü ise bilgelikleri ve erdemleri Semavilere nazaran kısıtlı olmasına rağmen diyar üzerinde önemli pozisyonlar edindiler. Ve yücelmişler bir çağ boyunca diyarı saygınlıkla ve kusursuz bir hâkimiyet çerçevesinde yönetmeyi başardılar. İnsanlar ve uygarlıkları kesintisiz bir yükselişe

geçti. Diyar Altın Çağ'ı yaşıyordu ve tarihin en bilge filozofları, en güçlü savaşçıları, en inançlı ruhbanları bu çağda yaşadılar.

Fakat Altın Çağ'ın sonuna gelindiğinde büyük bir felaket Yücelmişlerin üzerine çöktü. Öyle ki, öldürüldükleri vakit düşmanları tarafından Yücelmişlere okunmuş korkunç bir lanet vardı;

Yücelmişlerinde tıpkı kendileri gibi yok olmaları...

Ve bu kara büyü yavaş yavaş Diyara ve Yücelmişlerin kalplerine işlemeye başladı. Krallıklarını nezaketle yöneten krallar tiranlığı benimsemeye başladılar. Barış, yerini sivillerin savaşına bıraktı. Yücelmişler birer birer dağıldılar. Lanet; Solar'lara yok oluşu, Lunar'lara Karmaşanın içine sürgünü, Ejderha Soyu'na zaferi, Sidereal'lere ise uşaklığı layık görmüştü.

Ve Ejderha Soyu yükselişe geçti. Birdenbire büyük bir katliam baş gösterdi ve Ejderha-Kanı Taşıyıcıları, zamanın hükümdarları olan Solar'ları yok ederken Sidereal'ler de tıpkı lanette söylendiği gibi, katliamda Ejderha Soyu'na uşaklık ettiler...

Bazı Solar'lar ilk anda kurulmuş tuzaklardan sıyrılarak hayatta kalmayı başardılar ve ardından Ejderha Soyu ile aralarında korkunç savaşlar oldu. Onlar müthiş yıkıma onlarca yıl karşı koydular fakat sonunda onlarda mücadelelerinde yenik düştüler.

Az sayıdaki Solar'lar yeniden doğmaya başladıklarında ise bu sefer Artıkların Avı(Wyld Hunt) başladı. Bu av tekniğinde ileri gökbilimi ve büyülu materyaller kullanılarak Solar'ların özlerini sakladıkları yerler keşfedilerek, Solar'lar doğup güçlerini elde etmeden önce özleri yok ediliyordu.

Böylece ilk çağın o muazzam şerefine çoğu kayboldu, bilgininde öyle... Yıkımın ardından Ejderha Soyu askeri bir yönetim kurdu ve yüzyıllar boyunca diyarı vahşet ve acımasızlıkla yönettiler. Semavilere karşı yaptıkları savaşta Ejderha Soyuna yardım eden Sidereal'ler ise eski saygınlıklarını kaybettiler. Ve bilgelikleri de, yakıp yıktıkları kütüphaneler gibi kısa sürede yok oldu.

Yeni diyar düzeni ile beraber onlarda Saf Tarikat(Immaculate Order) adlı cemaatlerini kurdular ama yaptıkları şey, müritlerine Ejderha Soyunun saf ve ruhani mükemmeliyetlerini öğütlemek oldu. Ve bu şekilde Ejderha Soyunun uşakları olarak kalmaya devam ettiler. Eskiden sahip oldukları efsanevi gücü ve bilgeliği sadece birkaç insan yaşamı boyunca hatırlarında tutabileceklerdi...

Altın Çağ için sonun başlangıcı böyleydi işte...

Nasıl Oynarız?

Şimdi öncelikle iki noktayı kaçırmayalım. Exalted, Karanlıklar Dünyasının geçmişinden ziyade insanların ikinci çağı, Keder Çağı olarak görülmelidir. Kozmolojisi Karanlıklar Dünyası kozmolojisi ile yer yer farklılıklar göstermekle beraber genel konsept Karanlıklar Dünyası temasından uzak kalmaktadır.

İkinci bir nokta ise Exalted'ı 10'luk zar sistemi ile oynama zorunluluğunuzun olmayışı. Gerekli ayarlamaları yaptığınız takdirde oyunu istediğiniz zar sistemi ile oynayabilmeniz mümkündür. Yine de çok ihtiyaç duyulmadıkça 10 luk zar sisteminden vazgeçmeyin derim. Eski sistem yeni sistem, çokta fark etmez, ama oynayan arkadaşlar Yeni 10 luk zar sisteminin Exalted oyunlarını çok daha akıcı hale getirdiğini söylüyorlar.

Size Exalted’ın kurallarını açıklayamam elbette. Bunun için kitapları bir yerlerden bulup incelemeniz gerekmektedir. Ama size oyun için bazı tavsiyelerde bulunabilirim. Bunun için, öncelikle Yücelmiş olarak oynayacağınız karakterlerin aşırı güçlü karakterler olacağını unutmanınız gerekmektedir. Çünkü Yücelmişler varoluşun temel güçleri üzerinde kontrol sahibidirler ve kapasiteleri ne ölçüde olursa olsun bu güçler sayesinde dünya üzerinde ciddi etki sahibidirler.

Dünya üzerindeki Yücelmişlerin sayısı ise aşağı yukarı şöyle düşünülebilir. 100–200 kadar Solar, 300–400 kadar Lunar, 100 kadar Sidereal ve yine 100 kadar Abyssal... Yanı sıra Ejderha Soyunun sayısı onbinleri bulmaktadır.

Seçebileceğimiz Yücelmişler ise üstte de belirtildiği gibi belli sınıflara ayrılmış durumda. Solar, Lunar, Sidereal, Dragon- Blooded, Abyssal, Infernal, Alchemical, Fair Folk, Mountain Folk, Dragon King, God-Blooded gibi Yücelmişleri oynayabilmemiz mümkündür.

Derginin ilerleyen sayılarında isimlerini verdiğim bu Yücelmişleri ve karakter yaratım aşamalarını birer birer açıklayabileceğim sanırım.

Son olarak, Exalted tarihini belli kısımlarına kendi yorumlamalarımı da ekledim. Bu yüzden eleştirel okumanızda fayda vardır diyorum.

Yan Destek Elemanları

Mitoloji: Evet, başta Japon efsaneleri olmak üzere diğer tüm mitoloji ürünleri size, oyunda kullanabileceğiniz malzemeler olarak geri dönecektir. *Babil Yazıtları*, Herodot’un *Tarihçe*’si, Homeros’un *İlyada* ve *Odyseus*’u başta olmak üzere pek çok mitolojik ürün işimize yarayacaktır.

Anime, Manga: Exalted için anime-fantezi oyunu demiştik. Exalted kitaplarını karıştırdığınızda da Exalted’ın tamda anime-manga ikilisinin aynı potada eritilmesiyle oluşturulmuş bir oyun olduğunu göreceksinizdir. *Ninja Scroll*, *Street Fighter* gibi animeler olayın özünü muhteşem bir şekilde açıklamaktadır. Manga olarak ise White Wolf’un çıkarmış ve çıkarmakta olduğu pek çok Exalted çizgiromanı mevcut.

Animasyon: Büyü, silah, karakter tahlillemeleri... *Final Fantasy* diyorum başka bir şey demiyorum...

Film: *Crouching Tiger, Hidden Dragon, Hero, Efsane Kahraman*...

Oyun: Exalted’ın soluk soluğa maceralarla dolu, ince zekâ, gizlilik ve araştırma kabiliyeti isteyen oyunlarına *Thief, Prince of Persia* oyunları oynayarak adapte olabiliriz.

Site:

<http://www.white-wolf.com/exalted/index.php> White Wolf resmi sitesinde Exalted için ayrılmış bölüm.

<http://forums.white-wolf.com/viewforum.php?f=47> White Wolf – Exalted Forumu

<http://www.white-wolf.com/ExaltedWeb/Downloads.html> İndirilesi Exalted kaynaklarımız.

<http://www.alabrax.com/exalted/> Exalted üzerine house rule ların, hazır karakterlerin bulunduğu güzel bir fan sitesi.

<http://www.menchhofer.com/chris/exalted.html> Chris isimli White Wolf karakter kâğıdı hazırlama fanatığının Exalted için hazırlamış olduğu karakter kâğıtlarının tamamının linki.

MUNDUS TENEBRAE

Dikkat: Aşağıdaki metin kan ve şiddet içerir. Bu konularda bir hassasiyetiniz varsa lütfen okumayı burada kesin.

Selamlar,

Mundus Tenebrae'de, Karanlıklar Dünyası'na ait öyküler bulacaksınız. Bu öykülerde, White Wolf'un bu dünya için çizdiği sınırlara, tanıttığı kişilere ve yazdığı kronolojiye sıkı sıkıya bağlı kalmak gibi bir amaç gütmедim. Her ne kadar resmi kaynaklarla örtüşen bilgiler bulunsa da, bu bölümde yazılanları tamamen gayriresmi olarak değerlendirin.

İyi okumalar...

Giriş - Alışılmadık Bir Akşam Yemeği

Uyandığında gördüğü zifiri karanlıktan ibaretti.

