

MAHZEN

**Mineria
Öyküleri**

**Flames of War
Savaşları**

**8. Edisyon
Cüceleri**

Mineria

**Kule Sakinleri Rol Yapma &
Strateji Oyunları Topluluğu
Dergisidir**

Editör

Emre Ömer Zehir

lasfiniel@hotmail.com

Görsel Tasarım

Emre Ömer Zehir

Yazarlar

Batuhan Tunçdemir

Alkım Doğan Öztürk

Yakup Çakmak

Hüseyin Ruhi Küçük

Ekin Alıçlı



...ve beşinci sayı da internetin bilgi deryasında yerini aldı.

Merhaba,

Her zaman olduğu gibi eğlenceli bir sayıyla karşınızdayız, bu sayıda da Warhammer var, Flames of war var, Frp var, Editör var falan. Mahzen'deki şaraplar aynen duruyor yani.

Bununla beraber Shelter artık yok, Bornova Stadı yakınlarında yeni bir Kule Sakinleri odası var. Gelmek görmek isterseniz buyrun, her zamanki gibi başımızın üstünde yeriniz var.

Levent yok, iş değişikliğine gitti kendileri, bu da artık çay vermiyor diye mızızlanamayacağım anlamına geliyor... Neyse yaz geldi zaten, çay iyice hararet yaptırırdı. Şaka bir yana bir yıl boyunca gösterdiği çaba ve emekten dolayı teşekkür ediyoruz.

Son olarak da şunu söyleyerek bitirmeye çalışacağım yazımı; artık dergide her hafta değişik bir dosya konusu üstünden ilerleyeceğiz. Bu konuyu da yalnızca yazarlar bilecek, maksat sürpriz olsun. İlk dosya konumuz da kapaktan da belli olacağı üzere Mineria. Yeni interaktif - hatta Living- oyunumuz ve oyunun geçtiği dünya.

Hoşçakalın, bir dahaki sayıda görüşmek üzere!

Haziran Karalamaları

Yazan: Hüseyin Ruhi Küçük

1.Yazı: Taşındık & Değiştik

Kule Sakinleri olarak bir kez daha yer değiştirdik. Hani üçüncü sene biterken üçüncü kez yer değiştirmiş oluyoruz. Yorucu ama bir o kadar da heyecanlı bir olay bu. Az biraz herkeste biraz heyecan yaratmaya yetiyor mekân değişikliği. Bakalım bu sefer ne kazanmış ne kaybetmiş olacağız. Tekrar sadece aidat ile ayakta durma yöntemine geçtiğimizden, Kule' ye bağlılığın, sahip çıkmanın daha da artacağını tahmin edebiliriz sanırım. Diğer taraftan cidden hiçbir şey değilse maddi açıdan çok iş var. Hani hep beraber iyiki toplandık da, tüm işi Yakup'a attık para konusunda. Yoksa altından nasıl kalkardık bilmiyorum.

Son olarak taşınmayla ilgili sonuçlar zamanla netleşir de. Hani 'FRP için ortam uygun olacak mı? , Masaüstü oyunlar nasıl etkilenecek?' gibi sorular aklımda olsa da, Bornova merkezde gitgide yaklaşıyoruz. Bu durumda negatif hiçbir taraf göremiyorum.

2.Yazı: Pathfinder 3,6 yada 3,75... Kimin umurunda ?!

Yıllardır dilden dile dolanıyor sistem. 3,6 diyenler var, 3,75 diyenler de. Yeni çok oyunculu campaign için şöyle bir içeriğini karıştırdım. Üşengeçlikten yıllardır yapacağım diyordum ama elim gitmiyordu. Siz bu yazıyı okuyan kişi olarak zaten biliyorsunuz ama benim beklediğimden çok daha iyi bir iş varmış ortada. Hiçbir şey değilse, cidden AD&D tadını seven insanlara yönelik ufak tefek o kadar gönderme varki. Hani CR hesaplamak yerine, mesela yaratıkların verdikleri toplam XP'ler var. Aynı 2nd edition gibi. Çok eğlenceli bir kural kitabı ve eklemek lazım çok da basit. Birçok skill, feat ufaltılmış ve/ya birleştirilmiş. Combat sistemi yumuşatılmış ve akıcı hale getirilmiş. Gerçekten çok iyi bir sistem çıkartılmış. Özellikle bir hazır oyunlardaki başarısı ise tek kelimeyle muhteşem. Bundan sonra eğer yeni FRP'ye başlayan birisi öneri isterse, direk Pathfinder'ı önereceğim. Kadı kızının da bir sürü eksikliği vardır ama ben gerçekten çok etkilendiğimden onlara girmeyeceğim. Belki çizimleri biraz daha bizim yaşa da hitap eder olsaydı dedim, hepsi o hani.

3.Yazı: Ne olacak bu Warhammer fiyatları?

İlk Warhammer minyatürü aldığımda ki yıl 2000 idi, çok büyük paralara ancak minyatür alınırdı. Sonra fiyatları makul seviyelere inmeye başladı. Dünya para piyasaları, cart curt derken hani cidden 5 bira parasına, yani 1 gece eğlenme parasına bir kutu minyatür alabilmeye başlanmıştı ki... gene eskiye geri dönüş başladı. Kule için hoş bir haber değil bu tabi. Hani Mereghost'un dediği gibi 'Yakında Warhammer zengin çocukların viski ve purolarla oynadıkları bir oyun olacak.' neredeyse. Mereghost hep kötümserdir, ama fiyatlara bakıp iyimser olmak mümkün değil. Zaman ne gösterecek bilmiyorum ama hobiye başlamak ciddi ciddi daha zor hale gelecek gibi görünüyor.

Sekizinci Edisyon & Cüceler

Yazan: Alkım Doğan Öztürk

Merhaba,

6. Edisyon'un son çıkan ordu kitaplarından biri olan Cüce Ordu Kitabının, 8. Edisyon'daki halini bir gözden geçirmek istedim. Tüm bir edisyonu kitapsız (kitapsızlar!) geçirip yepyeni bir edisyona geçtiğimizde nasıl etkilendik acaba bir bakalım. Cüceler her zaman oynanış açısından ordu kötü durumda olsa bile, geniş ve eğlenceli fluffı yüzünden Games Workshop için düzgün satışı olan bir WHFB ırkıdır. WHFB ana yayının ismi bile White Dwarfken başka bir şeyde beklememek gerek.

