

FRPWORLD

Rol Yapma Oyunlari Dergisi

Aralik 2006 / Sayi 4

Ozanlar ve Hikayeleri

Mitoloji

Yücelmisler Dünyası

Warhammer Fantasy Battles

Savaşçı Özgeçmiş Yarışması Birincisi

BLACK LIGHTNING RPG SISTEMI

Özgün Hikayeler

Karanlıklar Dünyası

the World
of Darkness

Armed Fantasy Roleplaying Game

DERGİ ÇALIŞMA GRUBU

Genel Koordinatör: Eldarin

FRPWorld Grubu Adına Editör: Eldarin

SAÜ FRP Kulübü Adına Editör: Renht

Kapak Resmi: Murat Cengiz

Yazarlar:

- *BlackRazor
- *Burock
- *Daeya
- *Eldarin
- *Erenozy
- *Firble
- *Gorath
- *Kilerik
- *Renht
- *Sensei
- *Siliterin
- *Yener

İNDEKS

Ozanlar ve Hikâyeleri
---Diyar Kahramanları – Galadlirim
---Diyarın Ozanlarından
---Halk Ozanı Köroğlu

Mitoloji
---İskandinav Mitolojisi

Karanlıklar Dünyası
---Yenidoğanların Gecesi
---Saf Öfke

Yücelmişler Dünyası
---Kısım IV: Exalted Karakter Yaratma Kılavuzu 2

Warhammer Fantasy Battles

Black Lightning RPG Sistemi

Özgün Hikâyeler

---Khard

---Rozal Asası

---Zihin Yüzücüler

Tanıtımlar

---Sislerin Vampiri

---Imperium Oyun Kulübü

Editörden;

Herkeşe Merhaba,

FRPWorld Grubu olarak başlattığımız Frpworld Dergisi serisine bu ay 4. sayımızı yayınlayarak devam ediyoruz.

Geçen ay size Sakarya Üniversitesi FRP Kulübü'nün dergimize, kendi kadrolarını oluşturarak destekleyecekleri haberini vermiştik. Bu sayımızda Sakarya Üniversitesi FRP Kulübünün yazılarına da yer vereceğiz. Yanı sıra İstanbul Ticaret Üniversitesi Bilimkurgu Kulübü'nden de bir yazı aldık ve bu yazıyı da dergimizde bulabilirsiniz.

Yanı sıra İstanbul Teknik Üniversitesi FRP Kulübü'nden de bu ay tam destek aldık ve önümüzdeki aylarda İTÜ'lü arkadaşlarımızda yazıları ile dergimizde yer alacaklar.

Her sayıda gelişen ve genişleyen destekçi kitlesiyle birlikte yolumuza devam etmek bana gerçekten büyük onur veriyor. Bunun için yazar ve tasarımcı arkadaşlarıma sonsuz şükranlarımı sunuyorum.

Son olarak, umarım dergimizi daha ileri noktalarda da göreceğiz. Biz bunu ümit ediyor ve bunun için çabalıyoruz. Siz okurlara da ilginiz için ayrıca teşekkür ediyoruz,

Herkeşe iyi eğlenceler...

Hakan Arslan

Bu aykî sayımızda sizlere İskandinav mitolojisini sunuyorum. İlgilendiğimiz frp ile İskandinav mitolojisi... Emin olun bir çok ortak yön bulacaksınız. Ufak bir giriş ve birkaç tanımlama ile birlikte, bir sonraki sayıda İsknadinov mitolojisi ile ilgili farklı yazılarla sizlere iyi okumalar diliyorum.

Tolkien'in ırkları

Mitolojide yolculuk

İskandinav toplumlarının (İsveç, Danimarka, Norveç ve İzlanda) ortak mitlerinden oluşur. Germen Avrupa'sında şekillendiği için germen mitolojisi adını da almaktadır, oysa içindeki mitolojik elementler İskandinav bölgelerinde asırlar önce var olmuştur. Bilinen pek çok inanç sistemlerinin aksine, iyi ve kötü, cennet ve cehennem gibi karşıtlıkların bulunmadığı; kaotik ve pragmatik mitolojidir.

İnsanlar günah ve sevaplarına göre değil, ne kadar iyi savaşçı olduklarına, savaşta ne kadar işe yarayacaklarına göre sınıflandırılırlar. Savaşta ölenler ve denizde boğulanlar cennete değil, mahşer gününde yapılacak büyük savaşa hazırlanmak için valhalla'ya giderler. Bunun dışındaki herkes iyi kötü bakılmaksızın, sonsuz karanlık ve soğğun hüküm sürdüğü Niflheim'a gider.

Tolkien'in Orta Dünya ve efsanelerini yaratırken üç ana kaynaktan yararlandığı söylenebilir: Bir dilbilimci olarak yıllarca yaptığı çalışmalara ek bağlamında yeni diller ve bunları konuşan farklı halklar yaratma düşüncesi, torununu eğlendirmek için anlattığı masalsı öyküler ve çalışmaları sırasında bir hayli haşır neşir olduğu değişik kültürlerin mitolojileri. Tolkien, Orta Dünya'nın kıtalar henüz bugünkü şeklini almadan, büyü yok olmadan, elfler dünyayı terk etmeden çok önce var olmuş bir dünya olduğunu söyler, yani Orta Dünya mitolojisi, bilinen mitlerden daha önceki çağlara dair bir öyküdür. Dolayısıyla, Orta Dünya tarihi ile bildiğimiz dünya mitolojileri arasında bulunabilecek benzerliklerin esas sebebi, bilinen tüm efsanelerin kökeninde bu çok eski dünya ve tarihin olduğunu varsaymasıdır.

Çoktanrılı sistemler arasındaki benzerlik, Yunan ve Roma mitolojileri ile Orta Dünya arasında kurulabilecek en önemli paralellik olarak karşımıza çıkıyor. Orta Dünya Tanrıları sayılan Valar, dişi ve erkeklerden oluşan, her biri kendi etki alanına sahip ve kendi aralarındaki ilişkilerle dünyadaki olaylara yön veren Olympos tanrıları benzeri bir grup. Yüzüklerin Efendisi'nde Aragorn'un kısaca değindiği, Silmarillion'da ayrıntılı bir şekilde bahsedilen elf Luthien ile insan Beren'in hüznünlü aşk hikâyesi, Yunan kökenli Orpheus efsanesini andırıyor. Bu efsaneye göre, Orpheus karısı nymphea (su perisi) Eurydike'yi kurtarmak için yeraltı dünyasına iner, ancak yeraltını terk etmeden önce karısına bakması yasaktır. Orpheus dayanamaz ve bakar, bu yüzden Eurydike sonsuza dek lanetlenir.



Tolkien'in yararlandığı bir diğer kaynak da İskandinav mitolojisi... Orta Dünya (Middle Earth) adı, İskandinav mitolojisindeki dokuz dünyadan insanlara ait olan Midgard'dan esinlenilerek yaratılmış. Cüceleri yaratan Äule, demirciler tanrısı balta kullanan Thor'la önemli benzerlikler taşıyor. Tolkien'in kullandığı çoğu cüce adı ve bunların yanında Gandalf da İskandinav mitolojisi kökenli. Ayrıca Gandalf'ın tanrı Odin ile kimi benzerlikler taşıdığı görülüyor. Odin de Gandalf gibi uzun sakallı, asa taşıyan yaşlı bir adam olarak anlatılır. Runik alfabeyi insanlara hediye eden kişi, Orta Dünya'da Gandalf, İskandinav mitolojisinde ise Odin'dir. Her ikisi de sıradan insanların anlayamadığı görevler uğruna tek başlarına seyahat ederler. Gandalf'ın atı Shadowfax Orta Dünya'nın en hızlı atıdır, Odin'in sekiz bacaklı atı Sleipnir gibi. Ancak Odin, İskandinav mitolojisinin en üstün tanrısıyken, Gandalf kendisinden üstün güçlerin emirlerine uyar. Ayrıca Odin Gandalf'a göre daha zalimdir ve kişisel hırslara sahiptir.

Tolkien'in eserlerinde, çok iyi bildiği Anglo-Sakson efsanelerinden izler bulmak da mümkün. Savaşlar, silahlar, giyim kuşam, mimari, Kral Arthur efsanelerini andırıyor. Arthur efsanesinin ünlü kılıcı Excalibur'un

olağanüstü güçlere sahip olması gibi, Frodo'nun Sting'i ve Aragorn'un Anduril'i de sıradan silahlar değil. Aynı zamanda, bu özel kılıçların kendilerini kullanacak kişi tarafından hak edilmeleri gerekiyor. Aragorn'un athelas yaprağı kullanarak yaralıları çok hızlı iyileştirme yeteneği gibi, Kral Arthur da tanrı vergisi bir iyileştirme gücüne sahipti. Büyücü Gandalf'ın da bu efsanede adı geçen büyücü Merlin ile benzerlikler taşıdığı söylenebilir.

Eski İngilizce ile yazılmış Anglo-Sakson destanı Beowulf, yüzük taşıyıcısı Frodo'nun adının kaynağı... Burada Frodo, bir İskandinav kralının adı olarak geçiyor. Frodo'nun anlamı ise "Yüzük Taşıyıcısı" için oldukça önemli: Bilge kişi... Karanlık efendi Sauron'un ülkesi Mordor, eski İngilizce'de ölümcül günah yada cinayet anlamına gelen morthor sözcüğünden geliyor.

Orta Dünya'da yaşayan halklar, temelde Tolkien'in yarattığı dilleri konuşan ırklar kurgulaması sonucu ortaya çıktı. Tüm mitolojilerden izler taşıyan bu ırklar, Tolkien tarafından Orta Dünya tarihine uyarlanarak, bu dünya içindeki formlarını buldular.

£#8220;Gelin de öğrenin Canlı Yaratıklar irfanını! Önce ilk dördünü sayın, yani hür halkları: Hepsinin en yaşlısı, elf çocukları; cüceler hep kızar, karanlıktır evleri; topraktan doğma entler, dağlar kadar ihtiyar; atlara hükmedenler, ölümlü insanlar£#8230;" (İki Kule, s.72)

Tolkien'in yazdığı Orta Dünya tarihine göre ilk yaratılan ırk elfler... Onları ikinci yaratılanlardan, yani insanlardan, ayıran en önemli özellikleri kendilerine özgü ölümsüzlükleri... Tolkien'in elfleri hastalık ve yaşlanma sonucu ölmüyorlar, ancak savaşta, ateş veya kılıçla yada derin bir umutsuzluk yüzünden hayatlarını kaybediyorlar. Bazıları da Batı Denizinin ötesindeki Ölümsüz Topraklara göçüp Orta Dünya'yı terk ediyor. Efsaneler ve masallarda kullanılan ufak elflerin aksine Tolkien elfleri insan boyutundalar. Bunun sebebi ise Tolkien'in elfleri yaratırken onları muzip ve şakacı ufak periler olarak değil, insanlardan çok daha gelişmiş, üstün güzellikte ve bilgelikte bir halk olarak anlatması.

Tolkien elfleri ve cüceleri birbirlerini pek sevmeyen halklar olarak anlatıyor. İki ırk arasındaki düşmanlığın bir benzerine İskandinav

mitolojisi de rastlıyoruz: Kuzey efsanelerinde de cüceler, ışıgın ve havanın yaratıkları olan elfleri kıskanıyorlar. Tolkien'in cücelerinin, elflerden ve insanlardan farkları Tanrı İlûvatar tarafından değil, demirci Aulë tarafından yaratılmış olmaları. Orta Dünya'da cüceler, Aulë gibi demircilikte ve taş işçiliğinde usta, kısa boylu, fakat dayanıklı ve cesur savaşçılar.

Yüzükler Efendisi'nde karşılaştığımız çok ilginç bir halk da Entler. Bu halk, boyu dört buçuk metreyi bulan dev ağaç adamlardan oluşuyor. Ent sözcüğünün kökünde ve Eski İngilizce'de dev anlamına gelen enta sözcüğü olduğu söylenebilir. Yürüyen ve savaşan ağaçlardan oluşan bir orman daha önce de Shakespeare tarafından Macbeth'de kullanılmıştı. Fakat bu, ağaç kılığına girmiş askerlerden oluşan sahte bir ormandı. Tolkien belki de bu yürüyen orman fikrinin gerçek olması gerektiğini düşündüğünden entlerin öyküsünü anlattı. Yüzüklerin Efendisi'nde önemli rol oynayan hobbitler kovuklarda yaşayan, barışçı, neşeli ve sürekli aç dolaşan bir halk.

Tüm iyi halkların ortak düşmanları orklar/goblinler ve troller ise Orta Dünya'nın kötülüğe hizmet eden ırkları. Tolkien, orkların Melkor'un zindanlarında tutsak ettiği ve sonsuz işkencelerle özlerini bozarak hizmetine aldığı Elfler olduğu söylüyor. Melkor'un işkenceleriyle kararın yürekleri yüzünden efendilerinin emirlerini isteksizce, korkuya dayanan bir bağıllıkla yerine getiriyorlar. Tolkien'in orkları/goblinleri İskandinav efsanelerinin büyüyle yaratılan kötücül canavarlarına benziyorlar.

Elfler

İskandinav ve Kelt mitolojileri kaynaklı periler... "Alfar" sözcüğü günümüzdeki Elf kavramına benzer yaratıkların bilinen en eski karşılığı. Alfar'ın tanrısal varlıklarla ilişkisi vardır. Tanrı Frey tarafından yönetilen Alfheim'de (Cennet) yaşar ve tanrıların emrinde hareket ederler. İskandinav Elfleri, yüce ruhlu ve ahlaklıdır. Kelt masallarında aynı tür

karşımıza Elf yada peri olarak çıkıyor. Ölümlülerle ilişkileri, binlerce Kelt masalının konusunu oluşturuyor. Hristiyanlık sonrası inanışlar Elfleri şeytani yaratıklar gibi görüp, iblisler ve Trollerle karıştırmıştı. Elflore rastlanan en çarpıcı yerlerden biri de Shakespeare'in eserleri: Bir Yaz Gecesi Rüyası'nda periler kralı Oberon, periler kraliçesi Titania, Puck, Pearlbosom, Cobweb, Moth ve Mustardseed, Elflore benzer yaratıklar. Grimm masallarında da Elfler, muhtaçlara yardım eden yabanası boyutunda ruhlardır.

Cüceler (Dwarfs)

Kökenini eski efsaneler ve peri masallarından alan bir tür. Kuzey efsanelerinde geçen "Alfar" aslında dört ana cüce grubundan biri. Kelt mitolojisinde Elfler, ışığın ve havanın yaratıkları, cücelerse karanlık ve yeryüzüne ait yaratıklardır. Genelde mucit ve zanaatkâr bir halk olarak anılırlar. Madenlerde çalışırlar ve paragözdürler. Kısa boylarına rağmen yapıları sağlam ve güçlüdür. Öne çıkan bir diğer özellikleri de savaşırlıklarıdır. Cüce figürü Volsunga ve Nibelungen destanlarına dayanır. En ünlü cüce Nibelungen Hazinesi'ni koruyan Alberich yada Andvari'dir. Madame d'Aulnoy tarafından yazılan "Sarı Cüce", ilk cüce masallarındandır. Kötülüğe eğilimli cüce karakteri Alman romantikleri tarafından da kullanılır, Grimm Kardeşler de popüler masallarında kötücül cüceler anlatırlar. Masallardaki cücelerin en ünlüleri ise, kötülükle ilgisi olmayan, Pamuk Prenses'in sadık ve yardımsever Yedi Cüceleridir.

Goblinler

Kötücül ruhlar ve zararlı yaratıklar... Sözcük, halk masallarında 14. yüzyılda kullanılmaya başladı. Goblin'in kökeni Yunanca "kobalos"tur. Aynı sözcük Almanca'da da "kobold" olarak yer alır. Halk masallarında Goblinler özellikle çocuklara eziyet eden kötü kalpli yaratıklardır. Guliyabani, cin ve canavar şekillerinde anlatılırlar. Günümüzde fantezi

türündeki Goblin kullanımı, pek çok ırk gibi Tolkien'in anlattığı Goblin/Ork ırkı kökenlidir. Goblinlere Tolkien tarafından verilen bir diğer isim de "ork"tur.

Trolller

İskandinav mitolojisi kökenli canavarlar... Antikçağ efsanelerinde söz edilen devlerle, büyüklük, kötü yaratılış ve insan eti yeme merakları gibi yönlerden benzerlik gösterirler. Genelde dağlarda ve soğuk iklimlerde yaşarlar, gün ışığına maruz kaldıklarında taşa dönüşürler. Tolkien'in Hobbit'inde de böyle bir taşlaşma hikâyesi anlatılır. Edebiyatta diğer ünlü Troller, Henrik Ibsen'in Peer Gynt (1867) ve T.H. White'in "Troll" adlı eserlerinde karşımıza çıkıyor. Kötü yaratılışlı Troll kavramının aksine sevimli Trol anlatımları da var. Örneğin, Tad Williams'ın Hobbite benzeyen Trolleri ve Terry Pratchett'in Diskdünyası'ndaki komik karakterler...



Tanrılar Krallığında Kim Kimdir, Nedir?

AEGİR: İsminin anlamı genellikle suyla bağdaştırılmıştır. Diğer isimleri HLER ve GYMİR (Kör eden). Aegir deniz kıyısının veya okyanusun tanrısıydı. Kızdığında fırtınalar yaratırdı. Aegir tanrılar için bira mayalardı. Her kış tanrılar Aegir'in evinde bira içerlerdi ve o misafirperverliğiyle ünlüydü.

Evinde ışık sağlamak için ateş yakmak yerine yere altın koyarlardı. Bu yüzden altına "Aegir'in ateşi" denir.

BALDER: Aesirlerden biridir ve isminin anlamı "muzaffer"dir. Aynı zamanda Gözyaşı Tanrısı olarak da çağrılan Balder, Odin ve Frigg'in oğluydu ve çok yakışıklı ve adil bir tanrıydı.

BİL: Kaderi dokuyan tanrıcadır.

BRAGİ: Şiir tanrısıdır. Odin ve dev Gunlod'un oğludur. Odin'in baş şairiydi ve çok adıldı. Idun'la evliydi ve dilinin üzerine kazınmış rünler vardı.

BURİ: İlk tanrı. Inek Audhumla kendini büyük buz parçalarını yalayarak besledi. Gün be gün yaladıkça tanrı buzdan çıktı. Buri Bor'un babasıydı.

DELLİNG: Şafak tanrısı olarak kabul edilir ve isminin anlamı "parlayan" dır. Nott'un (Gece) üçüncü kocasıydı. Dağ (Gün) adında bir oğulları vardı.

EİR: Sağlık tanrıçası ve en iyi doktordu. Sanatını Eski İskandinavya'da doktor olan kadınlara öğretti.

FORSETİ: Adalet tanrısı. Balder ve NANNA'nın oğlu. İsminin anlamı "yöneten"dir. Evi Glidnir (Parıldama)'dır .

Frey: Barış, refah ve verimlilik tanrısı. Freyja'nın kardeşi. Eski bir efsaneye göre Danimarka kralının reenkarnasyonudur.

FREJYA: (FREYA). Güzellik ve aşk tanrıçası. Çok güzel mavi gözlü bir genç kadın olarak tasvir edilmiştir. Frey'in kız kardeşi ve ileri de Odin'in karısı olacak Freyja savaşta ölen kahramanların yarısını Asgard'daki kendi sarayı olan Folkvang'a götürmek için toplar. Bir çok hikayesi devlerin onu kaçırma teşebbüsleriyle doludur. Alman mitolojisindeki tanrıça Frigg'le eşdeğerdir. Ve Cuma günü Friday (Freyja's day) onun adından gelir.

FRİGG: En yüce tanrıça olan Frigg Odin'in esas eşidir ve gök

tanrıçasıdır. Yunanlı Hera ve Romalı Juno gibi evlilikleri de yönetir. Çok sessiz ve sakın olarak resmedilmiştir.

GEFJON: Bakire tanrıça. Aynı anda Aesir ve Vanir'in bir üyesi. Ölen bütün bakireler ona giderler. Aynı zamanda verimlilik tanrıçasıdır. İsminin anlamı "Verici"dir.

GULLVEIG: Vanir tanrıçası. Aesir'in onu öldürme çabaları dünyadaki ilk savaşın çıkmasına yol açtı ve bu savaş Vanir kazandı

HEIMDALL: Şafak tanrısı ve gökkuşağı köprüsü Bifrost'un nöbetçisidir. Kilometrelerce ilerdeki dünyada rüzgarla dalgalanan çimenlerin sesini duyabilecek bir duyu gücüne sahiptir.

HEL: Ölüm tanrıçasıdır Loki'nin çirkin kızı. Alt dünya (cehennem) Niflheim'in sıcaklığına ve karanlığına hükmeder. Vücudunun yarısı mavi yarısı siyahtır.

HERMOD: Tanrıların habercisi. Balderin ölümünden sonra Hel'in diyarına giderek Balder'in geri dönmesi için Hel'i ikna etmeye çalıştı.

HOD: Odin'in oğlu. Loki tarafından Balder'i öldürmek için kandırılan kör kış tanrısıdır. İsminin anlamı "savaş"tır.

HOENIR: Aesir ve Vanir arasındaki savaştan sonra Vanir'e rehine olarak yollandı. İlk insanlara duyguyu veren tanrıdır.

İDUN: Bragi'nin karısı olan tanrıçadır. Tanrıları sonsuza dek genç tutacak olan elmaların koruyucusudur. Fırtına devi TJASSE onu kaçıtır ve Loki onu öldürüp İdun'u geri alana kadar tanrılar yaşlanırlar. Gençlik tanrıçasıdır. İsminin anlamı "gençleştiren kişi"dir.

JORD(FJORGYN): Toprak tanrıçasıdır. Annesi Nott (Gece) ve babası Annar'dır. Thor ve Frigg'in annesidir.



LODUR: İlk insanlara konuşma kabiliyetini ve görünümünü veren tanrıdır.

LOFN: İhtiraslı aşklarla ilgilenen tanrıçadır. Odin ve Frigg'den evlenmeleri yasak olan çiftlere bile bunu yapabilme izni almıştır.

LOKİ: İskandinav mitinde Loki kıskançlık ve tüm kavgaların ruhudur. Bir devin oğludur fakat tanrılarla beraber Asgard'da yaşar.

MİMİR: Bilge bir kişi ve Bolthor'un oğlu. Bazı efsanelerde bir tanrı ve bazılarında bir dev. Vanir'e rehine olarak yollanmıştır. Vanir bunu görünce çıldırır ve onun kafasını keserler. Odin onun kafasını saklar ve bilgeliğe ihtiyaç duyduğunda danışabilmek için Mimir'in kuyusunun yakınlarına koyar.

MODİ: Thor'un oğlu. Ragnarok'ta sağ kalacaklardan biri. İsminin anlamı "cesaret"tir.

NANNA: Ay tanrıçası. Balder'in karısı ve Forseti'nin annesi. Balder'in ölümünden sonra kalp krizinden öldü ve Balder'le birlikte yakıldı.

NJORÐ: Deniz ve rüzgarın tanrısı. Frey ve Freya'nın babası.

Odin (Woden ya da Wotan):
Tanrıların babası; ışıldayan şehir Asgard'dan yeryüzünü ve cenneti yönetir; kutsal bilgelik çeşmesinden içebilmek için bir gözünü feda etmiştir; habercileri Valkyry'ler ölü savaşçıların ruhlarını Valhalla'ya taşırlar. İngilizce'deki "çarşamba (Wednesday) günü" Woden isminden gelir.



Ragnarok: İskandinav mitolojisinde, yeryüzü tanrılarının yok edildiği savaş. Yeni bir dünya bu savaştan sonra yaratılır. Wagner'in Die Gotterdammerung operası bu mitoloji üzerine dayanır.

Thor: Şimşek tanrısı. Çekici Mjollnir'in fırlatıldığında geri dönmesi gibi olağanüstü güçleri vardır. Thor'un baş düşmanı kötülüğün sembolü olan yılan Jormungand'dır. Yılanı öldürmeyi başaramayan tanrı, dünyanın sonu olan Ragnarok'ta herkesle dövüşmeye ve önüne çıkanı öldürmeye mahkûm olur. İngilizce'deki "perşembe (Thursday) günü" onun adından gelir.

Tyr: Vikinglerin savaş tanrısı, kurt Fenris'le mücadelesi sırasında bir elini kaybetmiştir. İngilizce'deki "salı (Tuesday) günü" Tyr'dan gelir.

Ymir: İskandinav mitolojisinde yaratılan ilk mahlûkattır. Hyperborea tanrılarında daha çok Aesgard'lının tapındığı bir tanrıdır.

DİYARIN OZANLARINDAN

Kısa bir not: Tüm şiir severlere selamlar. Bu bölüm diyarımızda şiir yazan onlarca ozanımızın yazdıklarından derlenen bir bölüm... Genel olarak alınan şiirler serbest kürsümüzün ozan birliğine dayansa da bazen başka bölümlerden de şiirler alabileceğiz. Uzun uzun düşündükten sonra olası bir tepki hakkında fikrimizi burada belirtmeye karar verdik. Biz Frpworld ün şiir yazan üyeleri kendimize ozan diyoruz. Zaman zaman sitemizdeki bazı arkadaşlarımız bunun kendimizi Orhan Veli, Nazım Hikmet, Mehmet Akif Ersoy gibi üstad şairlerle bir tutmak anlamına gelebileceğini söyleyerek bizi uyardılar. Bunu biz de düşündük. Ne kadar bazen hepimizin çok hoşuna giden şiirler yaratabilsek de büyük üstadların çok gerisinde olduğumuzu kabul ediyoruz. Ama bir süre tartıştıktan sonra ozanlığın aslında belli bir noktada başlayan ünvandan çok girdikten hemen sonra artık içinde yer aldığınız bir yola benzediğini düşündük. Bu açıdan bize göre şiir yazan bundan zevk alan herkes ozandır. Elbette bu yolda daha ilerde olanlar vardır. Ama bu büyük üstadlarımızın bizle aynı ünvanı taşıması onların büyüklüğünü bizce azaltmaz aksine artırır. Çoğumuz sadece ozan değiliz. Başka işlerimiz, hedeflerimiz, bu dünyada başka alanlarda yapmak istediklerimiz var. Ama tüm bunların yanında hepimiz şiir yazmaya ve bu konuda kendimizi geliştirmeye kararlıyız. Bu işi bu şekilde yaparak nereye kadar gidebiliriz? Bir fikrimiz yok. Yine de durmayacağız.

FRPWORLD OZANLARI ADINA OZAN FİRBLE

4. SAYI NOTU: Bu sayıda üç yeni diyar ozanını selamlamak istiyorum. Ozan Rhonin, Ozan Buzdağlarınınleydisi ve Ozan Elessar... Üç yeni ozanımız ozan birliğimize çok güzel şiirlerle katıldılar. Ozan Artemis'i ve Ozan Edmond'u zaten tanıyorsunuz. Şiirleri sizinle paylaşmak istedim. Bu bölümü yaratan burada şiiri olan ya da olmayan tüm ozanlara teşekkür ederim.

Ağlayan Küçük Çocuk

Acının bittiği yere kadar götürmüştü düşlerini
Sonrasında ihtiyacı olmayacağını düşünürdü
Kazanmak için gençti 'O'nu ama kaybetmek zordu
Gözyaşlarıyla ıslanmaktan ruhu üşürdü

Gözleri özlemde ama özlem, gözleri saklardı
Sözleri nefretiydi ama nefret, sözleri yutardı
Dudakları baldı ama zehir, dudaktan akardı
Ruhunu bile satardı, bir ruhu olsaydı.

Acının bittiği yere kadar götürmüştü düşlerini. Eğer hiç acısı olmasa, düşlerine de ihtiyacı olmayacağını zannederdi. Ah, o sürekli düş görürdü bu yüzden. Sevmek için bile gençti ama kalbini bir kere vermişti birine. Kalbiyle birlikte ruhunu da vermemesi gerektiğini bilmiyordu. Evet çok gençti, ama kalbini verdiği kişiyi giderken görmek zordu. Bir başkasının eline geçtiğinde eli, dudakları buluştuğunda, gözlerini senden kaçırdığında.. Onu kaybetmek zordu. Bu yüzden ağladı..