Gözlerini sanki bir şey görecekmışçesine yukarıya dikti ve olduğu yerde anlamsızca bir süre daha öylece yattı. Nihayet kalkmaya karar verdiğinde minik elleriyle yatak süsü verilmiş tabutunun kapağını zorlanmadan açtı ve doğruldu. Yatak odasının ışığını yaktı ve gözlerinin ışık değişimine alışması için bir süre bekledi.

Üzerindeki kıyafetleri değiştirirken sokaktan gelen sesler küçük evin içini doldurdu. Annelerinin artık eve çağırdığı top peşindeki çocukların sesleri, durakta inen ve muhtemelen işinden dönen insanların seslerine karışıyordu. Fakat gün bitmiş, güneş, yerini sokak lambalarının titrek ve aydınlıktan çok gölge yaratan ışığına bırakmıştı.

Üzerinden çıkardığı pijamaları rastgele ortalığa fırlattıktan sonra eline gelen ilk kıyafeti giydi. Kapıdan gelen anahtar sesini duyduğunda ayna karşısında kendine çeki düzen vermekteydi.

Gelen Ziya idi. Elindeki alışveriş torbalarını mutfığa götürdükten sonra yatak odasına, Furkan'ın yanına geldi. Kapıya yaslanıp kendisinin neredeyse yarı boyundaki Furkan'a gözlerini dikti. Gözlerini aynadan ayırmayan Furkan sessizliği bozdu:

- Ne var, ne bakıyorsun?
- Hiç... Günaydın.

Günaydın? Yeni bir geceye her uyandığında bu lafı duymak, hayatında en az ironik olan şeylerden biriydi artık. Gülümseyerek Ziya'ya bir bakış fırlattı.

- Eh, günaydın olsun. Var mı bi değişiklik?
- N'oolsun. Biraz alışveriş yaptım, kirayı yatırdım falan işte. Bi de şeyy, biliyosun....

Ziya bir anda huzursuzlaşmış, hareketleri abartılı ve histerik bir hal almıştı. Gözleri öne eğik, eli ensesinde, bir şeyler gevelemekteydi.

"Bilmez miyim...?" diye geçirdi içinden Furkan. Elini ileriye, önünde titreyen vücuda doğru uzatır uzatmaz, Ziya, cebindeki emaneti bir çırpıda çocuğun eline tutuşturdu. Elindeki soğuk metalin sivri ucunu incecik bileğine dayar dayamaz gözlerini Ziya'ya

doğru çevirdi. Oysa Ziya çoktan diz çökmüş, ciğerci dükkanının önündeki kedi gibi, gözlerini bıçağın ete değdiği yere kenetlemişti.

Soğuk metal, kendisinden de soğuk eti kesip kızıla boyanır boyanmaz Ziya, Furkan'ın bileğine yapıştı ve tek bir damlasını dahi ziyan etmemeye özen göstererek narin bilekten çıkan yaşam özünü emdi, emdi, emdi... Ta ki Furkan, boşta kalan eliyle ghoul¹unun kafasını sertçe geriye ittirene kadar.

Yaşam fışkıran koldan zorla koparılan Ziya, anormal beslenmesi neticesinde zevkten sarhoş, kontrolsüz bir biçimde yere yığıldı ve öylece kaldı.

Her beslenmeden sonra olduğu gibi Furkan, bir süre Ziya'yı seyretti ve içinden insanoğlunun zayıflığına -bir kez daha- lanetler okudu. Kendisini ebedi gece sürgününe ve babasını ölüme mahkum eden bu zayıflığı hatırlamadan bir gece geçirebilmeyi öyle çok isterdi ki. Düşünceleri birden, istemsiz bir şekilde, kısacık hayatını, dönüşü mümkün olmayan şekilde değiştiren o geceye gitti.

Henüz 9 yaşından bir gün bile almamış, küçük bir oğlan çocuğu olduğu, annesinin bir seyahate çıktığına ve döneceğine inandığı zamanlardı. Kendisine bu siyah-beyaz hayatı reva gören kişi, o zamanlar babasının patronu olan Semra ablası idi. Annesi "seyahate çıkmış" bir çocuk olarak, Semra tarafından kendisine gösterilen aşırı ilgiden gayet hoşnuttu. Bu ilginin sonucu olarak, 1952 yılının haziran ayında, artık Semra Hanım olarak hitap ettiği kişi kendisini Embrace² ettiğinde hissettiği bedensel hazlarla karışık dehşet, hayatında hissettiği en güçlü duyguydu.

O gece yüzünden son 54 yılını, masumiyetten uzak, lanetlenmiş bir çocuk olarak geçirmişti, aslında bebek yüzlü bir canavar olduğunu bilerek. Tam olarak Görkemli Toreador Klanı'ndan Furkan olarak...

¹ Vampir kanı içerek normalden uzun bir yaşam süresine ve birtakım özel güçlere sahip olan insan. Vampir kanı insanlarda çabucak bağımlılık yaptığı için genellikle vampirlere çeşitli şekillerde hizmet ederler. Ayrıca bir vampirin kanını içmek, ghoulun, vampire karşı tüm iradesini yok eder ve tek yönlü bir sadakat bağı oluşmasına neden olur.

² Bir insanın vampire dönüştüğü süreç. Vampirin, insanın kanını ölüm noktasına kadar emmesi ve ardından ölmek üzere olan insanı kendi kanıyla beslemesiyle gerçekleşir.

HAPSEDİLEN GÖLGELER

Alornan şehri... Her zaman huzur dolu bir yer olmuştur ve bu huzur dolu sakinliğini sonsuza kadar devam ettireceği düşünülmektedir. Bu huzur verici ortamda sessiz ve sakin halkının da çok büyük etkisi olduğu yadsınamaz bir gerçektir. Şehre dışarıdan gelen ziyaretçiler bile halkın ruh durumuna uyum sağlarlar.

O gün hava son günlerde hep olduğu gibi sıcaktı. Öğlen sığağında şehir halkı çalışmayı dahi bırakmış, evlerine kapanmışlardı. Sokaklarda sadece birkaç kişi görünüyor ve onlarda birkaç dakika sonra gözden kayboluyorlardı.

Suan, elindeki mektuba bakarak şehir sokaklarında ilerliyordu ve bu sakin ortam onu tamamen kuşatmıştı. Mektupta yazanlar çok açıktı:

“Ona sahip ol, ele geçmesini engelle!”

Suan mektubu katlayarak cebine koydu ve etrafına bakındı. Gözleri sokağın köşesindeki tabelaya gitti: *Aten Sokağı*.

“Sadece bir sokak kaldı.” Derin bir nefes aldı ve suratındaki ter damlacıklarını sağ kolu ile silerek ilerlemeye devam etti. Soğuk suyun altında olabilmeyi ne kadar çok isterdi ama daha uzunca bir süre suya yaklaşamayacaktı bile. Suyun düşüncesi susuzluğunu arttırınca aklından bu düşüncüyü uzaklaştırdı ve kendisini gideceği yeri düşünmeye zorladı.

Aten Sokağına döndü ve ilerlemeye devam etti. Daha sokağın yarısına yeni gelmişti ki, ani bir dürtü ile durdu.

Aten Sokağı, her zamanki gibi sessizdi. Orta düzey halkın yaşadığı bir sokaktı ve pek nadiren sorun çıkardı. Ama bu sefer bir şeyler ters gibiydi. Sokağın köşesine düzenlice dizilmiş çöp kovalarına ya da ikişer katlı binaların camlarına baksa da tersliğin kaynağını göremedi. Ama tüm sığağa rağmen, görevinin zorluğu da düşünülürse, dikkatli olmalıydı. Ayrıntılar bazen kurtuluşu sağlardı.

Sokağın kenarında duran çöp kovalarından birisi fazlaca doluydu ve çöpler, kenarlarından dışarıya sarkmışlardı. Kapakları düzenlice kapatılmıştı ama fazla dolu olan kovanın etrafına çöpler dökülmüştü. Diğer bir tarafta binalardan birinin duvarına boyalar ile yazılar yazılmıştı. Yazılar mahalleli çocukların isimleriydi.

Suan bakışlarını tam diğer tarafa çeviriyordu ki onu fark etti. Duvarı isimlerle kaplanmış binanın önündeki gölgeler... Gölgelede bir hareketlenme vardı. Yakan güneş ışığının, binanın üzerine düşerek oluşturduğu gölgeler hareket ediyorlardı. Sanki onun birkaç adım daha atmasını bekliyorlardı.

Hayır!

O kadar kolay olmayacaktı. Suan yavaşça geriye doğru bir adım attı. Gözlerini gölgelerden ayırdı ve diğer tarafa doğru baktı. Eğer ki gölgeler fark edildiklerini anlarırsa saldırıya çabuk geçerlerdi.

Gölgeler kadar kara gözlere sahip olan Suan yavaşça arkasını döndü ve gölgelerin saldırmasını bekleyerek gözlerini kapattı. Esmer tenli adam, güneş altında ter dökerek zihnine doluşan sözlerle ruhunu doldurdu. Sözler kudret kadar eski, hayat kadar doluydu ama bedenini yerden ayrıldığını görene kadar rahatlamadı. Çünkü yaptığı büyü zordan daha zordu.