Peki ne oldu 8. edisyon çıkınca? Bizim için yepyeni bir kitap çıkmış gibi oldu. Değişen kurallar bize dezavantajdan çok daha fazla avantaj getirdi.

Cüceler için kritik değişiklikler ise Şöyle

1) Charge Kuralı:

Eskiden movement değerimizin (3) iki katı bir mesafeye saldırabiliyorken ünitelerimiz, yeni charge kuralında movement +2d6 mesafeye saldırabiliyor oldular. Bunun sonucunda oyunun, Anvil of Doom kullanılması haricinde, etkisiz olduğumuz, Movement fazında daha etkili olabildik. Bu ne demek dersiniz. 7. edisyon'da düşman ünitelerinin hemen hepsi, bir cüce ünitesinin yedi inçine park eder ve biz de kalkanlarımızı çekip, gelecek saldırıyı beklerdik. Toplam altı inçlik hareket mesafemizle, düşman üniteleri bizim ünitelerimizden daha rahat kaçır, istemediği close combatlara girmemeyi başarabilirdi. Bunu önlemek için standart olarak yapabileceklerimiz ise master rune of challenge ya da Anvil of Doom Kullanmak idi. Her ne kadar altı inç hala en fazla yürüyüş mesafemiz olmakla beraber yeni saldırı kuralları cücelerden kaçışı zorlaştırıyor

2) Shooting Kuralı/Mesafe Tahmini/Template tam yarım hesabının kalkması:

Mesafe tahmini ortadan kalktı, toplam menziliniz yetiyorsa, grudge thrower, Top gibi mesafe tahmini yaptığımız makinelerimiz artık daha kolay vuruyorlar. Bu, belki de sadece güzel mesafe tahmini yapıp, templateleri cuk oturttuğumuzda böbürlenebilmemizi elimizden almak dışında hiç bir kötü etkisi olmayan bir şey. Yalnız dikkat edilmesi gereken olay, artık True Line of Sight Kuralının gelişyle, Top güllesinin ya da Stone thrower'ın düşmesini istediğimiz yeri görmek zorunluluğumuz olması, ateş ederken karşı tarafın canını gereğinden fazla da yakmayalım.

3) Step Up/Initiative/Supporting Attack kuralı;

En önemli kuralı en sona sakladım. Bu kural bir ünite ölen modellerin yerinin eğer varsa arka sıralardan modellerle doldurulması ve bunların da attack yapabilmelerini sağlıyor. Attacklar saldıran ünite olsanız bile inisiyatif sırasıyla yapıldıklarından ve ölen modellerin yerini yenileri doldurduğundan artık biz de yeteri kadar saldırı yapabiliyoruz. Bu tam olarak ne demek bunu biraz daha açıklamaya çalışalım. Zavallı Cücelerimiz eskiden hand weapon shield ile karşıdan gelecek charge'ları beklerlerdi. Yüksek armor ve toughness (yüksek resilience) değerleriyle saldırıları göğüsler, ön sıradan ölmeyenler ataklarını yapar ve combat resolution (standart, rank vb.) ile karşı tarafı kırmaya çalışırdık. Şimdi ise 1. maddede kuralla beraber, artık saldırılardan hasarsız kurtulmak zorunda değiliz, çünkü artık biz de geri saldırı yapabiliyoruz. Burada Great Weapon'un etkisinin arttığını görüyoruz. Tüm ünitelerimizin minimum Weapon skili 4 olduğu için 5'erli dizilmiş standart warriorlarımız bile Ws4 S5 11 atakla karşı tarafa hatırı sayılı hasar verebilmekteler. Artık Combat resolutionda adam öldürerek de kazanabiliyoruz. Tabi bunun bizim ordu için dezavantajı artık yüksek armorlu ölmeyen cüceleri göremiyoruz her çatışmada yüksek kayıp vermeye hazırlıklı olarak rank&file ünitelerimizin model sayısını arttırmak durumundayız. Ama adam dövmenin zevkli bir şey olduğunu söyleyebilirim.

Bunlar dışında;
Ünitedeki model sayısındaki artış büyülerin, shooting'in, ve rank&file modellerin etkisinin artmasıyla zorunlu hale geldi. Atlıların etkisi belli ölçüde azaldı (HaHa!).
Şimdi Genel olarak Cüce Ünitelerini değerlendirelim.

Core:

Warriors: Belki de puanına göre en iyi core ünite oldular. Tüm oyundaki Kaliteli Core ünitelerden biri olan Warriorlar. Artık Great Weapon alarak Adam dövmeye çıkıyorlar. Ranger'ların yerleşimi değiştiği için erkenden karşı hatları dövebiliyor, oyundaki tek R&F ünite olmaları çok korkutucu.

Longbeards: Uzun sakallı homurdanan cücelerimiz. Her ne kadar hala en kaliteli Core ünitelerden biri olsalarda, Artık altı inçe kaçan panik zararlarını attırma özelliklerinin önemi bu işi Battle Standart Bearer'in on iki inçe yaptırabilmesinden dolayı azaldı. Aynı özellikte ve stubborn hammererlar varken ve Warriorlar güzelleşmişken çok da kullanılmaz oldular. Düşük puanlı oyunlarda büyülmüş bayrak almak istiyorsanız, ya da daha elit bir ordu oluşturmak istiyorsanız, kullanabilirsiniz.

Quarellerlar/Thundererlar: Arka sıranın ateş edebilmesi bu iki ekibi yer kaplamayan ateş gücü haline getirmişken, Quarellerların Great Weapon alabilmesi hatta Ranger olabilmeleri yukarıda bahsettiğimiz kurallar nedeniyle düşman ünitelere sürpriz yapabilir.

Special:

Hammerers: Lordumuzun Badigardları hala stubborn olmalarıyla belki de hattımızın sert noktaları. Bu edisyon'da Great weapon, halberd gibi silahlarımız varsa eğer shieldlarımızı bırakıp onları kullanmak mecburiyetindeyiz. Dolayısıyla Hammererlara Shield verip, onları ölmeyen ve stubborn olan tarpit olarak kullanamıyoruz. Ölen ve öldüren tarpit olarak vurucu gücümüzü oluşturuyorlar.

