

MAHZEN

Silahların Çağrısı

Flames of War

Oradaydı ve Şimdi Burada!

Mayıs
Karalamaları

Yeşil Doğan Çocuklar!

Da Boyz
Are Back

ORMAN

Editör

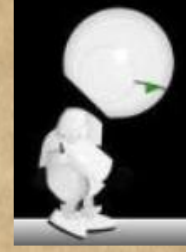
Emre Ömer ZEHİR
lasfiniel@hotmail.com

Görsel Tasarım

Emre Ömer Zehir

Yazarlar

Levent Akdurak
Batuhan Tunçdemir
Hüseyin Ruhi Küçük
Salih Aşık
Adnan Akçay



Herkese merhabalar

Bu sayı biraz geç kalmış olmakla birlikte içime sinen bir sayı oldu. Güzel bir hikaye, ordu tanıtımı ve oyun eğitim yazısı, bolca geyik... Gerçekten güzel bir sayı elinizdeki, daha doğrusu ekranınızdaki.

Editör sizden her zamanki gibi yazı istiyor. Yazı yazmak için ille de uzman olmak gerekmez, yeni başlıyorsanız bir oyuna tecrübelerinizi yazın, hoşunuza giden ve paylaşmak istediğiniz oyunlar/konular hakkında yazın, ya da yılların kurdu iseniz tecrübelerinizle yeni başlayanlara yol gösterin. Herkese yerimiz var. Bir de bir kaç sene sonra geriye bakınca bir hatıra kalmış olur böylece.

Onun dışında İzmircon ve Metucon gibi Convention sezonunun ağır topları da geçtiğimiz ay görücüye çıktılar. Eleştiriler ve yorumları internette ve forum sitelerinde bulabilirsiniz.

Levent hala çay yapmıyor bu arada, bilinsin bu da!

Herkese iyi okumalar!

NOW LOADING %76

Bir doęa yaratığı olarak daęlara göçmeden önceki son yazımla çok duygusal yazıyorum inanmazsınız. Ana vatanım olan daęlara çıkıp uygun bir mağraya yerleşmeden önce bünyeyi bir frp'ye, efenim bir konvenşına, işte turnuvaya, larpa filan doydurayım dedim. Baya oynadım eğlendim hani. E peki ne oldu? Dememişinizdir artık yuh! İzmirCon yaptık, MetuCon'a gittik, larplar şunlar bunlar ama feci aşka geldik, coming soon larpımız var 22 Mayıs itibariyen! Tabi arada bi haftasonu var, ozamaaan; 1000Pts warhammer turnuvamız var 15 Mayısta. Yanlış olmasın oyunlarda durmak yok, daha az önce frp oynadım, karnımı doyurup yazımın başına geçtim. Ha tabi editörü aç susuz komadık, ne varsa besledik, semire semire kocaman oldu zaten, eski futbolcu göbeęi yaptı. Yani laf ederse yine inanmayın, yemini suyunu veriyoruz hep (editör aslında bir at?)

Ya arkadaş, kule sakinleri tutturdu dernek dernek diye. Ama baya tüzük filan yazdılar, birşeyler oluyor yani. Başka dersenez, eh ben gidiyorum da mutfak boşmu kalacak? Yok ne alakası var, süper bi kızımız var mutfak artık ona emanet. Daha oturma takımı filan da diyo da ben gözümle görmeden inanmam. Hatta Oversoul'la anlaşış bayilik almışlarda GamesWorkshop adına ne varsa yığılcakmış mekana, gözümle görmeden buna hayatta inanmam. Bi gelsin miniler bakalım, sonra diyelim olmuş diye, dimi? Tabi tabi...

İzmirCon çekti canım bi daha olsa bi daha yapsak diye. Bu yüzden seneye İzmirCon'dan şöyle bi 6 ay önce filan bi kon daha yapalım söylentileri var. Şimdiden gazamız mübarek olsun. Tatil köyünde fıstık gibi olur vallahi böyle bi organizasyon.

Ama daha çokook var bu vakitlere, hem şimdi sınavlar filan insan stress yapar, hemen çözüm ürettik. Finaller bittiği gibi böyle 10-11 haziranda Alsancak semalarına bol içkili bol coşkulu 3-5 gruptan canlı müzikli bişiyler yapılyo, koşun gelin! Çok pis eğlenicez yine 2TL ye şat şat şat!

Efenim geldik bi zibidiliğin daha sonuna. 15 güne yolcuyum daęlara. Ne zaman dönebilir hale gelirim bilmyiorum da her haftasonu kaçıp gelip Shelter'a sığınasım, Kule Sakinleriyle kaynaşasım var. Eh tabi internetim filan da olursa yine buralarda okursunuz (at de editöre sonra bekle yazını koysun.. Editör, at olan) karalamalarımı diye umuyorum. O vakte kadar görüşemediklerimiz olursa, şimdiden kendinize iyi bakın. Bol bol frp ortamlarına akın güzel yerlerde.

Ha bide, beni özleyin be! Özlemezsenez trollerim telefonla. (Telefonunuzda numara engellemeyi öğrenmek için interneti kullanabilirsiniz - Editör, at olan)

Baş baş!

Flames Of War

Yazan: M. Batuhan Tunçdemir

Selamlar,

Bu yazıda size kısaca Flames of War oyununu tanıtmaya çalışacağım. Oyun bir masaüstü 2. Dünya Savaşı minyatür strateji oyunu. Minyatürleri üreten firma Yeni Zelanda orijinli Battlefront Games. Pasifik cephesi hariç tüm cephelerdeki tüm birlikler kullanılabilir, bunlara Avustralya birlikleri, komando ekipleri gibi özel gruplar da dahil. Oyun, denge ve gerçekçilik açısından üç döneme ayrılmış, 39-41 arası Early War, 41-42 arası Mid War ve 42-45 arası Late War. Dünya çapında üç dönem de yaygın olmasına rağmen turnuvalar genelde dananın kuyruğunun koptuğu Mid War döneminde geçiyor.

Oyunun kurallarından kısaca bahsetmeden önce cephelere değinmek istiyorum. Elbette, iki taraf da anlaşırda bir deneme maçı için İngiliz Afrika birlikleri ile Finlandiya piyade birlikleri savaşılabılır. Ancak yine gerçekçiliği ve dengeyi korumak adına oyun cephelere bölünmüş durumda. Cephe kitaplarında, o cephedeki orduların tümünün kurulumlarını ve seçeneklerini bulmak mümkün. Dolayısıyla her ordu için ayrı bir ordu kitabı almaya gerek yok. Şu anda Kule Sakinleri olarak Mid War Kuzey Afrika ve Mid War Doğu Cephesi kitaplarına sahibiz, Early War Blietzkrieg kitabını yakında temin edeceğiz, Late War içinse henüz kitap sipariş etmedik. Amerikan oynamak isteyenler üzülmesin, Avrupa'ya çıkarma yapmak için biraz bekleyecek olsalar da Kuzey Afrika'da bol bol dövüşebilirler.

Ordu Kurulumu

Ordu kurulumu çok kolay ve puanlar herhangi bir bilgisayar programına gerek olmaksızın hesaplanabilecek şekilde tasarlanmış. Başlangıç olarak hangi ordunun hangi birliğini oynamak istediğinize karar veriyorsunuz. Komando ekipleri ve paraşütçüler gibi özel gruplar dışında temelde üç seçeneğiniz var; tank, mekanize piyade ve piyade. Oynayacağınız orduyu seçtiğinizde, alabileceğiniz birlikleri gösteren sayfaya geliyorsunuz ve neleri zorunlu olarak almanız gerektiğine, bunun yanına da neleri alabileceğinize bakıyorsunuz. Bir general seçiyoruz ve generalimiz yanında küçük destek birimleri getirebiliyor. Paşamız bu destek birimleriyle birlikte birliklerimizden birine bağlanıp o grubu güçlendirebiliyor.