Gölgelerdeki ani hareketi hissettiğinde ayakları yerden ayrılmıştı ve yükseliyordu. İkinci sözler söyledi ve bu sefer yerden ikinci bir varlığının çekildiğini, tamamen soyutlandığını hissetti.

Gözleri hızla açılırken gölgeler biraz önce kendisinin durduğu yere geldiler ve gölgelerin içinde beliren gözler yukarıya, gökyüzüne doğru süzülen şekle baktılar.

Suan derin bir nefes aldı ve aşağıdaki Hapsedilmiş Gölgelede bakarak “Ele geçirebileceğiniz bir gölgem yok değil mi?” dedi. İçinden gelen gülme isteğine karşı koyamayarak bir kahkaha patlattı ve ekledi. “Gidin ve efendinize söyleyin. Hangi gölgede ararsa arasın beni bulamaz! Beni bulmak için güneş ışığına çıkması gerek.”

Gölgeler orada bir kez daha kıpırdandılar. Ardından durdukları yerde halkalar çizerek yeniden binaların gölgelerine kayarak ortadan kayboldular.

Esmer adam kendisini yavaşça binanın üzerine bırakırken derin bir nefes aldı ve “İşte bu çok yakındı.” dedi. İkinci varlığını, soyutlanmış gölgesini ortaya çıkartmadan önce bir kez daha derin bir nefes aldı. Ardından aynı kadim sözleri ruhunun en derin yerinden tekrarlayarak gölgesini bedeninin derinliklerinden somutladı.

Şimdi iki sokak ötede, binanın kenarında durmakta olan adam ilerideki sokağa baktı ve “Sonunda.” dedi.

Binanın kenarından aşağıya kendisini bırakırken hiç tereddüt etmedi.

Sessiz gölgeler geriye döndüklerinde efendi koltuğunda oturmuş düşünüyor, korkuyor ve bir çıkar yol arıyordu. Kendisine Suan diyen adamın bu sefer eline geçmesi için Gölge ve Karanlık Tanrısı Huurlam’a dua ediyordu.

Ama gölgeler eli boş döndüklerinde nedense şaşırmadı. O adam düşündüğü kadar kolay yem olmadığını daha önceden defalarca göstermişti. Bir gölge düşmanıydı ve kadim sözleri elinde bulunduruyordu. O kadim sözler, o adamın ruhunda olduğu sürece onu yakalaması zordu. Kadim sözleri ruhunun derinliklerinden söküp çıkartmanın bir yolunu bulması gerekiyordu.

Tüm bedeni karanlıklar içerisinde kaybolmuş olan efendi, kapının altından süzülen Hapsedilmiş Gölgelere baktı ve “Anlatın!” dedi. Sesi bir konuşmadan çok dokunuşa benziyordu ve uzayıp gidiyordu. Giz, sanki benliğini bu adamın konuşmasına aktarmıştı.

Gölgelerden gelen uğultu, karanlık içerisinde kaybolmuş olan efendiyi boğdu ve delicesine sardı. “Ne dedin?” diye haykırdı Hapsedilmiş Gölgelere doğru o dokunuşu andıran sesi ile.

Gölgelerin uğultusu bir anda tüm odayı sardı ve Suan’ın sesi kulakları doldurdu. *Hangi gölgede ararsa arasın beni bulamaz! Beni bulmak için güneş ışığına çıkması gerek.*

Karanlıklar içerisinde kaybolmuş efendiden bir haykırış yükseldi. İnsan kulağında nefes çekme sesini andıran bu haykırış tüm odayı kapladı ve ardından karanlıklar içerisinde kaybolmuş olan efendi, gölgeler içerisinde yerle bütünleşerek “Huurlam!” diye zikretti. “Anlat bana gölge olan! Anlat bana ne yapmam gerekli? Güneş Işığını nasıl yenebilirim?”

Bir an bir tınlama duyuldu ve ardından karanlıklar içerisinde kaybolmuş olan efendi derin bir iç çekişle soldu. “Onu nasıl kullanabilirim?” Ses tüm heyecanı gölgelere sarıyordu. “Onu nasıl elde edebilirim?”

Hapsedilmiş Gölgeler bir anda istekleri dışında hareketlendiler ve kapıya yöneldiler. Hızla açılarak içeriye bir miktar ışık dolduran gölgeler yeniden geriye döndüler ve hızla şekillendiler. Yerde devasa bir şekil oluşturan gölgelerin son demi karanlıklar içerisinde kaybolmuş efendinin üzerine düştü ve halen ele geçirilmemiş olan Kadim Sözlerden birisini efendiye sundu.

Karanlıklar içerisinde kaybolmuş efendi, ruhu ile Kadim Sözü kavrarken Huurlam’ın kadim varlığı benliğini doldurdu. “*Onu durduracak kadar güçlü ama senin varlığını sarsacak kadar büyük bir Kadim Söz!*”

Suan kapının önünde durdu ve gönülsüzce tıklattı. İçerinin aydınlık olması için her şeyi yapardı ama duyduğuna göre buluşacağı kişi karanlıkları tercih edecek kadar gizlenmeye önem veriyordu.

Babin Krallığının askerleri tarafından yakalanması an meselesiyken ellerinden kaçmış olan Metref şimdi burada saklanıyordu ve kendisini bir Kadim Söz kullanarak çağırıyordu. Elinde ona teslim etmesi gereken bir şey olduğunu söylüyordu.

Ama Suan şimdi kapıyı çalarken bile tereddütteydi. Hiçbir zaman güvenilir olmayan Metref’e güvenmek zorunda olduğunu hissediyordu. Babası ölmeden önce ona sonuna kadar güvenmişti ve ölürken bile Metref’in yardımını almıştı. Ama Suan onu doğru düzgün

tanımıyordu bile. Asıl Metref'i görmekten çekinmesine neden olan ise... Metref'in ağabeyi olduğu gerçeğini henüz öğrenmiş olması idi.

Metref daha doğduğu zaman krallıktan uzaklaştırılmıştı. Bunun nedenini asla öğrenememişti, en azından o zamana kadar. Ama babası onunla olan temasını kesmemiş, sürekli olarak ona yardım etmiş, en iyi şekilde yetişmesini sağlamıştı. Metref ise bir kardeşi ve annesi olduğunun bilincin de, ailesinden uzakta, ona bakması için ayarlanmış bir grup insanla birlikte büyümüştü. Yıllar öncesine kadar ailesini görmeye gitmemişti. İlk gittiğinde ve ilk defa kardeşi tarafından görüldüğünde ise babası ona çok kızmıştı. Kardeşine kendisini, babasının bir arkadaşı olarak tanıtsa bile –ki ismini söylediği anda kardeşi onu tanımış ve onun düzenbaz, güvenilmez bir kaçakçı olarak nam salmış olan ismini hakarete boğmuştu– asla onun kardeşi olduğu gerçeğini söylememişti.

Metref, kaçakçılığı kendi kendisine öğrenmişti ama bu işte gerçekten iyiydi. Bir çok kez kaçak silahlar satmış ve hiç yakalanmamıştı. Herkes onun bir kaçakçı olduğunu bilirdi ama hiç yakalanmazdı. Yakalayamazlardı. Eh bazı zamanlarda rüşvetin de çok etkisini görmüştü ama...

Hayatını bu şekilde ve babasından gelen yardımlarla sürdürürken durumu çok iyiydi. Ama o gün... Babasının öldüğü gün babasının yanındaydı ve annesinin hayatını koruyarak onun buradan kaçmasını sağlamıştı.

Babasını öldüren Babin Kralından gizlice annesini şehirden çıkartmış ve onu çok uzaklara göndererek kurtarmıştı. Ölürken babasının ondan son isteği bu olmuştu. Babin Kralı'nın babasını ve tüm ailesini öldürmesi için tuttuğu katilin kanlı bedeni yerde ve o katilin bedenini ikiye bölen kılıç Metref'in ellerindeyken, Metref sadece bir cinayetten aranıyor gibi gösterilmişti. Hem babasının hem de kim olduğu bilinmeyen bir katilin –malum kiralık katilin- cinayetinden hüküm yemişti ama yine kurtulmayı başarmış ve kaçmıştı. Babin Kralı onu eline geçirirse planlarını bozduğu için kim bilir nasıl işkenceler yapacaktı ona.

Babasının ve onun ailesinin saraydaki konumu gereği öğrendiği bilgiler Babin Kralı'nın yaptığı anlaşmayı uygulamasını engelliyordu. Eğer ki gölge ile yapılan anlaşmayı halk öğrenir de, ayaklanırsa tüm planları bozulur ve her şey sona ererdi. İşte o yüzden... O yüzden ailenin elinde bulundurduğu o kanıt yok edilmeli ve aile ile birlikte hiçliğe karıştırılmalıydı. Babası eskiden Kralın sağ kolu olabilirdi, ama o Güneş Işığını tercih etmiş ve Babin Kralının planlarına karşı gelmişti!

Metref kardeşi ile bu yüzden temasa geçmiş, babasının kanıtı nereye sakladığını söylemiş ve onu çok iyi koruyarak buraya gelmesini, bunu yaparken de saldırabilecek olası düşmanlara karşı dikkat etmesini söylemişti.