Ironbreakers: Ironbreakerlar hala bir nebze üvey evlatları oluşturuyorlar. Artık CC'da shield bonus 6+ ward save olarak geldiği için yüksek strength'li ataklar Ironbreakerları zorlamakta, ancak çok kalabalık ama düşük strengthli ünitelere karşı hala çok etkililer.

Trollslayers: Bu ekip ne zaman sahaya çıkarsam puanlarını kat kat çıkartmayı başaran bir ekip. Armor save'leri olmadığı için shooting'de sapır sapır dökülselerde; çok atak ya da yüksek strength atak yapabilmeleri, karşı tarafın toughness'ını strengthlerine eşitlemeleri, üstüne de unbreakable olmaları büyük avantajlar. Yeni ordu kurulumumuzda ve yeni kurallarda shootinge karşı savunmamız zaten azaldığından ve artık combatları adam öldürerek kazanmaya başladığımızdan sürpriz yapabiliyorlar.

Miners : Anvil of Doom'un yancısı ve battle line ordularına karşı düzenlerini bozmamızı sağlayan en önemli silahımız. Dikkat edilmesi gereken şey her ne kadar bir model bile yandan ve önden girmenin bonuslarını alabiliyorken, combat resolution'da rankleri bozabilmek için en az 2 rank gerekiyor. Yukarıdaki 3. maddeyle beraber arkadan çok tehlikeli bir gücü oyuna sokabilirsiniz.

Makineler:

Special:

Cannon: Top artık D6 wound! Bu çok önemli bir değişiklik bizim için, makineleri daha kolay avlayıp canavarları yere daha rahat serebiliyoruz. Yüksek armorlu/toughnessli ünitelere karşı Grudge thrower'dan çok daha etkili. Belki bir dezavantaj olarak T10 modeller bulunmakta her yeni kitapta dolayısıyla bazı durumlarda gönül rahatlığıyla 2+ diyemeyeceğiz. Yine de onsuz sahaya çıkmayın

GrudgeThrower: Template tam yarım hesabı, ve mesafe tahmini kalktı bununla beraber Atış gücü S3'e düştü ve artık Armor save atılabiliyor. Bunun etkisini en iyi çözebilen makinelerden biri Runelenmiş bir Grudgethrower, hatta bazı durumlarda hedefleri Top'tan daha rahat vurabilmekte.

Boltthrower: Emektar Boltthrower kurallardan biraz kötü etkilenen makinelerden, large target kuralının kalkmasıyla ve cover almanın daha kolay olmasıyla top'un yanında çok etkisizleşti. Yine de fazladan 45 (engineer ile 60) puanınız varsa ve makine avcılarının önüne fazladan yemek olması için konulabilir, bunu yaparken puanını da çıkarabilir.

Rare:

Organ Gun: Hiç bir kuraldan etkilenmeyen autohit silahımız. hala kullanımı aynı; Önce Hat arkasına sarkmaya çalışan skirmisherları, fast cavalryleri sonra ağır cavalryleri ondan sonra, ya canavarları ya da infantry bloklarını avlamaya yarayan çok amaçlı ölüm kusan kutsal aletimiz. Onsuz sahaya çıkmayın.

Gyrocopter: Ne yazık ki Template silahların tam ve yarım vurması Gyrocopterin silahı için geçerli değil. Aynı zamanda yirmi inç uçtuğunda silahını ateşleyemiyor. En önemli kullanımı olan march block'u gerçekleştirebilmesi için Düşman ünitelerinin rerollu Leadership testten geçmesi gerekiyor. Yani zayıflamış durumda ama yine de cüce ordusunun en hareketli silahı; artık düşman ünitelerinden puan alınabilmesi için tam olarak yok edilmesi gerekmektedir; Oyun sonunda kaçır durumda olan üniteler masanın üç inç kenarında değillerse puanlarını vermiyorlar. Dolayısıyla Gyrocopteri ünite süpürmek için kullanabilirsiniz. Ayrıca 2. turdan itibaren savaş makinesi avlayabilmekte ve çok güzel yem ünitesi olabilmekteler. Ya da Arka tarafta makine korumak için kullanabilirsiniz.

Flame cannon: Kullanmayın; Çok kuvvetli görünen bu makineyle bütün oyun boyunca belki en fazla 2 atış yapabilirsiniz. Flame cannon'un range'i maksimum 22 +8 inç'ten 10+8 inçe düştü. CC'lerde bu edisyonda görece çabuk başlıyor. Bu nedenle Bu makine önemli bir revizyon görmedikten sonra kullanılacak gibi durmuyor.

Lordlar:

Dwarf Lord: Eskiden Lordumuzu bir kaç kill fazladan almak için de kullandığımız olurdu, ancak şu an ünitelerimiz yeteri kadar adam öldürebiliyorlar dolayısıyla Lordumuzu unmovable object olarak kullanmak daha mantıklı olacaktır.

Runelord ve Anvil of Doom: Runelord aldığımızda hala Anvilsiz çıkılmıyor. Fazladan 3 dispel zarı büyülerden daha zararsız çıkmamızı sağlıyor. Movement verme ve yavaşlatma büyüleri hala etkiliyken, fear, terör zarlarını tekrarlatma büyüü eskisinden daha da kötü durumda nedeni de BSB'nin neredeyse herşeyi rerollatması.

Daemon Slayer: Bu kadar puanı neden çıplak bir Lorda verirsiniz?

Herolar:

Thane: BSB olarak her oyunda bir tane koymak gerekiyor. Yüzdesel ordu kurulumu ile bir çokthane çıplak olarak bile ünitelerinize destek adamı olarak kullanılabilir. Hala en sert herolardan olduğunu ve defansif olarak da kullanılabileceğinizi unutmayın.

Runesmith: Ucuz büyü savunmasını bir dispel scroll ve büyü zarı çalma rünü ile kullanarak sağlayabilirsiniz. Close combatta da yeteri kadar etkili olacaktır.