Kendine uzaktan da olsa bakan gözlerini özlüyordu şimdi. O gözler belki ona bir daha asla bakmayacaktı. Çünkü biliyordu ki ona bakarsa umut verir ve umut en büyük yokedicidir. O yüzden nefretini haykırmak istedi ama nefreti, sözlerini yutardı. Dudaklarını öpmek istedi, öperdi ama zehir, o dudaklardan akardı.. Şimdi kaybolmuş bir şekilde oturuyor, neden hep ağlıyor? Sokağın

ortasında, yapayalnız kalmış, hastalanmış. Tek ihtiyacı gözlerine bakabilmektir. Tek ihtiyacı bir parça umut... Ruhunu bile satardı, hala bir ruhu olsaydı...

Acının bittiği yere kadar götürmüştü düşlerini
Sonrasında ihtiyacı olmayacağını düşünürdü...

Ozan Artemis Entreri

Gecelerim geçiyor sessiz
Nasıl yaşarım ben sensiz
Ağlıyorum çaresiz
Yuvasız kuşlar misali

Ölüm bir yolsa eğer bana
Kurtuluşa acı bana
Sevmişsem ben oysa
Ben ölümü neyleyim!!!

Acılar elbet diniyor
Günler elbet geçiyor
Bu gönül hala seni seviyor
Sen ne dersen de içimdeki ateş hala yanıyor

Ozan Edmond

Buz Dağlarının Leydisi

Buzdan kadehler içinde sunulmuş aşkı
Senin gözlerinin buzdan zindanlarının içinde hapis aşkın
Ben Buz Dağlarının Leydisiydim.
Sense kuşkular üstüne kurulu aşklar lordu,
Buz öldürmez korur.
Hele de bazı unutulmaz duyguları dondurup asırlara taşıyan çoktur.
Ama kuşku, kuşku öylemi?
Kuşku yıpranmış sadakatin ve saygının beslediği en iğrenç histi ki
Bütün hisleri hissizleştirir.
Ben aşkımı ilelebet donduracağım
Ama sen yarın beni unutup kendi sadakatsizliğine yeni kurbanlar bulacaksın
Onlardan da kuşkulanacaksın fakat asıl sadakatsizin kendin olduğunu hep bileceksin.
Ben ki buz dağlarının Leydisi asırlar sonrada seni sevip bekleyeceğim
Ama sen, asırlık bir sadakatin önünde yok olacaksın.

Ozan Buzdağlarının Leydisi

"Sıcaktı çöl ıssızdı
Ne anlama gelirdi
Çöl...
Tek başına bir kelimeydi
Yalnızdı, sadece tek başına çöl..."

Issız olur çöl
Yasamdan arınmıştır çöl
Paylaşır mıydı yalnızlığını onlarla
Kavuşabilmek için yasama

Ben şiiirden
Çöl bahadan
Yasamak için
Kavuşmak için
Yalnızlıktan kurtulmak için...

Sen evet sen çö0 çiçeğim (kadına bakarak)
Tükenen insanlığın
Kahpece, kallesçe, cahilce
Feda edilen son kurbanısın
Korkma yalnız değilsin bu sıcak çölde
Bırakmam seni ne gündüz nede gece

Çöl de dönüşümünde
Dağılır kum tanelerine...
Nede olsa çöldür,
sıcaktır,
Issızdır
Ve de yalnızdır..."

Ozan Elessar Telemnar

Ölüm kovalarken beni..
Nefesim tükenir gidişinle senin.
Yok olmak üzereyimdir son saniyelerde.
Tek istediğim seninle bir dakika daha..

Su gibi buharlaşır düşlerimiz...
Karla dolar içimiz üzüntüyle...
Kar bütün üzüntüyü, sevgiyi bırakır üstümüze.
Soğuk bir kış gecesi bugün... Derdim büyük...

Donuyorum.Ama gitmek istemiyorum sığağa..
Karın verdiği üzüntüyü, aşkı istiyorum üzerimde.
Yoruluyorum bazen ama dayanabiliyorum...
Bütün aşkımla söylüyorum ki güzelim... Seni...
Çok seviyorum...

Küçük pencereden çıkmış bakışlarım bulutlara...
Sonsuzluğa bakıyorum, karanlığa.
Solmamak için son bir nefeste soluyorum aşkı...
Bağırıyorum soğuk gecede... Ama beni duyan yok...

Sesim çıkmıyor... Soğuktan donmuş içim.
Yalnızlıktan yok olmuş yüreğim.
Sadece soğuk bir abideyim bu gece...
Aşkın, sevginin ve kederin yarattığı soğuk bir abide...

Ağlayabilecek cesaretim bile yok bu gece...
Gözyaşlarım bile dondu.
Ama sevgim ve kederim hala aynı sıcaklıkta...
Yalnızlıkla boğuluyorum bu gece ölüyorum sessizce...

Beni kimse anlamıyor.
Dinlemiyorlar beni...
Bağırıyorum sevgimi haykırıyorum...
Ama düşünmüyorlar beni...

Sanırım birine âşık oldum bu gece...
Rüyalarımda düşündüm seni karanlığın içinde.
Unutmamalıyım seni. Unutmamalıyım o güzel yüzü...
Seviyorum bu gece. Tek tesellim sensin...

Unutulmuş olanlar bu gecede...
Unutulmaya bırakıldı tekrar...
Sevmek için çarpınan kalpler çarpıyor artık.
Çarpanlar da duyulmuyor artık...

Soğuk içime işlemişken,
Sıcak daha güzel göründü yüzüme.
Ama o sığağa yaklaştıkça ısınan derim yanmaya başladı.
Bana acı vermeye başladı.

Güvenebileceğim kimse yok bu dünyada,
Sevebileceğim tek kişi var ve ona da açıklayamıyorum,
İçim gidiyor ama korkuyorum,
Seni seviyorum diyemiyorum.

Ozan Rhonin

Galadlirim

Zaman geriye akıyor.
Hafifçe yankılanıyor bir ezgi,
Geçmişten kalan
Yıkılmış bir dünyanın
Unutulmuş bir üstadı
Benimle bu akşam.
Galadlirim...
En büyük ozanı,
Bir zamanlar var olan diyarın.
Tüm ozanlar adına,
Yaşamış ve yaşamış olan.
Anlatıyorum seni bu akşam...
Eğildikten sonra sanatının gücünün önünde,
Seni hiçbir zaman görmesem de,
Kaos çağının hemen sonrasında yankılanır,
Onun ilk dizeleri diyarda.
Tanrılar savaşının tüm yıkımları
Götürmüşken sevincini yaşamının
Şarkıları ile üç ozan geri verdi onlara,
Savaşın aldıklarını...
Bambaşka bir devirdi o devir.
İnanırsak masallara
Savaşın katliamın olmadığı,
Ölümün işini yavaş yaptığı bir çağdı.
Şarkıları yankılanan üç ozandan biriydi Galadlirim.
Serinliğini taşırdı şiirleri, sabahın hemen öncesinin...
Ve hiçbir ozan, iki üstadı bile ozanların,
Onunki kadar derin ve anlamlı yazamazdı.
Bir okyanusa bakmak gibiydi,
Şiirlerini okumak.
Nasıl baktıkça daha fazla gizemini gösterirse
Okyanus,
Gizlerse bir o kadarını da
Öyle idi onun şiirleri de...
Ayın ve güneşin şarkılarını söyledi dizelerinde,
Güneşin ve karanlığın.
Elflerin geceler boyunca dans eden,
Drowların sonsuz lanetle hapsedilmiş...
O anlattı. Diyar dinledi.
Sessiz bir saygıyla dinlerdi şiirlerini diyar
Şarkılarında dinlerdik,
Acının nasıl can yaktığını.
En korkunç kâbusa bile,
Umudun nasıl karıştığını...
Bir kara elf hanımı öğretti hepimize
Nasıl başlanacağını hayata yeniden.
Tek bir şansın verildiği eski ailesine
Hüzünle bakardı büyük ozan.
Onların göremediğini görmek,
Kabul etmek hiç bilmeyeceğini,



Mümkün olduğunu, başka bir hayatın,
Onun kanından olanların,
Dağlardı yüreğini...
Yoldaş etti hüznünü şiirine Galadlim
Serin bir rüzgârın titrettiği gibi
Titretti şiirlerindeki hüznü içimizi.



Şarkı söylemeyi öğrendik şiirleriyle,
Hayatın değerini öğrendik,
El ele değiştirmesini izledik,
Diyarı baştan sona...

Ozanların ve ozan hissedenenlerin elleriyle
Geçmişin hüznü sayfalarından çaresizce
Tanrılar savaşının tüm yıkımı
Anlatmış olsa da diyarlılara,
Anlamsızlığını, hırs ve gücün
Yetmemişti bu ders tanrılara...

Savaş, kaos ve ölüm istiyordu tanrılar
Delice nefret etmeliydi birbirinden inanları
Dövüşmelilerdi son günlerini yaşayınca kadar diyar.
Onların dövüşleri güçlendirmeliydi tanrıları
Yeterince hüküm sürmüştü barış ve huzurun çağı
Ya diyardan uzaklara gitmelilerdi ozanlar,
Ya da uymalıydı yeniden yaratılacak diyara...

Hüküm verildi böylece,
Uygulandı büyük plan.
Değişirken diyar, tanrıların istediği yönde
Dört bir yana dağıldı ozanlar.
İlk üç ozanın ikisi de düştü kurulan tuzaklara
Birisini gölgeler avladı sinsice,
Birini de ölüm aldı küstahça diyarın elinden.
İlk üç ozandan biri kalmıştı geriye
Galadlim... Hüznü anarken eski yoldaşlarını
Tanrılar hazırlıyorlardı ona en büyük tuzağı.
Eski acılar eklenmişti yenilerine
Dayanılmaz olmuştu acıları.

Yüzleşmeyi seçen için,
Kaçmak yerine,
Lord Azalin'in çağrısı bir çığlık gibi inletti diyarı
Bir umut yakaladı Galadlim bu çağrıda
Unuttu teslim olduğunda acı ile intikamın tanrıları bile köle yaptığını...
Çığlıkların Kalesine ilk giden oldu büyük ozan,
Öğrenmek için katlanmayı geçmişin fısıltılarına.
Duysa da eski bir dostunu
Tuzağa çekmenin çaresiz acısını
Kabul etti lanetli tanrı, intikamın ilk kurbanını
Galadlim kabul etti intikama hizmet etmeyi...
Teslim oldu savaşçıya
Reddederek ozanı, içindeki
Unutmaya çalıştı
Zihninde yankılanan mısraları.
Savaşı düşünmek istiyordu yalnız
Savaş unutturacaktı ona anıları
Ama olmadı...

Şarkıların mısraları
Onu yalnız
Aynı zamanda en büyük ozanıydı diyarın...
Bir deva gibi gözükse de intikam ateşi,
Tüketiyordu ona her hizmet eden gibi Galadlirim'i
Farkında değildi olmasa da büyük ozan,
Ona kurulan büyük tuzağın...
Ancak gerçeği anlatacaktı ona
Zamanı geldiğinde
Zihnindeki mısralar...
Onlarca savaş gördü kara elf hanımı,
Onlarca defa kana buladı kılıcını,
Her savaş daha fazlasını götürdü kendinden,
Acıyı hissetmemek öylesine rahattı ki
Rahatsız etmedi gittikçe eksilmek.
Her zaferin ardından
Belli belirsiz bir ezgi
Acıttı yalnız içini,
Soğuğa teslim olmuş insanın bedenini...
Ufak bir ateşin hafifçe acıtması gibi
Yine de içindeki bir parça hiç yitmedi onun.
Azalin'e hizmet eden tüm yoldaşlarında
Tüm duygular bırakırken yerini, intikama
O devam etti sevgiyi hüznü ve aşkı hissetmeye...
Âşık oldu Galadlirim günün birinde
Başka bir tanrının şövalyesine
Başta hafif bir ılıklik gibiydi
Kendisini rahatsız edenler gibi,
Zafer anlarında...
Sonra büyüdü gittikçe
Gözlerinde aynı hüznü görüyordu şövalyenin
Biliyordu bu defa hüznün kaynağının kendisi olduğunu
Onu anlayacak tek insanı anlamıştı
Onu en çok seven adam.
Kurtulmaya çalıştı ikili
Onları kuşatan kaderden
Beceremediler...
İzin vermedi tanrılar...
Hepsi farklı tuzaklar kurdu onlara
Adam acısını kalbine gömüp teslim oldu tanrılara
Sevgilisine sadece acı verdiğini görüp,
Gidişinin ona huzur vereceğini umarak...
Gidişi yalnız daha da acı verdi büyük ozana.
Şarkılar bağırarak haykırdılar hatalarını,
Azalin'e hizmetle geçen onca yılın.
Seviyordu Lord Azalin'i Galadlirim
İsyan etse de ona yaşattığı acılara,
Kendi çaresizliğini görüyordu onda.
Lanetinden kurtulma ümidini yitirmiş
Bir zavallıyı görüyordu...

Yardım etmeyi umuyordu bir yanı bu zavallıya
Yine de çıldırttığına tanrısını
Savaşçısının yaşadığı aşk acısı,
Galadlirim, anladı sonunda...
Tükendiğini eski Firan'ın.
Varsa bile ondan geriye kalanlar,
En derinlere gömmüştü onları.
Galadlirim'le konuşan canavar
Karar verdi Galadlirim, sadece bir kişinin yapabildiğine
Onca yıl hizmet ettiği tanrısını terk etmeye...
Taşıdığı anılar artık yaşanmaz kılınıştı diyarı
Galadlirim gitmeden son defa arkasına baktı.
Kurtaramamıştı zamanında diyarı
Zamanında, dağlarında ezgilerinin yankılandığı
Kurtaramamıştı beraber söyleyip dans ettiği dostları.
Yine kendisini kurtarmakta borçtu diyara ve dostlara
Borcunu ödemişti büyük ozan.
Giderken yeni diyarlara
Arkasından ovalar ve gökyüzü son defa haykırdı,
Ve geriye yalnızca hafif bir ezgi kaldı...

*Karanlıkta dirilecek
Kötülükle bilinecek
Sözlerimin büyüsü
Sonsuzluğu var edecek*

Nasıl yok olduğu son ona kadar
Diyar seni unutmadıysa,
Bu ozan da seni unutmayacak
Galadlirim...



OZAN FİRBLE

HALK OZANI KÖROĞLU

Bu yazıda ismi bugüne kalmış halk ozanlarının son büyük grubundan bahsedeceğim. Bahsedeceğim son grupla birlikte ismi bilinen halk ozanları ile ilgili yazılarım bir süre için sona erecek. Her ne kadar her yazı bir ozanı öne çıkarsa da üç yazıyı bir arada okuyanların ismi bilinen bu ozanlar hakkında genel bilgi edinebildiğini umuyorum.

Anadolu'da ismi duyulan bu son ozan grubuna geçmeden önce belki de ismi duyulan bu büyük ozanlar hakkında genel bazı bilgilerden de bahsetmek gerekir. Geçen iki ay boyunca tanıtılan iki ozanda da bu sayıda tanıtılan ozanda da en dikkat çeken özellik ozanların her birinin halkın örnek göstermeyi tercih edeceği bir insan modeli olmasıydı. Ozanların hayatı bazı ufak ayrıntılarını düşündüğümüzde bile adeta bazen iyi bazen de kötü bir insan modeli oluşturunca.

Aslında aynı durum şiirler söz konusu olduğunda geçerliydi. Şiirler de halkın anlatmak istediği duygulardan bahsediyordu. Peki, bu ozanlar halkın tam da ihtiyaç duydukları insan örneklerine nasıl dönüşmüşlerdi? Kuşkusuz yaşamları kimine göre az kimine göre çok da olsa bahsedilen gibi değildi. Bugün mantıklı düşündüğümüzde büyük ihtimalle öyküleri anlatılardan çok farklı bir yaşamları olduğunu da iddia edebiliriz.



Bunun belki en doğru açıklaması bu ozanların şiirlerinin de yaşamlarının da halk tarafından yıllar boyunca değiştirilmesidir. Başka bir şekilde ifade edersek halk ozanları aslında tek bir insanın değil o topraklarda yaşayan halkın yarattığı eserlerdir. Her bir ozan şiirleri ve şarkıları dışında yaşamı ile de halkın yarattığı bir sanat eseri gibidir. O insanın yaşamından sonra hatta yaşamı sırasında acılı bir ana, zalim bir hükümdarın ezdiği kasabalı, düşmana sefere giden babasını bekleyen çocuk hep bu ozanların şiirlerine ve öykülerine bir şeyler katmışlardır. Yazının çok yaygın olmadığı toplumlarda bireylerin yarattığı eserlerin ömrü çok kısadır. Ancak halkın ortaklaşa yarattığı eserler yazının yokluğunda bile yaşar ve gelişir.

Halk ozanları ile ilgili bu genel girişten sonra tanıttığım ozan gruplarının sonuncusuna gelebiliriz. Bu son grup halk arasında yiğitler olarak bilinir. Âşıklar ve ermişlerde bahsedilmemiş bir nokta nasıl tüm Anadolu'da sahiplenilen büyük âşık ve ermiş ozanlar varsa farklı yörelerinde kendilerine ait sadece o yörede bilinen âşık ve ermiş ozanlarının olduğudur. Aynı durum yiğitler için geçerlidir. Anadolu'nun birçok yöresinde birçok yiğit ozan hem hikâyeleri hem de eserleri ile yaşar. Âşık ve ermişler gibi yiğitler halkın ileri ki kuşakları örnek göstereceği insanlardır. Yaşamları buna uygun olarak şekillenmiştir. Öncelikle neredeyse hiçbiri büyük bir savaş komutanı veya asker değildir. Doğuştan veya sonradan gelen unvanın ona kattığı yiğitlik halkın yücelttiği yiğitlerde çok fazla rastlanmayan bir durumdur. Belki de halk çocuklarına zaten kendilerinin ulaşamayacağı kadar güçlü kişileri örnek göstermek yerine kendilerine benzeyenleri örnek göstermeyi tercih etmiştir. Bunun yanında bu yiğitlerin birçoğu yaşamlarının belli dönemlerinde haksızlığa uğramış ve ancak bu haksızlığı kabullenmemişlerdir. Önemli bölümü çok anlayışlı veya merhametli değildir. Ama adildirler ve halkı korurlar. Bunun yanında belki en önemli özellikleri gizli planlar kurmayı korkaklık olarak düşünürler. Düşmanları ile açıkça yüzleşirler. Son özellik aslında yiğit kelimesini adeta tanımlayan bir özelliktir. Bu gerçeği dikkate alırsak insanların bu ozanlara ait aktarmak istediği en önemli özelliğin açık yüreklilik olduğunu yazmak yanlış olmayacaktır.

Yiğit ozanlar şiirlerinde ise öncelikle bu dışında savaşlarını da şiirlerin bir belki de en çok dile getirilen konular güçlüklerin yarattığı acılar ve yine de Halk bunun dışında yiğitlere söyletmiştir. Söylenmesi cesaret doğal ne olabilir ki. Köroğlu'nun Tüfek İcat Olundu Mertlik Bozuldu. Dadaloğlu'nun Ferman Padişahınsa Dağlar Bizimdir sözleri böyle sözlerdir. Ayrıca aşk, evlat acısı gibi duyguları da halkın bu yiğitlere de yaşattığını ve şiirlerinin belli yerlerinde bu acıların da dile geldiğini son olarak belirtmek doğru olur.

açık yürekliliği ve cesareti dile getirirler. Bunun bölümünde anlatmışlardır. Bunun dışında bu yiğitlerin karşılaştıkları güçlükler bu yılmayıp güçlüklerle mücadele etmeleridir. kendisinin dile getiremediği bazı fikirlerini de gerektirecek bu fikirleri bir yiğidin söylemesinden

Karacaoğlu ve Yunus Emre'nin üstlendiği işlevi yiğitlerin arasında üstlenen en ünlü ozanlardan biri Köroğlu'dur. Köroğlu yalnız bir bölgenin değil tüm Anadolu'nun kahramanıdır. Bu aynı zamanda yalnız bir bölgenin değil tüm Anadolu'nun yarattığı bir kahraman olduğunu da bize gösterir.

Hikâye Köroğlu'nun babasının Bolu Beyinin ahırında seyis olduğunu anlatır. Bey resmen bugünün valisi gibi olsa da bir validen çok daha güçlüdür ve istediğini yapma gücüne sahiptir. Köroğlu'nun babasına kendisi için çok iyi bir at bulmasını söyler. Seyis gidip cılız bir tay bulup getirir. Aslında bu tay adeta cılız görünen bir insandan da bir gün güçlü bir kahraman çıkabileceğini düşündürürcesine Köroğlu'nun şiirlerinde bahsedilen ünlü Kır At olacaktır. Bolu Beyi ise kendisi ile alay edildiğini düşünür ve seyisinin gözlerini kör eder. Seyis tayı da yanına alarak köyüne döner. Köyde gördüğü bir rüyada bir ermiş ona köyün yakınlarındaki bir ırmaktaki üç köpüğü içmesini söyler. Ancak hikâye zamanında Bolu Beyinin Seyisi olmuş babayı değil, en büyük aşağılanmayı yaşamış olan bu babanın oğlunu, babasından o günlerde sıska ve güçsüz görünen bir tay dışında hiçbir mirası olmayan Köroğlu'nu kahraman yapacaktır. Köroğlu babası yerine köpükleri içer. Üç köpük Köroğlu'na sonsuz yaşama gücü, yiğitlik ve ozanlık yeteneği verirler. Halk bu en ünlü kahramanını yaratırken ne kadar onun kendine benzemesine dikkat etmiş de olsa onun yiğitleşmesini doğaüstü bir yolla açıklamayı seçmiştir.

Beklenilebileceği gibi hikâyesinin bundan sonraki bölümü her yörede farklı anlatılır. Öncelikle dağa çıkıp kervanları yağmaladığı dile getirilir. Böyle bir kahramanın kervanları yiğitliğinin ilk günlerinde kervanları yağmalamasını belki de sadece daha varlıklıların işlerine yarayan kervanlara o günlerde halkın düşmanlık beslediğini de gösterebilir. Ancak Köroğlu kervanların mallarını alsa da insanları öldürmez. Zamanla güçlenir defalarca Bolu'ya girip şehri yağmalayacak bir güce kavuşur. Ancak Bolu'yu hiçbir zaman elinde tutmaz. Çünkü Bolu'yu elinde tutması onu da yeni bir Bolu Beyi haline getirecektir ki halkın bunu kabul etmesi düşünülemez. Tıpkı Dadaloğlu'nun da söylediği gibi şehirler kasabalar köyler değil de dağlar Köroğlu'nun olacaktır.

İstanbul a kadar girip oradan yiğitliğini duyduğu bir çocuğu kaçıır. Ayrıca Bolu Beyinin kız kardeşini de kaçıır ve evlenir. İki olay da adeta en basit isteklerini bile gerçekleştirirken insanın gücünü kullanmaktan çekinilmemesi gerektiğini yüzyıllar boyunca fark ettirmeden bizlere anlatmıştır. Bolu Beyinin kız kardeşi de abisi yerine Köroğlunu seçerek unvanı olan birisinin akrabasının bile halk kahramanına hak verebileceğini bize anlatmıştır. Defalarca Bolu Beyine meydan okur. Ama Bolu Beyi onu hep hile ile alt etmeye çalışır. Köroğlu tıpkı diğer Anadolu halk ozanları gibi farklı yörelere hatta ülkelere gider. Ya da o yörelerin insanlarında kendi kasabalarına köylerine getirilir.

Peki Köroğlu hiç yiğitçe bir savaşta yenilmiş midir? En azından bunun olduğunu iddia eden bir öykü vardır. Onu yenen kahraman da bahsedildiği kadarıyla yine Köroğlu tarafından anlatılmış ve şiirleştirilmiştir. Bu kahraman Kars yöresinin yiğididir. Yiğitçe bir savaşta Köroğlu ile yüzleşmiş onu alt etmiş. Köroğlu da hak ettiği sonu kabul edip karısı ile vedalaşmaya gider. Karasının neler olduğunu sorması üzerine meşhur Kiziroğlu şarkısını söyler. Bu şarkıyı duyan Kiziroğlu da Köroğlu'nun hayatını bir daha Kars yöresine gelmemesi şartı ile bağışlar. Bu hikâye belki de başta bir yiğidin yenilgiyi nasıl karşılayacağını bize göstermektedir. Anadolu'nun en yiğit ozanın bir yörenin dışına ancak Köroğlu'nu yenerek çıkmış bir kahramanca yenilmesi boşa değildir elbette. Tabii bu hikâyenin ve türkünün o yörenin insanlarının da kendi yiğitlerini yüceltmek için kullandıkları da açıktır.

Köroğlu efsanesinin yok oluşu da halkın farklı şekilleri olsa da hemen her hem fikirdir. O zamana kadar savaşlarda bırakmaya başlar ve Köroğlu da bu karşısında savaşta yenik düştüğünü vurduğunu anlatır. Ne olursa olsun yeni icat düzeni bozup halkın tüfek de öyle yapmıştır. Mertliği bozmuş ve Köroğlu efsanesini sona erdirmiştir.

aktarmak istediği bir duyguyu aktarmayı amaçlar. hikâye bunun tüfekle bağlantısı olduğunda kullanılan ok ve kılıç yerini tüfeğe tüfeğe yenilir. Bir hikâye onun tüfek başka birisi tüfeği kullanmaya çalışırken kendisini yiğidin son yenilgisi yiğitliği bozan bir icattır. Her geleneklerini o icada alışınca kadar nasıl yok ediyorsa

Diğer ozanlarda olduğu gibi Köroğlu'nun da beğeneceğinizi düşündüğüm şiirlerini yazımın sonuna ekleyeceğim. Umarım hoşunuza gider. Bir daha ki sayıda yeni bir konuda buluşmak üzere hepinize güzel bir ay diliyorum.

Kiziroğlu Mustafa Bey

Bir hışmınan geldi geçti
Kiziroğlu Mustafa Bey
Hışmı dağı deldi geçti
-Kim kim?
-Hanım kim?
-Nigar kim?
Kiziroğlu Mustafa Bey.
Bir Bey oğlu
Bir Han oğlu
Bir at biner ala paça
Mecal vermez kırat kaç
Az kalsın ortamdan biç
-Kim kim?
-Hanım kim?
-Nigar kim?
-Kiziroğlu Mustafa Bey
Bir Bey oğlu
Bir Han oğlu

Aldı Köroğlu bir daha
söyledi:
Vay ben ona eş olaydım
Peh! peh! peh! peh!
Anadan onbeş olaydım
-Ağam kim?
-Paşam kim?
-Nigar kim?
-Hanım kim?
-Kiziroğlu Mustafa Bey.
Bir beyin oğlu
Zor beyin oğlu
Hay edende haya teper
Peh! peh! peh! peh!
Huy edende huya teper
Hey! hey! hey! hey!
Köroğlu'nu çaya teper
-Ağam kim?
Paşam kim?
Nigar kim?
Hanım kim?
-Kiziroğlu Mustafa Bey
Bir Beyin oğlu
Zor beyin oğlu

BENDEN SELAM OLSUN BOLU BEYİNE

Benden selam olsun Bolu beyine
Çıkıp şu dağlara yaslanmalıdır
Ok gıcirtısından gürzün sesinden
Dağlar seda verip seslenmelidir

Düşman geldi tabur tabur dizildi
Alnımıza kara yazı yazıldı
Tüfek icad oldu mertlik bozuldu
Eğri kılıç kında paslanmalıdır

Köroğlu düşer mi yine şanından
Ayırır çoğunu er meydanından
Kır-At köpüğünden düşman kanından
Çevrem dolup şalvar ıslanmalıdır

Hemen mevla ile sana dayandım
Arkam sensin kal'am sensin dağlar hey
Yoktur senden gayri kolum kanadım
Arkam sensin kal'am sensin dağlar hey

Yüce yüce tepesinden yol aşan
Gitmez oldu gönlümüzden endişen
Mürüvvetsiz beyden yeğdir dört köşen
Arkam sensin kal'am sensin dağlar hey

Hep sinadım Osmanlı'nın alını
Bulamadım hergiz gönlüm alanı
Anıcağız sevdiğimin halini
Arkam sensin kal'am sensin dağlar hey

Köroğlu der tepelerden bakarım
Gözlerimden kanlı yaşlar dökerim
Bunca yıldır hasretini çekerim
Arkam sensin kal'am sensin dağlar hey

Dinle sözlerimi han oğlum Ayvaz
Yükletin kervanı dengine bakın
Erlik meydanına girdiğin zaman
Kuşanın kılıcı gencine bakın

Düşmanın üstüne eyledim akın
Dönüşüm yok zamanın yakın
Fakir fukarayı incitmen sakın
Mal yemez tamahkar zengine bakın

Köroğlu her zaman kurdu meydanı
Ben bilirim yahşi ile yamanı
Aman dileyenden kesmen amanı
Dertli olanların derdine bakın



SAF ÖFKE

Camların kapalı olması tıklım tıklım olan minibüsteki insanların nefes almasını zorlaştırıyordu ama görünüşe bakılırsa kendisinden ve ufak bir kızdan bir başkası bunu önemsemiyordu. Kız 16 17 yaşlarında gözüküyordu, boyu da biraz kısa olduğundan insanların arasında sadece sol elini hareket ettirebiliyordu

İçerde hayvan muamelesi gören insanlar şoförün hiç umurunda değildi, o alacağı yolcu sayısına bakardı.