Suan'ın oraya gelirken saldırıya uğrayacağından emindi ama yetenekli kardeşi kesinlikle bu saldırıdan kurtularak oraya ulaşacaktı ve oraya ulaşmadan olası düşmanının Gölgelemler olduğunu anlayacaktı.

Gerçekten de öyle olmuştu. Suan kapı açılırken Alornan Şehrine olan yolculuğu sırasında kaç kez gölgeler tarafından saldırıya uğradığını düşünüyordu. Ama kapı açılırken gözüne dolan gereğinden fazla ışık sayesinde düşünceleri dağıldı.

Şimdi kapıdan girerken aklını zorlayan en büyük düşünce Metref'in onu neden oraya çağırdığı ve ona ne vereceğine dairdi. Metref, ona kardeşi olduğunu Kadim Söz aracılığı ile söylerken ve gizli kanıtın yerini bildirirken neden bu kadar çok paniklemişti? Ona ne verecekti? Onu neden oraya çağırmıştı? Tüm bu soruların cevabı o kapının arkasında nasıl kardeşi olabileceği ve bunu neden onun bilmediği sorusunun cevabı ile birlikte onu bekliyordu.

Gorath

MİTOLOJİ HAKKINDA HERŞEY...

Hepimiz Yunan Mitolojisi ile ilgili az çok bilgi birikimine sahibiz. Kimimiz kitaplardan okuduğuyla, kimimiz de anlatılan hikâyelerden bildiği kadarıyla. İşte şimdi, bu bölümümüzde, aklınıza takılan sorulara cevap bulabilirsiniz. Mitolojide kategoriler oldukça çoktur ve bu bölümde elimizden geldiğince hepsini anlatmaya çalışacağım..

Yunanların Hint - Avrupa kökenli halk olduğu bilinmektedir. İnsan ve tanrı anlayışını Mezopotamyalılardan aldıkları bilinmektedir. Yunan tanrılarını Slav ve İskandinav halklarının tanrıları ile kıyaslarsak, mitolojideki görev ve yetkileri açısından benzerlik olduğunu görürüz. Bu benzerlik haftanın günlerine verilen isimlerde bile ortaya çıkar. Ancak Yunan mitolojisi canlılığı ve güzelliği ile diğerlerinden belirgin farklılık göstermektedir. Belki de bu nedenle Yunan mitolojisi günümüzde ve günümüze kadar şair, ressam, sanatın ve edebiyatın diğer dalları ile uğraşanların ilham kaynağı olmuştur.

Yapılan filmlerin bile bu hikâyelerden esinlenerek yapıldığına hepimiz şahit olduk. Örnek olarak Herkül'ü gösterebiliriz.

Yunan mitolojisinin nasıl başladığını hepimiz biliyoruz. Yer ve Gök'ün nasıl oluştuğunu, Tanrıların nasıl varolduğunu, (bir kısmımız buna dođmak diyor)... Fakat ben yine de buradan bu konuya değinmek istiyorum belki bilmeyen arkadaşlarımız, merak eden okuyucularımız vardır..

YUNAN MİTOLOJİSİNİN BAŞLANGICI

İsa'nın doğuşundan bin yıl önce; Homeros'un devrinde bile Yunan Tapınağı "mabedi" vardı. İlyada ve Odisse de yunanlıların inandıkları Tanrılar ve Tanrıçalar; efsaneleri ve özellikleri ile biliniyor, tanınıyordu. Fakat bu efsaneleri anlatan şair Homeros Tanrıların geçmişlerini ve nereden çıktıklarını hiç anlatmamıştır. O sadece Zeus'un Kronos'un oğlu olduğunu, Okeanos ile karısı Thetis'in bütün Tanrıların ve varlıkların sahibi olduğundan bahseder. Sonraları Yunanlılar

inandıkları Tanrıların tarihlerini, onların nasıl ve nereden çıktıklarını aramaya başladılar.

Eski Yunanlıların öğrenmek istedikleri ilk şey "Dünyanın yaratılışı" meselesidir. Onlar yerin, gök'ün, denizin, ışığın, suyun, havanın nasıl yaratıldığını bilmek istiyorlardı. Yeterli bilgileri olmadığından bütün bu şeyleri ve diğer tabiat olaylarını canlı birer varlık gibi hayal ederek, incelemeye koyuldular. Yeri, gök'ü, suları birer tanrı saydılar. Onlara kendi kafalarında birer insan şekli verdiler. Eski Yunanlılar, yeryüzünün yepyeni olduğu, daha kesin biçimini almadığı döneme Khaos adını takmışlardı. Khaos kelimesi büyük bir karmaşayı anlatmak için kullanılır, ve eski Yunanlılar da yeryüzünün ilk halini bir karmaşa, karışıklık olarak görüyorlardı. Efsanevi Tanrılar, işte bu el değmemiş karmaşık toprağa bir düzen getiriyorlardı.

Başlangıçta karanlık, boş, tarifi imkânsız bir uçurum biçiminde bir Kaos vardı; Onun içinden Gaia "Yer" ve Uranos "Gökyüzü" oluştu. Yeryüzünün gecesi Niks ve cehennemlerin karanlığı Erebos da Kaos'dan doğdu. Sonra, Erebos ve Niks birbirleriyle birleşerek ölümlüleri aydınlatan Gündüz'ü ve Aiter'i, yani ışığı doğurdular. Gaia yani Yer ise Uranos'u, yani Yıldızlı Gök'ü, sonra dağları ve erkek bir yaratık olan dalgalı deniz Pontos'u doğurdu. Eros yani "Ölümsüz tanrıların en güzeli, insanı elden ayakta düşüren, her tanrıda ve her insanda zekayı ve iradeyi alt eden" Aşk tanrısı da Kaos'dan çıktı. Gaia ve Uranos'un birleşmesinden Brontes, Steropes ve Arges ('gökgürültüsü', 'parıltı' ve 'şimşek') isimli üç Kyklop doğdu. Kykloplar alınlarının ortasında taşıdıkları tek gözleri ile yer altı alevini gökyüzü ateşine dönüştürüyorlardı. Daha sonra, Gaia Uranos ile birleşerek Titanları (12 Titan) doğurdu. Dev yaratıklar olan Titanlar birer tanrı olmakla birlikte, doğanın temel güçleriydiler. Bunların en ünlüleri Kronos ile Rea'dır, ilerde Olimpos tanrıları arasında yer alacaklardır. Titanlar; Okeanos, Koios, Hyperion, Iapetos, Krononos, Theia, Rheia, Themis, Phoibe, Mnemosyne ve Tethys adlarını taşıyorlardı. Okeanos ve Tethys bütün nehirleri yarattılar. Okeanos aynı zamanda bütün akarsuların babasıdır. Hyperion ile Theia'dan Güneş - Helios, Ay - Selene, Şafak -

Eos doğdular. İapetos ve Asie'den gök kubbelerini sırtında taşıyan Atlas, Menoetios, Epimetheus, Prometheus doğdular. Son olarak da Gaia ile Uranos, Hekatonogheiroi denilen yüz kollu ve elli başlı devleri dünyaya getirdiler.

İlk doğan çocukları Kyklop ve Hekatonogheirlerden hem iğrenen hem de kendi iktidarını almalarından korkan Uranos, çocukları doğdukça onları yerin derinliklerine - Tartaros'a (cehenneme) atıyordu. Ağırlığını daha fazla hissettiren Gaia oğullarından kendisini kurtarmalarını ve babalarından intikam almalarını ister. Yalnızca Kronos'un kullanmayı kabul ettiği çelikten bir orak yapar ve Gök'ün Yeri kucakladığı bir anda, Kronos bir vuruşla babasının testislerini keser. Yere damlayan kandan yeni yaratıklar, saçları sarmaşmış yılan toprakları biçimindeki kanatlı tanrıçalar olan Erinyesler ve dişbudak perileri olan Meliadesler doğar. Titanlar babalarına karşı geldiler ve onu hakimiyetinden mahrum bıraktılar. Titanların en kurnazı olan Kronos tahta oturmasına rağmen, kardeşlerinin güçlerinden korkarak onları Tartaros'tan kurtarmadı.

Yunanlar Kronos'un yönetim dönemine 'altın dönem' adını vermektedir. Maalesef yönetimi eline geçiren bu yeni hakimin kaderinde de oğlu tarafından devrilmek vardı. Bunun önlemini alabilmek için Kronos korkunç bir karar aldı - yeni doğan oğullarını ve kızlarını yutmaya başladı. İlk olarak Kronos kızı Hestia'yı, sonra kızları Demeter ve Hera'yı , ardından da Hades, Poseidon adlı oğullarını yuttu. Kronos zamanı temsil eder. Kron kelimesi zaman anlamındadır. 'Zaman kendi evlatlarını yutar.' deyişi de bugün Kronos olayını bu şekilde anlatmaktadır.

Rheia yalnız Zeus'u onun elinden kurtarabildi. Bir köçaman taşı kundağ bezlerine sarıp Kronos'a verdi. Kronos taşı Zeus zannedip yuttu. Zeus ise Girit adasında bir mağarada saklandı, sihirli keçi Amaltheia'nın sütü ile beslendi.