Master Engineer: Artık Makinelere doğrudan katılmasa bile 3 inç içindeki tüm makinelere istediği anda komuta edebilecek olmasıyla bizim için hala eğlenceli herolardan, bir makine grubunun yakınına koyduğunuz master engineerin yakınındaki bir makinenin attığı zarı beğenmediniz, master engineer ile bu zarı tekrarlatma ya da bonus kazandırma şansınız var ve bu işi söz konusu zarın atılmasından sonra yapabilirsiniz.

Dragon Slayer: çok ucuz bir puana arkanızı kollayacak bir deli mi istiyorsunuz? İşte burada.

Runik Itemlar: Bu alanda önemli bir değişiklik yok, Sadece büyülu bayraklarda double strength bayrağı kuralların değişmesiyle kullanılmaz hale geldi.

Genel olarak:

Cüce Ordusu hala bir battle line ordusu ve karakteristiğini daha ofansif olabilecek şekilde koruyor. Oyunlarda Büyülerin gayet etkili olduğunu söyleyebilirim, ancak bir den fazla dispell scroll alabilen, zar çalabilen, büyüye karşı ciddi ward save'ler koyabilen cüce ordusu yine de büyülerden çok korkmuyor. Ünitelerdeki model Sayısı çok arttığından artık ünitelerinizi yirmibeşerli kullanmanızı öneririm. Fear terör kurallarının değişmesi ve outnumber by fear kuralının kalkması cücelerin demon vampir gibi ordulara karşı olan zaafını ortadan kaldırdı.

Son olarak cüceler fluff olarak hala en eğlenceli ordulardan bir tanesi, kuralların değişmesi, oyunu kazanmak için defansif ve shooting ağırlıklı oynanmak durumunda olan cüce ordusunun sahadaki eğlencesini de arttırdı. Çeşitli Runelerle bezenmiş savaş makinelerini seviyorsanız, uzun sakallı bir elinde balta bir elinde Birayla dolaşan bir Cüceye komuta etmek istiyorsanız, size de Dwarf Throng'unda yerimiz var. Eğer cüce ordusunu sahada görmek istiyorsanız, Kulesakinlerine uğrayıp yaptığımız maçlara bakmak isteyebilirsiniz.

Ve Durgun Akardı Don

Yazan: Batuhan Tunçdemir

Roadblock

1400 pts

Attacker; *Soviet Motor Rifle Batallion (Batuhan(eviç))*

Defender; *German Infantry Company (Can(hrer))*

Soviet Victory

Sovyet

HQ

Motor Rifle company: 2 Rifle/mg Platoon

**Motor Rifle Company: 1 Rifle/mg Platoon
(reserve)**

Anti-Tank Platoon (reserve)

Tank Destruction Platoon (reserve)

5 t-70 Light Tank

5 t-34 Medium Tank

Heavy Mortar Platoon (reserve)

Alman

HQ + Sniper

Infantry Platoon (reserve)

Infantry Platoon (reserve)

Pioneer Platoon

Anti-Tank Platoon (ambuscade)

Scout Platoon

Heavy Mortar Platoon (reserve)

Senaryo şuydu, masanın bir ucundan diğerine geçen yolda attacker, birkaç platoon'unu ilerleme pozisyonunda diziyo. Dizilen platoonlardan bir tanesini defender seçiyor diğerlerini attacker. Attacker'ın diğer birlikleri reserveden geliyor. Attacker bu şekilde yürüyüş kolu şeklinde dizildikten sonra defender, birliklerinin yarısını diziyo ve bunlardan bir tanesi oyun başlamadan önce bir el ateş ediyor(ambuscade). Diğer birlikler reserve'den gelecek. Oyuna attacker başlıyo.

Oyun başlarken yolun en ilerisinde light tankların dizilmişti, ortada büyük infantry grubu yürüyordu, hattın sonunu t-34'ler tutuyordu. Almanlar anti tank grubunu t-34'lerin dibine dizip oyun başlamadan onlarla ateş etmeyi seçti. Alman izcileri ve mühendisleri arkadan geliyordu. anti tank grubu ateş etti ve 3 t-34 duman oldu. İlk tur 3+ morale check tutmadı ve kalan 2 tank da oyun başlarken masayı terk etti.

Büyük piyade grubu hemen almanlara doğru ilerlemeye başladı, bu sırada light tanklar da haritanın ortasına kadar geldi. Reserve'den gelen infantry ekibi de alman hatlarına döndü. Diğer kanatta reserve'den gelen anti tankların önlerinde çıkan sniper ve 3+ pin down check'i oyun boyu tutturamamaları yüzünden yerlerinde kaldılar. Alman izcileri haritanın ortasındaki korulukta pozisyon alırken anti tank grubu da rus assaultuna hazırlandı. Mühendisler çatışmaya koşmaya başladı.

Sıra tekrar bana geldiğinde light tanklarla mühendislere ateş ettim ve sayılarını çok aza indirdim. 2 infantry grubumla da assaulta çıktım ve almanlar hep break off deyip geri çekildiler. Sonraki turlarda maksim hmg'ler alman anti tank grubunu bitirdi. Light tankların, reserve'den gelen alman piyadesini sürekli ateş altında tuttu ve hem sayılarını azalttı hem de ilerlemelerine engel oldu. 4. tura geldiğimizde piyadelerimin suyu çekilmeye başlamıştı ama hem assaultlarla hem de light tanklarla almanları haritanın en ucuna kadar itmiştik. 2 tur içinde objective'lere ulaşmasının neredeyse imkansız olduğunu gören Can teşekkür edip oyunu bıraktı.

Daha oyuna neredeyse başlamadan t-34'leri kaybetmek büyük can sıkıntısı tabi. Ama çok fazlaydık, anavatanı Almanları kovmak için koştuk ve hedefe ulaştık! Light tanklar tabi müthiş iş çıkardı, reserve'den hangi alman grubu geldiyse tarayıp gönderdiler. tabi oyunun kritik turlarından birinde hiçbir alman birliğinin pin down check'i tutturamaması çok önemliydi. İşin özü, çok kayıp verdik ama objective'leri tutup kazandık!

Mineria

-Bir Bilinmezlik Dünyası..

Siyasi Yapı:

Çok büyük bir krallık genel olarak tüm kıtayı domine ediyor. Krallık kendisine biraz da eskiye gönderme yaparak 'İmparatorluk' diyor. Geri kalan insan toplulukları ise, irili ufaklı krallıklar, şehir devletler ve kabilelerden oluşuyor. Ayrıca, hani hemen hemen hiçbir yere bağlı olmadan yaşayan topluluklarda var.