THE WORLD WAR II MINIATURES GAME

Generalden sonra “Combat Platoons” seçimine geliyoruz. Bunlar, bazıları alınması zorunlu olan, bizim ana savaş birimlerimiz. Genelde ne ordusu oynuyorsak (tank, piyade vs) bu birimler de onları kapsıyor. Ana savaş birimlerinden istediklerimizi seçtikten sonra “Weapons Platoons” denen grupları alabiliyoruz. Bunlar da genelde ordunun en çok takviye ihtiyacı olan alanları kapatacak birimlerden oluşuyor. Örneğin bir tank ordusunda piyade desteği burada yer alıyor. En son da “Divisional Support Platoons” denen destek birimlerini seçiyoruz. Bunlar bize birçok seçenek içinden bazılarını seçme zorunluluğu veriyor ama topçu, uçaksavar, hava desteği gibi kritik seçeneklere sahipler. Oyunda zorunlu birimleri (ki genelde general ve iki-üç birlikten oluşuyorlar) aldıktan sonra ne alacağımıza veya puanlarının ne olması gerektiğine dair pek bir kısıtlama yok. Örneğin zorunlu birimlerden sonra “Weapons Platoons” bölümünden hiç destek seçmeyip ordunun kalanını tamamen “Divisional Support Platoons” bölümünden alabilirsiniz.

Her seçtiğimiz birliğin yanında, o birliğin özelliklerinin ve puanlarının kaçınıcı sayfada gösterildiği yazıyor. Hemen o sayfaya geçip birliğimizin takım sayısını, ek silahlarını ve son olarak gereken puanını not ediyoruz. Oyun, başlangıç ve öğrenme döneminde 600, sonraki dönemlerde 1000-1500, daha büyük savaşlar içinse 2000+ puanları tavsiye ediyor.

Kısaca Oyun Kuralları

Oyunun fazları başlangıç, ilerleme, ateş etme ve hücum olarak ayrılmış. Başlangıç fazında ağır ateşten yere sinmiş gruplarımızı toparlamak, hasar görmüş tanklarımızı onarmak gibi işlerle uğraşıyorsunuz. İlerleme fazında birliklerinizi hareket ettiriyor ve pozisyon alıyorsunuz. Ateş fazında tüm silahlarınızla düşmana ateş ediyorsunuz, topçular da bu fazda devreye giriyor. Hücum fazında ise kritik noktaları ele geçirmek adına siz düşmana süngü hücumuna kalkarken düşman da size savunma ateşi açıyor. Oyun oldukça hızlı oynanıyor, hiçbir şey için uzun süre zar atarak geçirmenize gerek yok. Bunun en önemli sebebi komutları tek tek tüm takımlarınıza değil, tek bir birliğe vermeniz. Örnek olarak 5 takımdan oluşan bir birliğe ateş emri verdiğinizde hepsi aynı düşman birliğine ateş etmek zorunda. Ateş gücünüz yüksek değilse çok fazla düşman ayrımı da yapamıyorsunuz, siz ateş ettiğiniz düşman birliğini söylüyorsunuz, hangi birimlerin yok olduğunu rakibiniz size bildiriyor.

Oyunda motivasyon ve eğitim seviyeleri mevcut. Motivasyon seviyeleri reluctant, confident, fearless olarak sıralanmış. Birlikleriniz ağır ateş altındayken ilerlemek istediğinizde, düşman sniper birimi tespit edip çöktünüzde ayağa kalkmak için askerlerinizin motivasyon testini geçmesi gerekiyor. Altılık zarda Reluctant 5+, Confident 4+, Fearless 3+’ya bu testleri geçiyor. Eğitim seviyeleri ise conscript, trained, veteran olarak belirlenmiş. Hasarlı bir tankı tamir etmeye çalıştığımızda, yeri kazıp siper almak istediğinizde eğitim testine bakıyorsunuz. Testi geçme değerleri Conscript 5+, Trained 4+, Veteran 3+. Size ateş edildiğinde ise düşman sizi, eğitim seviyenize göre daha kolay veya daha zor vuruyor. Hiçbir korunmanız yoksa ve açık aladaysa Conscript 2+, Trained 3+, Veteran 4+’ya vuruluyor. Elbette mesafe, saklanma durumu gibi faktörler bu zarların zorluğunu yükseltebiliyor.

Son Sözler

Oyun 1/100 boyutundaki minyatürlerle oynanıyor. Boyaması kolay ve keyifli, ister tüm birlikleri ana renklerine boyadıktan sonra el-yüz-silah boyayıp bitirirsiniz ister daha fazla özenip en küçük çıkıntıları bile boyamaya çalışırsınız. Tanklara kamuflaj yapmak ve çamur efektleri vermek de size kalmış. Parasal meselelere gelecek olursak, oyun biraz pahalı gibi görünse de aslında bu hangi orduyu oynadığınıza göre değişiyor. 3 tane Alman Tiger tankı alıp 1500 puanı tamamlayabilirsiniz veya bir sürü Sovyet piyadesi alıp 1000 puanı bile zor bulunursunuz. Ama elbette şöyle bir durum da var, o 3 alman tankı ve sayısız Sovyet piyadesi tek başlarına hiçbir şey yapamazken dengeli bir ordu kurarsanız daha keyifli oyunlar oynarsınız.

Oyuna başlamak isteyen ama ekonomik imkanları sınırlı olanlar için özellikle Alman, Amerikan ve İngiliz ordularında çok güzel kutu setleri mevcut. Bu kutu setlerinden herhangi birini alıp 800 puana kadar çıkan ordular kurabilirsiniz. Genelde bu kutular piyade veya paraşütçü kutuları oluyor ve yanına birkaç destek birimi daha aldığımızda (anti tank silahları, birkaç tank, belki topçu desteği) çok güzel ordular kurabiliyorsunuz. Sovyet oynamak isteyenler de çok pahalı diye çekinmesin, buradan reklam da yapayım, ordunuzu tamamlayana kadar destek birimleri olarak bendenize ait minyatürleri rahatlıkla kullanabilirsiniz.

THE WORLD WAR II MINIATURES GAME

MAYIS

KARALAMALARI

Yazan: Hüseyin Ruhi Küçük

1. Yazı: Convention ve Özel Hissetmek

Pek Convention'a gitmediğimden, bilmiyorum oralarda da yapılıyor mu ama İzmirCon benim için biraz da cumartesi gecesi hep beraber "Bard's Song" söylemek demek.

Bu sene iki defa söyledik ve çok güzeldi. Doğrusu biraz da özel bir hissi var bu şarkıyı söylemenin. Sokaktan geçen abiyi, ablayı geçtim; üniversitelerde öğrencilerden bile kaç tanesi Blind Guardian'ı biliyordu? Ya da biliyorsa bile kaç kişi Bard's Song'u üç aşağı, beş yukarı söyleyebilir ki. Muhtemelen bir avuç insan bulunabilir anca. Bunu yapabilecek otuz, hatta belki kırk kişi bulmak ise sadece böyle bir oyun toplantısında olabiliyor.

Ne denebileceğinden emin olmadığım için izninizle "şey" diyeceğim; Büyük bir şeyin parçası gibi hissettim bu sene. Hani "dostlar arasında" olma hissi ama tanıdık suratlar olmadan olanından. Çok güzeldi ve özeldi.

2. Yazı: Modern Dünyanın Ozanları: GM'ler

Bu sıralar çok kafamda dönüp duran bir konu bu. Tarih, özellikle de bizimki gibi göçebe bir tarih, bir sürü ozan, hikaye anlatıcı ile dolu. Sazı eline alıp, köy köy dolaşarak hikaye anlatan, arada bir türkü patlatan, bir de üstüne ülkede ne oluyor diye haber taşıyan adamlar Anadolu'nun geçmişinin imzalarından.

Zaman ve şartlar gelenekleri öldürür, değiştirir ve yerlerine bir şeyler yaratır. Şimdi müziği bilgisayardan, ülkede ne olduğunu ise televizyondan takip durumundayız. Peki hikayeciler?

En son ne zaman bir yetişkinden bir hikaye dinlediniz? Fıkra anlatan hanımı veya geçen gün başından geçen şeyi ballandırarak anlatan abiyi saymazsak, bu sorunun cevabı muhtemelen bir GM'den.

Binlerce yıldır devam eden bir kültürün şimdiki adımında biz varız. Kurgular yazıyoruz, değiştiriyoruz, düzeltiyoruz, bazen direkt canlandırarak karakterleri hikayemizi anlatıyoruz. Böyle eski bir kültürün güncel parçası olmak fikri beni heyecanlandırıyor. İyi hikaye anlatmalar.

3. Yazı: DnD 3,5'un Popülerliği

Yav, son zamanlarda hangi oyun oynasak, neyin oyun gününü yapsak gibi konuşmalarda, her seferinde DnD 3,5 sohbeti dönüyor. Hep böyle değil miydi diyeceksiniz belki. Hani benim için hemen hemen hep öyleydi ama ortalama bu yönde olmazdı. "DnD gerçekteci değil" ya da "DnD çok çocuk işi" gibi argümanları yıllar içerisinde o kadar sık duydum ki, hani tekrar popüler olduğunu görmek beni şaşırtıyor.