Zeus, olgunluk çağına gelince saklandığı mağaradan çıktı. Kronos'a

savaş açtı. Bu savaş on yıl sürdü, hiç birisi yenemeyince, Zeus Rheia'nın tavsiyeleri ile Tartaros'taki Kyklop ve Hekatonkheirleri serbest bıraktı. Kykloplar Zeus'a meşhur şimşekleri verdiler. Yüzelli Hekatonkheirler Titanların üzerine taşları ve kayaları fırlattılar. Yerler parçalandı, dağlar eridi ve Titanlar yenildiler. Zeus Kronos'u yuttuğu tanrıları ve taşı çıkarmaya zorladı. Titan'lar yenilerek Tartoros'a atıldılar. Yüz kollu Hekatonkheirler ise Titanların bekçiliğini yapmaya başladılar. Tanrılar (Zeus ve kardeşleri) dünyayı yönetmeye başladılar.

Üç erkek kardeş Zeus, Hades ve Poseidon evreni kendi aralarında paylaştılar.

Ortanca kardeş Poseidon denizlerin, deniz canlılarının ve tüm akarsuların hakimiyetini aldı. Deniz tanrılarından olan Nereus kızlarından güzel Amphitrite ile evlendi. Bu evlilikten bir çok deniz perisi, yarı at yarı insan Triton doğdu. Triton deniz kabuğunu öttürerek tufanı yatıştırır ve suları geldikleri yere döndürürmüş.

Poseidon'un elinde taşıdığı üç çatalı yabayı fırlattığı zaman, denizde fırtınalar ve korkunç dalgalar yaratabilir. Nereus'un kızları olan Nereidler her zaman Poseidon'un çevresini sararlar. Nereidler belden aşağı balık, belden yukarı insan şekline sahiptir. Şuan bizim bildiğimiz Denizkızı ismi de buradan gelmektedir.

Küçük kardeş Hades'in payına yeraltı düşmüştür. İnsanların ve tanrıların hiç sevmedikleri sert, korkunç tanrı Hades, karısı Persephone (Zeus'un kızı) ile birlikte, gölgeler halinde dolaşan ölümlere hükmeden yer altı ülkesindeki saraylarında yaşarlar. Hades'in bekçiliğini üç başlı cehennem köpeği Kerberos yapar, yeraltına gelenleri kuyruğunu sallayarak, okşayarak içeri alır, ama çıkmak isteyenler için de üç ağızını birden açarak, sipsivri ve kara dişlerini göstererek tehdit edip, yukarı çıkmasını önler. Ölümler dünyası yani yer altı, günah işleyenlerin bulunduğu bir yerdir. Burada günahkarların en günahkarları bulunur ve bunlar sonsuz bir azaba çarptırılırlar. Tanrılar içinde adına ne bir

tapınak, ne bir sunak yada herhangi bir ilahi bestelenmeyen bir tek Hades vardır, bu da kendisinden korkulmasından kaynaklanmaktadır.

Büyük kardeş ve 'tanrıların kralı' olarak kabul edilen Zeus paylaşımında gökyüzü ve dünyayı aldı. O aile ve evliliğin hamisi kabul edilen tanrıça Hera ile evlendi. Bu evlilikten İlithya ve Hebe adında kızları, Sanayi Tanrısı Hephaistos ve Savaş Tanrısı Ares oğulları olmuştur. Tanrılar daima yaz mevsiminin hüküm sürdüğü Olimpos dağında yaşarlar.

Gençliğin ve güzelliğin sembolü olan Hebe tanrılara onların ölümsüzlüğünü sağlayan ambrosia ve nektar dağıtır. Zeus altın tahtında oturur. Tahtın yanı başında Tanrıların Habercisi Kanatlı İris yer almaktadır.

Zeus çok güçlü bir tanrı olsa da kaderi yönetmek onun elinde değildir. Kaderi üç Moir yönetmektedir. Lakhsis insanların doğumundan önce kaderini belirler. Klotho insanların kader ağlarını örür. Atropos bu ağları yönlendirir.

Çevresindekiler tarafından saygı gören Zeus zaman zaman çapkınlıkları ile Hera'yı kızdırmıştır. O güzeller güzeli Leto'ya aşık olur. Bu birliktelikten kızıl saçlı ikizler Apollon ve Artemis doğar. Hera, Zeus'un ikincil ilahelere ve ölümlü kadınlara ilgi duymasını bir türlü içine sindiremez ve onları sürekli tehdit altında tutar. Leto çocuklarını doğurabilmek için Delos adasına sığınır. Hera onlara yılan Pifon'u gönderir ve bin bir türlü işkenceye maruz bırakır. Ama Leto'nun oğlu Apollon büyüdüğünde sihirli oku ile ejderhayı öldürür ve Olimpos Tanrıları içinde güzel sanatlar ve gün ışığının tanrısı olarak saygınlığını kazanır. Olymposluları altın liriyle eğlendiren, çok uzaklara ok atabilen, hastaları iyileştiren, iğleştirme sanatını hastalara ilk öğreten gümüş yayın efendisi okçu tanrı olarak Yunan şiirlerine geçmiştir. Kardeşi Artemis ise Av Tanrıçası olmuştur.

Zeus'un Hera'ya başka bir ihaneti sırasında Hermes doğar. Hermes Rüzgar Tanrısıdır, babası Zeus annesi ise yağmur perilerinden biri olan

Maia'dır. Kanatlı sandalları olan Hermes aynı zamanda Tanrıların Habercisidir. Hermes'in görevleri arasına ölenlerin ruhlarına Hades'in saltanatına kadar eşlik etmek de var. Apollon'un ölümsüzler arasında en sevdiği tanrı Rüzgar Tanrısı olan Hermes'ti.

Anlatılanlara göre Hera'dan önce Zeus Titan Okeanos'un kızı Metis (Zeka temsilcisi) ile evlenmiş. Ama Moir'ler tanrıların kralına bu birliktelikten doğan çocuğun yönetimi eline geçireceğini söylerler. Zeus bunu duyunca Metis'i yutar. Kısa bir süre sonra Zeus'un şiddetli bir baş ağrısı başlar. O zaman Prometheus'tan balta ile başına vurmasını rica eder. Prometheus bu isteği yerine getirir ve Zeus'un başından onun kızı Athena savaş kıyafetlerinde çıkar. Eski Yunanlara göre, Athena üretici zekanın ve adaletli savaşların tanrıçasıdır. Ülkeyi saldırılardan koruyan bir tanrıçaydı Athena. Bir başka özelliği, Şehir tanrıçası olmasıydı; uygarlığın, el sanatlarının, tarımın koruyucusu, dizginin yaratıcısıydı; atları ilk ehlileştirilen oydu. Onun şerefine şehirlerine Athena adını vermişler. Yılan ve baykuş tanrıçanın sembolleriydi.

Zeus ile Thebia kralı Kadmos'un kızı ölümlü Semele birleşmesinden oğulları Dionysos doğar. Hera, Zeus'u Semele'den kıskanır ve yaşlı bir kadın kılığına girerek Dionysos'un annesini kandırır. Semele ona kınarak Zeus'tan tüm ihtişamı ile ona görünmesini ister. Zeus onu kıramaz ve yıldırımlardan korkan Semele yedi aylık Dionysos'u düşürür. Zeus Semele'nin düşürdüğü ve sık yapraklı bir sarmaşığın yanmaktan koruduğu Dionysos'u baldırına kancalarla yerleştirir ve zamanı geldiğinde onu ikinci bir doğumla meydana getirir. Böylece Dionysos iki kez doğmuş olur. Nyssa dağındaki Nymphaler Dionysos'u büyütüp eğitirler. Dionysos gençlik çağına geldiğinde mağaradaki üzümleri kullanarak şarap yapma sanatını bulur. Şarabın tanrısı olarak kabul edilir.

En güzel tanrıça şüphesiz kızıl saçlı Afrodit'ti. Onun doğumu ile ilişkin hala kesin bir şey yoktur. Bazılarına göre Afrodit Zeus'un kızıdır. Diğerlerine göre ise Afrodit daha önce Uranos'la denizdeki dalgaların bembeyaz köpüğünden oluşmuştur. Afrodit aşk tanrıçası olup, insanların birbirlerine sevgi ile yaklaşması için üzerlerine aşk iksirini

damlatan, çiçekleri ve ağaçları baharda rengarenk donatarak, doğayı canlandıran üretken bir tanrıcadır. Afrodit ateş tanrısı olan ve çok sanatkar, ancak topal ve çok fazla yakışıklı sayılmayacak bir görünüme sahip olan Hephaistos ile evlenmiş. Afrodit ve Hephaistos'la ilgili mit her ikisinin de temsil ettikleri sanat ve aşk kol kola olması gerektiğini vurgulamaktadır.

Eski Yunanlar bu tanrıları 'On İki Olimpos Tanrısı' adını vermişler. Bu gruba Zeus, Hera, Athena, Artemis, Afrodit, Demeter, Apollon, Hermes, Ares, Hephaistos, Hestia, Dionysos dahildi. Poseidon ve Hades deniz ve yer altı dünyasında bulundukları için bu gruba dahil edilmemişler.