Kendi düşünceleri arasında kaybolan Muharrem gözünün ucuyla nefes almakta zorlanan kızın kendisini süzdüğünü gördü. Kızın çok tatlı bir bakışı vardı, Muharremde kıza küçük bir gülümseme gönderip kafasını kara düşüncelerine geri gömdü.

Bu sabah karşılaştığı adam aklına geliverdi... Her sabah aynı saatte aynı yoldan giderdi fakat ilk defa bu adamı görmüştü. Sıradan bir insandır diye düşündü ilk başta ama kafasında ki bir şey onu sürekli o noktaya yöneltiyordu... Gelecek sabah yine aynı saatte bu adamı yakalamayı deneyecekti...

Kafasını kaldırdı ve içinden küfürleri kendine saydırmaya başlamıştı... İşte iş yerini bir durak daha geçmişti her zaman ki gibi... Şoföre durması için bağırdı...

“İnecek var !!!”

Şoför ani bir manevrayla sağa yanaştı ve minibüsün kapısı aralandı... Sabahın o soğuk ciğerleri parçalayan havası Muharrem'in içine aniden doldu, bir anda kendine gelmesini sağladı...

İnsanları ite kaka kapıya ulaşmaya çalışırken sağ eli çantasıyla beraber sıkışmıştı... Sinirle ve temiz havanın verdiği dinçlikle asılıyordu... Bir kâğıt parçası...

Bir kâğıt parçasının parmakları arasına tepilişini hissetti... Tüm gücüyle asıldı ve çantasını minibüsün kapısından kurtardı...

Ufak not şimdi sağ elinin parmakları arasında duruyordu...

Muharrem iner inmez elindeki nota baktı;

Kendini tanımaya başlayacaksın...

Muharrem kâğıdın arkasına da baktı fakat başka bir yazı yoktu. Yazılanlar sadece bundan ibaretti.

Birkaç saniye olduğu yerde durup notu anlamlandırmaya çalıştıktan sonra hızlıca ilerlemeye başladı. Bir yandan koşar adımlarla ilerliyor bir yandan da bu nota bir anlam vermeye çalışıyordu. Notun anlamı neydi ve daha da önemlisi notu kim bırakmıştı?

Muharrem kendi kendine söylendi; “Hay Allah’ım neden bunların hepsi beni buluyor ?”

Şimdi koşmaya başlamıştı çünkü ineceği durağı kaçırmayı iyice vakit kaybettirmişti. Zihninin her köşesinde patronunun bağırımları ve çalışanların onun hakkında yapacakları alaylı konuşmalar ve gülüşmeler yankılanıyordu.

Bir anda ayağı köprünün karşı bitişiğinde oturan dilencinin para atmaları için yere koyduğu plastik tase çarptı ve o an dilencinin takılmış plak gibi devam eden lafı yarıda kesildi.

“Allah rızası...”

Plastik tasın içindeki paralar merdivenlerden aşağı yuvarlanıyordu...

Muharrem olduğu yerde kalakaldı. Tek bacaklı dilenci koltuk değneklerinden destek alarak kendinden beklenmeyecek bir çeviklikte oturduğu yerden ayağa fırladı.

Dilenci anlaşılmasa da bir şekilde konuşuyor ve küfürler ediyordu...

"Paralarımı nasıl dökersin! Hele bak! Topla onları, ölünü ...kerem !"

Muharrem daha yeni ne yaptığının farkına varabilmişti.

“Kusura bakma af edersin, isteme..”

Dilenci sol eli ile Muharremi yakasından yakaladı.

“...kerim affını, puşt oğlu! Topla onları!”

Tartışma etraftan pek çok kişinin toplanmasına sebep oldu. Yakında ki işportacılar hemen olay yerine koştular. Yaklaşık yirmi kişilik bir kalabalık ikilinin etrafını sarmıştı. Aradan çıkan bazıları hemen lafa girişmişlerdi;

“ Birader adamın paralarını toplasana !”

Yazanlar: Yener ve Narq

BÖLÜM BAŞLIĞI: DERGÂH

Yazıya başlamak zor bir işmiş, aslında sanırım başladım. Ama bunun zor olduğunu söyleyerek başladığım için bana biraz kolay göründü. Ancak sonra zor olduğunu düşünmemin bana bunu yaptırıp, bu yaptığımın da kolay görünmesinin bir paradoksa neden olup olmayacağını merak ettim derken, kafam karıştı, sigara müdahale etti falan filan.

Ancak bütün bu karmaşada her şeyden önce birkaç teşekkür ederek başlamak beklide en iyi başlangıç olacaktır. Ancak bu sefer zor olan başlamak değil zaten başlanmış olan bir cümleyi tamamlayabilmek. Teşekkürüm bize verilen şanstın öte bu işi başlatan ve e-Dergi olarak aleme sunan frpworld.com'a, bu işte emeği geçen, "düşünmen yeter" diyebileceğimiz herkesedir.

Nasıldır, ne ederiz de anlarınız ortadaki ürünün inceliğini; bakın öncelikle kalite değil incelik her şeyden, tecrübe yok FRP'ye vefa var, belki üst sınıra yakın bile değil ama çaba var, aşılması gereken bir örnek var.

Çoğusu bilir, geriye kalan azısı da yenidir, piyasaya uzaktır. FRP and Magic vardı zamanında, kapanmasın diye vefalıların ikişer üçer aldığı, ama kapanan. Büyük kısmını takip ettiğim bu dergide, çok elit kişiler çalıştı, hatta çalışmakta değil. Sırf işte biz Türk FRP si için bunu yaptık demek, diyebilmek için hibe ettiler saatlerini, alın terlerini, en önemlisi zor ulaşılacak en samimi yorumlanmış bir dünya, hatta daha fazla dökümanı.

Bunu yaparken çokta eğlendiler eminim ki (zaten dergiyi okuyanlar bunun bir iş gibi değil, FRP oynar gibi yapıldığını göreceklerdir. Ciddilerdi ama birbirleri arasında dergiden de net olarak görülebilecek bir samimiyetleri vardı), ancak elbette ki sonu görmek mümkün olmadı. Hepsinin ellerine sağlık, hepsine teşekkürler.

FRP Sakarya DM Korosu, Başlangıç:

Bizse Sakarya'ya geldikten sonra iki kişi olarak çıktığımız yola, önce beş kişi sonra da kurduğumuz kulüp ile sonunda yüz doksan beş kişi gibi artarak devam eden kişileriz. (Kulüp kuruluş efsanemizi size başka bir yazıda vereceğim söz. (Bakıverin: Trajikomik Efsane) Kulüp kurulduktan sonra müthiş bir hız oluştu, ivmelenerek devam ettik...

Ancak bir süre sonra yavaşlamak zorunda kaldık, çünkü aynı zaman da her birimiz öğrenciydik. Bana da sonradan söylediler, öyleymiş. Profesör demedim ordinaryüs demedim gezdim, sordum soruşturdum, "FRP oynayıp ta ders çalışmadın" asabilerdi, "kulübünü bizden çok sevdiğin" isteri krizindelerdi. Hızla uzaklaştım oradan, koşarak.

Öncelikler bir anda değişivermiş, üçüncü senemin başında makûs kaderime yenilmiş üstten ders alamamış olmanın verdiği bir acıyla, görevi daha iyi yapabilecek, ancak bundan da önemlisi üstten ders alabilmiş olan birisine devretmişim. Artık yönetim kurulundaydım. Değerli üyelerim özür dilerim ve hala buradayım, dergiyi okumayanlardan dilemiyorum, hele hele nezaket gösterip de benim yazıma bir göz atmayanlardan hiç dilemiyorum.(konuşmayın yeter.)

Adım Fatih D... SAU FRP ve Anime Kulübü Yönetim Kurulu Üyesi ve Resmi İlişkiler sorumlusuyum, FRP için çaba gösteriyor olmaktan gayet memnunum, en azından öyleymiş gibi görünmesinden. (aslında göstermiyorum mu? Kimin sorduğuna bağlı. Eğer Yunus soruyorsa,

onun her sorusuna olduğu cevabım gene basit, 'O'cağızın, kimyasını, sağlığını soğutmak, laptopuna kafa atmasına şöyle takıladursun, size söylemem olanlardan) sonuncusu şudur ki;

başladığım güne bir bakıyorum, o kadar uzak ki göremiyorum. Neyse dürbünle felan bir ayar çekiliyor derhal, gördüklerime inanamıyor dürbünü değiştiriyorum, hatta teleskop dahi deniyor daha net bakıyorum. Kesinlikle o ben değilim, sonra da elimi kafama atıp sırf bu hareketi yaptığım için anafor şekline bürünmüş aslında hiçbir suçu olmayan saç demetini burka burka düşünüyorum, alnımı hatta sağ şakağımı kaşıyorum.

olumsuz olacaktır. Maksadım masum ve felan bozmak, okulu bıraktırmak, yaşamdan sebep olmak, rahat etmek felan) Neyse geyik gereken şeylerden (benim ve saufp hakkımda

“Gelişim mi bende ki değişim?” (zengin kafiyeyi de araya sıkıştırıverir, fark etmezsiniz diye de parantez açar gösteririm)Dürbün belki yalan söyler, ama teleskop asla. Ne asosyalım, ne de milletten ateş istemekten çekiniyorum, kitlece izlenen maçların her birinde ettiğim küfürlerle kişi ve kuruluşları kendime hayran bırakıyorum. “Açar, rahatlatır ve geliştirir” kısacası. (Listening to “always with me alway with you” from Joe Satriani, Ciğer kalmadı valla.)

“Peki kulüp ne yol kat etti?” diyenlere, ilk senemizde İstanbul’dan gelen, AD&D konusunda tecrübeli olan DM’lerle ilk Mini-Con’umuzu gerçekleştirdik. Bu Convention yapılarına kadar geçen süre zarfında FRP konusunda sürekli eğitim ve misyonu geliştirici seminerler verildi, gerekirse resmi olmayan toplantılar yapıldı. Kendi aramızda gruplar oluşturuldu, düzenli oyunlara geçildi. Animeler izlendi, en az altmış kadar film ve seri kulüp havuzundan veya paylaşım yolu ile üyelerin önüne serildi. Tek sorunumuz magic oldu ki, bu sene istekli bir kaç arkadaşımızın çabaları da bize “olur mu acaba lan dedirtiyor, derhal denemeye çabalıyoruz. (O kartlardan güzel kule yapılmıyo, benim için tek anlamları bu. Ha! Pokemon’a uyarlanan oyunu bilgisayarda oynadım. Evet ben pokemon’u izledimde aynı zamanda.)Bu sene en güzel olaylardan birisi de ne yaptık ettik, rektörlüğe bilgisayarın oyunlarının bizimle alakalı bir kısmının da olduğunu anlatmayı becerebildik. (Nasıl konuşarak anestezi yapılır ve ambale etmek) Yakın zaman da hala dilekçelerini yazmakla uğraştığım, afişlerini yaptığım War Craft: DotA turnuvarımız var. He unutmadan bir arkadaşımız, kısıtlı oyuncu sayısı ile oynanacak (birkaç düzine kadar) sürekli geliştirilen senaryoya sahip bizim tarafımızdan (ben ve evil özentisi adam “sensei”) yaratılacak bir dünyayı son zamanlar da pekte meşhurca olan yüklenmeden oynanan on-line oyun modeline dökmeye çabalayacak. T-shirt lerde basılacak, bardaklar mimlenecek saufp amblemleriyle. Kısa film için de sinema fotoğrafçılıkla görüşülmekte, yönetmen bozması bir yöneticimizde var hâlihazırda (Şuan sadece you tube’e çalışıyor da olsa). Kısa film projesinin ilginç ayrıntılarından bahsetmek uzun süreri fakat bu işi daha çekici kılan birkaç gelişme var.

Deepnot:

(İşte sorunun büyüğü burada başlar ki eğer imkân sağlamak isterde, önünden yemeyi bilmeyen adamları “sıraya girin laggn!” lafıyla terbiye etmeye çalışırsan, sen soyutlanıverirsin olaydan bir anda, elinde tepsi ya da dosya bir hizmetli oluverirsin. Onlar “eğlendirin bizi” diye böğürüşürler. Onlar karakter kâğıdı doldururlar. Sen raporları hazırlar, dilekçelerde arz ederim felan dersin. Bu benim işim mi sorusu geliverir aklına, FRP gider yöneticilik kalır. Neyse İstanbul’daki düzenli sayılabilecek FRP serüvenim Allah’tan devam etmekte de bu sorunda pek batmamakta, üyelerimi seviyorum- Yunus sen üye değilsin-)

Nasıl ki yazımda, aslında ciddiye alınmayacak öğeler de bulunsa ya da ne kadar eğri bakmaya çalışsam neredeyse herkeslerin ortak bir problemi olarak ortaya çıkan bir sonuç var. “FRP benim işim” diyecek kişi sayısı “Türkiye’de ne kadar ki?” sorusu. İleride eğer bende kendimi FRP işçisi olarak görmeye başlarsam, o vakit her şeyden el etek çeker, eleğimi asarım. Buraya harcadığım eforla hamallık yapar holding felan kurarım.

Eylemin temelini oluşturan basit sebepler bir süre sonra değerini neredeyse tamamen yitiriyor, o

amaç sevdası, duyulan sevdanın gazı, göremeyecek kadar meşgul olmak gibi noktada hatta daha da aşağıda olduğunu verdikleri değil, verilen hizmetin

gazın verdiği battal boy şevk, kaybedilenleri sebeplerden dolayı, aslında başladığın görüyorsun (noktadan kastım FRP'nin kişiye geldiği nokta) . Sebepler değişirken, sonuç hep aynı

kalıyor. Sebep bazen ferepeciyim diyenlerden fazla sadakat beklemen, işçiliği kabullenmemen veya unutman oluyor, bazen kendinin de yeteri kadar ferepeci olmadığını anlamın. Ancak sonuçta bir şeyler zaten çoktan yitirilmiş, senin zevkin senin eğlencen olarak hayatına giren şeyin, bir şeyleri eksilttiğini ancak kendisinin hala durduğunu görüyorsun. Yaşandı ve yaşanmaya devam edecektir. Türkiye'de FRP tam olarak bir sektör halini almadan, düzen kurulmadan, gelişim ve net birleşim beklenemez, sürekli değişen kadrolarla aynı hikâye, aynı beceriksizce çabalamalar sürecektir kanısındayım. Ancak çoğunluğun, ben daha ferepeciyim diyenlerin böyle düşünmedikleri alenen ortada.

Bu konuda her alakadar kişiye, **“bu temel zevki birlikte yaşama”** çağrısında bulunuyorum. Ya da bulunmuyorum lan, naparsanız yapın.

Listening to “reise reise” from Rammstein

INTO THE DARKSUN

Şimdi sıra herkesin büyük merakla beklerken, bazılarının beklemeden direk buradan okumaya başladığı bölüme, size Athas'tan ve ünlü çekirgelerinden (:P) bahsedeceğim sayın okur.

“Bahsedilen bir çöl değil, kumdan bir deniz ise adımını oraya attığın anı sakın unutma. Daha iyisini eğer yapmak istersen kendin için, unutma her şey sadece kendin için.”

“Bir kez daha sor kendine sana bunu yaptıran hayatından değerli mi, üzerlerinde sadece dalgalanarak yükselen sıcak havayı gördüğün o tepeler sence seni de buharlaştıracak kadar sıcak değil mi? Kaybedeceğinin sadece hayatın olmadığını bil, ölmeden sana yapabilecekleri çok şeyleri olan, o çölde yaşayabilenleri düşün, hayatını nasıl kaybedeceğinin de hayalini kur yabancı. Kum denizine girmeden önce! Kaldır kafanı yukarı bir bak, baş edebileceğin bir düşman mı güneş, gölge bir kurtuluş mu?”

Kum denizinde gölgelerin bile seni öldürebilecek gücü vardır”

(Listening to “Du riechst so gut” form Rammstein)

Böyle yaratılmadı Athas, bir zamanlar yemyeşil ormanlara, dünyayı yeşil tutacak, çöl bitkilerinin psionic saldırı yapmasını engelleyecek, tüm canlılara yetecek hatta fazla bile gelecek kadar denizler ve akarsulara sahipti. Ama büyüye hükmetme arzusu ve kötü büyücülerin hükmündeki büyü'nün büyüklüğü dünyayı kavurdu. Çünkü Athas'ta büyü, diğer her yerden farklı bir yakıtla çalışıyor. Canlıların hayat enerjileri ile...

Kum denizleri var Athas'ta, (dikkatiniz arkadaşlar, çöl değil kumdan denizler) ucu bucağı olmayan, her gün saatlerce bir kazan gibi Athas'ın dev güneşi tarafından çıplak bir alevle kavrulan, sırf bundan dolayı burada yaşayan, burada geçen, kısacası burada bulunan her canlının (elfinden insanına, allahın kaktüsüne kadar), ihtiyaç duyduğu sıvı ve besinden başka istedikleri hiçbir şeyin olmadığı ve bu ihtiyaçlarını karşılamak için hiçbir şeyden çekinmedikleri yerler. Kum denizleri...

Ya dünya sana uymalı ya da sen dünyaya. Lakin artık Athas artık hiç kimseye uymuyordu, uyamazdı. O psikopat güneşi, psikopat coğrafyası ve psikopat hikâyesi ile kendi kendine de vardı artık. Athas her şeyinin birleşimiyle kendisinde bir psikopattı. Material Plane'lerin en korkunç parçalarındandı.

Athas sadece kalabilenlerin daha fazla kurallara sahip oldu, tüm bu hikâye sırasında.

öğrenebildiği hiçbir yerde yazmayan Yaşamın (çok pardon), yaşamının kuralları.

Ancak Athas'ta şuana kadar Kavurucu güneşten, kum büyük belalar.

bahsettiğimiz tehlikelerden daha büyükleri de vardı. denizlerinden ve çeşit çeşit yaratıklardan da daha

Sorcerer Krallar, sadece Kralda değil Kraliçeler. Hepsi büyük faciada vardılar, bunun sebepleriydiler. Sonra da bu eseri yönetmeye başladılar, paylaştılar. Yönettikleri yerlerde bazen mutlak otorite oldular, bazen de göstermelik bir yöneticiymiş gibi en hain ve en derinden planlarla becerdiler hayatta kalmayı, bazıları demokrasi getirdi. Sürekli kendisini seçtirdi, bazıları göstere göstere diktatör oldu.

Ama her zaman, hiç ara vermeden dünyanın başına belaydılar. Emirleri altındakileri, Tyr'de maden işçisi, Urik'te diktatörlüğün köpeği, Balic'te köleler hakine getirdiler. Sorcerer Kingler binlerce yılbaşlarında bulundukları ülkeleri yönetmiş, bu işten bir nebze olsun sıkılmamışlardı. Ki bu ünvanı kazanmak içi birlikte yaptıkları akıllara durgunluk verir ve sıkılmamalarının sebebini bize anlatabilir. Athas'ın neden bu kadar değerli olduğunu.

Peki Prism Pentad Serisinde Neler Var?

Ne yok ki demek yanlış olur, demek isterdim ama diyemem. Dünya tarihine oranla kısa bir yelpazeyi yer yer dünya tarihinden de bahsederek anlatıyor.

Bu yelpazedeki olaylar bir hayli ilginç, ne bakımdan ilginç? Şu bakımdan, yıllarca kölelik etmiş ezilmiş ve yönetilmiş olan dünyanın baskın ırkları artık akıllanmaya başlıyor ve bunun ilk sonucu ne oluyor biliyor musunuz? Artık kafaları örümcek ağıyla kaplanmış Sorcerer yöneticilerden birisinin ölümüne, Kalakın. Buradan sonra bir sürükleyiciliktir alıyor gidiyor adamı. Devamında eskilerden uyananlar oluyor, devasa kum fırtınaları çıkıyor. Elbette ki birkaç sorcerer yönetici daha hakkın rahmetine kavuşmadan beşleme bitmiyor. Keza dünya düzeni değişiyor, ama bunu yapan adamlar bile bir şeyi anlayamıyorlar. Hepsi birbirine soruyorlar, *İyi birşey mi yaptık lan biz şimdi! Ehek.* (iyi olup olmadığını kimse kestiremezdi, çünkü her son yeni bir başlangıca gebedi)

Durksun'a Dair

Irkları: Güzeel...

Ne? Nasıl? Yetmez mi?

O zaman en yenisi diyip söze gireyim, gladyatör.(yuh bea radyatör değil gladyatör. *İğrençti evet, şimdi fark ettim*) Çok yetenekli, silah uzmanları bu adamlar, şehrin eğlencelikleri, halkın en çok ölenlerini sevdiği ilginç mi ilginç grup. Fighter, ranger var. Thief te var. Druid az var ama var. (büyüleri azıcık ilginç bir sisteme sahip ama ne kadar mantığa dayalı anlatamam, *(ee yani diyenler oldu sanki ne demek yani, beyendim yanisi. Yanisi bu.)* Büyülerini anlaticam, parantezim içi sinirlendirdi beni. Abi adamların ortak büyüleri var, cosmos sphere ama diğer büyülerini yaşadıkları (yaşadıkları yerden çok korumaya yemin ettikleri yerler var ve buranın elemental bileşenleriyle alıyolar büyülerini. *(ohohoooh rahatladım)*). Cleric elemental büyücüler haline gelmişler, bu ne demek? Belli elementlere taparak, büyüler kazanıyorlar. Ateş su toprak hava elektrik tahta (©). Bardlar nasıl dediğinizi duydum? Aranızda konuşmayın direk bana sorun bu dergâh bunun için var. Aksi takdirde kalbinizi kırarım. Bardlar nasıllar biliyonuz mu? Tam bu dünyanın adamları bardlar, ki zaten bir bardın yaşadığı dünyaya benzemesi gerekir, Neden bu dünyanın adamları bardlar, hepsi katiller, felaket zehirler yapıyorlar. Çoşuyolar, çoşturuyorlar. Traderlar bildiğimiz tüccarlar, büyük şirketler az ama öz kazanıyorlar. Tek çalışırlarsa tek bir ticaret kervanıyla çoşabiliyorlar.

Birde büyücüler var. Neden '-ler' dedim, çünkü büyücüler iki çeşit olmak üzere iki çeşitler. (*kafanız yeteri kadar karıştıysa hemen büyücülerini anlatayım*) Neden öyle bişey olmuşta iki tane bu büyücüler, klasik iyi ve kötü kavramı üstüne bir hikaye olsa da gerçekten heyecan verici iki taraflardan birisi, gerekli hayatsal enerjiyi emerken ya da emdiğini kullanırken çok acımasız, emdim mi tam emer. İliğini kurutuverir. Ancak diğeri kıyamaz, bitkileri emerler çoğunlukla iki büyücü çeşidi de diğer emer de emer ama öbürü gibi ememez, fazlası boğazın da kilitlenir kalır mübareğin. E tabi birinin vicdanı ağır basarken (*preserver*), gücü arzulayanların aldıkları kudret daha fazlaca olur. (*defiler*). (*Defilerler güç manyağı psikopatlar mıdır? Hayır değildir, amacı güç olan herkes psikopat değildir. Ama sadece Athas'ta değildir.*)

Psionistler var, "the way" denen bir olayları var, adamların temel yeteneklerine ve bunu kullanmak için gerekli güce verilen isim. (*the way*) bu adamlar oldukça rahatlar, çünkü bunlar sorcerer yöneticilerin şahsen açtıkları okullarda eğitim görüp, statü sıkıntısı yaşamadan hayatlarını sürdürürler.

Bu arada güzel okuyucularıma, birkaç Athas güzelliğinden ve ayrıntısından daha bahsetmek isterim. (*Ya da istemem şaka yaptım, bir daha ki ay inşallah*)

Tavsiye, FRP and Magic sayı on yedide çok güzel bir Athas şehir kılavuzu var. Ben beyendim, derhal sizde okuyun beyenin. Arkadaşlarınıza anlatın.

Fatih 'Sağlam Pabuç' DURNA

*Sakarya Üniversitesi FRP ve Anime Kulübü
Resmi Yazışmalar ve Genel İlişkiler Sorumlusu*

Ekler: (Salih "Cornelius" Fırat)

Rosenred 1

"Hala onu düşünüyorsun" dedi Salamis, ağarmış sakallarını okşadı yavaşça. "HAYIR!" diye cevap verdi Noir, bir anda öfkesinin alev alev onu kapladığını hissetti, sessizleşti, sakinleşti ve gözlerini Salamis'e dikti, acımtırak bir gülümseme belirdi dudaklarında. Salamis yaşlı ve zayıf parmakları ile tahtını okşadı sonra da uzun sakalını sıvazladı tatlı tatlı, artık ufalmış ve yuvalarının içine göçmüş bu gözlerde hüznün vardı. "Ses tonun bile seni yalanlıyor evladım, onu özgürleştiren sendin ve benim kadar iyi biliyorsun, bizim için gerçek mutluluk ancak yalanlar ve tasmalanmış köleler ile var olabilir." Noir durdu, Salamis'i süzdü, buruş buruş olmuş yüzünü, acı ile bakan gözlerini, bu gözlerin kendi gözlerinden çok da farklı olmadığı gerçeği ile yüz yüze geldi bir an sonra da kaçırıldı bu gerçekten. Salamis'e dönüp "Sana inanmıyorum." durdu, bir an sesi yükseldi gibi oldu sonra sırtını dönüp "Sana inanmıyorum" diye mırıldandı. "Onun gideceğini sen de son derece iyi biliyordun" Salamis sözlerini ancak bitirmişti ki Noir'in sert sözleri onun yumuşak tonunu bastırdı "Gerçek olmayan, tılsımlarla, zorla... bir köle isteseydim zaten bir kölem vardı, bir sevgili istedim, bir yoldaş!" Salamis hafifce güldü "O yüzden mi Lilianna boynunda bir kolye ile geziyor ve sen onun adını, benliğini taşıyorsun?" Noir sırtını döndü, bir elini duvara uzattı başını dayadı ve iyice kaykıldı, gözlerini sım sıkı yumdu, bir damla yaş bile akmadı, gözyaşları sonsuza dek mühürlenmişti... "Hadi, git ve yeni oyuncağın, Lilianna ile oyna, ben sana eskisini bulurum ve geri getiririm." Noir arkasını döndü, uzun konsey masasına baktı... Yavaşça kapıya yöneldi, çıkmadan önce tekrar arkasına dönüp Salamis'e baktı "Özgür iradesi ile gitti ve gelecekse de aynı şekilde gelecek" sesi iyice kısıldı ileri doğru bir adım attı "iki dünyada da ümitlerim aynı derecede boş" diye mırıldandı. Salamis sessizlik içinde Noir'in gidişini izledi... Yüzünde hafif bir tebessüm belirdi ve cebinden çıkarttığı ufak bir kolyeye baktı, bundan uzun seneler önce bir adı, bir benliği taşımış olan o kolyeye...