Başarılı bir sistem olduğu açık, yalnız tekrar popülerliğinin artması sanırım bir alternatifinin tam oluşmaması. Fourth edition, new (artık ne kadar yeniyse 5-6 yıl oldu çikali) WOD tam karşılayamadı isteği gibi. Diğer şehirlerde, diğer tayfalarda neler dönüyor gördüğümüz bir tek Con'lar veya Wizards of İstanbul toplantıları. Hani orada da öyle gibi görünmeye başladı bana. Bir yerde okumuştum: "3,5 da oyun oynatmak için hayatımın sonuna kadar yetecek malzeme var" diyordu adam. Bir taht varsa, oyun sistemleri arasında; Bu koltuğa geçebilecek sistem için artık 5th edition'ı beklemek lazım gibi görünüyor.

NOT: Wizards of The Coast bir defa daha 4th gibi bir ürün çıkartırsa, o zaman DnD'ye Sword&Sorcery tarzında gerçek rakipler görülebilir diye düşünmeye başladım.



Da Boyz Are Back!

Yazan: Salih Aşık

Bu ay bahsetmek istediğim şey Warhammer Fantasy 8th Ed. yeni Orc & Goblin ordusu. Kitap 5 Martta satışa çıktı ve değişen kuralları ile Orc & Goblin ordusu artık yeni bir perspektife sahip.

Kitaptan bahsederek başlarsak, kitap bayağı şık. Kalın kapaklı ve tamamen renkli. Beklentiler çıkacak olan tüm kitapların bu şekilde çıkacağı elbette ki. Kitabın iç ve dış tasarımları eskilerine göre biraz daha estetik olmuş. Kitabın arkasında çok bin puanlık bir ordunun bir kısmını koymuşlar resim olarak. Model almaya heves ettirecek bir resim olduğunu rahatça söyleyebilirim.

Geçelim kurallara. Orcların Animosity kuralları değişmiş. Artık Animosity tablosu var ve animosity check zarını tutturamazlarsa (bir atılırsa) tablodan ne olmuş diye bakılıyor. Bu kural orcların daha dengesiz olmasını sağlamış diyebilirim. Tabloya göre zar atılması ünitenin isteğimden tamamen bağımsız hareket etmesini sağlıyor çünkü, daha orevari olaylar yaşanıyor. Choppa artık silah değil orclara ait bir kural. Close Combat'a girdikleri ilk tur +1S alıyorlar ve kullandıkları silahın ne olduğunun önemi yok. Gönül rahathığıyla herkesin kullandıkları silahları alveriyorsunuz ve bu choppa kuralını bozmuyor.

Bir diğer konu da yeni gelen ve değişen, modellerimiz ve ünitelerimiz. Goblinler kullanılabilir olmuş artık, Night Goblin ile Goblin kullanmak arasında farklar oluşturulmuş. Goblinler arasında dark elf assasin tadında elemanlar konmuş. ASF, ve killing blow özel kuralları dışında bildiğimiz goblin olan bu gençler girdikleri ünitedeki ağır abiyi indirmekle görevliler. Çok ucuz olmaları ve yapınca işlerini tam yapmaları aşırı kullanışlı olmalarını sağlıyor. Goblinlerdeki bir değişiklik de artık her silahı ve kalkanı yarım puana alabilmeleri ki oldukça başarılı. Savage Orcların big stabba denilen kocaman mızrağı alıp impact kuralıyla rakibin canına okumaları ayrı bir eğlence. Savage Boar Boyzun domuzu kontrol etmeyi bırakıp iki ellerine birer silah olarak tam bir ölüm makinesine dönüşmesi çok ayrı bir eğlence. Zirhsiz olmaları nedeniyle kolay ölebiliyorlar, Orc boar boyz daha az atak daha çok koruma diyenler için yani. Arachnarok spider kocaman yaratığımız, üstündeki goblin shaman loremaster kuralına mensup oluyor. Yani bütün little Waagh! Büyülerini biliyor. Night Goblin shamanlar ise her büyü yaparken mantar yiyor ve büyüü atarken bir de mantar için zar atıyor. Mantar zarı bir gelirse ve 4+ tutmazsa mantar zehirli çıkıyor ve shaman büyüü yapamamış oluyor. Pump Wagon artık eklemeler yapılabilen bir araç oldu. +1S, No AS, +1d6 move gibi eklemeler yapılabiliyor Pump Wagon'a, böylece hangi işi yapacaksa ona göre upgrade edilebiliyor. Daha efektik olmuş yani.

Gelelim Waagh! Magic'e. Büyülerimiz güçlendi, Orc büyüleri tamamen agresif büyülerden oluşuyor. Eskiler bilir 'Ere We Go büyüünü. Re-roll to hit vermesi dışında birşey yapmıyor artık. Genelde büyüler çizgi çekip üstünde kalanlara zarar vermekle ilgili. Foot of Gork büyüü çok acımasız olmuş. Ayak şeklinde bir template'imiz var ve altında kalanlara d6 s6 vuruyor. Büyü genişletilirse 4+ya tekrar tekrar aynı üniteye veya başka üniteye vurabiliyor.

Little Waagh biraz daha farklı. Orduyu koruyacak birkaç büyü var. Üniteye Armour Piercing veren büyümüz var. Ve eğer atılan ünite yandan veya arkadan düşman ünitesine charge ettiyse bütün zararını tekrar atabiliyor. Doğru an yakalandı mı aşırı derecede tehlikeli bir büyü. Her büyücünün baş tacı magic missleimiz de mevcut. Ünitemin etrafına bulutlar kaldıran büyümüz var. İşi Gork'a bırakıp attığım ünitenin 6larını tekrar attirabiliyorum. Son büyümüz de lanetli bir ayı düşmanın üstünden geçirmek. Büyü küçük templatein 4 tane zarın gösterdiği kadar ince gitmesi. Bu template kimin üstünden geçtiyse onlar Strength, Toughness veyahut insiyatif test atsın diyor büyü. Randomize atılıyor test. Eğer büyü genişletilirse büyük template 8d6" ilerliyor ve hangi test atılacağını büyücü seçiyor.

Kısaca Ordunun yeni hali daha az stabil. Kontrol edilmesi daha güç ama işler yolunda gidince daha sağlam kazanan bir ordu haline gelmiş. Orclar kazanmak için gerçekten risk almayı seven oyunculara daha bir hitap eder olmuş.

ORMAN

*Thy soul shall find itself alone
'Mid dark thoughts of the gray tomb-stone –
Not one, of all the crowd, to pry
Into thine hour of secrecy:*

Yazar: Adnan Akın Akçay

*Be silent in that solitude,
Which is not loneliness—for then
The spirits of the dead who stood
In life before thee are again
In death around thee-and their will shall
overshadow thee: be still.*

– *The Spirits of the Dead, Edgar A. POE*

I.

Yürümeye başladı, birden bire, tüm hayatı boyunca direndiği çağrıya kulak verdi. Önce buzlu düzlükleri ve Tundra'yı aştı; hedefine ulaşmıncaya kadar bir kader orucu tutmaya yemin etti. Bu sayede uyumadan, yemeden ve içmeden ilerliyordu. Sadece yönünü danışmak için çağırdığı ruhlarla görüşürken ilerleyişi duraksıyordu. Sayısız nehir, orman, vadi ve tepeyi aştığı yolculuğu sadece bir kez – neredeyse aklını kaybettirecek kadar öfkelenmesine yol açan, insanların Okyanus dediği- o dev deniz karşına çıktığında durdu. Bu devasa su birikintisine bakan bir uçurumun kenarından attığı çığlıklar Âlem'in katlarına yükselirken bir balık ruhu denizden fırlayıp onu yuttu. Okyanus'u bu ruh ile iç içeyken tattı ve ruh Şaman'ı bilemediği bir mesafe ve zamanı aşırıktan sonra karşı kıyıya kustu.