Güzel tanrıça Afrodit'in adı Homeros'un İlyada'da anlattığına göre Truva (Troya) savaşının başlama nedeni olarak anılmaktadır. Efsaneye göre, Olimpos tanrıları Iolkos Kralı Pelans ile Thetis'in düğünleri için bir araya toplanmışlar. Kavganın tanrıçası Eris düğünlerine davet edilmeyince sinirlenmiş. Bir oyun düzenlemiş ve Hera, Afrodit ve Athena'nın oturduğu ziyafet sofrasına, üzerinde 'en güzele' yazılı bir elma atmış. Elmanın kimin olduğu üzerine 3 güzel tartışmaya başlarlar ve Zeus'tan bu sorunu çözmesini isterler. Zeus işin içinden çıkamayınca, çareyi Troya Kralı Priamos'un oğlu Paris'i rehber ilan etmekte bulur. Güzellerden her biri kendisini seçmesi için Paris'e bir şey vaat ederler. Athena ona savaşta yenilmezlik gücü vereceğini vaat eder. Hera Paris'i Asya'nın hakimi yapacağını söyler. Paris Afrodit'e kınar ve dünyanın en güzel kadını elde etmek için Afrodit'i yarışmanın birincisi seçer.

Bu güzel kadın Sparta Kralı Menelaos'un karısı Helen'di. Paris, Afrodit'in yardımıyla Sparta'ya gider, Helen'i kaçıtır, prensi olduğu Troya şehrine geri döner. Bunun üzerine hakarete uğramış Menelaos, Akha ordularını toplayarak Troya'ya savaş açar. Böylece 10 yıl sürecek Troya savaşı başlamış olur. Her iki taraf da zaferler kazanır. Sonunda Ithake kralı Odysseus tahta atı icat ederek, Troya'nın kapılarına götürür. Troya'lılar bu büyük ata hayran kalarak onu şehir duvarlarından içeriye taşırlar. Atın içinde saklanmış olan Yunan

askerleri gece olunca saklandıkları yerden çıkarlar ve Troya'yı ele geçirirler. Bu konuyu da ileriki sayılarımızda detaylı bir şekilde anlatacağız.

Menelaos güzel Helen'i affeder ve birlikte Sparta'ya döner, mutlu bir yaşam sürerler. Maalesef diğer kahramanları aynı kader beklememektedir. Özellikle Odysseus uzun yıllar vatanına dönmek için mücadele verir. Troya'dan uzaklaşan Odysseus'un gemisi denizde fırtınaya esir düşer ve zalim, insan eti yiyen devlerin adasına sürüklenir. Durumdan bihaber Odysseus ve on iki arkadaşı sahile çıkarlar. Burada onlar tek gözlü dev Polyphemos'a esir düşerler. Polyphemos yakalayabildiği Odysseus'un arkadaşlarını birer birer yemeye başlar. Odysseus, devi, yanlarında getirdikleri Ismaros şarabı ile sarhoş eder ve tek gözünü çıkarır. Odysseus ve kalan adamları, mağaradaki sürünün arasına karışıp devin bacaklarının arasından dışarı çıkarlar.

Odysseus ve adamları özgür kaldıklarına sevinir ve yollarına devam ederler. Polyphemos denizler tanrısı Poseidon'un oğludur. Oğlunun kör edilmesine çok kızar ve ileride Odysseus'un eve dönüş yolundaki gecikmelerine sebep olur. Bir süre sonra Odysseus Aiaie adasına, Güneş Tanrısı Helios ile Okeanos'un kızı Perseis'ten doğma büyücü Kirke'nin yaşadığı bölgeye çıkar. Güzel Kirke, Odysseus'un arkadaşlarına şarap içirerek domuza çevirir. Tanrı Hermes, Odysseus'un yardımına koşar ve ona bir ot vererek domuz olmasını engeller. Odysseus Kirke'yi yener ve onu arkadaşlarını eski haline döndürmeye zorlar. Kirke Odysseus'u Hades gidip bilici Teiresia'nın ruhuna danışması koşuluyla serbest bırakacağını söyler. Odysseus bir takım zorlukları atlatarak bunların da üstesinden gelir.

Daha sonra Odysseus peri Calypso'nun adasına çıkar ve orada yedi yıl esir olarak yaşar. Malta olduğu sanılan bu adadaki esareti, Athena'nın Zeus'a yalvarması üzerine sona erer. Zeus tarafından tekrar görevlendirilen Hermes, Calypso'ya Zeus'un emrini iletir. Calypso onu serbest bırakır.

*Bu olaydan sonra bir çok zorlukların sonunda Odysseus vatani
Ithake'ye döner ve çok sevdiği karısı Penelope'ye kavuşur ve uzun yıllar
mutlu yaşam sürerler.*

Daeya

*Açın müziğin sesini,
Şarkılar söyleyin yırtınarak;
Gidenler ve gidemeyenler,
Gitmeye hazırlananlar için.*

Hikâyesi olanlar için...

Karşısında oturan kadına baktı. Alkolden yarı kapanmış gözkapaklarının altından gözüken kahverengi gözlerini, aralanmış dudaklarını, viski bardağını kucığında kavramış ellerini, beyaz tişörtünü germiş göğüslerini, koltuktan kayarken iyice yukarı sıyrılmış kum rengi eteğinin altında uzanan bacaklarını... Saçlarını; kahverengi gölgeli, omuzuna dökülen saçlarını... Çok güzeldi. Bütün hatlarını, büründüğü dayanılmaz uyum sarmıştı. Gözleri, tekrar kadının bacaklarına kaydı.

Onu buraya getirmek ne kolay olmuştu ne de ucuz; ama yedi bardak kaliteli viskiyle hapın her kuruşuna değmişti. Başka türlü, Harun, onunla on dakika bile sohbet edemezdi. Yakışıklı biri değildi. Hatta çirkinlikten kıl payıyla sıradanlığa dönmüş olduğu bile söylenebilirdi. Sürekli dağınık siyah saçları; ufak, ela gözleri; yüzüne göre büyük yaratılmış, çatlak dudakları vardı.

Ama eski karısı, ruhu cehennemde sığmadığına arınsın ve cennette huzur bulsun, onu sevmişti. O sıralar, karısı sayesinde, yakışıklı olduğuna bile inanıyordu.

Karısı...

Başını ellerinin arasına, parfümün ve terin karıştığı havayı da ciğerinin derinliklerine aldı. Elleri çektiğinde, yüzü zoraki bir gülümsemeyle tazelenmişti. Bu gece, karşısındaki kadın sağ olsun, karısının anısını kirletecekti; belki böylece çektiği acı da azalırdı.

Küçük, güzel fahişe!

Adı neydi? Ay... Ayça, Aybüke?

“Aylin?”

“İhh?”

Düşmek üzere olan bardağı, Aylin’in ellerinden aldı. Kadın, bardağı bırakmak istemedi. İyice zom olmuştu. Biraz daha içse uyuyup kalırdı; ama Harun, onun uyumasını değil, kollarının arasında hareket etmesini istiyordu. Kahve yapmak için mutfağa gitti.

İlk önce, belli belirsiz leylak kokusu duyumsadı. Bazı akşamlar, karısının alışık olduğu kokusu, hatıralarından kalkıp burnuna kadar gelirdi. Hele böyle suçluluk duyarken, kokunun ardından karısının da geldiğini görmesine bile şaşırmazdı. Sonra ensesindeki tüyler dikildi. Bir karıncalanma, boynundan kuyruk sokumuna kadar yayıldı. Alçak, derin solumalar duydu. Gülümsedi. Aylin kalkıp gelmişti herhalde. Mutfak, sevişmek için iyi bir yerdi. Geriye adım attı. Eli, sıcak teni kavramak için kasılmıştı.

Arkasında kimse yoktu. Kulaklarına pompalanan kan durulduğunda, içeriden gelen boğuk iniltileri işitti. İyi, en azından kadın kıvama gelmişti. Kapıdan eğilip baktığında, birbirine sürtünen bacakları gördü.

“Yavrum, geliyorum. Haha! Kendinin... Bilirsin... Daha iyi olmak için istediğin... Haha! Bir şey var mı? Haha!”

Cevap gelmedi. İnlemesi de kesilmişti.

Birazdan uyumasa iyiydi.

Kahveye boş verdi. Zaten kadının şu andaki durumu yüzünden, kahveyi içirebilmesi için gırtlığına boca etmesi gerekirdi. Üstelik bunun işe yarayacağını da hiç sanmıyordu. Uyumadığını umarak geri döndü; ama Aylin, komaya girmiş gibi hareketsizdi. Harun’sa, onun, avına atlamayı bekleyen panter gibi hareketsiz durmasını tercih ederdi, elbette.

O kadar hafif uyuyordu ki, nefes alırken göğüsleri kıpırdamıyordu bile.

Harun, o güzel, kıvranan imgenin parçalandığını görür gibi oldu. “Şansıma tüküreyim,” dedi, gerçekten buna niyetliymiş gibi tükürükler saçarak.

Yine de zevkli olacaktı.