Benim Sana İhtiyacım Var

Noir düşen askerlerin arasından yürürken ölümün kokusu havayı sarmıştı bile, on binlerce beden ya ölü ya ölüyor, merhamet diliyorlardı fakat tek merhamet bedenlerini donduran soğuğunki olacaktı; ölüm uyku ile gelecekti onlara. Elli seneyi geçen savaş sona ermişti, büyücülerin devri kapanmıştı ki öylede olmalıydı; bu savaşın kazanılması sadece onların yaşama hakkı kazanmaları demekti ve Noir son derece iyi biliyordu ki krallığı emanet ettiği Khaled barış dersini iyi almıştı.

Düşen askerlerden uzaklaşırken kar tanecikleri savaş alanını kutsuyordu sanki, yaralılar yavaş yavaş sonsuz uykularına dalıyorlardı, Noir ise yüzünü çevirip uzaklaşma gayretindeydi... Tüm çabalarına rağmen olmaması gereken olmuş ve Khaled ile göz göze gelmişlerdi, Khaled ki Lillianna'nın katiliydi, Khaled ki onu sırtından vurmuştu ve Khaled ki Noir'in katili olduğu abisinin öcünü almak için savaş boyunca beklemişti, şimdi ise gözlerinde farklı bir bakış vardı, diz çöktü ve kılıcını yere sapladı. "Lordum, Kralım, şövalyeniz olarak hizmetinizdeyim." Sesi gür ve güçlüydü fakat Noir'in gülümsemesi bir yerde acı bir yerde de rahatlatıcıydı. "Kardeşim, benim devrim sona erdi ve sıra şimdi sende; İkinci Rönesans Krallığı, son büyücü krallığı benim değil, senin ellerinde olacak. Salamis yaşasaydı o da böyle isterdi." Şaşkın bakışmalar sadece bir kaç saniye sürdü ve yerini bir kucaklaşmaya bıraktı, kimse kimseyi hançerlemedi sadece fısıldaştılar. "Noir, istediğini alabilirsin, biliyorsun; kan ve kadın, yasa ve yönetme..." Noir gülümsedi "Gitmeliyim, kardeşim." Konuşmadılar, selamlaşmadılar... usulca uzaklaştılar.

Ayak sesleri ve rüzgarın uğultusu... iki göz... iki akkor amber... "NOIR" arkasını döndü ve Witch ile karşılaştı... "Gitmeliyim." Cevabı ise bir gülümsemeydi ve Witch ekledi "Krallığın sana ihtiyacı var!" ona yaklaşan Witch'e baktı başını salladı "Khaled iyi bir kral olacak." Fakat karşılık fazla hızlı geldi "Peki ya savaşlar?" Noir'in cevabı soru kadar hızlıydı "Khaled dersini aldı ve krallığı o yönetecek." Witch yaklaştı, göz gözeydiler "İnsanların sana ihtiyacı var?" cevabını verirken soluğu Witch'in tenini okşuyordu ve kar tanecikleri onları pas geçiyordu sanki, soğuk ölümlere huzur veriyordu... "Onlar bensizde yapabilirler, daha önce yaptıkları gibi." Arkasını dönecekti ama dönemedi, Witch'in son sözü onları göz göze ve nerdeyse dudak dudağa kilitlemiş gibiydi "Benim sana ihtiyacım var..." cevap sıcak dudakların birleşmesiyle oldu nefes nefese karışıyordu savaş yorgunu bu iki beden bir birinde huzur ve hayat buluyordu sanki...

*Salih "Cornelius" Fırat
(Yandaş)*

Kaybolan Yaşam

Karanlık... Gözler görmeyi, kulaklar duymayı, teni hissetmeyi unutmuş... Yaşıyor mu? Belki... Belki de ölümü yaşıyor, yavaşça ve hissettirmeden.

Güneş her zamankinden daha çok etrafı aydınlatıyordu; bir kişi dışında. Karanlık, kırmızı pelerininin arasından sızıyordu, tüm parlaklığıyla şahlanan güneşe karşı dimdik yürüyordu meydan okurcasına. Ne bir sıcaklık, ne bir duygu onun üzerinden bunların hiçbir kırıntısı yoktu.

Kasabanın girişi ufuktan gözüktüğü an durdu. Yere hafifçe eğilerek küçük bir taş aldı ve elinde oynamaya başladı... Dişleri karanlıkla tezat oluşturarak bir şekilde belirdi. Etrafta bulunun kuşlar aniden havalandı çığlıklar eşliğinde. Bu yaşamının verdiği coşkuyla atılan çığlıklar değildi, ölümün korkusunun getirdiği çığlıklardı. Ayağa kalktı ve şeytanın bile tiksineceği çirkinlikte sesiyle kasabaya bakarak. —Hepinizi kurtaracağım, ruhunuzu günahlarınızdan arındıracağım...

Elinde tuttuğu taşı sıkı ve taşı tuttuğu elini kasabaya doğru uzattı. Hafifçe fakat insanın kanını donduran bir rüzgâr esti... Bu rüzgârda hayat yoktu, ölümden esiyordu yaşama doğru... Elini açarak kum haline gelmiş olan taş parçalarını rüzgâra doğru üfledi. Taşlar elinden çıkarken kıpkırmızı bir renk alıyordu, güneşle birlikte rüzgârın içindeki kum adeta bir kan gibi kıpkırmızı bir şekilde kasabaya doğru ilerliyordu. Pelerinine daha da sıkıca sarıldı ve rüzgârın ardından kasabaya doğru yürümeye devam etti. Adımlarını bastığı toprak ağlıyor, bıraktığı izler silinmiyordu...

O gün ahırda çok yorucu bir gün geçirmiştin. Lorquan'ın kısa bir yolculuğa çıkmasıyla onun yerine bakan Karjaks, Lorquan kadar çalışkan değildi. İşleri daha çok diğerlerinin üzerine yığıp kendisi genellikle barlarda fahişelerle birlikte olup sabahlara kadar içki içiyor veya kumar oynuyordu. Aslında bu onun olmadığı zamanlarda bana yaptığı hakaretleri dinlemememi sağlayan anlardan biriydi. Hele ki konuşurken insanın yüzüne yapışan o pis salyaları... Lanet olasıca her konuşmasından sonra yüzümü yıkamak zorunda kalıyordum. Bazen de sarhoş bir şekilde ahıra gelip üzerimize atılması, bize vurması ve etrafta ne varsa atması onu çekilmez bir kişi kılıyordu. Her geçen gün gözleri altında oluşan çaaklarda boğuluyor, teni daha da sararıyor, ölümün getirdiği o pis koku hissediliyordu. Bunun farkında olmaması, kendini öldürmesi ahırdaki çalışanlar tarafından kötü bir şey olarak da görülüyordu. Etraftaki dedikodular onu en kısa zamanda ölmesi ve çektiirdiği bu sıkıntıların bitmesine yönelikti. Burada olmadığı amanlar ise zaman onun etrafa verdiği zararlarla uğraşmakla, küçük uyku molaları vermek, dışarı çıkıp gezmek, hayvanların bakımlarını yapmakla geçiyordu.

Ahırlarda çalışmaktan arta kalan zamanlarımda, ya eve gidip güzel bir uyku çekiyordum ya da çocukluk arkadaşım olan Hugs'un yanına gidiyordum. Boyu benden bir karış daha uzun, hafif yapılı, elleri demir işlemekten nasırlaşmış, yüzü demir tozları yüzünden koyu bir renk almıştı. Aramızda geçen sohbetlerin geneli etrafta dikkatimizi çeken kızlardan oluşuyordu. Bazen de eski günlere dair sohbetlerimiz oluyordu. Son zamanlarda ise konuşmalarımız daha çok Hugs'ın âşık olduğu kız üzerine odaklanmıştı. Aslında çok da bilinmedik bir şey değildi bu çünkü uzun zamandır bana söylemese de, sokaktan bahsettiği kız geçince, onun için ne söylediğimin ne hakkında konuştuğumuzun bir anlamı olmuyordu. Kararmış yüzüle tezat oluşturan masmavi gözleri sonuna kadar açılmış, tek odak noktası olan kıza kilitlenmiş oluyorlardı. O anlarda kızın sokağın köşesinden dönmesi ve kaybolmasıyla Hugs'ın tekrardan hayata dönmesi bir oluyordu. Tam bu anda göz göze geldiğimiz zaman ikimizde birbirimize bakarak kahkahalara boğuluyorduk, benim onunla geçtiğim dalgalar ise cabasıydı. Şu sıralar ise bana yapmaya söz verdiği kılıçla uğraşmaktaydı. Sohbet bu konuya geldiğinde ise ağzından salyalar akarak anlatırdı yaptığı kılıcı, hayatında hiçbir kılıcı yaparken bu kadar özenmediğini bastıra bastıra hep dile getirirdi

Bu sabah benim için kalkması zor bir gündü, bunun tek nedeni eve ayyaş bir şekilde gelen babamın eve hiçbir zarar vermemesi ve onun yatmasını sağlamaktı. Bu durumdan en çok zarar gören ise annemdi. Babam evden çıktığından gözyaşlarının arkasından süzülmesine çoğu zaman şahit oluyordum. O anlarda

elimden gelen tek şey anneme sıkıca sarılıp cilveler yaptığını anlatmakla geçiyordu. Ne bir şekilde görmek kalbine bir hançer gibi ve sayılan insanlardan biriydi. Gençliğince büyük efsaneler ve destanlarla geri dönmüştü. Kasaba halkı da onun bu haline çok üzülüyordu. Halk tarafından Cesur Fınds olarak tanınıyor ve çok saygı görüyordu. Fakat son zamanlarda kendine her konuda duyduğu güvensizlik, kendini işe yaramaz bir ihtiyar olarak görmesi kendisinden çok etrafındakilerin acı çekmesine neden oluyordu. Sarhoş olduğu günlerde attığı naraların geneli eski savaş yıllarında yaptığı kahramanlıklardan bahsediyordu. Annemin her ne kadar babamı ayyaş olarak görmesi dayanılmaz bir acıya sebep oluyorsa da bunu babama belli etmemeye ve onu bu karanlıktan çıkarmaya çalışıyor...

ona her şeyin düzeleceğini, hayatın insana bazen böyle kadar onu ikna etmeye çalışsam da babamı ayyaş saplanıyordu. Aslında babam kasabada çok sevilen çok iyi bir askerdirdi. Onlarca savaşa katılmış ve bunlardan kasaba halkı da onun bu haline çok üzülüyordu. Halk tarafından Cesur Fınds olarak tanınıyor ve çok saygı görüyordu. Fakat son zamanlarda kendine her konuda duyduğu güvensizlik, kendini işe yaramaz bir ihtiyar olarak görmesi kendisinden çok etrafındakilerin acı çekmesine neden oluyordu. Sarhoş olduğu günlerde attığı naraların geneli eski savaş yıllarında yaptığı kahramanlıklardan bahsediyordu. Annemin her ne kadar babamı ayyaş olarak görmesi dayanılmaz bir acıya sebep oluyorsa da bunu babama belli etmemeye ve onu bu karanlıktan çıkarmaya çalışıyor...

Kasabamıza içinden çıkan ve savaşlarda çok büyük kahramanlık göstermiş askerleri nedeniyle Lueans adı verilmişti. Yaklaşık 30 sene boyunca günler barış içinde geçmişti. Zuanların saldırırları aniden durmuş, halkları sanki yok olup gitmişti. Zuanları bu aniden kayboluşu halkta hafif bir endişe yaratmaya başlamıştı. Etrafta göze çarpan hiçbir Zuan kalmamıştı. Bunu zafer olarak gören Dük Fulchan, barış içinde geçen günler adına her sene bir festival düzenliyordu. Festivaller benim için yoğun geçen günlerin dışında, birazda olsun kendime aman ay. Festival günlerinde sadece festivallere katılan komşu kasabaların soylularının atlarına ve evcil hayvanlarına ahırlarda yer bulmak ve onların iyi durumda olup olmadıklarını kontrol ediyordum. Uzun seneler boyunca ahırlarda çalışmamın verdiği tecrübeyle bunu çok kısa sürede halledebiliyordum. Hatta o günlerde ahırlara nadiren uğrayan Karjaks, zaten zamanının büyük kısmını içerek geçiriyordu. Festival günleri benim için bulunmaz zamanlardı. Bu seneki festivallere ise bir haftamız daha vardı. Bu az da olsa rahat geçen günlerimde hem festivalde ne yapacağımın hayallerini kurar hem de Karjaks'ın hakaretlerini dinlerdim. Her şeye kafa sallamam ve kabul etmem, onun ahırın patronu olduğunu ona belirtmem üstüme daha da gelmesini az da olsa engelliyordu.

Festivallere altı gün kalmıştı. Bugün diğer günlerden daha hafif bir gün geçirmiştik. Sabah ahırlara uğramayan Karjaks'ın sarhoşluktan kafasını kaldıramadığını ahırlarda çalışan herkes biliyordu. Günden daha çok zaman koparabilmek için ahırlardaki işlerimi erkenden tamamladım. Öğleden sonra ise bana kalan kısa zamanda dışarı çıkıp gezmek iyi olurdu. Belki Hugs'un yanına gitmek keyifli giden güne daha da keyif verecekti. Sıra küçük taşların dizilmesiyle yapılan yolda yavaşça ilerlerken bugün yapacağım şeyleri hayal ediyordum.

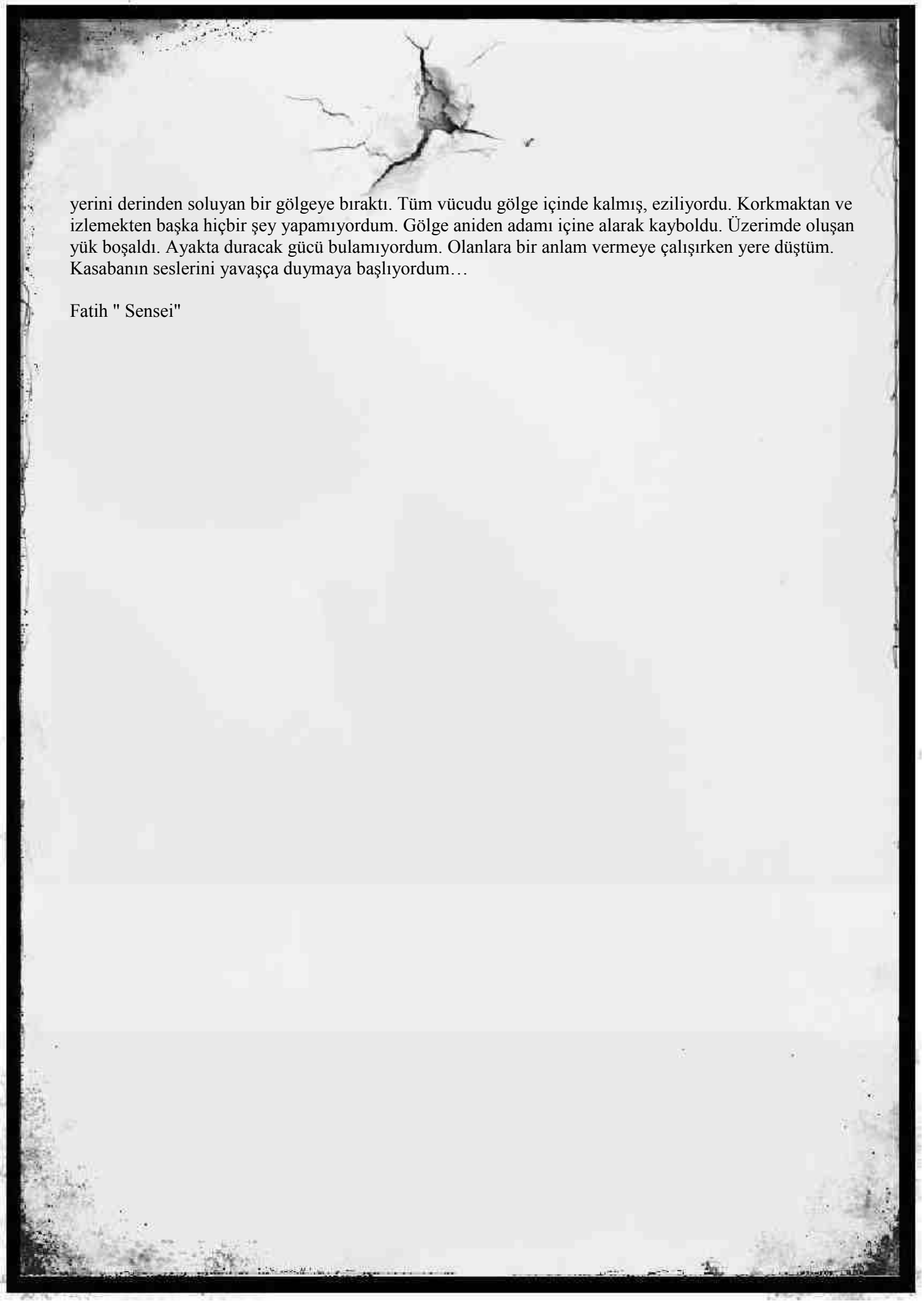
O kadar çok hayal kurmaya dalmıştım ki, dikkatsizce ayağımı burkarak yere düştüm. Ayağımda hafif bir sızlama oluştu. Arkama dönüp beni neyin düşürdüğünü merak ederken, yere yüzükoyun yatmış, üzerindeki siyah pis elbisesinden de anlaşılacağı gibi şehrin dilencilerinden biriydi. Açıkta kalan elinin derisi kemikleriyle birleşmiş, kolu ise yeni doğmuş bir bebeğinki kadar sıskaydı. Adam zorlukla kafasını yerden kaldırıp, bana doğru baktı. Yüzündeki yaralar yer düşüşüyle kanamaya başlamış olmalıydı. Alnının ortasından çensine kadar düz bir çizgi halini almış yara insanın midesini bulandıracak bir şekilde kanıyordu. Gözlerinin beyazı gitmiş, yerini kırmızımsı renkte ve yere doğru damlayan bir sıvı almıştı. Göz bebeklerini görmek ise imkânsızdı. Yüzündeki kemikler tamamen seçilebiliyordu. Ağzım açık bir şekilde adamı izlerken bu adamdan nasıl uzaklaşabileceğimi düşünmekteydim. Ama şaşkınlığın ve korkunun verdiği hisle hiçbir eklemimi oynatamıyordum. Orada gözlerim, adamın gözlerine kitlenmiş bir vaziyette sanki yıllar boyunca durmaktaydım. Yaralı bembeyaz eliyle ayak bileğimden yakaladı ve kendini bana doğru çekti. Yüzü yüzüme yaklaşırken bile gözlerimi ondan alamıyordum, adeta kilitlemişim. Kulağıma yaklaştı, yaklaştıkça etraftaki diğer sesler kayboldu, acı içinde binlerde çığlık kulağımda çınlamaya başladı... Aralarından bir çığlık beynime bir bıçak gibi saplanırcasına

-Onlar ölmedi, bedenleri ruhsuz bırakıldı, damarları kansız Onlar ölmedi!!!!

Hayata dair hissettiğim her şey yerini acıya ve intikama bırakıyordu. Kaçamıyordum, savaşamıyordum... Tek yapabildiğim acıyı hissetmektir, onu yaşamaktır. Kulağımdaki binlerce çığlık yavaşça aynı sözcükleri tekrar ederek kayboluyor, bileğimi sıkıca tutan eli gevşiyordu. Adamın kanlı gözyaşları içime akıyordu. Yüzünde ufak kara lekeler oluşmaya başlamıştı ve gitgitde büyüyorlardı. Tüm yüzünü bu lekeler kaplayınca tiz bir çığlık attı.

-Onlar ölmedi!!!

Son çığlığı vücuduma aynı anda saplanan binlerce bıçağın çektiği acıyı hissettirdi. Parlayan güneşin altında kararmış, ışığı emen bir leke halini almıştı. Ondaki tek renk yere damlayan kanındaki kırmızıydı. Aniden tüm vücudu doğruldu. Kısa bir an karanlığın içinden bana bakan bir çift yeşil göz gördüm. Çığlıklar



yerini derinden soluyan bir gölgeye bıraktı. Tüm vücudu gölge içinde kalmış, eziliyordu. Korkmaktan ve izlemekten başka hiçbir şey yapamıyordum. Gölge aniden adamı içine alarak kayboldu. Üzerimde oluşan yük boşaldı. Ayakta duracak gücü bulamıyordum. Olanlara bir anlam vermeye çalışırken yere düştüm. Kasabanın seslerini yavaşça duymaya başlıyordum...

Fatih " Sensei"



YÜCELMİŞLER DÜNYASI(WORLD OF EXALTED)

Birbiriyle hem kardeş, hem karı-koca olan Gök (İnazagi) ile Yeryüzü (İnazami), kaostan ayrıştıktan sonra gökyüzünün yüzen köprüsünden, tanrısal mücevherlerle süslü bir mızrakla okyanusu karıştırarak, ilk kara parçalarını yaratırlar. Sonra bütün Japon adalarını ve diğer tabiat tanrılarını doğururlar.

İnazagi ve İnazami ilk olarak Hiruko'yu doğurur. Çocuk sakat olduğu için iki büyük tanrı ondan iğrenir ve onu bir teknenin içine koyup sulara terk ederler. Ve daha sonra yeni çocuklar doğurmaya başlarlar. Böylece Ateş Tanrısı Kagutsuchi doğar. İnazagi'nin sol gözünden Güneş Tanrıçası Amaterasu, sağ gözünden Ay Tanrısı Tsukiyomi, burnundan Fırtına Tanrısı Susanowa doğar.

Güneş Tanrıçası Amaterasu İzanagi, Amaterasu'ya inci bir gerdanlık armağan eder ve ona Kami'lerin oturduğu Takamagahara'nın sorumluluğunu verir. Denizler Fırtına Tanrısı Susanowa'nın yönetimi altına girer. Susanowa kız kardeşi Amaterasu'nun sarayında taşkın davranışlarda bulunduğu cennetten kovulmuştur. Susanowa'nun oğlu Okuni-Nushi ise bütün ülkenin tanrısı olur ve gücünü Amaterasu'nun torunu Ninigi ile paylaşır. Dinsel işlerin yönetiminden Okuni-Nushi, siyasal işlerden de Ninigi sorumlu olur...

Japon Mitolojisi'nden...

Yücelmişler Dünyası yazı dizisinin dördüncü kısmına geldik işte ve sizlere tekrar hoş geldiniz diyorum...

Önceki sayıda karakter hazırlama şablonunu anlatmaya başlamıştım ve bunun için örnek karakterimiz Sylrador Moonlight'ı hazırlıyorduk. Karakter kâğıdımızı Özgeçmişe kadar getirmiş ve orada bırakmıştık. Bu kısımda ise Sylrador Moonlight'ın karakter kâğıdını tamamlayacağız.

Fazla uzatmadan karakterimize dönelim. Size iyi okumalar...

Avantajlar kısmında Özgeçmişlerden sonra karşımıza çıkan bir diğer unsur Tılsımlar. Yücelmişlerin ilahi güçlerinin bulunduğu bölüm...

TILSIMLAR (10 Puan. En az 5 puanımızı kendi sınıfımızın Tılsımları için harcıyoruz)

Tılsım; Yücelmişlerin evrende var olan büyüsel enerjiyi, öze hâkim olabildiği ölçüde manipüle ederek yeteneklerine dayalı biçimde kendi istedikleri forma dönüştürmeleri ile ortaya çıkan büyüsel güç olarak tanımlanabilir.

Sylrador Moonlight özden kanalize ettiği büyüsel güç sayesinde beş duyusuna ve algılarına daha iyi odaklanabilmektedir. Böylece görsel farklılıkları daha rahat ayırt edebilmekte, gizli fısıltıları duyabilmekte, olası tehlikelere karşı tetikte olmaktadır.

Tehlikeyi Sezme >>> Sensory Acuity Prana

Ejderha soyunun acımasızca hükmünü sürdüğü bu topraklarda bir savaşçıyı hayatta tutabilecek en önemli unsurlardan biri saldırı gücüyle beraber savunma gücündedir. Savaşçı,

duyularıyla koordineli bir şekilde bedenini kontrol ederek düşmanlarının saldırılarını savuşturabilir, onları bu şekilde rahatça alt edebilir.

Sylrador Moonlight'ın sahip olduğu öz onun reflekslerini güçlendirir ve onu olağanüstü bir hızla kavuşturarak düşmanlarının saldırılarını savuşturmasını sağlar.

Ayrıca Sylrador saldırıları savuşturmakta kendisini öyle geliştirmiştir ki öze daha fazla yoğunlaştığı takdirde bedeni de tıpkı suyun üzerindeki gölgeler gibi akışkan, hızlı bir şekilde hareket edebilir. Bu sayede düşmanın saldırıyı sezdiği vakit onun saldırısını anında savuşturabilmektedir.

Savuşturma >>> Reed in the Wind >>> Shadow over Water

Pek çok liman gezmenin ve bu limanlarda türlü çeşit dolandırıcılığa şahit olmanın verdiği tecrübe, kaçakçılık ve yağmacılık ile uğraşmanın verdiği olağanüstü hırsızlık yeteneği Öz ile birleşerek Sylrador Moonlight'ı adeta asla fark edilemeyen bir yankesici haline getirmiştir. Öyle ki sahip olduğu tılsımlar sayesinde Sylrador, bir başkası tarafından farkedilmeksizin kese hırsızlığı yapabilir, bulunduğu ortamda kullanılmayan her türlü nesneyi çalarak onlara zahmetsizce sahip olabilir. Çalmak istediği nesneye dokunacak kadar yakın olması Sylrador için yeterlidir...

Hırsızlık >>> Flawless Pickpocketing Technique >>> Stealing From Plain Sight Spirit

Bu tılsımlar sayesinde kılıç ustası Sylrador, dövüş esnasında kendisinin uzağında bulunan silahına erişebilmek için öze yoğunlaşarak silahı üzerindeki yerçekimi ve sürtünme etkisini ortadan kaldırabilir, silahı kendisine çağırarak eline getirebilir. Bunun için, Sylrador ile silah arasında başka bir engelin olmaması yeterlidir.

Yanı sıra Sylrador, kılıç tekniğini büyüsel gücü ile birleştirerek muhteşem bir manevra tekniği geliştirmiştir. Bu manevra ile Sylrador, silahıyla beraber dönerek etrafını çevreleyen tüm düşmanlara birden saldırabilir.

Yakın Dövüş(Silahlı) >>> Retrieve the Fallen Weapon >>> Iron Raptor Technique

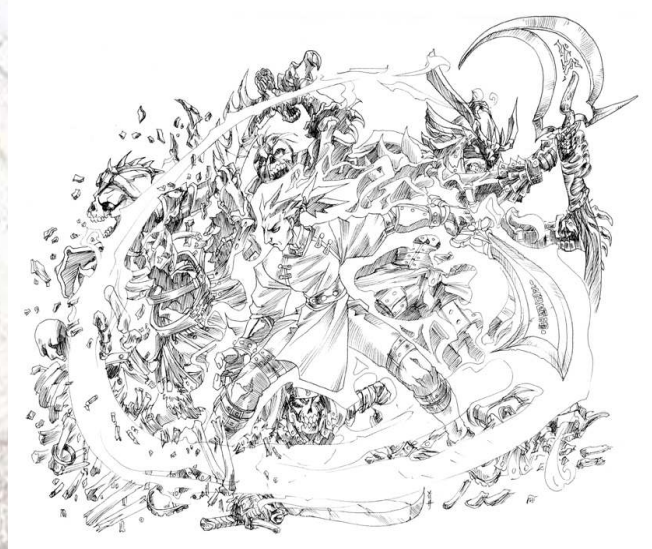
Sylrador seneler evvel, özün bedenini bir kalkan gibi korumasını sağlayacak büyüsel gücünü keşfetmiştir. Bu güç sayesinde seçilmişin bünyesi normalden daha dirençli hale gelmiştir.