Kendine geldiğinde yürümeye devam etti. Artık çağrıldığı yere çok daha yakındı. Bu kıyılardaki ilk gecesinde, yol boyunca sıralanmış ruhlardan, korkunç hikayeler dinledi ve bu uzak toprakları sarmalayan kasvet içine sızmaya başladı. Son bir patikayı daha tırmandıktan sonra karşısında uzanan kara ormana ilk adımını attı ve yol boyu ona eşlik etmiş tüm ruhlar, rüzgarın önündeki mumların alevi gibi bir anda ortadan kayboluverdi. Aldırış etmeden, sonradan öğreneceği sebepleri vardı, derin bir sessizliğe gömülü bu eski ormanda ilerlemeye

ilerlemeye başladı. Çok yaşlı oldukları anlaşılan ağaçların bazıları kurumuş çoğunun ise yaprakları dökülmüştü. Toprak çürümekte olan yaprak ve dal katmanları ile kaplıydı; her adımda ayaklarına birşeyler saplanıyor ve gelişini her yöne duyuran çıtırtılarla kırılıyorlardı. Küflenmiş ve çürümekte olan bir yerdi burası ve bu hali çok güçlü bir aura halinde her yöne yayılmaktaydı, uzak mesafelerden bile çürümüşlüğü hissedilebiliyordu.

Bu topraklar ve orman geldiği yerden çok farklıydı. O, yalnızlığının tadına varabildiği engin düzlüklere alışmıştı, bu taraflar çok sıkıştıktı onun ruh halleri için. Fakat neydi onu buralara çağıran? Ataları da mı bu çağrı yüzünden Tundra'dan ayrılmıştı? Herkes gidenlerden haberdardı ama nereye gittiklerini asla öğrenememişlerdi; kimse şimdiye kadar dönmemişti...

Sıra onundu şimdi, adı gibi biliyordu, ama onları kim çağırıyordu?

Karanlık çökerken tüylerini diken diken eden bir esinti başladı. Orman bir girdap gibiydi ve artık neredeyse dibine inmişti. Merkeze yaklaşırken, esinti artan bir hızla kuvvetli bir rüzgara dönüşüyor ve o da bu sırada içinden geçen sahipsiz ve bilinçsiz ruhları hissedebiliyordu. Korkusuyla baş edemeyeceğini anladığında geri dönmek ve koşup kaçmak istedi. Ama çağrı artık o kadar kuvvetlenmişti ki, tek yapabildiği ışığı soğurup yutan kara bir taştan yapılmış kuleye bakakalmaktı. Çağrı bu kuleden yayılıyordu ama kulenin heybeti ruhunu yuvasının derinliklerine sürmüştü; buraya geldiğine neredeyse pişman olmuştu. Belki başka bir yere gitmesi gerekiyordu ve burası bir tuzaktı, Çobanları yakalamak için? Bunun için mi dünyanın bir ucundan çıkıp gelmişti?

Çürümekte olan bir ormanın ortasındaki kapkara bir kule! Kimsin sen? Benden ne istiyorsun? Kendini kaybetmek üzereydi, umutsuz haykırışlarla kendini yerden yere vuruyordu. Bu bir Şaman için son demektir ama artık umurunda da değildi. Histeri onu ele geçirmeden önce kulenin yanında dikilip duran bir silüet ona baktı ve “sakin ol!” dedi. Sakinleşti ama hala korkuyordu...

II.

Senelerdir omuz omuza dövüşen iki adam olmalarına rağmen, birbirlerini pek tanıdıkları söylenemezdi. Bergson, deneyimli ama en alt seviyedeki bir paladindi ve konuşmayı pek sevdiği söylenemezdi. Şehir’in aşırılığı, kalabalıkları ve pisliği onu boğar, o da tek çareyi Tapınağın sessizliğine kaçmakta bulurdu. Ama Junn, sokaklarda büyümüş bir serseri, yardımcısı, onu kolundan tutup bu bara getirirdi. İçerler, birbirlerine boş gözlerle bakarlar ve çoğu zaman da tek kelime etmeden dağılırlardı. Tabi Bergson’un Tapınak’tan görev aldığı zamanlar istisnayı. İşte bu gecelerden birinde, şarabın 5. sürahisi önlerinde dikilip onlara bakarken, Bergson, uzunca bir esnemenin sonra:

- Yarın sabah yola çıkıyoruz. Efendi Kurre’yi hatırlıyorsun değil mi? Şehir Kolluk Kuvveti’nde bir yüzbaşı.

- Evet, kendini beğenmiş işe yaramaz adamın teki.

- Seni bir kere içeri attı diye adama haksızlık etme. Çok çok iyi bir dövüşçü ve amir olduğunu tüm Şehir bilir. Her neyse, bir görev dönüşü adamlarıyla dinlenmek için Kuzgun Kanı’nda konaklamışlar. Gece yarısı adamlarından biri yakınlardaki ormanda yaşadığı söylenen bir cadı tarafından öldürülmüş. Deliye dönen Kurre, adamının intikamını alabilmek için cadıyı aramaya koyulmuş ve hatta bir gece mezarlık yakınlarında kıstırmış ama cadı elinden kurtulup kaçmış

- Kurre’nin ona vurmadığını söyleyenler var ama ben kesinlikle inanmıyorum.

- Sonra da peşinden ormana gitmiş ve dönmemiş değil mi? Suratını memnuniyetsizce ekşitti, biz de gidip onu bulacağız ve sağ salim Şehre dönmesini sağlayacağız. Tanıdıkları ve parası var, falan filan. Ne kadar veriyorlar, değse bari?

- Masraflarımızı çıkarınca 100’er kelle düşecek, bıyık altından sakınlık bir gülümsemeyle söyledi bunu, buna da laf edersen artık...

Ayağa fırlayan Junn, kahkahasını bastıramıyordu:

- Hadi dostum, çok geç olmadan bulalım şu adamı, sabaha kadar oyalanmamızın anlamı yok,

Şehrin çıkış kapılarına yaklaşırken Junn, yağmur ve soğğun kanından şarabı çekmesiyle beraber keyfini kaybetmiş, düşüncelere dalmıştı. Sessizliği bozma isteğiyle sordu;

- Nereye gidiyoruz Berg?

- Az önce konuşmadık mı bunu? İyi misin sen?

- Evet, gayet iyiyim, atının yularına asıldı ve atı durdurdu, nereye gidiyoruz? Bizden ne olacak ki? Tüm bu koşuşturmaca ne için?

- Yaşamak için, yaşadığımızı hissetmek için. Tek bildiğim de ölesiye kadar bunu sürdürmemiz gerektiği! Vazgeçmemelisin, pes etmemelisin.

- Bu gücü nereden buluyorsun? Yani bu kargaşada nasıl oluyor da bu kadar sakin kalabiliyorsun? Bir an duraksadı ve kafasını hafif sol tarafa eğip gözlerinin içine bakarak, dostum, bence sen kafayı yemişsin, dedi.

- Hiç sanmam, inanç insanı yüce duygularla doldurur ve hay-

Junn sözünü kesti:

- Tamam, yeter bu kadar vaaz. Bu aralar pek de iyi değilim hepsi bu...

Şehrin masif kapıları gürültüyle açıldı ve ağır mevsim yağmuru altında Kuzgun Kanı’na doğru atlarını sürmeye başladılar. Gün boyu zaten hiç gözükmemiş güneşin son ışıkları da boğuk ve karanlık bir sis tarafından yutulurken Junn olayın iç yüzünü kafasında çeviriyor ve tahminlerde bulunmaya çalışıyordu: Tapınak Bergson’u, şaşmaz içgüdülerini kullanması için yine cehennemin dibine gönderiyordu. Kendi kendine konuşuyor olsa da yüzünde alaycı bir ifade vardı. “Bu kadar yetenekli bir adam ve saçma sapan fikirlerin, işlerin peşinde ömrünü harcıyor. Kendini o kadar da inandırmış ki, ben onun yerinde olsam maceracı ya da ödül avcısı falan olurum” diye düşündü. Bir anda atının yularına asıldı ve at sendeledi. Çatık kaşlarından yağmur taneleri süzülüyordu; “Ama ya bir paladin olduğu için bu kadar yetenekliyse?”. Birden gözgöze geldiler ve Junn, gerçeğin bu durumun tam tersi olduğunu anladı ve ürperdi. Beraber geçirdikleri olayları da anımsayınca artık ikna olmuştu; Paladinlik bu adamın ağzına vurulmuş, çivilerle kaplı, çelik bir gemdi. Ani ve yersiz bir gülümsemeyle Bergson’un yanından geçip atını tekrar sürmeye koyuldu. Alt dudağını bükmüş kafasını hafifçe sallarken “Yönlendirilmeye ihtiyacı var, içindeki adamın serbest kalması gerek!” diye düşündü.