Siyasi yapı, ekonomik yapı ile eş değer denilebilir. Askeri güçler hemen her zaman paralı askerler. Bu düzeni kıramayan ufak krallıklarda, düzenin parçası olmuş durumda. Basitçe, çok fazla askeri gücünüz olmaya başlarsa paralı askerler size sırt çeviriyorlar ve/ya size karşı birleşiyorlar. Bu sebeple, paralı askerlerlik çok popüler bir meslek. Aynı zamanda da krallıkların baş belası.

Dolaşan tüccarlar, ufak bağımsız köyler gerekli ödemeyi bölgenin kontrolünü yapan krallığa veya paralı asker grubuna yaptıkları sürece özgürce dolaşabiliyorlar. Kısaca, güç ve para kolay kolay kimsenin elinde birikmiyor.

Ekonomi:

Ekonomik olarak oldukça gelişmiş bir yapıya sahip Mineria. Para'nın yani altının sürekli el değiştiriyor olması ve genelde hazineye girdiği gibi tekrar çıkıyor olması nedeniyle ekonomik olarak çok canlı bir yapıya sahip kıta. Şehirler/bölgeler arası karavanlar sıkça görülen şeyler. Hemen hemen her eşya bir şekilde kıtanın diğer ucuna bile ulaşmış oluyor. Haliyle tarım bazlı ekonomi olsa da, değiş tokuş kadar para da kullanılmakta, bu da zanaatkarlara birçok fırsat sunuyor. Ayrıca Kıta'nın toprakları genel olarak oldukça verimli.

Coğrafya:

Çok ilginç bir özelliği var kıtanın. Neredeyse tam Batı Kutbunda. Soldan giderseniz, sağ taraftan çıkıyorsunuz kısacası.

Güneş ise doğal değil. Yani aslında gece ve gündüz ayarlanmış durumda. Shea, yani büyü tanrısı tarafından yaratıldığına inanılıyor Güneş'in. Başka bir kıta olduğuna dair rivayetler olsa da, sadece rivayet. Bu sebeple, İç Deniz Dış Deniz'den çok daha hareketli.

Coğrafya ile ilgili ayrıntılara daha sonra tekrar girilecek.

Büyü:

Büyücülere karşı bir savaş yapılmış olduğundan geçmişte, hala belli bir nefret mevcut. İntikam tanrısının bu kadar popüler olmasının temel nedenlerinden bir tanesi de bu savaş. Büyücüler hala hemen her yerde nefretle karşılanıyor. Kibirli, işe yaramaz ve her zaman kötülük yapabileceklerine dair genel kanı yaygın. Büyüye ulaşmak bu bağlamda çok zor. Paralı büyücüler olduğu söylentiler var ama gerçekliği muamma. Ayrıca bazı dini, yarı-dini topluluklar özellikle büyücü avlamaya çalışmakta.

Bazı kabile shamanları belki kendi toplumlarında en kolay yer bulan büyü kullanıcıları.

Dini vuku bulan büyüler ise mucize olarak değerlendiriliyor. Ancak bunlara karşı bile belli bir mesafede duruyor sıradan insan. İmparatorluk cleric'leri de şehirlerinden uzak tutmaya özen gösteriyor.

Din:

Tanrılar (Basitçe)

Belarun (Ateş Tanrısı) - Lawful Neutral

Keia (Orman Tanrısı) - Lawful Neutral

Renvil (Dağ ve Fırtınalar Tanrısı) - Neutral Good

Shea (Büyü Tanrıçası) [Ölü] - True Neutral

Kahooli (İntikam Tanrısı) - True Neutral

Siwion (Onur ve Cesaret Tanrısı) - Lawful Good

Rorin Hiud (Güven ve Umut Tanrısı) - Chaotic Good

Silverin (Müzik Tanrıçası) - Chaotic Neutral

Dinler yaygın olsada, organize din kavramı çok mevcut değil. Basitçe siyasal olarak din güçsüz.

Ayrıca sıradan insan için, büyü ile dua'yı ayırt etmek mümkün değil. Bu sebeple -yanlışlıkla- büyücü sanılıp, öldürülen cleric bulmakta mevcut.

Irklar:

İnsan dışındaki ırkları tanrıların neden yarattığı muamma. Pek de görülüyorlar. Eğer bu ırkları oynamayacaksanız, genel olarak bilinen hemen hemen hiçbir şey yok elfler ve dwarflar hakkında. (Half-Elf falan yok mesala)

Diller:

Mestar (Common)

Imperial (İmparatorluk Dili-Temel dil denilebilir)

Tevarian (Tevaryl Dili-İki deniz arasında kalan topraklarda konuşulan bir dil)

Islander (Adalar Krallığı Dili)

Ven (Kahooli Tarikatı Gizli Dili)

Shean (Büyü Dili)

Draconic (Dragonblooded ve Dragonbornların konuştuğu dil, büyü dili değil)

Lagriman (Lanetli Topraklar dili)

Stunke (Batının Barbar Kabile Dili)

Biz ne oynayacağız peki?

Lagrima Campaign'inde, altıgenler şeklinde ayrılmış, epey uzun bir haritamız var. Harita şu anda gizli. Oyuncular bu verimli topraklarda koloni kurma amacı güden imparatorluk vatandaşları esas olarak. Oyunlarda temel amaç bir yerleri keşfetmek, orada başımıza bir şey gelip gelmeyeceğini öğrenmek.

Tanrılar & Genel Durum

- İlk ateş vardı. İnsanlar ısınsın, yaşayabilsinler diye. Ona koruyucu gözüyle bakan insanlar, ateşi kendi ruhlarıyla bezediler. Ruhlar birleşti, Bir ateş taşıyıcı uyandı. İlk tanrı ateşti, İlk tanrının adı **Belarun**'du.

- Ormansoyu uyanmaya başladı. Doğada kendilerine yer buldular, Doğaya isim verdiler, Doğaya saygılarını sundular. **Keia** varoldu.