Dayanıklılık >>> Ox-Body Technique

Uzun yıllar denizcilik yapan Sylrador bir süre sonra öz ile denizcilik yeteneğini manipüle etmeyi öğrenmiş, bu sayede gemi üzerindeyken en azgın dalgalar baş gösterse bile gemi üzerindeki dengesini ve hareket kabiliyetini kaybetmemesini sağlamıştır.

Denizcilik üzerine tecrübelerini tılsımlar ile bir kez daha geliştirmeyi başaramış olan Sylrador ayrıca sahip olduğu güçlü bir tılsım ile geminin manevra kabiliyetini arttırarak sert rüzgârların gemisini alabora etmesini engelleyebilmektedir.

Denizcilik >>> Salty Dog Method >>> Wind Defying Course Technique



ERDEMLER (5 PUAN)

Erdemler karakterimizin dünya görüşünü belirlediği gibi içsel tutarlılığını da ortaya koymaktadır. Erdemleri kuvvetli olan seçilmişler güçlü birer iradeye, kuvvetli bir düşünsel tutarlılığa sahiptir.

Sylrador Moonlight ise yasadışı işlerle uğraşmasından ötürü insanlara karşı fazla duyarlılık ve bağışlama hissi taşımayan yanında özgüveni yerinde ve kendisine hâkim bir yapıya sahiptir. Genellikle direkt savaşı göze almayan biri olsa da zamanı geldiğinde uğruna savaştığı yolda cesaretini göstermekten çekinmez.

Duyarlılık, Bağışlama

Merhamet (Compassion) $1+1 = 2$

Duygusal dayanıklılık

Vicdan (Conviction) $1+1+1* = 3$

Otokontrol, Nefse hâkimiyet

Otokontrol (Temperance) $1+2 = 3$

Cesaretlilik, Yiğitlik

Kahramanlık (Valour) $1+1+1* = 3$

ESANS (2)

Öz; Seçilmişin evren üzerine yerleştirilmiş olan büyüsel enerjinin ne kadarını manipüle ederek kullanabildiğinin belirleyicisidir. Normal İnsanlar 1 Esansa sahiptirler. Seçilmişler ise genellikle 2–3 Esansa sahip olurlar. 5'in üzerine çıkabilmiş Seçilmiş sayısı ise çok çok azdır.

Sahip olduğumuz Esans, kullandığımız tılsımlar için bir gereksinimdir. Sylrador Moonlight için seçtiğim Tılsımlarda istenen Esans 2'yi geçmediğinden Esansı arttırmayarak 2 dotta bıraktım.

Esans = 2

İçsel Esans Havuzu(Personal Essence Pool) $[(3 \times \text{Esence}) + \text{Willpower}]$

Seçilmişin kendi bünyesinde barındırdığı Esans İçsel Esans olarak adlandırılır. Seçilmiş, bir Tılsıma yoğunlaştığı zaman öncelikle kendi çevresinde bulunan esanstaki faydalanacağından İçsel Esans Havuzu arkaplanda kalmaktadır. Esansın geri kazanımında ise İçsel Esans önceliklidir.

İçsel Esans Havuzu $[(3 \times 2) + 8] = 14$

Çevresel Esans Havuzu(Peripheral Essence Pool) $[(7 \times \text{Esence}) + \text{Willpower}]$

Seçilmişin çevresinde yoğunlaşan, kullanıma hazır esans Çevresel Esans olarak adlandırılır. Çevresel Esans, Tılsımların kullanımında öncelikli olarak harcanır. Esansın kazanımında ikincildir.

Çevresel Esans Havuzu $[(7 \times 2) + 8] = 22$

Esans enerjisi(mote) kazanımı ise iki şekildedir;

*Standart: 8 saatte 1 esans puanı.

*Manse çevresinde iken (Manse'nin gücüne göre belirlenir fakat standarda göre çok daha hızlı kazanıldığında parmak basmak gerek)

WILLPOWER (EN YÜKSEK İKİ ERDEMİN TOPLAMI ALINIR)

Karakterin otokontrol, motivasyon ve duygusal duruşunu belirleyen kısım burasıdır. Karakter, oyun içersinde karşılaştığı çeşitli durumlarda iradesinin gücüne ihtiyaç duyabilir.

Sylrador Moonlight Leşçillerin Diyarı'nda çıkacak bir sivil harekâtın Diyarı Ejderha Soyunun acımasız yönetiminden kurtarabileceğini düşünmektedir. Bu yüzden Leşçillerin Diyarı'na devamlı olarak silah ve mal taşımaktadır. Sylrador'un böyle önemli bir görevi kendisine vazife edinmesi ise iradesinin ne kadar güçlü ve kırılmaz olduğunun bir kanıtıdır.

Willpower $3 + 3 + 2* = 8$

SAĞLIK

Karaktere yöneltilen saldırılara bünyesinin ne kadar karşı koyabileceği bu bölümde belirleriz. Normal insanlarda, seçilmişlerde sağlık bölmesinde 7 boş kutuya sahiptirler.

Sylrador Moonlight ise bünyesini Direnç Tılsımı ile disipline etmiştir. Bu sayede saldırılara karşı bünyesi normalden daha dayanıklı hale gelmiştir(bkz. Karakter Kâğıdı).

Ayrıca Sylrador, hafif hasarları(bashing damage) stamina skoru olan 2 zarla soak edebiliyor, orta güçlükteki hasarları(lethal damage) ise stamina skorunun yarısı ile yani 1 zarla soak edebiliyor. Büyüsel hasarları(aggravated damage) ise soak edemiyor.

ERDEMLİLİK LANETİ

Her Solar Yücelmişinin kalbine ise kara bir lanet işlenmiştir. Onlar tanrıların düşmanlarını yok ettikten sonra üzerlerine sürülen bu kara leke onların erdemlerinin olumsuz birer yansımasıdır. Solar Seçilmişleri dünya üzerinde var olan gerçek koruyucular olmalarına rağmen lanetleri tekrar tekrar açığa çıkmaktadır ve aslında onlar varoluşlarında yatan gizemli tutkularının tutsaklarıdır.

Bununla birlikte karakter herhangi bir erdem üzerinde 3 ve 3 'ten fazla dota sahip olduğu vakit bir erdemlilik laneti üzerine işlenir. Bu lanet, onun yumuşak karnıdır ve seçilmiş zayıflatmaya başlar[Limit Kırılması]. Seçilmiş bu sınamaların herhangi birinde başarısız olduğu vakit lanet açığa çıkar ve seçilmiş asla yapmak istemediği hareketlere iter.

Sylrador Moonlight Vicdan erdeminin zıttı olarak “**Taş Kalplilik**” lanetini, Otokontrol erdemi için “**Aşırı Şehvet**”, Kahramanlık erdeminin laneti olarakta “**Deli Öfkesi**” lanetini taşımaktadır. Sylrador henüz bu lanetlerden birine yenik düşmemiştir.

KIRILMA LİMİTİ

Yücelmişin kontrolünü kaybederek lanetinin gerektirdiği gibi davranması eğilimine Limit Kırılması diyoruz. Yücelmişin lanetin etkisiyle kontrolünün kaybedeceği olayların baş gösterdiği zaman oyuncu ilgili erdemin rolü için zarını atar ve başarılı olan tüm zarlar kırılma limitine eklenir. Karakterin kırılma limiti 10'a ulaştığında ise lanet harekete geçer ve seçilmiş kontrolünü kaybeder. Lanet etkisini sürdürdüğü sürece karakter Oyun Yöneticisinin kontrolüne geçer ve lanetin etkisi sona erdiğinde kırılma limiti yeniden sıfırlanır. Karakterin kontrolü tekrar oyuncuya geçer.

Kırılma Limitinin sona ermesi ise bir seçilmiş için önemli bir adımdır. Kalbindeki kara lanetin ortaya çıkması seçilmişin kendi gerçeğini görmesini sağlar ve bu gerçeği gören seçilmiş bundan sonra iradesine daha hâkim olmaya çalışır (bkz. İrade Kazanımı).

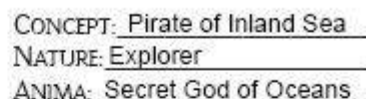
Sylrador'un kırılma limiti de oyuna başlayan her karakter gibi 0'dır.

10 bonus puanımız kalmıřtı. Bu 10 puanın 6 puanını Vicdan ve Kahramanlık erdemlerini birer arttırarak, 4 puanını da İrade skorunu 2 arttırarak harcadık. Ve böylece karakter kâğıdımız tamamlanıyor. Karakter hazırlanışı sizinde anlamış olduđunuz üzere zaman alan bir mesele. Fakat kesinlikle World of Darkness oyunlarındaki karakter kâğıtlarına oranla daha mantıklı açılımlar ve detaylar sunduđunu söyleyebilirim. Özellikle de Tılsımlar ve Erdemler dođru kullanıldıđı zaman oyuna muazzam zevk katacak özellikler...

Ařađıya incelemeniz için Sylrador Moonlight'ın karakter kâğıdını da ekliyorum.

Hořcakalın...





STRENGTH _____ ●●●○○ CHARISMA _____ ●●○○○ PERCEPTION _____ ●●●○○
DEXTERITY _____ ●●●●○ MANIPULATION _____ ●●●○○ INTELLIGENCE _____ ●●●●○
STAMINA _____ ●●○○○ APPEARANCE _____ ●●○○○ WITS _____ ●●●●○

DAWN		ZENITH		TWILIGHT	
☐ ARCHERY	OOOOO	☒ ENDURANCE	●●OOO	☐ CRAFT	OOOOO
☐ BRAWL	OOOOO	☐ PERFORMANCE	OOOOO	☐ INVESTIGATION	OOOOO
☒ MARTIAL ARTS	●OOOO	☐ PRESENCE	OOOOO	☒ LORE	●OOOO
☒ MELEE	●●●OO	☐ RESISTANCE	OOOOO	☐ MEDICINE	OOOOO
☐ THROWN	OOOOO	☒ SURVIVAL	●●OOO	☐ OCCULT	OOOOO
NIGHT		ECLIPSE		SPECIALTIES	
☒ ATHLETICS	●●●OO	☐ BUREAUCRACY	OOOOO	☐	OOOOO
☒ AWARENESS	●●●OO	☒ LINGUISTICS	●OOOO	☐	OOOOO
☒ DODGE	●●●OO	☐ RIDE	OOOOO	☐	OOOOO
☒ LARCENY	●●●OO	☒ SAIL	●●●OO	☐	OOOOO
☒ STEALTH	●●●OO	☐ SOCIALIZE	OOOOO	☐	OOOOO

BACKGROUNDS		ADVANTAGES		CHARMS	
Allies	●○○○○	NAME	COST	NAME	COST
Artifact	●●○○○	Retrieve The Fallen Weapon	1	Wind-Defying Course Technique	6
Contacts	●○○○○	Iron Raptor Technique	2	-	-
Familiar	●●○○○	Ox Body Technique	-	-	-
Followers	●●●○○	Sensory Acuity Prana	5	-	-
Mentor	●●○○○	Reed in the Wind	1	-	-
-	○○○○○	Shadow Over Water	2	-	-
-	○○○○○	Flawless Pickpocketing Technique	3	-	-
-	○○○○○	Stealing From Plain Sight Spirit	6	-	-
-	○○○○○	Salty Dog Method	3	-	-

● ● ● ● ● ● ● ○ ○

SOAK
B 2 1 1 A -

COMPASSION TEMPERANCE
●●○○○ ●●●○○
□□□□□ □□□□□

CONVICTION VALOR
●●●○○ ●●○○○○
□□□□□ □□□□□

PERSONAL	14		
PERIPHERAL	22		
COMMITTED			

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Heart of Flint
Overindulgence
Berserk Anger

EXPERIENCE

Erdemler ve İrade

Erdemler oyun içersinde karakterin iradesi sayesinde rollerinde başarı sağlamasında da önemli görev üstlenir. Seçilmiş karakter, oyun içersinde erdemleri ile ilintili olan bazı olaylarla karşılaşabilir. Bu tip durumlarda karakter geçici irade puanlarını kullanarak hareketlerinde otomatik başarı getirmek isteyebilir. Bunun için ise hareketin ilintili olduğu erdemün puanı önem teşkil etmektedir. Seçilmiş karakter bir oyun boyunca, o erdemde sahip olduğu dot sayısı kadar geçici irade puanı kullanabilir. Bu da her halükarda erdemlerin yüksek tutulmasının gerekliliğini ortaya koymaktadır.

Bu sebepten ötürü seçilmişin bir erdem üzerindeki hâkimiyeti arttıkça o erdemün altında yatan lanette ortaya çıkar ve Seçilmiş sınıma başlar. (Bir erdem üzerinde üçten fazla dota sahipseniz o erdemün getirdiği lanetlerden birini seçersiniz. Yani aslında, erdemlerin yüksek olması hem bir avantaj, hemde bir dezavantajdır.)

Erdemler mutlaka ki karakterinizin rolüne de etmektedir. Dört erdem üzerinde ne kadar hâkimseniz, karakterinizde oyun içersinde o kadar etkin pozisyonadadır demektir. Hiç kimse detaysız, kuru ve hiçbir tutkusu olmayan bir Seçilmiş oynamak istemez. Çünkü Yücelmişler Dünyası karanlık hislerin ve tutkunun dünyasıdır. Bu dünya; kahraman savaşçıların, ruhu sevgiyle coşan âşıkların, askerlerine ölmeyi emreden gözü kara komutanların dünyasıdır. Bu yüzden aklınıza gelebilecek her türlü fanteziyi yapabilmenize olanak tanıyan bu dünyada kendinizi tutkularınızdan mahrum bırakmayın derim.

Ayrıca karakter, oyun içersinde karşılaştığı çeşitli durumlarda iradesinin yardımına ihtiyaç duyabilir. Yani sıra herhangi bir aksiyonu başarabilmek adına geçici irade puanları harcanabilir. Her aksiyon için bir geçici irade puanı harcanmaktadır ve bu sayede karakter o aksiyon için bir otomatik başarı elde etmektedir.

Direkt olarak iradeye etkiyen hareketlerde ise geçici irade satırı önemsizdir. Bu gibi durumlarda kalıcı irade puanına göre zar atılır.

İrade Kazanımı;

- *Karakter uyandığı her gün Vicdan rolü atar. Başarılı olduğu zarlar kadar geçici irade kazanır.
- *Karakter doğasına uyumlu hareketler gerçekleştirdiği vakit 1 ila 3 geçici irade puanı kazanabilir.
- *Karakter oyun içersinde bazı özel durumlarda gerçekleştirdiği önemli başarılar karşılığında Oyun Yöneticisinin insiyatifine göre 1 ya da daha fazla geçici irade puanı kazanabilir.
- *Karakter bir oyun dizisini başarı ile bitirdiği takdirde kaybettiği geçici irade puanları Oyun Yöneticisi tarafından karaktere iade edebilir.
- *Oyuncunun oyun içersinde rol yapma adına sergilediği üst düzey performans karaktere geçici irade puanı olarak geri dönebilir.
- *Karakter Kırılma Limitini aştıktan sonra laneti ile ilintili olan erdemde sahip olduğu dot kadar zar atar. Başarılı olduğu zar sayısı kadar geçici irade puanı kazanır. Diğer irade kazanma yollarından farklı olarak Kırılma Limitinin ardından gelen geçici irade puanı, kalıcı irade puanının üstüne çıkabilir, hatta 10'un üstüne bile çıkabilir.

Hakan "Eldarin" Arslan

MUNDUS TENEBRAE

Dikkat: Aşağıdaki metin kan ve şiddet içerebilir. 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...

BÖLÜM 3 – Yenidoğanların Gecesi

Konseyin kararı neticesinde kendilerini hiç beklemedikleri bir anda şehrin ileri gelenlerinin huzurunda bulan yenidoğanlar, huzursuzluklarını saklamakta zorlanıyorlardı. Toplantı odasına girmelerinin üzerinden çok kısa bir zaman geçmesine rağmen, yaşlıların kendilerini tartan bakışları, odadaki ölüm sessizliğiyle birleşince, yenidoğanların üzerindeki baskı iyice artmıştı. Tam bu sırada kapı vuruldu. Odadaki herkesin bakışları, kapıya yönelmişti. Aralanan kapıdan içeri giren, bir oyuncak bebeği andıran Furkan idi. İçeriye girdikten sonra kapıyı kapatıp yenidoğanların yanına geldikten sonra ufak bir baş selamı verdi.

“İyi akşamlar saygıdeğer konsey üyeleri. Beni görmek istemişsiniz.”

Bakışlarını konsey üyelerinin üzerinde gezdirirken ellerini önünde kavuşturmuştu. Furkan'ın odaya girişinden sonra, önceden varolan bunaltıcı ortam biraz olsun dağılmıştı. Furkan'ın davranışlarına egemen olan o büyümüş de küçülmüş havası ve bir çocuğa ait ses tonu, en aksi huylu konsey üyelerinin suratında bile bir yumuşamaya yol açmıştı.

Furkan'ın da gelişiyile grup tamamlanmıştı. Prens Rüya, daha fazla vakit kaybetmeden konuya girdi:

“Eminim hepiniz, sizi neden konseyin huzuruna çağırdığımı merak ediyorsunuzdur.”

Biraz duraksayarak, ortamın tekrar gerginleşmesine müsaade etti. Bu sırada yenidoğanları incelemekteydi. Eğitimleri boyunca çoğunlukla atalarıyla muhatap olan bu taze vampirlerle çok fazla karşılaşmamıştı. Aslında sadece Elysium gecelerinde gözüne çarpmışlardı. Furkan haricinde tabi. O, İzmir Camarilla toplumunun maskotu, bir nevi nazar boncuğuydu Rüya'nın gözünde.

Prens, inceleyen bakışlarını Furkan'ın hemen yanında duran kadına kaydırmıştı. Deri paltolu ve kalın çerçeveli gözlüklü bu yenidoğan, Tremere klanına mensuptu. Başını öne eğik dursa da, gözlüklerinin üstünden konsey üyelerine, özellikle kendi klanının primojeni Mustafa Ak'a kaçamak bakışlar atmayı ihmal etmiyordu.

Tremere'nin yanında, ondan neredeyse bir baş uzun olan, kır saçları hafif kelleşmiş olmasına rağmen yüzünden fıskıran gür sakallara sahip, orta yaşlı görünen bir adam durmaktaydı. Kadife pantolonunun üzerine giydiği oduncu gömleği ve eski püskü yeleğiyle

oldukça paspal gözükiyordu. Yine de yeleğinin cebinde sakladığı, arada bir saate bakmaktan çok can sıkıntısını göstermek için çıkarıp baktığı altından yapıma kasnaklı saatinin kalitesi su götürmezdi.

En başta ise, elindeki sivrisineklerle dolu kavanozu kulağına götürmüş, sanki onların söylediklerini dinlemekte olan genç bir adam vardı. Kavanozun kapağı yoktu; onun yerine kavanozun ağız, normalde pencerelere gerilen ve uçan haşaratın içeri girmesini engelleyen, delikli kumaşla kapatılmış ve sivrisineklerin dışarıya çıkması engellenmişti.

Birden kavanozu kulağından uzaklaştırdı ve bol kot pantolonun cebine yerleştirdi. Diğer elini kısa, dağınık saçları arasında gezdirirken donuk bakışları Prens'in bakışlarını karşıladı.

Bu garip grubu inceleyen Prens, konuşmasına devam etti:

"Bu gece, siz üç yenidoğanın topluluğumuza kabul geceniz. Fakat öncelikle bunu hak etmelisiniz. Topluluğumuz için çok önemli bir görevi yerine getirme onurunu size bahşediyorum. Bu gece Tremere Evi'nden çalınan cildi geri getirin ve topluluğumuzun saygın birer üyesi olmaya hak kazanın."

Yenidoğan Tremere'nin gözleri faltaşı gibi açılmıştı. Tremere Evi ve hırsızlık... Bu, nasıl olabilirdi? Her ne olduysa, bu bilgiyi hazmetmek için zaman ihtiyacı vardı. Onun yanındaki Gangrel, hiç istifini bozmamıştı ancak yine de bir şeyler düşündüğü aşikardı. Sivri, donuk bakışlarını tekrar cebinden çıkardığı kavanoza odaklamıştı ve sessizce bir şeyler mırıldanıyordu.

Şüphesiz en şaşkın durumda olan Furkan idi. Kendisi, bu üç yenidoğan sayılmazsa topluluğun en genciydi; ancak kabul edilmesinin üzerinden on yıllar geçmişti ve şu andaki rolünü anlayamıyordu. Onun suratındaki şaşkınlığı gören Rüya, duruma açıklık getirme ihtiyacı hissetti:

"Ve sen de Furkan, bu uğraşları sırasında onlara yol gösterecek kişi olacaksın."

"Siz nasıl isterseniz, Rüya Hanım."

Prens'in ilk sözlerinin şaşkınlığını henüz üzerinden atamayan yenidoğanlar, bu artçı şoktan daha da fazla etkilendiler. Bir anda üçünün de bakışları aşağıya, Furkan'a doğru yönelmişti. Bu... bu... çocuk mu onlara önderlik edecekti? Gangrel, sessizce birkaç küfür savurarak tiksinti dolu bakışlarını tekrar Rüya'ya çevirdi ve kalın sesiyle söze girdi:

"Tamam da nerden bulacaz biz bu kitabı, kim almış neetmiş nebilem... Pirensim."

Eşref, son anda lafının sonuna eklediği ve muhtemelen kendisinden duyulabilecek en kibar söz sayesinde sıkı bir azar yemekten kurtulmuştu.

Prens, bir tahtı andıran koltuğunda arkasına yaslanıp, toplantı sırasında Hamit'in edindiği bilgileri yenidoğanlara ve Furkan'a anlatırken hepsi, Sivri bile, ilgiyle dinledi. Sözlerini bitirdiğinde, elini çabuk bir hareketle salladı:

"Fakat şimdi çekilebilirsiniz. Yarın, zor bir gece olacak."

Yenidoğanlar ve Furkan, konseyi selamlayarak odadan çıktılar. Odadan en son çıkan Cansu, kapıyı kapattıktan sonra yeni arkadaşlarına döndü ve bu üç benzemezle yüzleşti. Gruptaki herkes sessizce duruyor, birisinin bir şey söylemesini bekliyor gibiydi; ancak işin aslı, kimsenin o kişi olmaya niyeti de yoktu. Bu sessizliği bozan, merdivenlerden yukarı gelen Levi Mişroy oldu.

“Furkan, zamandan haberin vardır? Güneş bir saate doğacaktır. ”

Cansu, alışılmadık derecede hareketli ve gergin geçen bu gecede zaman kavramını biraz yitirmiş olsa da evsahibinin kinayesini anlamakta hiç güçlük çekmedi. Bu konuşma ona ve şu diğer ikisine, topluluktaki yerlerini net bir şekilde özetlemişti: Koca bir hiç! Mağara adamının ve Sivri'nin ise bu imayı anladığından şüpheliydi. Eliyle gözlüğünü düzeltirken yalancılıktan boğazını temizledi ve söze girdi:

“Öyleyse ben izninizi isteyeyim. Yarın akşam otelde görüşmek üzere.”

Kalabalığı yarıp, deri paltosunun eteklerini savurarak merdivenlerden aşağı indi ve lobiye yöneldi. Genç Tremere, geldiği yolla Elysium'u terkederken kendisini izleyen yoldaşları da gitme vaktinin geldiğini düşünüyorlardı.

Yarın, yenidoğanların gecesiydi.

Eşref, doğan yeni geceye gözlerini açtığı anda evinin mahzenindeydi. Hiç istifini bozmadan, yeleşinin cebinde duran saatini çıkarıp saati kontrol etti. Saat şimdiden neredeyse dokuz olmuştu. Samandan yatağından doğrulurken saatini kurup tekrar yerine yerleştirdi ve kendisini evinin yatak odasına çıkaracak olan tahta merdivene yöneldi. Odaya çıktıktan sonra yerdeki kapağı kapatıp, onu kamufle eden kilimi üzerine yerleştirdikten sonra aynanın karşısına geçti ve üzerindeki samanları temizlemeye başladı. Elinden geldiğince acele etmesi gerekiyordu; zira Kemalpaşa'dan Princess Hotel'e gitmesi bayağı zaman alacaktı. Bir türkü tutturarak, kendisini oraya götürecek bir taksi tutmak için kasabaya doğru yola koyuldu.

Taksi nihayet Prenses Hotel'in önüne yanaştığında Eşref, parasının üstünü beklemeden kendisini taksiden dışarı attı. Yol boyunca yaptığı boş muhabbetle kafa ütöleyen taksici kendisini zıvanadan çıkarmıştı ve açıkçası elinden bir kaza çıkmadığı için mutluydu. Valenin açtığı kapıdan içeri girdi ve hızlıca lobiye göz gezdirdi. Tahmin ettiği gibi, en son gelen oydu. Furkan ile Cansu düşünceli bir şekilde konuşuyorlardı. Sivri ve koltukların arasında duran sehpanın üzerine koyduğu kavanozundaki sinekler onları dinlemekteydi. Grubun yanına doğru ilerlerken, önce Furkan'ın tiz sesini duydu:

“... içinde ne tür bilgiler olduğu konusunda bir şeyler biliyor musun peki?”

“Aslında ondan daha önemlisi, bu evin aslen ne olduğunu nasıl öğrendikleri ve oraya saldırma cesaretini nasıl buldukları bence.”

“İşin o boyutu da var haklısın; ama kitabın içeriğini bilseydik, amaçlarını anlayabilirdik belki.”

“Ne olursa olsun, benim için önemli olan o cildi geri götürmek şu anda. Gerisini sonra düşünmeyi tercih ederim şahs...”

Tam bu sırada, tartışmakta olan ikilinin arkasından gelen Eşref'in kalın sesi duyuldu:

“Selamınaleyküm!”

Lobideki diğer kişilerden gelen tek tük aleyküm selamları Furkan'ın sesi bastırdı:

“Geciktin!”

“Evet.”

Bunu söyledikten sonra Eşref, Furkan'ın şaşkın bakışları arasında Sivri'nin yanına kurulmuştu. Bu sırada Malkavian'dan tek bir kıkırdama duyuldu. Furkan, başını öne eğip, Eşref'in bu umursamazlığı karşısında pes etmişçesine kafasını iki yana salladı.

“Tamam, her neyse. Şimdi, bir fikri olan var mı?”

Sivri, sehpanın üzerindeki kavanozu tekrar eline alarak kulağına götürdü ve bir süre dinledi. Sonra ona doğru bir şeyler mırıldandı; ancak suratında sinirli bir ifadeyle, kavanozu sertçe

sehpaya koydu. O ana kadar resepsiyonu izlemekte olan Cansu ise bir anda doğruldu. Kimseden bir itiraz gelmesine fırsat vermeden o yöne doğru ilerledi.

“Sanırım benim bir fikrim var. Beni asansörün yakınında bekleyin.”

Furkan itiraz etmeye hazırlansa da Cansu çoktan oturdukları yerden birkaç adım uzaklaşmıştı.

Cansu'nun resepsiyona yanaştığını gören görevli hemen onu karşıladı.

“Buyurun hanımefendi, size nasıl yardımcı olabilirim?”

Dirseklerini resepsiyonun bankosuna yaslayan Cansu, mümkün mertebe öne doğru eğildi. Bu sırada, resepsiyonistin yaka kartından ismini görmüştü. Yeterince yakınlaştığına kanaat getirince bakışlarını, kendisine yardımcı olmak için gelen adamın gözlerine kilitledi.

“Bana Emre Kartal'ın odasının kartı gerekli, Rafet Bey. Yardımcı olur musunuz?”

Adamın bakışları bir anlığına donuklaştı ve ne yapacağını bilemez bir şekilde durdu. Daha sonra hemen yakınındaki bilgisayar terminaline uzandı ve bir şeyler yazmaya başladı. Bir dakika bile geçmeden Rafet, odanın anahtarı yerine geçen kartı uzatmıştı. Uzatılan kartı alan Cansu, bir anlığına orayı terk edecek gibi olsa da kartın üzerinde oda numarasının yazmadığını son anda fark etti. Tekrar görevliye dönerek sordu. Bu sefer ses tonu daha hoyrattı:

“Oda numarası nedir?”

“306, efendim.”

“Şu anda odadalar mı?”