Her anı, onu zevke yaklaştıran her adımı tadarak, sindirerek yaklaştı. Kalbi hızlanıyor, dünyevi sesler çekilirken gelen uğultu, kulaklarına doluyordu. Bedenini yavaşça Aylin’in üzerine bıraktı. Kadının bacakları, elinin altında da gözlerinin karşısında olduğu kadar pürüzsüzdü. Sıcaktı. Gövdesinde, iki yumuşak baskıyı hissetti. Ahmakça sırttı. Eli kadının bacağından kalçalarına, oradan beline kaydı. Beli ve tişörtü sıırıslıkla olmuştı. Biraz daha ilerledi. Biraz daha... Daha...

Avını arayan yılandı o. Dişlerinin arasından tısladı.

Belden yukarıya, sırtın ortalarına gelince, eli, parçalanmış vıcık vıcık etlerin arasından kaydı ve kemiğe hafifçe dokundu. Harun, kendini hızla geri attığında kadını da beraberinde sürükleyerek yere düşürdü. Şimdi, ayağının hemen yanında uzanıyordu ve sırtı bütünüyle görünüyordu.

Boynun hemen altından sırtın ortasına kadar yarılmıştı. Kopmasına az kalmış etler yaranın etrafında sarkıyordu. Tişörtün parçaları kıpkırmızı olmuş, yarayla bütünleşmişti. Tıpkı, salıncak kurulan kocaman ağaçlardaki oyuklar gibiydi. Aylin de tıpkı o ağaçlar gibi ölmüştü ve kurumaya başlayacaktı. Tek fark, o oyuklar kanla dolmaz, yosunla kaplanırdı ve ne kadar dikkatli bakarsan bak, arkada uzanan bir kemiğin beyazlığını göremezdin.

Gözleri kocaman açıldı. Beyni, bu manzarayı hatırlamamak için delirmeye hazır, uyuşmaya başlıyordu.

Bakışlarını bir an koltuğa kaldırılabile, oradaki oyunu da fark ederdi. Hatta oradaki kıpırtıyı bile görürdü, kimbilir.

Kustu; öğürerek kendinden geçene kadar kustu.

Tekmelenerek uyandırıldığında, güneş doğmaya başlamış, çevreyi maviliğe boğmuştu. Havada yoğun kustumuk kokusu vardı. Başka bir koku daha karışmıştı buna; ama ne olduğunu çıkaramıyordu. Uzun süre beklemiş etin kokusu gibiydi. Bir yerden, yemek yiyen bir köpeğin çıkardığı iştahlı sesler geliyordu.

Birden hatırladı.

Yüzünü iyice kusmuğa bulayarak döndü ve kendisini tekmeleyen adama ürkekçe baktı.

Adam? Adam değildi bu!

Eğilmiş, çıkardığı kambur tavana değiyordu. Dizlerini de geriye kırmıştı; dizkapakları, redingotunun eteklerinin arasından fırlamıştı. Pantolonu, redingotu, ayakkabıları, eldivenleri ve elinde tuttuğu şapkası beyazdı. Tek bir leke bile yoktu. Bu şıklığı, kıyafetlerinin bu temizliği bedeninin görünen tek yeri olan yüzüne hiç yansımamıştı: Derisi yoktu. Yüzünü oluşturan kaslar tek tek ayırt edilebiliyordu. Dudakları olmadığından, yüzünde ürkütücü bir gülümseme asılı kalmıştı. Gözlerinin bulunması gereken yerde ufak mağaralar vardı; karanlık ve içine çeken.

Sesi hırıltılı ve kuruydu. Her hecede zorlandığı, kıpırdanmasından belliydi: “Kız için özür dilerim.” Eldivenli eliyle koltuğun arkasını gösterdi.

Rengi koyu yeşile dönmüş, buruşukluktan cinsiyeti belli olmayan başka bir yaratık, bir zamanlar Aylin’in bacağı olduğu belli olan et parçasını kemiriyordu. Onun da saçları ya da gözleri yoktu; kıyafetleri de.

Yemek yiyen bir köpeğin sesleri...

Aylin’in yenmiş cesediyse yaratığın yanında, kanın içinde, tanınmayacak bir durumda yatıyordu. Kasaplarda çengellere asılan dövülmüş öküz etinden farkı yoktu.

“Has...” diye başladı, Harun; ama beyazlı yaratık onu susturdu.

“Çok kıskanç bir karın var. Görünce dayanamadı. Ayrıca tahmin ettiğimiz kadar alçakmışsın. Bizi düş kırıklığına uğratmadığın için teşekkür ederim.”

Karısı...

“Cehennemlik bir adamsın. Karın, senin aşkın yüzünden mezarından kaçtı. Az daha Araf’a düşüyordu. Meleklerden biri onu uyarmaya çalışırken nasıl ağladığını görmeliydin. Çok romantikti.”

Karısı... Bu yeşil, buruşuk, mide bulandırıcı yaratık onun karısıydı. Onun yüzünden böyle olmuştu. Yerden kalkmaya çalıştı. Kasları sertleşmişti, hareket etmekte zorlanıyordu. Oturmayı başardığında, “Cehennemine geri git!” diye hırladı.

Yaratık hafifçe sarsıldı. Gülüyordu sanki.” Bizi cehenneme almıyorlar. Girmek istediğimizden değil. Kıyamete kadar oranın kapıları kapalı. Bak, burada fazla kalamam. Anlarsın, melekler fark ederse kötü olur. Hızlıca anlatacağım: Biz insanlara zarar veremiyoruz; ama Babamız, en nefret ettiklerinden beslenmeyle lanetlendi. O yüzden...”

Delirecekti. Evet, kesinlikle delirecekti.

“Deliremezsin.”

“Delireceğim. Kesinlikle.”

“Mümkün değil.”

Harun, ağzını açtı, sonra hızla kapadı. Ne düşündüğünü bilebiliyordu!

“Neyse. İlk önce karını, Babamız için yemek yapacaktık. Bilirsin, karın asker olamayacak ya da bir evlat veremeyecek kadar güçsüz. Sonra bize seni anlattı; neyi neden yapacağını. Öürsen Araf’a gideceğini biliyor musun? Karın yüzünden...”

Harun, kemiklerinden sesler gelerek, kaslarını sonuna kadar zorlayarak ayağa kalktı. Ağlamak istiyordu. Bu ifrit, ya da her neyse, ona zarar veremeyeceğini söylemişti; ama o zarar verebilirdi. Hırladı.

İfrit, sol eliyle Harun’un gırtlığını yakaladı. “Dediğim gibi... Biz, *insanlara* zarar veremeyiz.” Sol elini hiç gevşetmeden, diğer elini kalbin olması gereken yerdeki içi boş deliğe soktu.

Harun, artık bir isim alamayacak olsa da, beyaz ceketinin yakalarını kaldırdı, şapkasını öne indirdi. Boğaz Köprüsü’nün tam ortasında duruyordu. İki tarafından, daha önce buradan atlayarak ölmüş birkaç ruhun hüznüyle, altlarında uzanan boğaza baktığını görebiliyordu. Yanında, başka bir adam daha duruyordu. O da beyazlar içindeydi. Adamdan hafif bir çürüme kokusu geliyordu. İki ya da üç bin yaşında olabilirdi. Yaşını asla tam olarak söylememişti; ama artık görevini bırakması gerektiğini sürekli tekrarlıyordu.

İfrit de onu bu ustanın yanına çirak olarak vermişti.

“Şu adam atlayacak gibi. Korkuluklara yaklaşıyor. Gidip göster neler öğrendiğini,” dedi hırıldayarak, ustası. Burası sınav yeri.

Nefes alabilseydi, derince iç geçirirdi. “Ben garsonum,” diye mırıldandı onun yerine, ”Babacığım, etinizi nasıl alırdınız? Kanlı, kansız? Zıkkımın dibini yeseniz!”

Yürürken ruhlara baktı. Bunlar, gidemeyenlerdi. Gidip de mezarlarında acı ya da mutluluk bulanlara imrenirlerdi hep. Bir de Araftakiler vardı. Onlar da gidemeyenlere imrenirlerdi. O ise, üç tarafa da imreniyordu.

Ama onlar, o büyük deftere işlenmiş hikâyelere sahiptiler; bu yüzden, hepsine imrenenler de vardı. Onların ruhları asla huzur bulamayacaktı.

Hakan Utku Öztürk

ACEMİ FRP'Cİ DİYALOGLARI

Bu bölümde yer alan diyaloglar sitemizde yer alan "Bal Likörü Salonu" bölümüne, kullanıcılarımız tarafından atılmış, başlarından geçen ilginç, komik, enteresan anılardır.

Acemi oyuncu: Bu tur karşıdaki duvara iki hançerimi biri alta biri üste saplanacak şekilde atıp, sonra koşarak önce ilk, sonra ikinci hançere sıçrayıp bu sırada kılıcımı çekip oradan adamın üstüne atlayıp kılıcımı kafasına geçiriyorum.

Dm: Oldu canım.

A.o.: Abi ben şimdi yarı insan yarı altın ejderhayım di mi?

Dm: Evet.

A.o.: Peki kaç ayarım?

Dm: Efendim?

A.o.: Onu bırak kendimi satsam kaç para ederim?

Dm: ...

A.o. (Deniz elfi): Ben şekil değiştirip köpekbalığı olabiliyorum ya hani.