- Cüceler gözlerini açtılar dağlarda, Dağa minnet duydular, kendilerinden biriymiş gibi sevdiler, beraber çalıştılar. Dağların eteklerine hayran kaldılar, esen rüzgara, havanın ve kayanın gücüne. Bir gün **Renvil** doğdu.

- **Ka-hooli** ve **Shea**'nın hikayeleri en uzun. Yıllar, yüzyıllar geçti. İnsanlar medeniyet yarattı, kendi silahlarını yaptı, kendi topluluklarını yarattı, kendi şehirlerini kurdular. İmparatorluk dediler yarattıkları ülkeye. Tüm Dünya tek imparatorluktu. Öyle bir şehir vardı ki ama, hepsinden büyük, hepsinden güzel; Sol.

Sol'da büyü bulundu. Kullananlarda kibir belirdi. İnsan değillerdi onlar artık, onlar büyücüydü. Bu güce inananlar, tapanlar ortaya çıktı. Onlar ortaya çıkınca da, büyü bir kadının vücudunda toplandı: **Shea**!

Shea ortaya çıkar çıkmaz yeni güneşi yarattı. Hala gökyüzünü aydınlatan güneşi. Karanlığı azalttı, soğuk topraklara daha da hayat getirdi. **Shea'nın** takipçileri güçlüydü, zengindi, insandan daha insandı. Artık onlar insan, diğerleriye altsoydu. Büyücüler yeni başkenti taşıdılar, artık İmparatorluğa gerek de yoktu. Sadece Sol ve **Shea** yeterdi.

Altsoy rahatsızdı. Altsoy mutsuzdu. Doğuştan yapamadıkları şeyler için ceza çekmek istemiyordu. Aralarından bir tanesi çıktı, diğerleri ona baktı. Bir maske taktı, ve yemin etti. Uzun zamandır yaşanan büyücü baskısına, yarattıkları acıya son verecekti. Savaşlar uzun sürdü. Halk birbirine girerde, nasıl kısa sürer zaten. Nefret büyüdü, intikam isteği arttı. **Kahooli** kazandı, altsoy sazandı. Artık yeni bir tanrı vardı, **Kahooli! Shea, Kahooli** tarafından katledildi, savaş bitti.

- Krallıklar doğmaya başladılar toprakta. Haksızlık bitmiş, her insan kendi kaderini çalışarak kontrol edebilir olmuştu. Onur, gurur, çalışkanlık her bireyin içinde doğdu büyüdü, beraberinde de **Siwion'u** getirdi.

- Krallıklar büyüdükçe, zaman kendini tekrar etti. Krallar hep daha fazlasını istiyordu. Kendileri için savaşacak cesur insanlara ihtiyaçları vardı. **Siwion'un** öğrettiği gibi onur için değil, altının parıltısı için öleceklerle. Yıllar böyle geçti. **Rhen** adındaki bir ölümlü tanrıları rahatsız etti, ve dünyayı karıştırdı. Uyanan tanrılar insanı küçülttü. Onurunu kırdı.

Krallıklar bitti, şehir devletler kaldı. Tabi onlar için savaşanlar. İnsanlar sarı metalin peşinde savaştı, ve toprağı suladı. Bir paralı asker **Rorin Hiud**, gerçek hazinenin topraklarda değil tanrılarda olduğunu söyledi. Binler ona güldü, ama ismi büyüdü. Yaptığı olağanüstü yolculuklar dilden dile dolandı. İnsanların onurunu geri getireceğine inandılar. Ona güvenenlerin yardımıyla tanrılardan altınları alıp, halka vereceğini söyledi. Peşinde binlerle yolculuğa çıktı. Dönmedi, ama ona güven hala bitmedi.

- İnsanların tanrılara karşı olan hikayeleri büyüdü, anlatıldıkça güzelleşti. İnsanlar şarkıyı, hikayeyi hiç bu kadar derinden hissetmemişlerdi. **Silvarin** doğdu.

Şimdi ne oluyor?

3. Çağın 423 yılında, bir nesil önce İmparatorluk tekrar kuruldu. Eski şanından ve büyüklüğünden eser olmasada, bu ismi haketmeye yüzyıllardır en yakın ülke. Ayakta durmak için sadece İnsanlara güveniyor ve onlardan medet umuyor. Az sayıda elf ve cüce de sürülmüş durumda. Düzenli askeri gösterilerle etraftaki küçük krallıklara göz dağı vermeyi de sürdürüyor.

Hikayenin diğer tarafındaki küçük krallıklar askeri olarak paralı askerlere mahkum, salgın likantropi ile mücadele edip ayakta durmaya çalışıyor.

Claire'nin Günlüğü

Yazan: Ekin Alıçlı

Bu günlüğü kesinlikle daha önce tutmaya başlamam gerekiyordu ama her şey başladığından beri kendi kelimemizi kurtarmak için uğraştığımızdan bu derece keyfi bir şeye vakit ayıramamıştım. Bir demircinin borcunu almak için peşimize taktığı suikastçiler hariç en azından şimdilik Kule'deyim ve bomboş oturmaktan başka yapılabilecek en iyi şey de bir kalem kağıt alıp başımızdan geçenleri bir bir yazmak.

Köle tüccarları beni yakapaça toparlayıp götürdüklerinde zaten kendimden ve flüdümünden başka hiçbir şeyim yoktu. Köyün neşe kaynağı olabilirdim ama bir soytarıdan farksızdım onlar için, en ufak bir değerim yoktu. Yine de köle olmak için can atmıyordum, adamların elinden kaçmaya çalışırken kafama yediğim yumruk yüzünden kendimden geçmiştim. Tekrar kendime geldiğimde Lanetli Topraklar'ın civarında bir yoldan geçiyorduk. Oldukça uzun bir konvoyda domuz gibi görünen silahlı adamlar tarafından güvenlik ve düzen sağlanılarak ilerlemekteydik.