“Dışarıya çıkacaklarını bildirmediler, hanımefendi.”

Alabileceği tüm yanıtları aldığını düşünen Cansu, suratında tatmin olmuş bir ifadeyle arkasını döndü ve asansöre yöneldi.

Cansu resepsiyondaki görevliyle konuşmaya başlar başlamaz Furkan'ın işaretiyle yerinden kalkan üçlü, oyalanan adımlarla asansöre doğru yürümeye başlamışlardı. Bu sırada Furkan, Eşref'in şaşkınlık dolu bakışları arasında onun elini tutmuştu. Dedesi yaşımda görünen bir adamın yanında bulunurken bu görüntü daha inandırıcı olacaktı.

Tam bu sırada, onların yanında takıldı. Otele yeni giren bir çift, Oysa gördüğü, orta yaşlı, koyu ve muhtemelen bu geceki eşi olan, içindeki, yaşı adama göre

belliydi ve muhtemelen gecenin kalanını geçirmek için buradalardı. Birbirlerine sırtışarak asansöre doğru ilerlerken Sivri, ilgisini cezbeden şeyin ne olduğunu fark etti: Kadının çıplak boynunda asılı olan bir ziynet. Genç kadının boynu kadar zarif, altından bir zincirin ucunda sallanan oldukça büyük, kan kırmızısı bir taşı bu. Pek çok yüzeye sahip olan bu taşın şekli ve her bir yüzeyin pürüzsüzlüğü, bir ustanın elinden çıktığını kanıtlıyordu. Çift, bu sırada hipnotize olmuş durumda onlara bakmakta olan Sivri'nin önünden geçmekteydi. Tam bu sırada ziyneti taşıyan kadın bir anda kafasını çevirip, onu gözlemekte olan Malkavian'a sert bir bakış attı. Bir anda irkilmesine sebep olan bu bakışa dahi tepki veremeyecek durumda olan Sivri, kadının kafasının tekrar, az evvel boynuna bir öpücük konduran adama dönmesine minnettardı.

Çift, asansöre girmişti. Adam, odasının kartını asansörün kart okuyucusuna okuturken Sivri, ziynette bir gariplik hissetti. Sanki birden yavaşça titremeye başlayan kan kırmızısı taşın yüzeyinde ince çatlaklar oluşmaya başlamıştı. Çatlaklar gittikçe büyüyor ve kıvrılıyordu. Bu çatlaklara dayanamayan taş, sanki onlarca camın kırılmasına eşdeğer bir sesle kırılmıştı. İçinden tek bir damla kırmızı sıvı süzölmüştü ve artık önceki güzelliğinden eser kalmayan, kırılmış taşın ucundan sarkıyordu. Bir an sonra, ağırlığını tartamayan kandan kırmızı damla, taştan kurtulmuştu ve yere doğru düşmekteydi. İstemsizce gözlerini kapatan ve çılgılık atmamak için dişleriyle dudağını ısıran Sivri gözlerini açmaya cesaret edebildiğinde kapanan asansör kapısının arasından gördüğü, kadının boynundaki inci kolyeydi.

Cansu'nun gelmesini beklerken, asansörün yakınlarında beklemekte olan Furkan, Sivri'nin suratındaki anlamsız bakışları ilk fark eden oldu. Eşref'in tutmakta olduğu elini çekiştirerek durumu ona da gösterdi. Bunun üzerine, kendilerinden birkaç adım geride kalmış, asansörün az önce kapanmış kapısına bakmakta olan Sivri'nin yanına giden dede-torundan dede olanı, hala hipnotize haldeki Sivri'yi sertçe sarsarak kendine getirdi. Bir süre aynı boş bakışları Eşref'e yönelten Sivri, elini cebindeki kavanoza atacak oldu; fakat birden vazgeçti. Bu sırada, resepsiyondaki işini bitiren Cansu, üçlünün yanına geldi. Elinde, resepsiyondan aldığı kartı sallıyordu.

Asansörün kapısı üçüncü katta açıldığında, hepsinin üzerinde bir gerginlik vardı. Hemen karşı duvarda, koridora loş atmosferi sağlayan sarımsı ışığı veren duvar lambalarından biri asılıydı. Lambanın her iki tarafında yer alan tabelalar, bu katın odalarının yönünü gösteriyordu. Asansörden dışarı adımını ilk atan Cansu oldu. Halıyla kaplı koridora çıkıp 306 numaralı odanın bulunduğu tarafa yürümeye başladı. Diğerleri de onun peşi sıra asansörü terk etmişti ve onu takip etmekteydiler. Hala Eşref'in elini tutmakta olan Furkan, kaçamak bakışlarla görünürlerde bir kamera olup olmadığını kontrol etmekteydi.



Aradıkları odanın kapısına önce Cansu keskinleştirdiği duyularının tüm olmasını bekliyor gibiydi; fakat

başka bir işaret yoktu. Bu sırada, birbirleriyle bakışıp sessiz bir

anlaşma sağladıktan sonra Cansu, elindeki kartı, üzerinde rahatsız etmeyen uyarısı olan kapının manyetik okuyucusundan geçirdi ve elektronik kilidin üzerindeki ışığın kırmızıdan yeşile dönüştüğünü gördü. Kilidi açılan kapıyı yavaşça geriye ittiren Tremere'nin tek gördüğü zifiri karanlıktı. Koridordan yayılan loş sarımtırak ışık, odanın girişinden birkaç adım içeriye kadar odayı aydınlatıyordu; fakat ondan ötesi en karanlık geceden daha koyu bir karanlıkla kaplıydı. Keskin algılarının bile bu karanlığı delememesinden huzursuzlanan Cansu, hemen arkasındaki arkadaşlarına döndü. Bu sırada Eşref'in kızıl gözleriyle karşılaştı. Kocamış Gangrel, bakışlarıyla normal olmayan karanlığı delmeye çalışıyordu; fakat onun da başarılı olamadığı, suratındaki hoşnutsuz ifadeden belliydi. Çaresizce tekrar önüne, karanlık odaya dönen Cansu, tüm cesaretini toplayarak odanın içine bir adım attı ve sağ elini kaldırarak geçit vermez karanlığa uzattı...

varmıştı. Asansörden indiğinden beri dikkatini kapıya yöneltmiş, sanki bir şey odanın içinden gelen bir ses ya da herhangi diğerleri de onun yanında yerini almıştı. Dörtlü,

anlaşma sağladıktan sonra Cansu, elindeki kartı, üzerinde

rahatsız etmeyen uyarısı olan kapının manyetik okuyucusundan geçirdi ve elektronik kilidin üzerindeki ışığın kırmızıdan yeşile dönüştüğünü gördü. Kilidi açılan kapıyı yavaşça geriye ittiren Tremere'nin tek gördüğü zifiri karanlıktı. Koridordan yayılan loş sarımtırak ışık, odanın girişinden birkaç adım içeriye kadar odayı aydınlatıyordu; fakat ondan ötesi en karanlık geceden daha koyu bir karanlıkla kaplıydı. Keskin algılarının bile bu karanlığı

delememesinden huzursuzlanan Cansu, hemen arkasındaki arkadaşlarına döndü. Bu sırada Eşref'in kızıl gözleriyle karşılaştı. Kocamış Gangrel, bakışlarıyla normal olmayan karanlığı delmeye çalışıyordu; fakat onun da başarılı olamadığı, suratındaki hoşnutsuz ifadeden belliydi. Çaresizce tekrar önüne, karanlık odaya dönen Cansu, tüm cesaretini toplayarak odanın içine bir adım attı ve sağ elini kaldırarak geçit vermez karanlığa uzattı...

BuRock
bsonbudak@gmail.com



"Swallow, Stormbird ve Sparrowhawk yüksek hızla düşman üssüne akın etmekte, şafak vaktinin romantik havasına balyoz gibi inmektedir. Swallow ve Stormbird 'ün roket motorları adeta Sparrowhawk 'ın pervaneli motorları ile alay edercesine uçmaktadır. Ve önce hedefi Stormbird görür. Ani bir dalışla Swallow ve Sparrowhawk 'a far atar. Hedefe yaklaşır ve ölüm kusan makineli ile hedefe ateşe başlar. Yerdeki belli belirsiz insanlar kendilerine yaklaşan büyük tehlikeyi fark eder ve bir anda spotlara koşarlar. Kimisi uçaksavarlara doğru koşmaya çabalar ama...

Sparrowhawk bıraktığı bombalar ile yüksek irtifadan kimseye görünmeden hedefi tam 12 den vurmuştur. Bir anda Swallow da yeri mermi yağmuruna tutar. 2 gece savaşçısı düşmanına siyah yıldırımların korkusunu yaşatmakta, kafasını saklandığı yerden çıkartanlara ise yıldırımları tattırmaktadır. İlk dalış başarılıdır. Sparrowhawk'ın telsizinden Stormbird 'e ve Swallow 'a şu mesaj yankılanır;

"Kahrolası gözükara aptallar! Yoksa kanınız da yahudilik mi var! Naziler ne zamandan beri savaş kanramanlığına soyundu! Burada bir adet daha uçaksavar batarya... cızzt cızztttt"

Tam bu noktada Sparrowhawk yoğun ateşe tutulur. Dağın diğer yamacında bulunan uçaksavar onu gövdeden vurur. Çok isabetli atış değildir çünkü çok yüksek irtifada temiz görüş olmadığından sallama bir ateş ile bu buluşma gerçekleşmiştir.

Swallow ve Stormbird bir anda olabildiğince yükselir, ardından ölüme atlarcasına uçaksavara yaklaşmaya ve ona ölümü armağan etmek için aynı anda ateşe başlarlar. Mermiler, roketler... Ve üzerine yaklaşan 2 Messerschmitt sınıfı savaş uçağını gören zavallı uçaksavar kontrol ekibi telaşla ateş açmakta belki kurtuluruz çabasında son çırpınışlarını vermektedir. Büyük bir alev dağın diğer yamacını kaplar ve yükselen 2 Messerschmitt görülür. Hasarlı Sparrowhawk üssün yolunu tutarken, ona sağ ve sol 2 kanattan yaklaşır Swallow ve Stormbird.

Swallow ile Stormbird arasında şöyle bir dialog geçer;

-Haha birileri ölümü az daha tadacaktı hahahha !

—Kesinlikle, hatta Yahudi olmakla suçladı bizi hahaha

-evet, Amerikalının ucuz kahramanlarına benzemeyiz biz. Siyah yıldırımın sağ kolu biziz. Yaşasın Luftwaffe !"

Alışılmışın dışında bir deneyime hazır mısınız? Sibirya soğukunda cepheye durmak, paraşütle atlayıp bulutların arasından süzülürken uçaksavar mermileri ile dans ederek bataklığa düşmek ya da 2 katlı ahşap bir evin içine 2 adet MG42 ateşi ile sıkıştırılıp kalmak... Eğer az evel yazdıklarım hoşunuza gittiyse Black Lightnings'e hoşgeldiniz.

Zaman ve teknolojik olarak İkinci Dünya Savaşı'na denk gelen rol yapma oyununda şuan için Almanya, İngiltere, Amerika ve Rusya seçilebilir durumda. Hikâye ilerleyen zamanlarında Almanlar yeterli başarıyı gösterebilirlerse Japonya'da Avrupa'da söz hakkına sahip olacak. Evet, Almanlar yeterince başarı gösterirse dedim. Esnek bir yapı üzerine oturtulmuş denge sistemine sahip Black Lightnings. İlk noktada hiçbir ülkenin diğerine üstünlüğü yok. Garip gelebilir, belki bunu yadırgayan oyuncular/okuyucular da olacaktır. İşin rol yapma kısmı işte bu noktada kendini gösteriyor. İlk görev ile Axis'in mi yoksa Allies'in mi üstünlük kuracağı belirleniyor.

Campaing 1		
Allies	Balance Campaings	Axis
Campaing 2		Campaing 2
	x2	

Şekil üzerinde anlatacak olursak, Campaign 1'i Allies kazandı. Bu durumda sistem Allies sütununa geçiyor ve Allies 2. görevine başlıyor. Eğer bu görevi Allies kaybederse x2 görevine, yani Balans görevlerine geçiliyor. Bu noktada güçler eşit konuda başlıyor ve tekrardan üstünlük kurma mücadelesine dönüşüyor olay. Bu görevi kim kazanırsa tekrardan onun sütununa geçiliyor.

Senaryo türü olarak, İzleme, Bilgi Toplama, Eşlik Etme, Saldırı, Savunma, Adam kurtarma / Adam kaçırma, Bombalama, Gece Baskınları vb. şekilde oynanmakta. Az önce de söylediğim gibi başarılı olduğunuz senaryolar dâhilinde savaşın yönünü değiştirme ihtimaliniz var. Özgürlük Anıtı yerinde "Heil Hitler" anıtı görebilirsiniz... İlk 10 görevlik (balans görevleri ile 30) bölümü tamamlarken tarihte önemli yerleri olan görevleri tersten oynama şansınız var. Mesela Pegasus Köprüsü, Carentan vb. Alternatif senaryolar ile ana senaryolara yön veriyoruz da diyebiliriz aslında.

Senaryo sisteminden bahsettikten sonra oyundaki sınıflara geçelim. Her ülkenin kendine özel birimleri mevcut... Bunlar haricinde diğer birimler standart(aralarında isim farkı var sadece). Örnek olarak Amerikan sınıflarını verebiliriz.

Officer
Crew
Pilot
Engineer
Bazooka Team (Anti-Tank Infantry)
Flamethrower Team (Anti-Tank / Anti-Personal Infantry)
Paratrooper
Ranger Squad Special Class
Marines Special Class
Heavy Machine Squad
Assault Squad (SMG)
Mortar Squad
Sniper
Medic

Görüldüğü gibi **Ranger Squad** ve **Marines** diye 2 adet özel sınıf mevcut. Bu iki sınıf gibi diğer ülkelerinde kendilerine has sınıfları mevcut... Bu sınıflardan birisi seçtikten sonra size, sınıfınıza ait yetenek ağacı veriliyor ve siz her level atladığınızda aldığınızda 1 puanı bu tabloda istediğiniz yeteneğe verebiliyorsunuz. Bazı yetenekler yüksek seviyeler isterken, bazılarını kullanmak için daha önceden başka bir yeteneğe puan vermiş olmanız gerekiyor. Bunun yanında oyuna başladığınızda 5 adet kişisel beceri seçiyorsunuz. Ve her 3 level'da bir tekrardan seçme hakkınız doğuyor. Böylece keskin nişancılıkta usta bir asker kendini yeterli görüyorsa yetenek ağacından açamadığı ileri derece medikal bilgi özelliğini kişisel beceri olarak kazanabiliyor.

Adam vuruyoruz level atlıyoruz puan dağıtıyoruz da biz hep bitli piyade miyiz? Neden ödüllendirilmiyoruz? Her kahraman asker gibi işini en iyi yapanlar rütbeyi hak ederler. Görevi ne kadar mükemmele en yakın şekilde tamamlarsanız, rütbe hatta madalya kazanma şansınız var. Tıpkı gerçek askerler gibi.

Zaman dilimi neyi içeriyorsa oyun alanında bulunduğu taktirde ekipman olarak kullanabiliyorsunuz. Bu olayı da bir örnek ile anlatalım. Çalılıkların arasında duruyorsunuz ve önünüzden motorsikletli 2 Alman askeri geçiyor. Başarılı bir girişim ile sessizce askerleri telef ettiğinizi düşünürsek, onların üniformalarını, silahlarını ve üzerinde ne bulursanız kullanabilirsiniz. Oyun alanı gerçek bir alan ve üzerinizde kanlı bir Nazi üniforması ile gezerseniz bütün planlarınız alt üst olabilir. Bilmem anlatabildim mi :) .

Silahlar haricinde zamanın tank, uçak, uçak savar bataryaları, top bataryaları gibi efsanevi araçları karşınızda bulma, onları kullanma şansına da sahipsiniz.

Sistem olarak d20 üzerine kurulu bir yapıya sahip Black Lightnings. Oyun sistemi gibi tarafımdan geliştirilmiş, **Yüksek öncelikli hasar sistemi** olarak adlandırdığım bir hedef alma sistemi var oyunda. Bu sistemde düşmana 2 şekilde saldırma ihtimaliniz var. İlk olarak 20lik zar atıp şansınızın yardımı ile düşmanın kritik bölgelerine atış yapmayı deneyebilirsiniz. Zar ne kadar yüksek gelirse o derece düşmanın saf dışı kalması kolaylaşacaktır. İkinci seçenek ise hedef belirtilerek atış yapma. Bu seçenekte ise düşmanın bir bölgesi (el, kol, kafa, göz vb.) hedef gösterilip 20lik atılır. Bu durumda zarda isabetli atış için 15 - 20 arası bir sayı gelmesi gerekmektedir. Yüksek öncelikli hasar sisteminde sadece 0 atan rakibi ıskalamış sayılmaktadır.

Zar attınız rahibi hangi bölgeden vurduğunuz belirlediniz. Peki kaç vurdunuz? Hasar sistemi tabancalar ve yakın dövüş silahları için 1, yarı ve tam otomatik tüfekler için 2, büyük ölçekli top, havan vb için 3 tane 20lik zar atılması ile hesaplanıyor. Toplamda az gelen zar otomatikman önemsiz bir sıyrık halini alırken, yüksek zarlar atıldığında kopmuş bir bacak, parçalanmış bir omuz veya daha tehlikeli bir hasar şekli olabiliyor.

FRP'nin gedikli oyuncuları böyle bir sistemde nasıl karakter yaratılır gibisinden soruyu sorduklarını duyar gibiyim. Yazının son kısmında oyunda yarattığım ilk NPC karakterim Blaz "**Bloody Shadow**" Schneider 'ı size örnek olarak gösterebilirim.

❖ Personel Bilgileri



Blaz "**Bloody Shadow**" Schneider

Uyruk : Almanya

Doğum Tarihi : 10 Ekim 1909

Medeni Durumu : Evli. 1 erkek çocuk sahibi

Sınıfı :

Pioneer Squad (Germany)

Recon Section (UK)

❖ Geçmişi

10 Ekim 1909 Freiburg doğumlu. 1. Dünya Savaşı'nda babasını kaybetti. Bunun üzerine savaştan sonraki ilk fırsatta Waffen SS toplama kamplarına yazıldı. Fakat Waffen SS eğitim kampına alınmadı, Pioneer Squad eğitim kamplarına yollandı. 7 sene boyunca Pioneer Squad eğitimi aldı. Japonya'da yakın dövüş eğitimi aldı. Japonya'da katıldığı yakın dövüş turnuvalarında 4 tane 1.lik ve 2 tane 2.liği var. Yakın dövüş onun için yaşam tarzı. Çoğu zaman düşmanlarını ellerinin arasında öldürür, silaha çok gereksinim duymaz. Japon yakın dövüş ustası bir bayanla evli ve erkek çocuk sahibi. Anadil olarak Almanca, en az Almanca kadar iyi Japonca ve karşısındakinin derdini anlayıp, ona kendini anlatacak kadar da İngilizce biliyor.

1. Dünya Savaşı'nda ölen babasının intikamını almak üzere orduya yazıldı fakat orduda bulunduğu süre içinde agresif karakteri yüzünden birçok kez üstleriyle tartıştı, kavgaya karıştı. En son bir Waffen SS üyesi asker ile girdiği kavga sonucu ordunun düzenini bozmaktan suçlu bulunup Wittlich askeri esir kampına yollandı. Esir kampına gönderildiği günün akşamına kamptan gerisinde 6 Nazi ölüsü bırakarak firar etti. Belçika'ya oradan da İngiltere'ye gitti. İngiliz ordusuna Almanya'nın gizli bilgilerini açığa çıkartmak adına katıldı ve İngiliz ordusunda Recon Section'da görev almaya başladı.

❖ Kişisel Özellikler

- Yakın dövüş uzmanı
- Gizliliği seviyor
- Agresif biri
- Görev sırasında emirlere bağlıdır
- En iyi kullandığı silah, komando bıçağı
- Kullanmayı sevmediği silah, otomatik silahlar

Bu sistemin birazda ardında kalan araştırma sürecinden bahsedelim. Oyunun oluşum noktası benim İkinci Dünya Savaşı tabanlı olan herşeye ilgime dayanıyor. Piyasaya çıkmış bütün İkinci Dünya Savaşı oyunlarını oynamış, filmlerini kaçırmamaya çalışarak izlemiş biriyim. Bana göre gerçek mücadele ve yaratıcılığın en güzel örneklerini içinde barındıran, insanlığın kaderini değiştiren bir zaman dilimi İkinci Dünya Savaşı. Film ve oyunlardan sonra "neden böyle bir sistem yok?" sorusunu kendime sorup kolları sıvadım. Derin araştırmalar yapıp sistem için kendi silah, ülke, araç vb. bilgilerin veritabanını oluşturdum. Herşeyden habersiz araştırmalar yapıp bilgiler toplarken GURPS ile karşılaştım. Sistem olarak d6 üzerine kurulu oldukça güzel bir sistemdi fakat benim istediğim özelliklere barındırmıyordu. Bu noktada kitabı alıp inceleyip neler yapıldığına baktım. Sonrasında araştırma ve geliştirmelere kaldığım yerden devam ettim. Sayısız internet sitesi gezip bilgi topladım. Bilgiler üst üste koyuldukça işin ne kadar geniş kapsamlı olduğu da ortaya çıkıyordu. Şuan toplamda 80 sayfalık bir kural kitabına sahibim. Kitap en başından en sonuna kadar sıfırdan yaratılmıştır.



BLACK LIGHTNING

İkinci Dünya Savaşı Tabanlı Rol Yapma Oyunu

Sisli bir 1939 şafağında görüşmek üzere...

Murat İlker "RazoRBlades" Karaş

İstanbul Ticaret Üniversitesi Bilim-Kurgu Kulübü
(mail-msn)

Khard

Geniş ve konforlu odada beklerken, kapı açıldı ve gayet şatafatlı giysiler içinde, köşkün gösteriş meraklısı ev sahibi içeriye girdi. Üzerinde, nakışlarla işlenmiş gri-bej ceket vardı. Ceketin işlemeleri altın rengi ipliklerle örülmüştü, ceketin altındaki yelek ise ketenden ve sadeydi. Yeleğin altında ise beyaz ve işlemeli bir gömlek giyinmişti. Yeleğinin düğmeleri ise göbeğinden zor kapanmıştı. Adam servetine yaraşır bir şekilde yedikçe yemişti ve bunların kanıtı olan koca göbeği adamdan önce konuklarını selamlıyordu. Altına giydiği düz gri pantolon her ne kadar sadeyse de ceplerinin kenarlarındaki ve pantolonun yan tarafındaki işlemeler, bu pantolonun fiyatının orta gelirli bir ailenin aylık mutfak masraflarıyla bir olduğunu belli ediyordu. Altında ise gene işlemeli çizme vardı.

Adam yüzünde alaycı bir gülümsemeyle konuğuna selam verdi
“Evime hoş geldiniz, Salondan başlayalım isterseniz” dedi elini doğru gereksiz bir nezaket unsuruymuşçasına uzatarak. Aslına bakılırsa işlerin çabucak bitmesini ve bu gereksiz alt tabaka insandan kurtulmayı istiyordu. Khard tek kaşını kaldırarak yerinden milim dahi kıpırdamadan buz gibi bakışlarla adamı süzdü. Bu adamı ürkütmüş olmalıydı ki hafifçe ürperdi. Buz gibi bir ses tonuyla

“Burada konuşalım. Önce yapılacak neyse bileyim, istediklerimi seçeyim. Sonrada para işini halledelim, işi bitirmek kolay.”

Adamın bu sözler üzerine canı sıkılmıştı, suratına yerleşen somurtmadan bu anlaşılıyordu. İçinden ‘su paragöz köylüler, tek istedikleri sadece para’ diye geçirdi. Adamın hala oturmaya yeltenmediğini gören Khard ekledi;

“ Oturmadan pazarlık yapacaksan sen bilirsin, yapılmasını istediklerini söyle bende fiyatını belirleyeyim.” Sesi gene buz gibiydi. Adam kaşlarını çatmakta olan Khard’ a baktı ve isteksizce karşısındaki koltuğa oturdu...

Khard ertesi gün, gün doğumuna az bir zaman kala işlerini bitirmişti. Salonun kendi gösterişi yetmiyormuş gibi salona girilen kapının tam karşı duvarında da ufak bir şelale vardı. Salonun tavanından gökyüzü görülebiliyordu ve etkileyici bir şekilde kapının iki yanında nöbet bekleyen zırlı iki dev savaşçı vardı. Bunların hepsi birer yanılsamaydı ve yaklaşık iki gün boyunca burada kalacaklardı... Evin sahibi olan bay bu kibirli görüntüler karşısında ağzı bir karış açık, bakakalmıştı. Khard gerçektede mükemmel illüzyonlar yaratmış ve istediği peşin aldığı parayı hak etmişti. Ama Khard için aldığı paradan daha değerli bir nesne de ödünç vermişti -her ne kadar bu olaydan haberi olmasa da zaten fark etmeyecekti.

İllüzyonist, bir sonraki durağı olan Tradgrad’ a doğru yola koyulmuştu. Khard hakkındaki en ufak bilgi kırıntılarını ve belkide kendisi gibi onu geri döndürmeye uğraşan başka insanları bulma ümidi ile bütün dünyayı gezeceğine kendi kendine söz vermişti. Gerçek uzmanlık alanı olan kara sanat ile mutlak ölüm gibi bir derdi yoktu, babasının öğrettiği kadarı ve sonraki yıllarda kendisini geliştirdiği kadarı ile uzun bir hayat yaşamaya yetecek kadar bilgisi vardı.

‘Belki’ diye geçirdi içinden. ‘Yeterince uzun bir süre yaşarsam Kard ’ın Necropolis ’inde bulabilirim.’

BİRİNCİ BÖLÜM

SORGU DOLU İNANÇLAR

Kahredici yalnızlık ruhunu gölgelerken odasında ki geniş pencereden dışarıya bakan rahibe yanaklarından akan birkaç damla gözyaşını işaret parmağının ucuyla engelledi. Gökyüzünde ki yarım ay adeta ona sırtıyordu. Her şeyin yalan olduğunu, seçtiği yola güvenmediğini söylüyordu. Yaşlar yeniden yanaklarından süzölmeye başlamışken cebinden çıkarttığı kenarları incelikle işlenmiş mendilini kullanarak yaşları kuruladı. Ağlayamazdı... Nasılda gülüyordu yarım ay ona bakarak, dalga geçerek...

Rahibe elinde ki işlemeli mendili yumruğunun içinde sıkı ve pencerenin önünde ki sandalyesinden yere kayarak sandalyeyi geriye itti. "Gölümseyen Tanrım." dedi. "Sana olan ihanetim için beni cezalandırdığını biliyorum, benim gücümü amaçların için kullanmak istediğini ve bu nedenle beni tapınağında hapis olarak tuttuğunu da biliyorum. Bunları, kardeşimle olan ruh bağımı artık hissetmememin nedenini bildiğim kadar iyi biliyorum. Bana yavaş yavaş, derinden zarar veriyorsun ve ben bunu hissediyorum."

Konuşması sırasında kavuşturmuş olduğu ellerinin arasında ki mendille gözlerinden akan yaşları bir kez daha kuruladı. Ardından yeniden diz çöktüğü, pencerenin önünde ki yerden gökyüzünde ki aya bakarak konuşmaya devam etti. "Ama bir şeyi daha çok iyi biliyorum..."

Arkasında ki kapı çalınırken az önce göz yaşları akan gözlerde şimdi alevler yanıyordu. "Tören başlamak üzere kutsal rahibe. İlahileri uzatmamızı ister misiniz?"

Rahibe kapının dışında ki sesin sahibine, Rahibe Nidain'e içten minnetle "Lütfen Nidain." dedi. "Tanrım benimle konuşmayı arzuluyor."

Nidain'in az öncekinden de saygılı ve huşu dolu olan sesi "Tanrının isteklerini cemaat anlayacak ve dua edecektir kutsal rahibe." dedi.