Peki bu işi nasıl yapacaktı? Ne geldiği yerden bahsedirdi ne de hayatından. Sadece güzel bir kızı vardı ve gözü ondan başkasını görmezdi.

Junn onunla konuşmayı çok denemişti ama başarılı olamamıştı. Zaten konu hep Tapınak ve şu inanç meselelerine gelir, ortam gerilirdi. Mesela sondan bir önceki tartışmaları – ilişkilerinin pek sağlıklı yürümediği açıktı - tam da bu yüzden; Junn Bergson’a, hayatın farklı bir kulvarında çok daha başarılı olacağını ve Tapınağın onu ve tüm diğer inananları kullandığını anlatmaya çalışmış, Bergson ise öfkelenmiş ve sığıdığı yumruklarını havada sallarken, bunun ödemesi gereken bir borç olduğunu ve bir Tanrı-tanımanın bu konuda hiç bir fikri olamayacağını söylemişti. Haklıydı, anlaşılır gibi değildi; olmayan bir şeye ne borcun olabilirdi ki?

Konuşmadan geçen saatlerden sonra gün doğumuna yakın köye vardılar. Şafağın kızıllığı, köyün eteklerine kurulu olduğu dağları kan kırmızısına boyamış, doğmakta olan günün parlaklığına işaret ediyordu. Dağların arasındaki bir vadiye doğru dar bir patika uzanıyor ve köy için gayet büyük bir mezarlığın yanından geçip yaşlı bir ormana ulaşıyordu. Yağmurun dinmesinin ardından çok da uzakta olmayan bu ormandan yayılan çürük bitki ve yosun kokusu duyulabiliyordu. Atlarını açık olan ufak bir tavernanın girişine bağlayıp içeri girdiler. Bergson içeri girip tavernanın sahibine kendini tanıtıp görev yazısını gösterdi. Kısa süre sonra tavernanın ayak işlerini yapan çırak koşturarak köyün liderini uyandırmaya gitti. Döndüğünde ise asık suratında bir düş kırıklığı gizliydi. Güçsüz ve çatallaşan bir sesle Bergson’a bir şeyler söylemeye çalıştı.

- Efendim, ne yazık ki, köyümüzün yaşlısı sizinle görüşmeye gerek görmediğini bildirdi. Size görevinizde başarılar diledi ve köylü birine zarar gelmemesini rica etti. Sözlerini bitirdikten sonra, başı öne düştü ve sanki Paladin tarafından affedilmeyi diliyordu.

Paladin çocuğun kafasını okşayarak:

- Keyfi bilir, sen bize düzgün bir oda ayarla da...

İyice sabırsızlanan Junn:

- Odayı hazırlayana kadar da şöyle güzel ev yapımı bir şarap getir bize, dedi ve en yakındaki sandalyeye çöktü.

- Yanına da yiyecek bir şeyler hazırla, diye ekledi Bergson.

Gösterilmeyen ilgi rahatça dinlenmeleri ve içmeleri için güzel bir fırsat sağlamıştı. Dinlenmek için odalarına çıkmadan önce, kaybolan insanlarla ilgili, gece vakti ormana gitmiş olmaları dışında önemli bir bilgi içermeyen birkaç hikaye dinlediler.

Odaları, Şehrin en ucuz hanlarındakilerden bile beter haldeydi. Çürük ve bakımsız ahşaplar

Paladinin adımları altında kırılıyor ve Junn da onunla dalga geçiyordu. Yataklar sayısız yolcunun ter, tükürük, kan ve menilerinin kokusuna bulanmıştı, uzun süredir yıkanmadıkları belliydi. Paladin pelerinini yere serdi, zırhını çıkarmadı ve üzerine oturdu. Bundan çok daha berbatlarına alışık olan Junn ise 3 hamlede soyunup doğrudan yatağa atladı ve birkaç homurtudan sonra uyuyakaldı. Bulmaları gereken adamı düşünen Bergson’un kafası yorgunlukla öne düşüp duruyor ama uykuya direniyordu. Uyku, Yüce Algrim’in dediği üzere, dibinde sadece aldanış olan bir kuyuydu ve gerçek bir inanan, ihtiyacı dışında uyumamalıydı. Ama Bergson’u uyanık tutan bu doktrinler değildi. Bir süre sonra dışarıdaki rüzgar kuvvetlendi ve pencereleri açıp içeriye dolmaya başladı. Yağmur bulutları tekrar göğü kaplamış, köyü karanlığa mahkum etmişti. Pencereleri kapamak için ayağa kalktı ve odanın köyün mezarlığına ve ormanı çevreleyen vadinin girişine baktığını fark etti. Mezarlığı tedirginlikle incelemeye başladı. Bakışları taşlara odaklanmıştı ve mezarlıktan esen bir rüzgarla beraber kulağına mermer kaplı ölümün çığlıkları ulaştı. Paniğe kapılıp pencereyi şiddetle kapattı ve odanın bir köşesine çöküp kafası ellerinin arasında seslerin kesilmesini bekledi. Onun laneti de buydu; ölümü işitebiliyordu ama çığlıkların çoğu mezarlıktan değil ormandan geliyordu. Hepsini de aynı kelimeleri haykırıyordu:

“Hayatın için, koş ve kaç!”

III.

-Burası bizim, dedi siluet. Atalarımızın yeryüzüne indiği yer ve O’nun koruyuculuğunu üstlenmek bizim en önemli görevimiz!

Fırtınaya tutulmuş bir gemi gibi çalkalanan benliği korkuyu alt etmeyi, en nihayetinde, becermişti.

Siluetin suratı, konuşurken, devamlı farklı kişilerininkine dönüşüyordu:

- Sıra sende! Gardiyan sensin artık! diye haykırdı ve rüzgarın dağıttığı bir duman gibi ortadan kayboluverdi cevapsız sorularla.

Meditasyonu bittiğinde algıları meseleye erişmişti; kimseyi buraya sokmamak en iyisi olacaktı.

Şimdi kımıldayan her yaprağı, toprağın altında sürünen her solucanı ve ruhların derin sessizliğini hissedebiliyordu. Çağrı ise hala çok kuvvetliydi ama yerine biri gelmeden kirisinde anlayamadığı kelimeler yazan o kapıdan geçemeyeceğini çok iyi biliyordu.

Beklemeliydi.

IV.

- Girmemeliydik buraya Efendi, söyledim sana! Sadece delilik var burada!

- Hişt, kapa çeneni! Sönmek üzere olan meşalesinden yenisini –sonuncusunu- tutuşturdu. Kılıcına sıkıca sarıldı:

- Ne olursa olsun, yakalayacağım O’nu, isterse Ölüm’le dans eden bir cadı isterse de Şeytan’ın eteğini öpen bir düşkün. Yakalayacağım O’nu ve kafasını kopartacağım.

Meşalenin ışığında, kuru gövdeleri yosun tutmuş eğreti ağaçların altından ilerlediler. Patika boyunca yürümüşlerdi ve ormanın kalbine doğru ilerliyorlardı. Daha genç olduğu titreyen dizlerinden belli olan adam:

- Yeter, daha fazla sürdürmeyeceğim bunu, dönüyorum ben, diye bağırdı. Yüksek bir dala tünemiş bir baykuş havalanıp uzaklaştı ve şövalye:

- Git tabansız herif! Ben bu gece bu işi bitireceğim! dedi, kararlılığı ürktüçüydü. Diğeri cevap beklemeden geri döndü ve hızlı adımlarla uzaklaştı.

“Kaderim bu, isyan etmenin yada korkmanın hiçbir faydası yok. Efendimin bana bahsettiği güçle yoluma devam edeceğim. Gözlerimi ve kulaklarımı aç, kalbimi büyülerine karşı kuvvetlendir Yüce Algrim! Bu gece o çürümüş ruhu ait olduğu yere, Hel’e gönderebilmem için bana güç ver!” Duasını bitirdiğinde ayağa kalktı. Şimdi yıkık sütunların çevrelediği bir harabenin ortasındaydı. Etrafında şekilsiz gölgeler dans ediyor ve esinti kulaklarına günahkar düşünceler fısıldıyordu.