Ve bu arabanın içerisindeki insanlar benim bugüne kadar yol arkadaşlarımı oluşturacak grubun ilk haliydi. Bir hırsız, bir ruhban, bir şövalye ve ben. Ruhbandan yani Ranicnar'dan hoşlandığımı söyleyemem. Dik başlı, biraz salak. Kendi bildiğinin en doğrusu olduğunu düşünüyor veya genelde pek düşünmüyor. Her neyse, sonuçta ihtiyacınız olduğunda yanınızda olmasını isteyeceğiniz insanlardan. Elinden geleni ardına koymaz. Paladinimizi ne yazık ki kaybettik, talihsiz bir olay... Sırası geldiğinde anlatacağım. Hırsız ve ben iyi bir ikili olduğumuzu düşünüyorum. Özellikle de onun da emeklerini küçük göremeyeceğim küçük büyücü avında gerçekten başarılı bir takımdık.

Konvoyda tangır tungur ilerleyen ve nasıl kaçmam gerektiği konusunda kafa yorarken ben birden adeta gölgelerden çıkan siyah cübbeli insanlar bütün her şeyi herkesin dikkatini üzerlerine çektiler ve arabadaki insanların kaçmasına yardımcı oldular. Bize işaret edilen karanlık deliğe atlarken bir saniye bile düşünmedim. Karanlıktan sağ salım çıktığımızda kendimizi, şimdi düşününce kafamdaki detayları tıpkı eski bir manastıra benzeyen, şimdi kullanılmayan bir yapının içerisinde çıkmıştık. Bizi takip etmiş bir kaç nöbetçiye de, kaçarken karanlıktan çıkan adamlar tarafından öldürülmüş nöbetçilerimizin silahlarından kapabildiklerimizle hakladık. Tabii ki nerede olduğumuzu bilmediğimiz ve birbirimizden başka kimseye de güvenemeyeceğimiz için ikiye bölünmüş gruplar halinde nöbet tutmaya karar vermiştik. Sanırım benim nöbetimde yanımda Ranicnar vardı, pek iyi hatırlamıyorum. Sonradan kendisinin Valehtelu olduğunu öğrendiğimiz bir adam geri geldi. Gelir gelmez kendisini odasına kapattı, dediğine göre bütün arkadaşlarını kaybetmişti ve yalnız kalmak istiyordu. Böyle bir durumda birini ne zorlayabilir ne de sorgulayabilirsiniz. Gerisin geri odadan çıkarken adamın ne hissettiği gerçekten umurumda değildi, sadece beni kurtardıktan sonra yemediği için mutluydum.

Ertesi sabah geldiğimiz karanlık delikten dışarı çıktık, yerdeki cesetlerin üzerinde her şey toparlanmış kullanabileceğimiz hiç bir şey kalmamıştı. Lanetli Topraklar'dan çıkmamız gerektiğine karar verdik. Gerçekten doğa hakkında iyi bir bilgiye sahip olmayan birisi, ki aramızda bu yetiye sahip kimse yoktu o zaman, Lanetli Topraklar'da hayatta kalamaz. Çünkü avlayabileceğiniz her hayvan ya hastalıklıdır ya da derisi gerçekten yemek istemeyeceğiniz bir renk almıştır. Mesela Valehtelu'nun bize

kakaladığı yeşil benekli tavşan, onu bize verirken ne düşünüyordu acaba. Açlık ve yorgunluğa yenik düşmüş ve biraz dinlenmeye karar vermiştik. Nöbetçimizin savsaklığı saolsun, nöbet başında uyuyunca minicik bir velet bile bize tehdit oluşturabilecek sessizlikte yanımıza sokulmuştu. Babasını pumalar mı yemiş neymiş... Tek başına kalmış, bize de elindeki minicik bıçağı sallayarak kendini korkunç göstermeye çalışıyordu. Gözüme onun peşi sıra bekleyen at arabasını kestirmiştim. Yanınızda bir şövalye varken hırsızlık yapmak da çok büyük bir zeka göstergesi değil, o yüzden çocuğu da yanımıza alırız evine bırakırız diye bir ton kendim bile inanmadığım şey zırvalarken ormandan zıplaya zıplaya gelen devasa kedilerle herkes birden ayaklandı. Küçücük çocuktan bekleyemeyeceğiniz kadar cesur hareketlere şahit oldum. Heh, ama benim gibi bir cüsseye sahip bir kız için bir pumanın pençesinden kaçmak ne kadar kolaysa, onu aşşağıya yuvarlamak da gerçekten o kadar zor. Puma beni arabanın içerisinde yakalamıştı, sanırım korkudan olsa gerek bir anda kollarıma doluveren güçle o fil gibi kediye nasıl aşşağıya yuvarladım ben de bilmiyorum. Bütün kediciklerden kurtulduğumuzda (Eor'un kolunu kaybettiğini de söylemeden edemeyeceğim. Çünkü çocuklarla aram pek iyi olmadığı için sonra yaptığım dangalak davranışı telafi etmenin bir yolunu bulmam gerekti.) Hepimiz arabaya doluşup babasının da tüccar olduğunu öğrendiğimiz Eor'u kendi şehrine götürmeye karar verdik. Hedefimiz Tekışık'a gitmekti. Çocuk en yakın köyün çok az bir mesafede olduğunu söyledi, buralardan babasıyla sürekli geçtiğine göre biliyordur herhalede diye düşünerek atları kasabaya çektik. İmparatorluk sınırları içerisinde at yasaktır, aslında şimdi düşününce aklıma geldi; madem bu çocuk Tekışık'tandı, atı nereden bulmuştu ki? Neyse artık, bu cevaplayabileceğim bir soru dahilinde değil. Kasabaya geldiğimizde beş parasız olduğumuzu düşünürsek para kazanmam gerekiyordu. Çektim flüdümü başladım çalmaya! Eskiden de Dahar Köyü'ndeyken geçimimi meydanda çaldığım müzikle kazanırdım. Veya genelde insanlar bana yardım ederlerdi ben de onların yapmaya üşendikleri işleri elimden geldiğinde yapmaya çalışırdım. Hoş ama genelde akşam yemeklerimi hancı ısmarlıyordu ya, çaktırmayalım.

Bu arada ben bu yanımdaki insanlar benim buraya düşmeden önce ne yaptığımı sorduklarında marangozun kızıyım, öyle çocuklara oyuncak yontuyorum demiştim. Marangozun kızı olduğum kısmı doğru, ama babam annem öldükten sonra bunalıma girince... Köye gelen bir tüccarın, eriyen çikolatayı andıran yüz hatlarına sahip kızıyla kaçınca marangozluktan da anlamadığım için beş parasız kaldım. Yapabildiğim tek şey flüdümü çalmak, e o da zaten beni hayatta tutmaya yetiyordu.