Kutsal olan... Evet, o buydu! Suratında ki tiksinti dolu ifadeyle yeniden pencerenin dışında ki aya bakarken "Benimle konuşmak istediğin konusunda yanılmıyorum değil mi Tanrım?" dedi. "Şu anda, bu olaya bir son vermemizi istiyorsun."

Kalp atışlarının sesi kulaklarını doldurdu. Ritmik, sakinleşmek için bekleyen kalp atışları. Ardından pencerelerin yanlarına çekilmiş, geceyi odaya dolduran perdelerde bir kıpırdanma oldu. "Bende öyle sanmıştım Gölümseyen Tanrım!" Rahibe ayın o sakin haline baktı. Sanki artık gülümsemedi. Sadece orada duruyor ve ona bakıyor, söyleyeceklerini bir an önce söylemesini bekliyordu. Ama aslında ayın görünüşünde hiçbir değişiklik yoktu.

"Size her zaman hizmet ettim, inancım yönünde bir değişme olana kadar her zaman..." Derin bir nefes aldı ve devam etti. "Size bağlıydım, başka bir Tanrının yoldaşı karşıma çıkana ve bana inancından bahsedene kadar. Sizin sunaklarınızda kan vardı, onun sunaklarında çiçek... Siz gücü arzuluyordunuz, o güzelliği..." Kıkırdadı. "Aslında ikisinde de kendince bir güzellik vardı. Bir tür huzur ortamıydı ikisi de. İster kanla sulansın ister çiçeklerle..."

Bir anlık bir duraklamanın ardından devam etti. "Ardından öğrenmeye çalıştım. Bu değişik huzur ortamları hakkında daha çok bilgi istedim. Doğumum anında size bağlanmış olan ben ilk defa başka bir yüce varlık, kendi seçimim olan bir tanesini arayışa başlamıştım. Tanıştığım o kişi bana seçimim sonucunda, gideceğim yeni yolun, yeni ilahın beni koruyacağını, eskisinin zararlarına karşı beni savunacağını söylemişti. Her zaman böyle olurmuş ve olurdu da... Çünkü bizde yol değiştirip sana inanmayı seçenleri eski inançlarından korurduk. Ama nasıl oldu bilemiyorum?" Anlamli bakışlar derin düşünceler içinde gezindi. "Seçtiğim Tanrıça beni senden koruyamadı. Kendimi yeniden burada buldum. Senin huzurunda, kimsenin yeni seçimimden haberi olmazken, eski Tanrımın yargısı huzurunda. Hem de... Hem de istemediğim halde kendi ayaklarımla gelmiştim eski Tanrımın huzuruna..."

Ufak bir kakhaha demeti sunarken devam etti. "Ah, Gölümseyen Tanrım. Söyle bana, nedir beni senden koruyamayan o farkım? Nedendir geriye dönüşüm, yolumu bulamayışım?"

Pencerenin önünde, gecenin sessizliğinde uluyan rüzgar ona cevabın asla sunulmayacağını anlatıyordu ama rahibe daha önceden yemin etmişti. Bunun cevabını bulacağına dair yemin etmişti. Kontrolsüz ayaklarının onu nasılda eski Tanrısının huzuruna getirdiğini dün gibi hatırlıyordu.

Cezalarım uzun oldu, acılı oldu ve herkesten habersiz oldu. Yargımı kendi kendime yapmamı sağladın ve son cezamı da şimdi anladım. Onu benden aldın. Kız kardeşim ile olan bağımı artık hissetmiyorum. Belki kendisi de bir rahibe olan kız kardeşim artık başka bir yerde, başka bir şekilde sana hizmet eder.”

Az önce pencerenin önünden geçen rüzgarın o anlamsız uğultusu şimdi çok büyük anlamlar sunuyordu. Tanrısı onun bu acı dolu haline gülüyordu. “Ah, Gülümseyen Tanrım...” dedi kendisi de gülmek için kendini zor tutan kutsal rahibe. “Anlamalısın ki artık cezam bitti. Anlamalısın ki kaybedebileceğim tek bir şey kaldı.” İşaret parmağı ile alnına Tanrısı Geit’in sağa doğu eğik giden ve oradan bir dalgalanmayla kendi içinden geriye dönen işaretini çizdi. “Bu işaret huzurunda, senin huzurunda yemin ederim ki cezam bitti. Bundan sonra benden alacağın her şey için, özellikle de değer verdiğim o son şey için büyük bedeller ödemeye, cezalandırılmaya hazır ol. Gücüm için beni bırakmadığını, bir nedenden ötürü senin için çok değerli olduğumu biliyorum ama yargılanan olmak istemiyorsan, sonunda da gücümü kaybederek cezalandırılmak istemiyorsan değer verdiğim o son şeyin yaşamasına isin ver.”

Kutsal rahibe ayağa kalktı ve işareti beklemek için camı açtı. Gece her zaman işaretleri daha belirgin kılardı.

Uzun süre bir sessizlik oldu. Hiçbir ses duyulmadı ve sadece bekleme vardı. Ardından...

Yüksek kanat çarpış sesleri kulaklarını doldurdu ve kontrolsüzce uçan ufak serçe açık olan camdan odaya dalarak, kutsal rahibenin sol omuzu üzerinden geçip yoluna devam ederek kapının yanında ki duvara yapıştı.

Serçenin ölümü ve çarpmanın sertliği ile bulunduğu yere yayılan kanları Geit’in canını aldığı ve anlaşma için adım attığını rahibeye gösterirken rahibe, o anda anılması gereken gerçek ismiyle *Teita*, elini beline attı ve orada ki hançeri çıkartarak ölü kuşa doğru ilerledi.

“Kan anlaşmamızı mühürlüyor.” Hançerin kesiği kuşun kanının üzerine akarken anlaşma mühürlendi ve Teita “Bu anlaşma huzurunda her şeyin sonuna kadar sana hizmet edeceğim ve sende huzuruma göz yumacaksın. Senin gücün, benim gücümle artacak ve... inananların senin için kan akıtacak!”

Odanın kapısı hızla açılırken Nidain içeriye daldı ve heyecanlı sesi, kocaman açılmış gözleri rahibe üzerinde kilitlenirken dudaklarından döküldü. “Kutsal Rahibe, Kutsal Rahibe... Hemen aşağıya gelmelisiniz... Kardeşiniz...”

Rahibe Teita gözlerini yumdu ve öldüğünü çok önceden bildiği kardeşinin dış kabuğunu görmek için aşağıya inmeden önce bir an bekledi. Artık kayıp yoktu. Kardeşinin yasını tutacaktı elbette ve onun için dua... belki de etmezdi...

Gözlerini yeniden açarken halen kapının yanında durmakta olan Nidain’in yanından geçerek dışarıya çıktı.

Nidain odanın kenarında ki ölü serçeye bir an daha baktı ve “Demek anlaşma yapıldı.” dedi. Ardından bakışları açık olan pencerenin dışında ki gülümseyen yarım aya gitti. “Sizin için ona göz kulak olacağım Tanrım.” dedi. “İstediğiniz her şeyi yapacak!” Hızla arkasını döndü ve Gülümseyen Geit’in huzurundan ayrıldı.

Teita tüm tören boyunca sadece ölü olan kız kardeşinin naşına baktı. Sadece izledi ve ağladı ama dua etmedi. Onu ellerini kavuşturmuş şekilde görenler dua ediyor sandılar ve tüm tören boyunca ona dokunmadılar, yaklaşmadılar. Ama Teita sadece ağladı ve içten içe kardeşine seslendi.

Onun güzel yüzü bu gece gökyüzünde süzülecek ve ona “Abla!” diyecekti. “Ben iyiyim Abla, Tanrının huzurunda eğil.” Ama Teita eğilemezdi. Kardeşi ne kadar sıkı bir Geit rahibesi olursa olsun Teita artık öyle değildi. Teita dua ederken bu içten olmayacak, bu onunla Tanrısı arasında bir bağ kurmayacaktı. Sadece sözler olacak, ruh ve varlık ona dokunmayacaktı.

Tanrısı için bunun bile yeterli olacağını nereden bilebilirdi ki? Tanrı Geit konağında onu izlerken huzur buluyor ve onun varlığının devamını izliyordu. Sadece bir yaz dönümü kalmıştı. Beklediği, uzun zamandır hasretini çektiği zamanın gelmesine, rahibenin büyük gücünün kendi dudaklarından akarak onun olmasına sadece bir yaz dönümü kalmıştı ve diğer Tanrılar izlemekten başka bir şey yapamıyorlardı. Kim bir babanın kızı üzerinde ki hakimiyetine karışabilirdi ki?



Selamlar, Kulübümüz Masaüstü minyatür oyunlarını ve gene masaüstü minyatür oyunları desteği ile oynanan Rp oyunları üzerine kurulu bir kulüptür. İstanbul'da Warhammer oyunlarının ve oyuncularının sayısının azalmasından ötürü İmperium kulübünü yeni merkez olarak kurduk İstanbulda warhammer savaşları için. Kulübümüzün elinde Warhammer40000 konulu savaş oyunlarını oynayacak yeteri sayıda Terrain ve Fantasy oyunlarını oynayacak belirli sayıda terrain vardır. Oyun Alanımız İstanbul Kadıköyde bulunan marakeş nargile cafenin 3. katıdır. Cafe sahipleri bütün katı bizlerin yönetimine bıraktığından kulüp olarak bu geniş ve ferah alanı kullanıyoruz Kulübümüz şu an için Frp oyuncularını bünyesine üye olarak almıyor fakat Conventionlar düzenlenecektir. Neden olarak ise henüz Frp den çekiniyoruz diyim arkadaşlar frp amaçlı kurulan her işletme battığı için bizde eski dükkân sahiplerinden bazı dersler aldık. ☺ Unutmamalıyızki İmperium kulübünün amacı Türkiye'deki masaüstü oyun, Fantastik kurgu oyuncuları vb. insanlarla ortak çalışmak ve bu kişilere oyun alanı ve eğlence imkânı tanımak. Amacımız İstanbul'da uzun süredir oturmayan ciddi bir sistemi oturtmak ve Warhammer oyuncuları için, gerekirse ilerde Frp Oyuncuları için Oyun alanları sunmaktır.

Ayrıca ustalığımız sadece Warhammer evreni ile sınırlı değildir. 2.DünyaSavaşı üzerine kurulu oyun sistemimizde mevcuttur. PanzerBattles adlı kırtasiyelerde satılan maketlerle oynanılır 1/72 1/48 tiplerinden. Ayrıntılı bilgi için gene iletişime geçebilirsiniz. Oyun Alanımızda 3 adet masa mevcuttur. Bunlardan biri çamurlu ve yağmur yemiş yaban diyarlar olarak tanımlanabilir. Bir diğeri sık ormanlık, yemyeşil çayırlar, çimenler ve Vietnam havası verilmiş bi harita olarak tanımlanabilir. Sonuncusu ise çimenlik bahar havasında ve toprak yolları olan bi haritadır.

İmperium Yönetimi Olarak hepinizi sevgi ve saygıyla selamlıyoruz. Bu büyük amacımızda hepinizle işbirliği yapmayı ve el ele vererek hobi oyunlarını İstanbul'da kalıcı bir alanının olmasını istiyoruz. Unutmayalım ki Birlikten Güç Dogar.

İmperium Forumu

Benimle Temasa geçmek isterseniz

=İmperiumYönetiminden =

DinçOnurAydın

KİTAP TANITIMI

Ne dilediğine dikkat et - Ravenloft' un karanlık güçleri seni duyabilir.

Bir zamanlar, Jander henüz hayattayken, uzun zaman önce ölmüş birinin cesedini bulmuştu. Derisi sağlam ve gergin görünüyordu, ancak elf kılıcıyla dürttüğünde parçalanmış ve içinden kurtlar fışkırmıştı. Strahd öyküsünü bitirdiğinde Jander' in zihninde canlanan imge işte bu olmuştu.

Tıpkı ceset gibi, bu öyküde hoş görünüyor, ancak bir bütün oluşturunuyordu. Jander, daha derinlere dalarsa öykünün karanlık gereğinin, aynı cesetten dökülen kurtlar gibi ortaya döküleceğinin biliyordu.

Acıyla sonuçlanan ümitsiz bir aşk öyküsü...

Kayalıkların tepesine inşa edilmiş korkunç bir şato...

Açılmaması gereken kilitli bir oda...

Bir rahip, bir hırsız ve bir kurt kadın...

Ve iki vampirin dehşet verici iradelerinin ölümcül çarpışması...

Sislerin Vampiri tam bir fantezi-korku klasiği ve Ravenloft romanlarının birincisi.

Kitabın içinden alıntı;

Jander keyifsizce gülümsedi. "Eğer dediğini yaparsam çok canı yanar. Düşündüğün gibi değil. Onu şeyden... Bulduğum yerden geri getiriyorum." Sasha' nın yüzünden kuşku okunuyordu. "Sune' un bukleleri adına, çocuk, eğer kızın kanını içiyor olsaydım sana seslenir miyim sanıyorsun?"

Sasha aldırmadı, torbasını bıraktı ve ellerini uzatarak elfe doğru ilerledi. "Onu bana ver."

Jander hareket etmedi. "Bana hala güvenemiyorsun."

"Sen bir vampirsin! Sana nasıl güvenebilirim?"

"Eğer kız için pazarlık edersem o zaman güvenir misin ?"

Sasha' nın yüzü öfkeyle karardı. "Ne istiyorsun, Nosferatu?"

"Sen kilisede yaşıyorsun, kasabada kitap ve kayıtların bulunduğu tek yer. Anna adında birini arıyorum.

Barovia takvimine göre yaklaşık 333 yılında doğmuş. Bana onun hakkında bir şeyler olup olmadığını öğren."

"Neden bilmek istiyorsun?"

Jander kızmaya başlıyordu. "Herhangi uğursuz bir nedenden değil, seni temin ederim. Güvenmeyi ve gülmeyi unutmuşsun, Sasha. Hayalet hikayeleri anlatan çocuğu özlüyorum."

Sasha' nın dudakları artan bir sabırsızlıkla büzüştü. "O çocuk, o gece ailesini geri kalanıyla birlikte öldü.

Gülecek hiçbir şeyim kalmadı."

Jander' in içinde bir şeyler ikisinin de şaşırtan anilikle patladı. Sarı kaşları korkunç bir somurtmayla çatıldı. "

Hiçbir şey mi ? Yaşıyorsun. Gençsin. Varlığını sürdürmek için masum insanların kanlarıyla beslenmek zorunda değilsin!" Küçük kızı öyle büyük bir hiddetle yere bıraktı ki kız uyandı. "Güneşi hissedebiliyor, bir kadının aşkını, senin gibi insanların sevgisini tadabiliyorsan... Tanrılar adına! Senin yerinde olsam, Petya' nın oğlu, her gün dizlerimin üzerine çöküp şükrederdim ve her anımı gülerek geçirirdim."

Küçük kız ağlamaya başladı. Sasha onu yakaladı ve kucağına aldı. Genç adam kızı alır almaz, Jander kurt şekline dönüştü ve kulakları yatık ve kuyruğu dimdik, koşmaya başladı.

Sasha, elfin öfkesi karşısında şaşırıp kalmıştı. Jander haklıydı. Hiç düşünmeden kabul ettiği o kadar çok şey vardı ki. Ve bunu fark etmesi için, bir yaşayan ölünün söylemesi gerekmişti. Bu yüzden utandı.

"Altın adam nereye gitti?" diye sordu kız.

"Artık güvendesin ufaklık, seni evine götüreceğim."

"Ben altın adamı istiyorum. Ve de aşağıya inmek istiyorum."

"Kasabaya varır varmaz seni aşağıya indiririz tamam mı ?"

Sislerden geçip Barovia'ya geldikten hemen sonra, Anna hakkında aramalara koyulan Jander'in arayışları boşa çıkar. Barovia' da Strath' in kütüphanesi dâhil bulduğu her bir bilgi kırıntısını uzun yıllar boyunca inceledikten sonra bile hiç bir şey bulamaz. Tam tüm ümitleri boşa çıkmak üzereyken yasak olan odaya girmek için yeterli cesareti ve zamanı bulunca bütün dünyası başına çöker. Odada karşılaştıkları karşısında ağzı beş karış açık bir şekilde intikamını almak için oradan ayrılır...

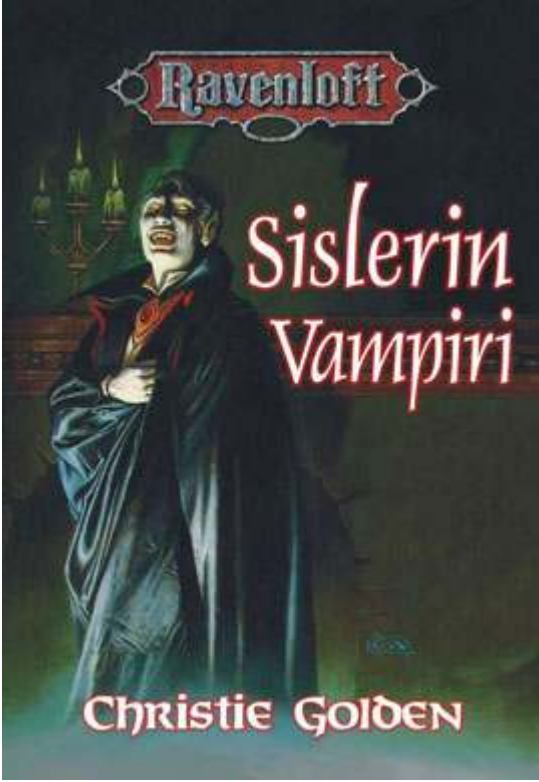
Ravenloft dünyasında geen nefes kesici bir macera, serinin bařlangı kitabı olan Sislerin vampirinde, acıma duygusu, ařk, vahřet, korku temaları ve daha birok řeyi bir arada bulmanız mmkn. Tamamen etkileyici olan bu serinin ilk kitabında nefesleri tutarak okumaya bařlıyoruz ve serinin sonuna kadar aynı tempoda ilerliyor. Mutlaka okunması gereken bir serinin ilk kitabı... Betimlemeleri ve olayların kurguları mkemmele yakın olarak iřlenmiř ve okunurluėu gayet kolay bir kitap.

Kitap notu: 90

Kapak notu: 80

Yazar notu: 80

Ortalama not: 83,5



WARHAMMER

Warhammer Fantasy Battles

Bu bölümde bir süredir hakkında yazdığım Warhammer 40000 oyununu bir kenara bırakıp aynı firmanın ülkemizde daha popüler olan Warhammer Fantasy Battles (WFB) oyunundan bahsedeceğim. Geçen sefer olduğu gibi bu oyunu anlatırken ana hikâyeyi ve ırkların özelliklerini yazarak başlıyorum.

Bölüm 1: Hikâye ve Irklar

WFB dünyası coğrafi olarak günümüz dünyasına oldukça benzer ve aşağı yukarı her ırkın dünyamızın orta çağ döneminden bir karşılığı bulunabilir. WFB ırkları, Yüzüklerin Efendisi romanlarından beri gelen, çoğu FRP dünyasında ortak bulunan ve oldukça popüler olan ırkları içerir.

WFB dünyası aslında Warhammer 40000 evreninin milyonlarca gezegeninin karmaşası içindeki tek bir gezegendir. Burayı 40000 yılının yüksek teknolojili ordularından koruyan şey ise yoğun warp fırtınaları ile çevrili olması ve uzay yolculuklarının imkânsız olmasıdır.

Lizardmen: Kadim Tanrılarının Hizmetkârları

WFB dünyasında ilk ırkların ortaya çıkışı bu gezegene gelip hayatı oluşturan Kadim Tanrılarının (Old One) ırkının gezegenden gitmesine rastlar. Kadim Tanrılar yaşanabilir gezegenler üzerinde yaşam formları oluşturup onları inceleyen bir ırktır ve ilk olarak kendilerini gezegenin doğal tehlikelerinden korumak için “Lizardmen”leri yaratırlar. Kesin bir emir komuta zinciri altında olan bu sürüngen-savaşçı ırk uzun süre yaratıcılarına tapmaya ve hizmet etmeye devam eder. Bir gün Kadim Tanrılar bütün uzayı etkileyen önemli bir olay sonucu aniden gezegeni terk ederler. Bu yaratıklar Tanrıları gezegeni terketmesine rağmen onlara tapmaya ve dünya üzerine olan her olayın onların planının bir parçası olduğunu düşünmeye devam ederler. Kadim Tanrılarının düşmanı olan kaos tanrılarının da hiç hazzetmezler.

Yaşadıkları kıtanın adı Lustria’dır ve orta çağdaki Aztek ve İnkalara benzer bir kültürleri vardır. Lustria bir imparatorluk kaşifi olan Marco Colombo (Göndermeye dikkat!!!) tarafından keşfedilmiştir ve İnsan İmparatorluğu bölgede yerleşmeye başlamıştır.



Lizardmen orduları savaşta Slaan adı verilen kuvvetli büyücülerle yönetilirler. Soğukkanlı sürüngenler olduklarından kolayına korkmaz ve disiplinlerini kaybetmezler. Ağır silah eksikliklerini zehirli silahlar ve dinazorvari büyük hayvanlarla kapatırlar ve genelde sayıca diğer orduların gerisinde kalmazlar.

Elfler: Kayıp Bir Geçmiş, Bölünmüş Bir Irk

Elfler sürüngenlerden sonraki ilk medeniyettir. İlk başta Eski Dünya adı verilen ve şu anda İnsan İmparatorluğunun olduğu topraklarda doğan Elf Krallığı, Elfler için kısa sayılabilecek bir sürede gelişip serpilmişti, fakat bir süre sonra kendi içinde birbirine düşen ve cücelerle ağır savaşımlara giren Elfler batıya çekilerek Ulthuan adasında yeni bir medeniyet kurdular.

Orman Elfleri (Wood Elves)

Bu çekiliş sırasında bir grup Elf yıllardır iç içe yaşadıkları Athel Loren ormanından ayrılmayı reddeder ve ormanın ruhları ile birlikte ormanı tehlikelerden koruma görevi üstlenirler.



Orman Elfleri vurkaç ağırlıklı, çevik ve dağınık bir savaş stili benimserler. Ordularının zırh açığını büyüleri korumalarla kapatabilir, savaş alanındaki ağaçları hareket ettirmek, kayalardan taş koparıp düşmanlarına atabilmek gibi yer şekillerine bağlı büyüleri kullanabilirler. Orman ruhlarından yardım alan Orman Elfleri ordularına Dryad ve Ent gibi güçlü ve dayanıklı üniteler alabilirler.

Kara Elfler (Dark Elves)

Ulthuan adasına çekilen Elfler burada yeni bir medeniyet kurarlar. Fakat kendi aralarındaki kıskançlık ve mücadeleler burada da devam eder. Malekith adlı Elf prensi, babasından sonra tahta geçmeyi beklerken Elf konseyi onu taht için çok saldırgan ve uyumsuz bulduğundan hayal kırıklığına uğrar. Hakkı olduğunu düşündüğü taht için annesi Kraliçe Morathi ile birlikte konseye karşı mücadele edip kaybeder ve adamları ile birlikte kuzeyde Naggaroth denilen bölgeye kaçar.

Kendilerine Druchii adını veren bu grup, kendilerini savaşa, yağmaya ve katliama adanarak yeni bir düzen kurar. Bu düzende sadece Elflerin cinayet tanrısı olan Khaine ve Kaos tanrısı Slaanesh'in tarikatlerine yer vardır. Bir süre sonra kara elfler hem Ulthuan hem de eski dünya için bir problem olmaya başlar.



Kara Elf birimleri hızlı, ölümcül fakat dayanıksızdır. Kara elf taktikleri genelde hızlı hareket etmek, önce vurmak ve geriye vurulmadan hayatta kalmak üzerine kuruludur. Özellikle cadı elfleri ve slaanesh hizmetkârları uygun koşullarda çim biçme makinasına dönebilir. Ayrıca büyü Kara Elf taktiklerinin ayrılmaz bir parçasıdır ve etkinlikleri sayesinde Kara Elf oyuncuları arasında bol miktarda büyücü bulundurma eğilimi vardır.

Not: Bu arada Kara Elfler diğer fantasti eserlerindeki gibi kara derili ve yeraltında yaşayan bir ırk değil, High Elflerin biraz daha kokuşmuş toplum yapısına ve saldırganlığa sahip olan kuzenleridir.

High Elves

High Elfler yukarıda belirtilenler dışında kalan ve adalarındaki medeniyetleri korumaya çalışan Elflerdir. Kara Elfere göre daha zırlı ve dayanıklıdır ve taktikleri onlardan daha farklıdır. Savaş alanında High Elf orduları genelde büyü ve ok atışları ile rakibi zayıflatırken, elit savaşçı ve şövalyeleri ile zayıflamış düşmanı kırmaya eğilimlidirler.



Orc ve Goblinler: Waaaargh!

Warhammer orc ve goblinleri aynen 40k'daki kuzenleri gibi klanlar halinde yaşar ve tek amaçları savaşmaktır. Yeşil derili toplumunda birçok farklı büyüklükte ve renkte alt sınıf olmasına rağmen bireyler arasındaki tek güç göstergesi büyüklük ve kol gücüdür. Orc orduları patron denilen diğerlerine göre daha iri ve güçlü bireylerce yönetilir ve güçlerini etraftaki yeşil derililerin yaydığı Waaargh enerjisinden alan şamanlar orduların vazgeçilmez büyü unsurlarıdır.



Orc ordularını tanımlayacak tek kelime belirsizliktir. Bir orc birliği aldığı ilk ok ateşi ile kaçabilir, düşmanı bitirecek olan son saldırıyı yapmak üzereyken askerler birbirleri ile dövüşmeye başlayabilir veya kendilerinden kat kat üstün düşmanları baltaları ile yere yıkabilir. En iyi orc komutanı bile ordusunun ne yapacağını yeniyetme bir komutandan daha iyi bilemez.

Yeşil derililer düşmanlarına göre daha çok sayıda ve çeşitlilikte birimlerle çıkma eğilimindedirler. Ayrıca aldığınız komutanın özellikleri belli üniteleri normalden fazla veya az alabilme olanağı verir. En temel ork taktiği “ilerle”dir. Zira orc orduları çok az şartta defansta kalıp kazanabilir.

Cüceler: Duvar Kadar Sağlam, Tüfek Kadar Ölümcül

Cüceler WFB evreninin en eski ırklarındandır ve çeşitli FRP oyunlarında bulabileceğiniz cüce konsepti ile aynı özelliklere sahiptirler. Cüceler metal, taş ve kimya konusunda ustadır ve ortalama bir cüce vücudu insan ve elflerden kat kat daha dayanıklı ve güçlüdür. Bu durum cüceleri ağır zırhlı, yavaş ve çok sayıda mesafeli silah barındıran bir ordu haline getirir.

Cüceler büyüden hoşlanmaz, fakat WFB dünyasındaki bütün büyücülerin güçlerini çektikleri büyü rüzgârlarındaki enerjiyi Runlara hapsedip bunları parçalayarak kullanmak konusunda uzmanlaşmışlardır. Run ustaları cüce ordularının büyücüleridir ve yanlarında taşıdıkları portatif örs ve çekici kullanarak cüce ordularını büyüsüz bırakmazlar.



Cüceler yakın dövüşte yavaş fakat etkilidirler. Genelde ilk vuran düşmanların verdikleri hasarları dayanıklılıkları ve zırhları ile azaltıp bütün güçleri ile geri vururlar. Cüce komutan ve kahramanlarının emrinde silahlarına takabilecekleri çok sayıda Run vardır ve bu sayede cüce karakterleri yakın dövüşte çok ölümcül hale gelebilir. Cüce tüfek ve topları düşman yaklaşınca kadar ateş edip yakın dövüşe giren arkadaşlarına yardım etmeye çalışırlar ve genelde bir cüce oyuncusu için ateş fazı çok eğlenceli geçer. Cüce ordularının düşman üzerine yürüdüğü nadir görülür fakat bu da vakit vakit işe yarayabilen bir taktiktir.

Mezar Kralları (Tomb Kings): Binlerce Yıllık Lanet

Güneydeki (Khemri bölgesi) çöl krallıklarında, krallar binlerce yıldır öldüklerinde kendileri ile birlikte bütün sadık hizmetkârları ile birlikte mumyalanıp gömülürlerdi. Bütün bu işlemin öteki dünyada kralların krallıklarını rahatça yürütmelerini sağlayacağına inanılır ve krallar bütün bu masrafları seve seve yaparlardı.