- Büyülerinin gücü bu kadar mı? diye haykırdı, çık ortaya ve sefil hayatına güzel bir son verelim bari! Uzaktaki dağlardan yankılandı sesi fakat cevap alamadı. Önce gökyüzündeki bulutlar dağıldı ve kararmış mermerden eski bir mezar girişini, ayın gümüş yüzü aydınlattı. Taş kapağı kenara sürüklenip açılmış bir çukur da denebilirdi buna.

Mezardan esen ve gül kokularıyla bezenmiş rüzgarın önüne katıp sürüklediği yapraklar gibi, uçup gitti tüm iradesi, - farkına bile varamamıştı - kafasında bir ses usulca fısıldarken;

Gel bana solgun savaşıçım, acılarımı dindireyim...

Mezarın girişine doğru gardını bozmadan yavaşça ilerledi ve basamakları teker teker indi. Minik kandillerle aydınlanan bir tünel vardı karşısında ve adeta Hel’in Kapıları’na döşenmiş alevden güller gibiydiler. Korku ve merakı sanki birleşmişti ve karnına soğuk bir bıçak gibi

saplanıyordu. Kendi kalbinin atışlarını duyabiliyordu. Artık ihtiyaç duymadığı meşaleyi bir kenara attı. 30 adım kadar sonra gömü odasına ulaştı ve şimdi aklındaki tek şey geçen gece köyün yakınındaki mezarlıkta köşeye sıkıştırdığı cadının şafak kızılı gözleriydi. Bastıramıyordu O’nu son bir kez daha görme isteğini. Bir kere daha bakacaktı onlara ve sonra... Bir eliyle kılıcını kaldırdı ve diğeriyle de tabutun çürümüş kapağını açtı terdirince:

- Boş!

Lanet okuyarak itti kapağı ve o da büyük bir gürültüyle yere düştü. Sesler dindiğinde rüzgarda dalgalanan kumaşın hışırtısını duyabiliyordu.

Arkasındaydı.

Efendi Kurre, geldin demek...

- Bu işi bitirmeye, evet, geldim! diye haykırdı ve topuğunun üzerinde dönerek kılıcını tüm gücüyle savurdu.

Arkasındaydı.

Beni görmek istiyorsun, belki de benimle olmak ama öldürmek değil...

- Sıyrılmış büyülerinden ve yüzleş benimle!

Nasıl istersen...

Karşısındaydı.

Tüm güzelliğiyle yerden bir iki parmak yukarıda süzülüyor ve elbiseleri rüzgar ile dalgalanıyordu.

İşte karşıdayım, kılıcını bu güzelliğe çekebilecek misin? Yoksa elini uzatıp dokunmak ve dudaklarımdan ölümsüzlüğümü tatmak mı istersin? Gözleri doluyordu, ayakta duramıyor ve yerinde sallanıyordu; sarhoş olmuştu adeta. Kılıcı elinden kaydı ve düşüp kulaklarını çınlatan bir ses çıkardı. Bir an için şafağın sökmek üzere olduğunu sandı çünkü odayı artan kızıl bir ışık doldurmaya başlamıştı. Kurtulabilirdi. Biraz oyalayıp ışığa erişebilse bu iblis-kadın yok olup gidebilirdi. Orada olmayan figürlerle boğuşup çıkışa doğru kaçmaya başladı. Ayağı takıldı ve düştü birkaç adım sonra; tekrar karşısındaydı.

Odayı kan kızılıyla dolduran şafak, gökyüzünde değil cadının gözlerinde sökmekteydi.

V.

Yüksek duvarlarla çevrili mezarlığın, paslanmış demirden, devasa bir kapısı vardı. Kapı dışarıdan ve kalın zincirlerle desteklenmiş şekilde, kilitlemişti. Kanatları koparılmış bir melek büstü, - yağmurun çözdüğü paslar gözyaşları gibi yanaklarından süzölmüş ve yanaklarında ve boynunda kan kırmızısı lekeler bırakmıştı - kapının dayandığı sütunlardan birinin tepesine konmuştu ve

ve ayaklarının dibindeki metal bir plağa şu sözler yazılmıştı;

*Nice adamların rüyalarında,
Yok ederim kabusları örten karanlıkları,
Getirdiğim ışıkla, sessiz ve kızıl bir şafak gibi...
Sonra da koynuma alırım her birini,
Tatsız bedenlerini çiğner ve Hel'in
Dipsiz karanlığına tükürürüm...*

Kapının yanından geçip gittiler, Junn içeriye bir bakmak istedi ama paladin açık bir şekilde reddetti:

-Yaşadığım sürece böyle yerlere girmeyeceğim! diye çıkışıp uzaklaştı. Junn, "Korkuyor galiba, vay be, korkuyor!" diye düşündü ve güldü.

Mezarlığın içini göremeden dar patikayı takip ederek ormana yöneldiler. Şiddetlenen yağmur ve yolu kaplamış balçık onları çok yavaşlatıyordu ve ormana kısa bir mesafe kala atlarını da bırakmak zorunda kaldılar.

- En son ormana doğru gitmiş, yanında bir rehberle. Rehber kaçmış ve köye dönmüş. Adamımız ise bir daha görülmemiş dedi Junn, topladığı bilgiyi gururla paylaşırken, ne kadar tuhaf değil mi? Bence karısından ya da borçlularından kurtulmak için kaçmıştır, dedi ve kakkahayı bastı.

- Saçmalama, bir şövalyeden bahsediyoruz. Böyle onursuzca bir davranışta bulunmuş olamaz. Başu mutlaka derttedir ve biz onu kurtaracağız, tamam mı?

İhtiyacı olmayan bir onayı almak istediği gözlerinden okunuyordu. Kılıcının kabzasını sıkıca tuttu ve bakışlarını Junn'a çevirdiğinde Junn çoktan yola koyulmuştu. Yağmurun ağaçları örseleyişi dışında tek bir ses duymadan saatlerce yürüdüler. Ne bir insan ne de bir hayvanla karşılaştılar. Paladinin sinirlerinin bozulmaya başladığını anlayan Junn:

- Hey dostum, neyin var? Elini paladinin omzuna koyup, rengin de mi soldu ne? diye sordu.

Yorgun bakışlarını büyük bir çaba ile odaklayan Bergson:

- Burası beni tüketiyor, anlaşılmıyor mu? Duymuyor musun, beni istiyor, beni çağırıyor! Yakındaki bir ağacın dibine yığılıverdi.

- Ne oluyor be? Of, ne oluyor? Kim istiyor seni ya? Panikle etrafında dönmeye ve çevreyi incelemeye başladı. Lanet yağmur, hiçbir şey duyulmuyor, hey, kim var orada? Junn avazı çıktığı kadar bağırdı ama cevap alamadı, kısa süre sonra paladinin bir şeyler mırıldandığını duydu;

- Geliyor...

Kılıcını çekti ve arkasını paladinin dibine çöktüğü ağaca verdi. "Kim geliyor? Ne istiyor?" Yüzünü koluna silip kuruladı ve karanlığın içinden fırlayan, kireç beyazı suratlı, sırlıklam bir adamla – bir adamı andırıyordu, fiziksel olarak - karşı karşıya kalakaldı. Paladinin fısıltılar içinde dualar ettiğini duyuyordu, birden çakan bir şimşekle karşısındaki adam kılıcını savurdu. Adi bir refleks ile kılıcını kaldırdı fakat darbenin kuvvetiyle neredeyse bileği kırılıyordu. Fakat şimşegin aydınlattığı adamı tanıdı. Islak bir sıçana dönmüş bu adam aradıkları şövalyeydi; Efendi Kurre. "Evet, o sensin!" diye haykırmak istiyordu şimdi Junn ama biraz daha ileride şimşek bir figürü daha aydınlatmıştı; kızıl gözlerini Junn'un üzerine dikmiş cadıyı! Üzerinde dalgalanan siyah tüllerin arasından uzattığı incecik eli onu işaret ediyordu ve şövalye amansızca saldırıyordu.

- Efendi, kendine gel! Hey, sana diyorum! Dursana be! Her cümlede insanüstü güçle inen bir kılıç darbesini karşılıyordu, dayanacak gücü kalmamıştı artık ve paladine ayağının tersiyle sıkı bir tekme attı. Göz ucuyla da cadıya bakmaya çalışıyordu. "Kalksana, aptal herif kalk!"

Seni duyamaz...