Dm: Hıhı.

A.o.: O zaman koşa koşa adama atlayıp tam havada şekil değiştirip kafasını koparıyorum, nıhahaha.

Dm: ..?!

A.o.: Al abi karakter kağıdım hazır.

Dm: Tamam

A.o.: Yanlış birşey daha var oraya yazamadım da, karakterin şeyi otuz santim olacak.

Dm: !!!

A.o.: Karakter kağıdım hazır, bak ufak bir hikaye bile yazdım karakterimi tanıtmak için.

Dm: Bakayım. Hmm... Bu hikayede ufak bir goblin ordusunu tek başına bir mağaraya kadar kovalayıp, orada hepsini yokettiğin yazıyor.

A.o.: Nasıl ama, iyi olmuş mu?

Dm: Bir tek şey söyleyeceğim.

A.o.: Eveet?

Dm: Sen level 1'sin.

A.o.: Sana dungeon master mı diyeceğiz şimdi?

Dm: E evet.

A.o.: Naber lan dungeon dümbüğü, hehehe dümbük master.

Dm: Hani sende Aracnamun'un* asası vardı ya.

A.o.: Eee...

Dm: Artık yok.

A.o.: ..?! Abi gözünü seviyim.

***Aracnamun:** Oyunumdaki efsanevi bir büyücü.

Dm: Evet beyler göreviniz bu goblinleri bulup hepsini yoketmek. Şehirdeki muhafızların söylediğine göre goblinlerin ini buradan üç günlük uzaklıkta.

A.o.: Her günü tek tek oynayacağız değil mi?

Dm: Tabii ki.

A.o.: Öyle çok uzun sürer yaa atlayalım o kısımları. Hadi işte şehirden çıktık, üç gün yürüdük, goblin inini bulduk, goblinlerle savaşıyoruz. Zarlar nerde?

Dm: Höyt, yavaş, n'oluyo?

Bir arkadaşın ilk thief karakteri oynatması:

Dm: İstedğin altın kolye karşındaki tezgahda duruyor.

Thief: Tezgahtar n'apıyor?

Dm: Arkası sana dönük bir şekilde birisiyle konuşuyor.

Thief: Sessizce tezgaha yaklaşıyorum.

(Dm zarları hazırlar, büyük ihtimalle birisi thiefi görecektir ve arbede çıkacaktır.)

Thief: Adam beni farkettiler mi?

Dm: Konuşmaya devam ediyor, farketmemiş gibi.

Thief: Elimi önüme uzatıyorum.

(Gerginlik artar.)

Dm: Sonra...

Thief: Sonra da adamın omzuna dokunup şöyle diyorum, "Bakar mısınız, bu kolye kaç para acaba?"

Herkes: ?!...

Acemilikten gelen masum bir oyun.

Thief: Usta şöyle bir masterwork kılıç istiyorum, parası neyse veririm.

Demirci: Ben yeni başladım bu mesleğe, yapamam onu.

Fighter: Ben de bir tam levha zırh istiyordum ama...

Demirci: Yok arkadaşım yapamam, acemiym daha.

Thief: Arbalest olsa, onu yapamaz mısın?

Demirci: Yapamam, özür.

Thief: Eeh yeter be, çekiyorum kılıçlarımı...

(Ortalık karışır)

Dm: N'oluyo? İnsiyatif atın, zarlar nerde?

Thief: ...Sonra kılıçları adama uzatıp, "Bunları bileyleyebilir misin abi?" diyorum.

Dm: ...

Yazan: Setsuna

Grup oldukları yerde dağlarda çok ogre olduğunu biliyor.

DM: Evet ogreyi yendiniz ama grubunuz çok yorgun durumda ne yapıyorsunuz?
Hırsızımız hariç herkes: Bir köşeye çekilip dinleniyoruz, işte rahip iyileştiriyor falan filan derken...

Hırsız: Abi ben dağlarda mağara araştırıyorum.

Dm: Hmm peki buldun bir tane ama içerisi çok karanlık hiç bir şey gözükmüyor.

Hırsız: Giriyorum.

Dm: Çok berbat bir koku geliyor burnuna.

Hırsız: Tuvalete mi geldik ya, neyse ilerliyorum ben hala.

Dm:

Dm: Bir anda büyük bir şeye çarptın. Kafanı kaldırıp baktığında bir ogrenin dibinde sana baktığını görüyorsun. Napıyorsun?

Hırsız: Ne? Hı.. şey. ben bilmem.

Dm: Seni tuttu kaldırdı havaya şu an kafalarınız aynı hizada ve sana pis pis sırtıyor napıyorsun?

Hırsız: Kafa atıyorum abi.

Dm: ... Pardon? Ogreye mi?

Hırsız: Evet abi.

Dm: Attın senin kafan acıdı. Ogre de sana kafa atıyor. (zarlar atılır), 5 hp kaldı napıyorsun?

Hırsız: Abi DC:10 olan zehirli yüzüğümü batırıyorum (ayyaş öldüren diyorduk biz o yüzüğe)

Dm: Bir şey olmadı abi ogreye.

Bu arada diğer oyuncular: BAĞIR OLUM BAĞIR YARDIMA GELELİM BAĞIR BE.

Dm: Bak bi daha soruyorum napıyorsun???

Hırsız: Ben şey bilmiyorum abi ne yapayım yani ıı eeee hmmm..

Dm: Seni duvara çalıyor artık ogre. Ve (zar atılır) hmm pekmezin aktı kardeş ya...

Yazan: Tharivol

Oyuncu: "Şu silahı bir deneyebilir miyim? Arkadaki atış alanı hala duruyor mu?"

GM: "Elbette duruyor. Deneyebilirsin, ama biliyorsun, cephane biraz pahalı. Eğer parasını ödersen, deneme atışlarını yapabilirsin."

Oyuncu: "Eee, kalsın o zaman deneme atışı. Bana bir de bıçak ver, senden olacak ama..."
GM: "Tamam, öyle olsun" Abi eleman yanındaki sehpa da duran tabaktaki meyve bıçağını aldı, böyle temizledi peçeteyle sana uzattı. "Al bakalım." Yaz abi, meyve bıçağı 1d4-1 :)

Yazan: Occultsearcher

Dm: (Dungeonda) Odaya girdiğiniz zaman burnunuza çok keskin bir gazyağı kokusu geldi. Çevrenizdeki duvarlar tahmini olarak 3 kat varille kaplı, buna rağmen oda son derece geniş bir tarafta. Varillerin önünde 3 tane sandık var..

Playerlar: Sandıklara bakıyoruz..

Thief: Önce ben tuzaklara bakacağım.. Yalnız bir meşale yakın, göremiyorum..

Playerlar: Yakıp verdik bir tane eline..

Dm: Ok baktın (Zar atılır). Tuzak yok (Sandıkların içindekileri anlatır)..

Dm: Meşale yakılınca yerin yağla kaplı olduğunu gördünüz..

Thief: Meşaleyi söndürecekim..

Dm: Tam sen söndürmeye çalışırken yakındaki bir koridordan ayak sesleri geldi..

Thief: Ben dinliyorum..

Dm: (zar tutar) Tahminince bunlar zırhlı bir devriye birliği, 5-6 kişi kadarlar konuşmaları arasından nöbetçi ve kayıp kelimelerini net duyabildin..

Thief: (Arkadaşlarına anlatır)

Playerlar: Meşaleyi söndür çabuk..

Dm: O sırada seslerin yaklaşmakta olduğunu fark ettiniz..

Playerlar: (Fısıltıyla) Söndür şunu bee!!

Thief: (Çevreme bakıyorum, fiçilerde ne var abi?)

Dm: (Siyah bir sıvı var, sandıkların yanında birde küçük kova dikkatini çekti..)

Playerlar: (Fısıltıyla hep bir ağızdan) Hadi beeee!!!

Thief: (Tamam abi, soktum meşaleyi FIÇIYA, söndümü?)

Dm: Söndü söndü, anten seni.

Player1: (Elf) Yav yola tuzak kuralım..

Player2: İyi fikir.

Player3: Nasıl kuracağız tuzağı?

Player1: (Elf) Ne bileyim yola ağaç filan deviririz..

Player2: Olm ağacı görünce kıllanırlar..

Player3: Hem atla üzerinden atlayıp geçerler..

Player1: (Elf) Bizde bir hayvan yaralarız, sanki ağaç üstüne düşmüş gibi gösteririz.. Eşek değiller ya durup hayvanı kurtarırlar herhalde..

Player2: Olabilir bak bu. Kaza gibi görünür..

Player3: Hakikaten..

Player1: (Elf) (Dm'in bakışları dikkatini çeker) (Abi ne oldu? Ne öyle kötü kötü bakıyorsun?)

Yazan: Siatias

Bizimde bir oyunda drowlar ilginç bir ritüel için hazırlık yapıyorlar. Biz de işe yaramak için çıldırıyoruz. Bir büyücüye gittik ve sorduk

Ben: Affedersiniz bu ritüel ne zaman olur acaba?

DM: Büyücü saatine bakıyor ve 2 saat sonra...

Biz: ??? Saat ???

Dm yarım saat dile düşer.

Yazan: Sylvius