Bir gün Nagash adlı bir rahip bir savaşta ele geçirdiği kara elflerden kara büyüyü öğrenir ve üstünde çalışmaya başlar. Güçleri ile warp evreninden dünyaya çeşitli şeytanları getirip onları hapseder ve onlardan zorla öğrendiklerini de bilgilerine katarak kendi büyü stilini geliştirir: “Necromancy”. Amacı ölümsüz olmaktır.

WFB evreninin ilk ölüm büyücüsü olarak Nagash hemen mezarlardaki mumya ve iskeletleri ayağa kaldırarak bir ordu oluşturur. Bilgisini çeşitli kitaplara yazar ve istekli rahiplere ölüm büyülerini öğretip onları da ordusuna katar. Bu arada bölgedeki krallar kendisine karşı birlik oluşturmuş ve üzerine yürümektedir. Yapılan büyük savaşta yenilen Nagash kaçır ve kitaplarının çoğu yok edilir. Kendine yeni bir kale kuran ve işlerini gizlice yürüten Nagash önce büyülerini ile Vampirleri oluşturur, sonra da krallıkların bütün halklarını iskelet savaşçılara çevirmek için büyülere başlar. Büyük savaşlar sonucunda Nagash İnsan imparatoru Sigmar tarafından öldürülür fakat bütün Khemri halkı iskelet savaşçılara dönüşmüş ve bütün mumyalar uyanmıştır.

Binlerce yıl sonra Nagash kendini tekrar oluşturmaya başlar ve gücünü tekrar kazanmak için bütün dünyaya dağılmış olan parçalarını ve büyülü eşyalarını toplamak için ordular gönderir.



Tomb King orduları iskeletler ile sayı üstünlüğü sağlayıp düşmanı yavaşlatırken ana vurucu gücü olan büyücüler, at arabaları ve dev çöl yaratıkları ile düşmanı vurmak üzerine kuruludur.

Vampir Kontlar (Vampire Counts): Bir Kadeh Kan

Nagash ile Khemri krallarının savaşı devam ederken Nagash’a ait bir kitap ele geçiren Kraliçe Neferta ölümsüzlük kazanmak için yanıp tutuşmaya başlar. Nagash ile gizlice bir anlaşma yapan Neferta kendisine ve adamlarına vampirlik lanetini bulaştırır ve diğer kralların nefretini üzerine çeker. Diğer krallıklar birleşip Neferta ve krallığını dümdüz ederler. Neferta adamlarını dünyanın dört bir yanına laneti yayması için yollar ve bunların her biri kendi soyunu oluşturur. Bu soylardan bazıları İnsan İmparatorluğu ve Bretonya krallığına girerek bazı kontlukların Vampir kontrolüne geçmesini sağlarlar.



Vampir orduları kullandıkları vampirlerin soylarına göre değişiklik gösterebilir de ana olarak iskelet ve zombi gibi moral sorunu olmayan yem ünitelere, büyücülere ve kara şövalyeler gibi vurucu ünitelere dayanır.

Skaven: Yeraltı İmparatorluğu

Skavenlar için basitçe fare-adamlar veya iki ayaklı fareler denilebilir. Ama onlara sadece bu özelliklerle hitap etmek hata olur. Skaven ırkı bütün şehirlerin ve dağların altındaki tünellere yayılmış devasa bir imparatorluktur. Skavenlar kısıtlı büyü yeteneklerini ürettikleri ilginç teknolojiler ve warp taşı denilen ve dünya üzerinde çok az bulunan büyülü maddelerin gücünü kullanan aletler yaparak kapatırlar.



Skaven orduları sayı üstünlüğüne ve çeşitli teknolojik silahların kullanımına dayanır. Skaven komutanlar için hayat o kadar önemsizdir ki diğer bütün ırkların aksine yakın dövüşteki adamlarına ateş açabilirler. Ayrıca skaven birliklerinin moralleri asker sayısına bağlıdır ve bir birlikte ne kadar çok fare varsa o kadar iyidir.

Ogre Krallıkları: Midesinin Üzerinde Yürüyen Ordu

Ogre Krallıkları İnsan İmparatorluğunun doğusunda kalan dağlara yerleşiktir ve buradan diğer krallıklara savaş, yağma veya paralı askerlik için giden birçok ogre grubu vardır. Warhammer ogreleri devasa vücutları sayesinde kas kuvveti ve dayanıklılık konusunda çok iyi olsa da çok fazla zırh giyememeleri ve sayıca az olmaları dezavantajlarıdır.

Ogre orduları sayılarını arttırmak ve kendilerine kalkan yapmak üzere gnoblar adı verilen ve goblinlerin uzak akrabaları olan ufak yaratıkları kullanırlar. Warhammer ogreleri genelde yakın dövüşü tercih etse de aralarında top kullananlar (Diğer ırkların ağır silah olarak kullandıkları topu ellerinde taşırlar) devasa hayvanları eğitip kullananlar ve “mide büyülerini” yapanlar vardır.



Mide büyülerini ogre büyücülerinin en garip özelliğidir. Bütün ogrelerin en önemli organı midedir ve diğer organların çoğu onun etrafına dizilmiştir. Bu yüzden ogreler için karın kısmı zırhla örtmek önemlidir. Bütün ogeler yedikleri, metal dâhil, herşeyi sindirebilirken, bazı ogreler yedikleri canlılardaki enerjiyi midelerinde büyü enerjisine çevirip kullanabilirler. Bu yüzden büyücüler büyü yapmadan önce yanlarında taşıdıkları gnoblardan bir ısırık alırlar.

Ogre ordularının en büyük avantajı dayanıklılık ve yakın dövüşken en büyük problemleri sayıca az olmak ve kendilerinden daha hızlı ordularca sarılmaktır. İyi bir ogre komutanı gnoblar ve ogrelerini etkili kullanarak düşmanı akşam yemeği yapabilirken, kötü bir komutan düşmanına ulaşmadan ordusunu masada bırakacaktır.

Brettonnia: Şövalyeler Diyarı

Brettonnia orta çağ Fransız krallığı ile özdeşleştirilebilir. Brettonnia halkı şövalyelerine ve lordlarına bağlı serflerdir ve bütün krallık hiyerarşik bir şövalye-lord-dük-kral yönetimi ile yönetilmektedir. Breton efsanelerine göre “Gölün Hanımı” adı verilen mistik bir varlık ilk breton kralına kutsal kâseyi vererek şövalyelik mitini başlatmıştır.



Bu şövalyelik mitlerinin peşinden giden Breton komutanları sıradan halktan oluşan orduları ve ağır zırhlı şövalyeleri ile savaş alanlarında boy gösterirler. Breton taktikleri ağırlıklı olarak çok kuvvetli şövalyeler ile düşmana sağlam bir darbe vurmak ve savaşın devamında şövalyelere normal askerlerin desteğini vermektir. Bretonlar, deneyimli oyuncular arasında “Bretonnia Kraliyet Hava Kuvvetleri” de denilen pegasusları da kullanabilir ve şövalyelerini onlara bindirebilir. Ayrıca oyunun en etkili olmasa da en uzun menzilli okçusu da Bretonlara aittir.

İmparatorluk: İnsanlığın Işıltısı

İmparatorluk eski dünyanın ortasında birçok şehir, kasaba ve köyden oluşan devasa bir güçtür. Nerdeyse her ırkla sınırı olan ve savaşan İnsan İmparatorluğunun askerleri ne elfler gibi çevik ve yetenekli, ne orclar gibi güçlü, ne de cüceler gibi dayanıklıdır ama onları zafere götüren sayıları ve inançlarıdır.

İmparatorluk orduları taktiklerini ağırlıklı olarak sayı üstünlüğüne, tüfek ve top gibi silahlara, Bretonlar kadar olmasa da etkili şövalyelere ve hatta buharla çalışan savaş tanklarına dayandırır. Bütün bunların yapımını insanlara öğreten ırk imparatorluğun kuruluşu sırasında insanlarla dost olan cücelerdir.

2000 yıl önce insanlar ve orclar kabileler halinde yaşar ve savaşır iken bir kabile şefinin çok farklı bir oğlu oldu. Efsaneye göre bu çocuğu götken yere inen bir kuyruklu yıldız getirmişti. Şef oğluna Sigmar adını verdi ve onu her açıdan iyi yetiştirdi. (Bazı oyuncular bu hikâyeye dayanarak Sigmar’ın Warhammer 40k dünyasındaki imparatorun kayıp oğullarından biri olduğunu düşünür)

Sigmar çok güçlü bir savaşçı ve çok becerikli bir yönetici olmuştu. Cüce kralı ile dostluk kuran Sigmar onu bir orc pususundan kurtarınca cüceler sırlarını insanlar ile paylaştılar. Bu sırları kullanan Sigmar insan kabilelerini birleştirip yerleşik hayata geçirdi ve ilk insan imparatoru oldu. Sigmar ölümünden yüzlerce yıl sonra bazı tarikatlerce tanrı kabul edildi ve sigmar rahip ve şövalyeleri imparatorlukta boy göstermeye başladılar.

İmparatorluk gerek yapısıyla gerekse haritadaki yeri ile orta çağ Kutsal Roma Germen İmparatorluğunu andırır. Başlangıçta 14 kabilenin kurduğu 14 eyaletten oluşsa da sonradan eyalet sayısı 10’a inmiştir. Her eyaletin soylu bir elektor-kont’u vardır ve her imparator öldüğünde elektor-kontlar toplanıp yeni bir imparator seçerler. Her eyaletin ordusu ayrı da olsa imparatorluk içindeki belli başlı kurumlar standartlaşmış ve bütün imparatorluğun hizmetinde çalışmaya başlamışlardır.



İmparatorluk orduları genelde savunma ağırlıklı olup bol miktarda barut ve zırh kullanımına dayanırlar. İmparatorluk büyücüleri oldukça etkilidir ve birçok farklı büyü okulundan büyü yapabilirler. İmparatorluk şövalyeleri ise genelde uygun pozisyonda son vuruşu yapmak üzere pozisyon alınıp bekletilirler.

Kaos: Barbarlar ve Şeytanlar

Kuzey buz çölleri ve kar kaplı ormanları, kaos ordularına ev sahipliği yapar. Bu ordular kuzeydeki kabilelerden oluşur ve kendilerini tek bir kaos tanrısına veya hepsine birden tek bir inanç olarak adayarak onlardan güç ve warptan getirdikleri şeytanlar yolu ile asker yardımı alırlar.



Kaos orduları genelde kuvvetli, dayanıklı ve zırhlı askerlerden oluşur ve güçlü büyücü ve yaratıklarla desteklenir. Genelde yakın dövüş ağırlıklı olan kaos orduları sayıca az olmalarının oluşturduğu problemleri iyi bir ordu yönetimi ile çok rahat aşabilir ve düşmanlarını ezebilirler.



Ölümlü kaos askerlerinden hoşlanmayanlar için bir seçenek de sadece kaos şeytanları ve yaratıklarından oluşan bir ordu kullanmaktır. Bu tip bir ordu hızlı, güçlü ve dayanıklı olacak ve büyük bir ihtimalle yakın dövüşe odaklanacaktır.

Ölümlü olsun, yaratık olsun bütün kaos askerleri bağlı oldukları tanrıya (veya ayırım gözetmeden hepsine) göre özellikler alırlar. Bu sayede kaos orduları en çok özelleştirilebilen ordulardan biridir.

Bu seferlik bu kadar...

Not: Warhammer Fantasy Battles, Warhammer 40000 ve bununla alakalı bu yazıda geçen bütün terim ve resimler Games Workshop'ın tescilli fikir eserleridir ve bu yazıda kaynak gösterilerek ve kar amacı güdülmeden legal olarak kullanılmışlardır.

Çağlar "Kilerik" Kalaycıoğlu
Mail ve MSN:

Zihin Yüzücüler

Yüzey canlılarının büyük kısmının hiç görmediği, görenlerinse anlatma şansını bulamadığı bilinmezliklerle dolu bir diyardır karanlıkaltı. Hiç bitmeyecek olan sonsuz gecenin karanlığına gönülmüş kalplerin diyarı. Binlerce yıllık oluşumlarından beri hiç rüzgârı hissetmemiş tehlikeli dehlizler, yüzlerce kez kanla sulanmasına rağmen halen aç tüneller ve uçsuz bucaksız gibi görünen mağaralar yani karanlıkaltı ırklarının ikamet haneleri.

Işıksız topraklarda her canlı geriden gelecek bir saldırıyla hiç görmediği bir düşman tarafından öldürülme riskiyle yaşar. Ve yine her canlı içindeki öldürme dürtüsünü tatmin etmek için düşmanının arkasını dönmesini bekler. Karanlıkaltıda çark böyle döner.

Tüm diyarların en şeytanı ırkı, yüzeylilerin verdiği isimle dark elfler, onların kendilerine verdikleri isimle drowlar. Güneşten mahrum toprakların taşsız lordları. Drowlar arasına cinayet, kanıtlanmadığı sürece zararsız görülür hatta takdir edilir. Mevki için öldürmek vaciptir. Karşındaki kim olursa olsun, merhametin drow yaşamında yeri yoktur. Öyle ki bu abanoz derili ırkın lisanı “vicdan” kelimesinden yoksundur.

Drowlar güçlü olabilirler, zeki ve becerikli de olabilirler. Ancak karanlıkaltının bir ırkı drowların sahip olmadığı kadim bir yeteneğe sahiptir. Illithitler, var oluş düzleminin en mükemmel siyonisistleri.

Beyin ne kadar güçlü ve ne kadar büyüleyici bir organdır. Ve bir illithitin kafatası içerisinde bitmek tükenmek bilmeyen bir kaynağa dönüşür. Beyinlerinin içinde nasıl bir sistem kuruludur ki düşmanının zihnini alt üst edip hafızasının en kuytu köşelerine gizlemiş detay formatındaki bilgileri bile söküp alabilir.

Isı tayflarını kullanarak görme ihtiyacını karşılayan gözler bazen bir canlının fiziksel özelliklerini ışıktan daha belirgin kılabilir. Illithitler için de durum farksızdır. Şekli bozuk çirkin yüzleri kırmızı-turuncu görüş özelliğinde mide sularını ağza getirecek kadar iğrenç bir görünüme bürünür. Bir yumuşakçanınkinden farksız yapışkan derileri ve ağızlarının olması gereken yerde bulunan uzantılar zaten hilkat garibesine benzeyen tiplerine ayrı bir iğrençlik katmaktadır.



Karanlıktında yürümek büyük bir cesaret ve özgüven ister. Her adım dikkatli atılmalı, vücut her an savaşmak için tetikte bulunmalıdır. Bazen hayatta kalmak için bunlar yetmez. Bir anda zihninizde büyük bir acı dalgası hissedebilirsiniz ve arkasından bir tane daha, bu seferki vücudunuzda geçici felçlik yaratır. Karanlıktında yaşamış her canlı gibi bu kurban da bir illithitin zihin kısıracının içine girdiğini anlamıştır. Bunu anlamak ölümü anlamak demektir. Üçüncü bir acı dalgası ile gelen bilinç kaybı ve sonsuz karanlık içerisinde bir gölgenin daha silinişi.

İllithit diyarının basamak basamak yükselen katlarının tam ortasında büyük bir colesyum bulunur. Kendini bulunduğu kattan aşağı bırakıp yavaşça gösterişli arenanın izleyici bölümüne süzülen illithitler beyin güçlerini telekineti formatına çevirip bedenlerine uçma gücünü kazandırmanın gururu içerisinde istedikleri bir yere oturup başlayacak eğlence için bahis oynamaya başlarlar. Bir illithitin zihin kısıracına girmiş her canlı öldürülmez bazılarında ölümü tercih ettirecek bir yaşam verilir. Nede olsa ayak işlerine koşturacak aşağı seviyeli ırklara her kesin ihtiyacı vardır.

Kum zemin akacak kanı emmek için can atarken, bu zemine kanını döksün diye hayatta bırakılmış köleler arenaya çıkar ve duymadıkları sadece hissedebildikleri sessiz zihinsel bir mesajla dövüşe başlarlar. Savaş büyük bir hızla gerçekleşir çünkü zihinsel emirler mücadele boyunca devam eder. Bir süre sonra kimin kazanacağı kesinleşir ve çok şiddetli olmayan zihinsel saldırılarla bu vahşice oyun durdurulur. Yenilen tarafa felç edici bir akım daha yollar ve kazanan köle hücrelerine götürülürken, kaybedenin ağzından, burnundan hatta kulaklarından sokulan uzantılar tarafından beyni emilmeye başlar. Zaten eğlencenin en güzel yanı finalidir.

Doğuştan siyonik yeteneklere sahip olmaları, bu çirkin ırkın kendilerini diğer efsun türlerinde de ustalaştırmalarına engel değildir. Aynı insanlarda olduğu gibi bu yaratıklarda kendilerini geliştirerek wizard olabilirler. Hem de yapma becerisine sahip oldukları büyüler zihinsel yetenekleriyle harmanlayarak durdurulması çok güç seviyelere ulaşabilirler. Buna rağmen illithitlerin neredeyse tamamı yüksek kibri yüzünden kendi mizacı yeteneğini yeterli bulduğundan daha fazlası için uğraşmaz. Ancak aralarında sınırsız kudrete erişmeyi amaçlayan hırs tutkunları da çıkar ve bunlar doğuştan gelen büyü yeteneklerini sürekli geliştirerek ırkının diğer üyelerine üstünlük sağlamaya çalışırlar. Kendini efsun dünyasının gizemine ve çekiciliğine kaptıranlar genellikle bulundukları toplum içerisinde bir eğitmen ve kaynak bulamadıklarından en yakın ırklardan yardım alır veya ihtiyaç duyduğu kitap ve malzemeleri temin ederek gizlice çalışır. Gizlice kelimesine özellikle dikkat çekiyorum. Farklı tür büyülerde ustalaşmaya çalışan illithitler diğer ırkdaşları tarafından pek hoş karşılanmaz, hatta bazen dışlanırlar. Bunun nedeni diğer zihin yüzücülerin büyüyle uğraşan kişinin güçlenip kendilerini boyun eğmek zorunda bırakacağından korkmalarıdır.

Bütün zorluklara rağmen sihir konusunda uzmanlaşan ve bu yeteneği doruklara çıkartıp lich olmayı başaranlar da çıkar. İllithilich denilen bu yaratıklar kendi zihinsel güçlerini kaybetmeden ölümsüzlüğe ve wizard olmanın son noktasına ulaşmış, gücünün sınırlarını korkunç derecede geliştirmiş büyük ustalardır.

İllithitler ortalama üç bin yıl kadar yaşar. Uzun ömürlerinin kendilerine verdiği sabır ve bıkmadan bekleme yetileri sosyal yaşamlarında, özellikle de araştırmalarında büyük faydalar sağlar. Herhangi bir konuda analizler yapan, daha derin bilgiler edinmek için uğraşan bir illithit aynı oldu üzerinde yüzlerce yıl usanmadan çalışabilir.

Savaşmak yetenek isteyen bir sanattır. Ve fantastik dünyada hayattan kalmanın temel yollarından biridir. İşte bu illithitlerin en büyük handikapıdır. Yumuşak vücutları savaş için uygun değildir, eğer bir illithit yakın dövüş yapmak zorunda kalırsa ölümü kaçınılmaz olur. Ancak bu hayranlık uyandırıcı yaratıkların kılıç mızrak gibi silahları kullanmaya gereksinim duyduklarını söylemek yanlış olur. Beyinsen yıldırma yöntemi ile düşmanlarını kendilerine ulaşmadan yok ederler. Ve öldürdüğü canlının beynini emerek beslenmek bu siyonik ırkın en büyük zevkidir.

Zaten zihin yüzücü diye anılmalarının nedeni de budur.

Rüzgarın Lordu Ulfhan Düşavcısı

Efsane olabilmek için ölmek gerekir derler.

Bir rüyayı yaşıyorsanız eğer, gerçekten hissedebilirsiniz.

Bunun olması gerekli miydi peki?

Eğer açsaydım gözlerimi, onun ölmüş olduğunu bilecektim. Tüm hayatımın bir rüya olmasını bu yüzden diledim. Kaçmayan bir adamı ya öldürürsünüz, ya ölmesine göz yumarsınız, ya da ölmeye göz yumarsınız.

Ölmeye cesaretim yoktu benim, bu yüzden üzgündüm. Kollarımın arasında, o kanlar içinde yatarken, göz yaşlarım ıslatıyordu bedenlerimizi. Asla yaşamak istemeyeceğim türden bir rüyaydı bu. Ama yaşıyordum işte.

Rüzgarın Lordu Ulfhan Düşavcısı efsane oluyordu.

Ama önce, size onun nasıl öldüğünü değil, nasıl yaşadığını anlatacağım.

Doğduğunda hiç ağlamadığı söylenirdi. Emeklemeden yürümeye başladığı, koşmadan konuştuğu, konuşmadan silah tuttuğu söylenirdi. Eğitim gördüğü akademiye 1.likle bitirdiğini, ona denk hiçbir rakibi olmadığını ve hep en güzel kadınlara sahip olduğunu duymuş olabilirsiniz. Tüm bunlara inanmak isterdim ama öyle olmadığını biliyorum. Hayat kurtarmaya küçük yaşta başladı. Babası Barat Düşavcısı, onun bir rahip olmasını istiyordu. Alınan her hayata karşı bir hayat vermek...

17.kışında rahip akademisinden alınarak Morsilyon ticaret şehrine gönderildi babası tarafından. Kılıç tutmayı orada öğrendi. Doğanın Gözü hanında başladığı “Koruma” işinden 2 sene sonra “Kapı Gardiyanı” bundan 3 sene sonra “Kapı Komutanı” oldu. 4 sene sonrada “Yok ediciler” isimli gruba katılmak için yeterli cesareti gösterdiğine inanan Morsilyon halkı onu Şeref Madalyonuyla onurlandırdılar.

Babası Barat’ın gizemli ölümü üzerine Ulfhan 28 yaşında Thuh-Saka’ya döndü. Bir büyücü avcısı olan babasının nasıl öldüğünü öğrenmek üzere loncaya gitti. Loncanın lordu babasının büyücüler tarafından öldürüldüğünü anlattı Ulfhan’a. Büyücü nefretini onun kalbine tam anlamıyla soktu. İntikam duygusunu Ulfhan orada öğrendi. Ve bir yemin etti.

Ulfhan, babasını hayal kırıklığına uğrattı. Bu yüzden size kurtardığı hayatları değil, aldıklarını anlatacağım. Ulfhan, babasının mesleğine devam etti. Böylece aldıkları her iki hayata karşı, hiçbir şey vermediler.

Thuh-Saka'nın büyücü lordları yüksek hallederlerdi öldürme işlerini. Ve her verdikleri adamlardan. Öldürmenin bir sanattır. Ve Thuh-Saka'nın büyücü lordları bu sanatın hakkını fazlasıyla veriyordu. Yinede bazen bu lordlarında öldürülmesi gerekir. Düşavcıları böyle ortaya çıktı.

meblağlar ödeyerek kiralık katillerle zaman en aşırı şekilde korunurlardı yine bu para sanat olduğu kadar, hayatta kalmak da bir lordları bu sanatın hakkını fazlasıyla

Ve şimdi babasının işini Ulfhan devam ettirecekti. Şeref Madalyonu, öldürülmesi gereken büyücünün rüyasına gitmesini ve işi bittiğinde o rüyadan çıkmasını sağlayacak olan büyüyle donatılmıştı. İlk görevi bir kasabanın üzerine Meteor Düşüşü büyüsünü yapıp çocuklu kadınlı her şeyi yok etmiş bir büyücüyü öldürmekti. Hazırlıklar tamamlandı ve Ulfhan büyücü lordu Davy'nin rüyasına gitti. Bir düşavcısının geri dönüşünü beklemek, büyücü avcıları için her zaman zor olmuştur.

Bir insanı düşünde öldürmenin bazı riskleri vardır. Eğer rüya bir kabussa %50 ölürsünüz. Eğer rüyada geri dönüş için gerekli olan mücevheri kaybederseniz %90 ölürsünüz. Eğer öldüreceğiniz kişi rüyada olduğunuzu anlarsa, ölürsünüz.

Davy gibileri çok fazlaydı. Birkaç yıl boyunca Ulfhan öldürdü. Artık bir anlamı yoktu hiçbir şeyin. Öldürdüğü her adamın babasının katili olduğunu düşünüyordu. İyilik yapmak önemli değildi onun için. Dünyaya zarar veren bu adamların ölmüş olması değildi onun için önemli olan. Ulfhanın her gece yatağına yattığında uyuyabilmesini sağlayan tek şey öldürdüğü büyücülerin ölmeden önceki yakarışları ve her seferinde merhamet dilemeleri idi. Ancak 4 sene içinde yok edilen yüze yakın büyücü lordu – ki bunların sadece 6 tanesi Thuh-Saka sınırları içerisindeydi- , Ulfhana haklı bir unvan getirmişti.

Rüzgarın Lordu...

Bir büyücü lorduna aşık olmuştu.

“Merhamet dile, pislik.” ... “Babamı sen öldürdün biliyorum.”

“Ulfhan, tatlı bebeğim... Ben Beatriz'im.”

“Kapa çeneni.” Elinin tersiyle yüzüme sertçe vurdu. Kan tadı...

“Lütfen, biliyorsun bunu yapmak zorunda değilsin. Uzaklaşabiliriz.” Bir kahkaha patlattı. Elleriyle yakama yapıştı ve beni havaya kaldırdı. Yüzüme baktı, bir şey soracakmış gibi oldu, sustu, tekrar yeltendi, sustu. Sonra.. “Neden yaptın bunu Beatriz ha? Seni çok sevmiştim.” Gözleri yaşlandı. Daha önce hiç ağladığını görmemişim. Güçlü kaslarına dokunarak cevap verdim. “Eğer söyleseydim beni hala seviyor olur muydun?” Bir tokat daha yapıştırdı. Canımı acıtıyordu. Ama fiziksel olarak değil. Bana burada zarar veremezdi. Hele ben biliyorken.

“Tüm hayatımı buna adadım ben.” Beni ağlamaya başladı. Güçlü omuzları acı buna adadım ben.” Koca adam, Rüzgarın “Tüm hayatımı...” İzliyordum. Canım çevirip bana baktı. Bir anda hıçkırıkları kesildi. Gözlerinde ki nefreti o zaman gördüm. Sesi bu sefer çok kesin çıkmıştı. “Tüm hayatımı...” Kılıcını havaya kaldırdı. Başımı sağa salladım.

yavaşça yere indirdi. Sonra dolu hıçkırıklarla sarsılıyordu. “Tüm hayatımı Lordu, yavaşça düşüyordu sanki. acıyordu. İzliyordum. Kafasını

“Hayır aşkım lütfen.”

Beni dinlemedi. Kılıcı başımın hemen üstünde durduruldu, başka bir kılıç tarafından. Ulfhan şaşkınlıkla kılıcına baktı. Yanımdaki bir savaşçı onu durdurmuştu. Etrafında 20 başka savaşçı daha vardı.

“Benim rüyamdaysan bebeğim, benim kurallarım ile oynarsın.”

Bazen gözlerimi kaparım güneşe karşı uzanmışken. Düşlerimde gördüklerim, asla sahip olamayacaklarım, güzel anılar bulur beni. Hepsini anlatmak isterdim size. Rüzgarı anlatmak isterdim. Hayatında oradan oraya nasıl savrulduğunu anlatmak isterdim. Geriye dönmek isterdim. Babası beni öldürmek için düşüme girdiğinde, kaçmasına izin vermek isterdim. Acımasızca katlettim onu orda. Hiçbir çıkış yolu bırakmadım.

Bunun olması gerekli miydi peki?

Bir rüyayı yaşıyorsanız eğer, gerçekten hissedebilirsiniz.

Efsane olabilmek için ölmek gerekir derler.

Rüzgarın Lordu Ulfhan Düşavcısı efsane oluyordu...

www.FrpWorld.Com