"Ne oluyor? Kim konuştu?" kafasının içindeki sese cevap veren Junn korkudan bayılmak üzereydi. Yağmur gözlerine doluyor, başu dönüyor ve midesi bulanıyordu. Orman üzerine kapanmaktaydı. Bir kılıç darbesi daha indi ve kılıcı elinden fırlayıp çamura saplandı. Tamamen savunmasız kalmıştı ve işte öldürücü darbe iniyordu. Dizlerinin üzerine çöktü ve merhamet dilemeye çalıştı. Hayatı gözünün önüne gelmiyordu, gözlerini birkaç kez sıkıca açıp kapadı. "Çok geç, öldüm bile!" diye düşündü ve kendini yere, çamurun içine bıraktı. Yağmurun sesini ve paladinin dualarını hala duyuyordu. Bir süre yattıktan sonra ölmediğini anladı ve sevinçle ayağa fırladı ama hemen ardından gördüğü sahnenin etkisiyle bayılıp az önce yattığı yere yığıldı. Yıllar sonra bile ormanda olanlar sorulduğunda kalbi patlarcasına atar ve kekemeliği tutardı – bu olaydan sonra dili tutulmuştu.

Kendine geldiğinde atına bindirilmiş olduğunu fark etti. Paladinin atında da biri vardı; Efendi Kurre atın üzerine yüzükoyun yatırılmıştı. Bergson atları eyerlerinden tutmuş, onları ormanın çıkışına doğru çekişiyordu. Hava açmış, yağmur durmuştu. Kulakları, genzi ve gözleri yanıyordu, yüzü kana bulanmıştı; kendi kanına. Ağzında birikip pıhtılaşmış kanı tükürdü ve ardından da konuşmaya çalıştı ama bu şu an için boşuna bir çabaydı. Derin bir uğultudan başka hiçbir şey duyamıyordu, sağır

olmuştu.

Köye ulaştıklarında paladin bir süreliğine ortadan kayboldu ve sonra başka bir ata binmiş bir halde döndü. Üç atı birbirine bağlayıp mahmuzlarını ata daha önce görülmemiş bir hırsla vurdu. Tırıs a kalkan atlar hızla köyden uzaklaştı. Kimse bir şey söylemedi arkalarından, kimse kafasını çevirip bakmadı.

Bir gece vakti, terk ettikleri gibi, döndüler Şehre. Tapınağa ulaşmaları uzun sürmedi. O gece olayla ilgili tüm bildiklerini rapor edip evlerine döndüler.

VI.

- Kurutulmuş et, şu büyük parçayı, 4 şişe baharatlı şarap ve biraz da şu güzel peynirinden koy bakalım, dedi Junn ve sakalını sıvazlayıp tezgahların aldıklarını paketlemesini bekledi. Kuzgun Kanı'ndan döneli bir hafta olmuştu ve Bergson evinden dışarı bir adım bile atmamıştı. Bir iki kere yanına uğrayıp yiyecek bir şeyler bırakmış, kızıyla konuşmuştu ama Bergson'un ağzını bıçak açmıyordu. Tapınak için çalışmayı hiç sevmese de çok iyi para veriyorlardı ve yeni bir göreve çıkmazlarsa kirayı ödeyemeyecekti. "Yine gettolar, yine düşkünlük, yine hırsızlık ve eski günler... Ne zaman huzur bulacağım şu şehirde?" diye düşündü. Morali bozuktu, terk edilmişti, sevgilisi bir miçoyla kaçmıştı. "Ne vardı şu Uzak Krallıklarda? Bir avuç barbar, fildişi ve baharat... Başka? Para?", Bergson'un kapısının önünde dikilmekte olduğunu fark etti.

Kapı açıldı ve Fell karşıladı onu:

- Hoş geldin, babam da seni görmek istiyordu, dedi Fell. Esmer güzeli bir kızdı, Junn için fazla zeki ve küstahtı. Kafasıyla selamladı ve hiçbir şey demeden Bergson'un odasına doğru yürümeye başladı. Bir karış kadar açık olan kapıdan odaya bir göz gezdirdi. Sarı perdelerin, akşam güneşinin ışığını kırıp bulanık sarı bir haleye çevirdiği oda bir çöplüğe dönüşmüştü. Boş şarap şişeleri, yemek artıkları, kirli bardak ve tabaklar... Eşyalar toza bulanmıştı ve Bergson gibi titiz bir adamın bu pisliğin içinde ne yaptığını anlayamayan Junn, kapıyı çalmadan içeri girdi.

- Hey, ne yapıyorsun böyle? Toparla kendini artık, ne olduysa oldu o Orman'da! Bunları söylerken ses tonundan inandırıcılık filetosu çıkarılırcasına sıyrılmıştı. Paladinin omzunu dostça sıktıktan sonra boş bulunduğu bir sandalyeye oturup konuşmaya devam etti:

- Biraz garipti, kabul etmeliyim ama düşünmemeye çalışsan daha iyi olacak. Sen üstün ayrıcalıkları olan bir adamsın. Benim gibi fakirlik ve

hizmetkarlık içinde çürümeye mahkum değilsin. Bak o kadar laf ettim ama yine Tapınak'tan bir iş alsak ya diye geldim kapına. Güzel bir kızın var ve neredeyse Akademi'yi bitirmek üzere. Artık sana ihtiyacı kalmayacak. Bak işte söylüyorum; bir gemiye atlayıp denizi hatta Okyanus'u aşalım. Bir prenslik falan bulur, talan ederiz. Ne bileyim işte, gidebiliriz buralardan. Nefes aldı, şarabı önceden şarap içilmiş iki bardağa koydu, birini Bergson'a uzattı ve o anda göz göze geldiler. Ah, o gözler! Uykusuzluk nasıl da fark ediliyordu! Siyah halkaların çevirdiği ışığı sönmüş küreler, hareketsiz, Junn'a odaklanmışlardı. Bakışlarını kaçırmak zorunda hissetti kendini. Şarabı tek seferde içiveren Bergson, bardağı yere öylece bıraktı ve ardından kafasını tekrar Junn'a çevirip konuşmaya başladı:

- Hiçbir fikrin yok Junn, seni anlıyorum ama bilmediğin şeyler var. Orada birkaç dakika içinde olan şeyleri, içini çekti, sana nasıl *açıklayacağımı* bilemiyorum...

- Bir dene dostum, dinlemek isterim. Kendine gelmen için ne gerekliyse yapmaya hazırım. Sonuçta biz birer arkadaşız, öyle değil mi? Bunu söylerken 3-4 yaşlarında annesi tarafından terk edildiği kadar duygulanmıştı, gözlerini tavana dikip elleriyle yaşları sildi ve dinlemek istediğini gösteren bir tavır takındı.

- Peki öyleyse, ama delirdiğimi falan düşünmeni istemiyorum. Ormana girer girmez bir şeyin beni fark ettiğini hissetmişim. Sen de anladın bunu zaten ve ilerledikçe zayıflıyordum. Artık dayanılmaz hale geldiğinde yere çöktüm. Sen etrafi incelerken ben, gücümü tüketen şeyin yavaş yavaş yaklaştığını hissedebiliyordum. O sırada cadı tarafından büyülenmiş olduğu anlaşılan Efendi Kurre bir anda sana saldırdı. Senin çaresizlik içinde onunla dövüşüğünü görebiliyordum. Aslında, usta bir kılıç dövüşçüsü olduğunu bildiğim Kurre karşısında, pek şansın olmadığını farkındaydım. Zaten kısa sürede seni silahsız hale getirdi ve sen yerde yalvarmaya başladın ama Kurre'nin merhamet etmeye pek niyeti yoktu. İşte tam bu sırada üzerindeki efsunu kıracak gücü kendimde buldum ve Kurre'nin iradesini serbest bıraktım. Kendine gelmesi birkaç saniye sürdü ve Cadı'ya doğru koşmaya başladı. İki eliyle kılıcını kaldırmış savaş çığlıkları atıyordu. Fakat daha beş adım atmamıştı, her şey donakaldı. Nasıl olduğunu *bilemiyorum*, birden bastıran bir hava dalgası kulak zarlarımı patlatırcasına çınlatıyordu. Karanlığın içinden bir Karanlık daha çıkageldi. Cadıya yönelmişti ve insan şeklindeydi. Kuzeylilere,

atalarıma ve anayurdumuzdaki tundra şamanlarına benziyordu. Burada ne işi olabileceğini düşündüm, ne yapmaya niyetli olduğunu ama bizle ilgilenmedi. Kulak ve genizlerimizden kanlar akarken cadıyı belinden tek eliyle kavradı – boyu on iki-on üç adım vardı – ve ‘mırıltılarımı yeterince işittik, kes sesini!’ diye haykırdıktan sonra kaldırıp göz hizasına getirdi. Cadı her soluğunda kara bir dumanı dışarı veriyor, Şaman ise bir tutam tütünmüşçesine bu dumanı içine çekiyordu. Onunla işi bittiğinde geriye sadece kurumuş derisi ve kemikleri kalmıştı. Sen ve Efendi Kurre de bunları gördünüz ama sanırım şu anda hatırlayamıyorsunuz. Cadıdan kalanları yere bıraktıktan sonra arkasını döndü ve bana doğru ilerlemeye başladı. Ben sürünerek geriledim ve arkamdaki ağaca sıkıca dayanıp gözlerimi kapadım. Yaklaştığını duyabiliyordum ve eliyle çenemin altından tutup kafamı kaldırdı. ‘Aç gözlerini çocuk,’ dedi ‘biz soydaşız, sana zarar vermeyeceğim.’ Seni ve Kurre’yi ite kaka yürütmeye başladım. Ormandan güç bela çıktık, sonrasını biliyorsun.

Paladinin anlattıklarını, şarabından bir yudum bile almadan, soluksuzca dinleyen Junn donakaldı. Bir anda her şey zihnine döndü ve kekeleyerek:

- Soydaş ha? Bizi niye bıraktı peki?

- Arkadaşlarım olduğunuzu söyledim, ‘al götür onları’ dedi, ve arkamızı dönüp giderken bana se- Bergson cümlesini tamamlayamadan Junn araya girdi.

- Kimmiş neymiş bu şey? Bunları anlatmadı mı? Nasıl bir mahluktu o öyle?

- Bak Junn, din kitapları, hikaye ve masallardan bilerek çıkartılan şeylerden birisiydi o. O bir şamandı, bu alemin koruyucularından biri; bir çoban, Ruhların Çobanı. Anayurdumda, biz bir bozkır göçmeni kabileydik, Onları tanır ve saygı duyardık. Asla gitmememiz gereken yerlere yolculuk yapmaz, Onlarla asla konuşmazdık ve Onlar da senede bir kez verdiğimiz kurbanı alıp giderlerdi.

- Ne kurbanı? Bunlardan hiç bahsetmemiştin bana!

- Sus ve dinle şimdi o zaman. Bir oğlan çocuk isterlerdi. En sağlıklı ve güçlümüzü ve ben de tahmin edersin ki uygun yaşa geldiğimde tüm akranlarımdan kat be kat heybetli bir çocuktum. Babam gözyaşları içerisinde beni köyün yaşlılarına teslim etti ve onlar da beni Fırtına Dağına çıkarıp Kara Altar’a bağladılar. Şimşekler ve fırtına bulutları altında günlerce aç ve susuz bekledim. Hiç durmadan yalvarıyordum bir kurtarıcı için ve sonunda dualarım karşılığını buldu. Bir şimşek zincirlerimi parçaladı ve fırtınanın içinden bir yüz belirdi. Bana dedi ki, ‘artık özgürsün ama Tapınağıma gidip benim en sadık

yaratıcısı Yüce Algrim, ışığımla tüm dünyayı arındıracağım ve sen de benim yeryüzündeki meşalelerimden biri olacaksın!’

Koştum ve kaçtım. Kabilemi bulmaya çalıştım ama çoktan bozkırın başka bir tarafına göçmüşlerdi bile. Dağda ne kadar kaldığımı da bilmiyordum, günleri sayamadım. Bir gece sonra bir kervana rastladım ve onlara katılmak istediğimi söyledim. Bir adım yoktu ve onlar bana bir isim verdi; Sturmbergson yani; Fırtına Dağının Oğlu. Şehre, insanoğlunun en büyük şehrine gittiğimizi öğrendim ve aylar süren bir yolculuk sonunda şehre vardık. Algrim’in tapınağını buldum hemen ve orada beni Yüce Efendi Hesian karşıladı. Bana yatacak yer, yemek ve giysi verdiler, karşılığında da ne isterlerse yaptım, yapmaktayım. Sonra eğitimlerim başladı ve bir Paladin oldum. Son senelerin çoğunu da beraber geçirdik zaten.

Kafan karışmış olabilir ama benim de hala cevaplayamadığım o kadar çok soru var geçmişimle ilgili, ama bunlarla vakit kaybetmemize gerek yok. O dağda aç ve susuz nasıl hayatta kaldığımı da bilmiyorum. Junn, seni küçük görmediğimi ve deneyimlerine saygı duyduğumu bilirsin fakat bir insanın bilebildikleri o kadar az ki hayatta. Ormanda yaşadıklarım anlamamı sağladı. Yaşadığımız Alem’i çevreleyen ve yutan alemler var ve bunların keşiştiği karanlıklar. İşte buralarda zamanın başlangıcından arta kalmış zalimlikler yuvalanmış. İnsan zihninin kristal tahtını bir çılgınlıkla tuz buz edebilecek azametleri ile yatmış bekliyorlar. Eşiklerimizde, içimize nüfuz etmek için zamansızca bekliyorlar. Evet, sonsuza kadar bekleyebilirler. Sense şimdi bana dışarı adım atmamı söylüyorsun, bana ‘hadi, çık dışarı ve bu delilikten bir parça tat!’ diyorsun. İtiraf ediyorum ki Junn, korkuyorum, her nefesimde bir şeyi fark edip çıldırmaktan korkuyorum. Dışarı çıkmayacağım, insanlığın bilim ve emekle oluşturduğu medeniyeti ve onun en büyük eserlerinden biri olan Şehir yerine odamın sonsuz karanlık çağını seçiyorum! Bu alemi kim koruyacaksa korusun...

Kekelemesinin önüne geçemeyen Junn:

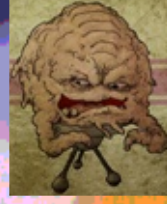
- En son sana seslenmişti?

- Evet, ama söylemem gereken bir şey daha var. Gücümü tüketen şeyin cadı olmadığını anlamışsındır. O şamandı beni kendine çeken, zihnimde konuşuyordu, yüzlerce farklı insanın sesi birden kafamda yankılanıyordu. Neyse, sonunda arkamdan seslenince dönüp ona baktım ve babamın suratıydı karşımdaki, yemin ederim, babamdı ve bana içimi parçalayan bir çaresizlik içinde dedi ki; ‘Gel artık...’

Last Seen In..



Batu :
Çoluğunun
çocuğunun
rızkını FoW
modellerine
yatırırken...



Levent: Oyun
oynarken...
Çok garip
geldi bize...



Semih : Her
zamanki gibi
oyun
trollemele
uğraşırken...



Paçin :
Semih'in
karşısına bir
ayna koy,
yansıyana bak,
işte o.



Ruhi :
Dünyayı ele
geçirmeye
çalışırken...
Hala
denerken...



Editör : Yazı
isterken, çay
isterken,
görsel yardımı
isterken, çok
şey isterken..



Eshe : Hiç
bilinmezken,
sırta kadem
basmışken...
(görülemedi)



Asım :
Kızılderililere
boncuk verip
topraklarını
alırken..



Berat : Uçan
tekmelerine
yumruk
kombosu
eklerken...



Baran : Spell
Duration'u
tükendiği için
30 dakikada
bir
kaybolurken...

"Oyuncu: Bir oyun oynamak ister, GM bulamaz. Zaman öldürür."

"GM: Bir oyun oynatmak ister, oyuncu bulamaz. Zaman öldürür."

GM oyuncuyu, oyuncu GM'i bulur. Ev ararlar müsait ev bulamazlar, bir kafeye giderler. Materyal azdır oyundan tam keyif alamazlar, ertesi oyuna tam ekipman ile gelirler bu sefer çevre masaların gözle tacizine maruz kalırlar. Tam alışırlar bir şövalye kralına sadakatini sunarken bir büyücü "Bir şey alır mısınız?" sorusuna cevap vermek durumunda kalır ambiyans yalan olur, tam epik bir savaşa gireceklerken fonda Britney Spears belirir.. Oyun dağılır, magic falan olsa derler sonra diğer oyunlardan bahsederler; derken biri masa üstü stratejiden ve taktikten bahseder, en son biri Larp der herkes hüzünlenir ve merak eder...

Böyle yapmayın

Bize katılın

**KULE
SAKINLERİ**