Kasabanın hanına girdik iyiliğinden mi yoksa bize kötülüğünden mi bilemiyorum, hancı kadın yemekler benden diyerek önümüze lapadan da iğrenç garip bir yemek koydu önümüze. Yemek ayırabilecek durumda değildik elbette, deliler gibi ağzıma tıktırdım kaşıkları. Han'ın duvarında TOM'un gözüne çarpan bir ilan vardı. Ormandaki tehlike bık bık bık... Para ödülünün ne kadar olacağı yazmıyordu ama "yüksek" olduğu belirtilmişti sadece. Bizde detayları öğrenebileceğimiz yere doğru yollandık. Kapısında üç tane birbirine üzerine yelpaze gibi dizilmiş hançer resmi olan evin önünde durduk. Adı da Kelle Avcıları falandı. Varyemez görünümlü bir herif kapıyı açıp özet olarak şunu söyledi; "Ormana gidin, bakın. Tehlikeyi, bulun gelin. 20 altın sizin olsun." Ka-ching! Elbette ormana gidip bakacaktık, açlıktan nefesimiz kokuyordu.

Ranicnar kasabanın içerisindeki tapınağa gitmiş konuşmuştu o gece için orada kalacaktık yemeğimizi onlar verecekti. Ertesi sabah kalkıp hazırlandık, ben bir önceki gün biriyle konuşmuş çocuğun kolu için yapılabilecek bir şeyleri olup olmadığını sormuştum. Elinden geleni yapacaklarını söyleyip çocuğu almışlardı. Yeni bir kol çıkarabileceğini düşünmek gerçekten fanteziye özgü bir nükteydi, rahiplerin elinden çıktıktan sonra aslında görüntüsü önceden de orada hiç kol yokmuş gibiydi. Eor'un tapınakta kalmasını istediler. Biz de karşı çıkmadık, çocuk annesinin kevaşeliklerinden falan bahsediyordu. Onun yanına dönse ne olurdu.

Kasabadan ayrılmış, dışarıda bıraktığımız at arabasının yanına gittik, şövalyeyi yani Jack'i arabanın içerisinde uyuyor halde bırakmıştık o da biz kasabaya geldikten sonra uyanmış peşimizden gelmişti. En azından üç lokma aklı olduğunu düşünürsek o da yolun ortasında bir at arabası bırakmaması gerektiğine yetiyordur diye düşünmüştüm ama araba ortalıkta "atsız" bir şekilde bizi bekliyordu. Arabayı kasabanın meydanına götürüp birine yok pahasına satsınlar da cebimiz de üç gümüş paramız olsun diye düşünerek kasabaya geri yolladık. En azından meteliksiz değildik.

Kakita Kanbei'nin Günceleri

Yazan: Semih Uğurlubaş

Yeşil Ejder yılının Akyılan Ayının 8. günü,

“Bu garip topraklara geldiğim ilk gün... Benimle birlikte bu topraklara sürülmüş bir grup ile birlikte Aşırı yağmur altında Yeni Umut diye adlandırdıkları kamp yerine ulaştık... Buralara boşuna lanetli topraklar demiyorlar daha ilk gecedan atalarımı huzursuz edici rüyalar gördüm... Sabah kalktığımda herkesin yüzü dinlenmemiş gözüküyordu sanırım benim hissettiklerimi onlarda hissettiler... Ayrıca bu diyarın hayvanları bir hastalık taşıyormuş o sebeple hayvanların etlerini yemiyor kimse... Kamp yeri eski bir binanın kalıntılarının çevresine dikilmiş tahta bir duvar ve ortadaki iki çadırdan ibaret... İçeride çokta dost canlısı olmayan memurlar ve çok ufak bir garnizon var... Bu kampın ahalisi buraya sürülen insanları pek sevmiyor... Hani haksızda sayılmazlar... Ne de olsa yemeğe ortakçı gözü ile bakıyorlar... Kampın başındaki memur kampın sınırları dışına hiç çıkmamış ve çıkmaya da niyeti olmayan bir adam... Kimisi memur, kimisi değil 3-4 kişi daha var kamp yerinde... Garnizon dediğime bakma 10 kişilik bir askeri grup var kampı koruyan... Başlarındaki çavuşun tek kafasına taktığı kampı korumak yoksa dışarıda birini kesseler adamın umurunda olmayacak gibi... Benimle birlikte gelenler ilginç adamlar... Biri bir çeşit deniz haydutuymuş sanırım... Aralarında geçirdiğim bunca zamana rağmen dillerini hala tam olarak anlayamıyorum... Bir soylu var aralarında ne iş yapar bilemiyorum ama öyle bir adamın bu topraklarda olması için bir sebep yokmuş gibi geliyor... Ancak bu insanların geleneklerini bir türlü anlayamıyorum... Belki ismini almak için ispata gelmiştir... Bir de iri yapılı bir adam var... Onun kutsal olduğunu söylüyorlar ve genelde insanlar saygı duyuyor bu adama...

Geldiğimiz gecenin sabahı biraz kampı tanıdıktan sonra güneydeki lanetli topraklara doğru yola çıktık... Kamptan bize birer at ve bir günlük azık verdiler... Kampın güneyinde taştan bir köprü var... Bu köprü soylunun çok dikkatini çekti oturup inceledi uzun uzun... Köprünün altından geçen su temiz içilebiliyor... Köprüyü geçtikten sonraki düzlükte kan izlerine denk geldik... Yaralı büyük bir hayvan... Bir süre sonra bulduk keskin sırtlı bir yaban domuzuydu... Shujenganın yardımları ile yarattığı öldürdüm... Soylu gelip arkadan izlemekle yetindiği av için hak istedi... Buranın davranış şeklini çok anlamıyorum... Sanırım topraklarla ilgili bir hakkı var ki bunu talep edebiliyor... Shujenga'nın bir şeyer söylemesini bekledim, ama itiraz etmeyip avı paylaşmayı kabul etti... Sosyal yapılarını hala anlayamıyorum beklide bir tür derebeyidir bu soylu... Domuzu atlarla çekip köprüye kadar getirdik... Deniz eşkiyası kamptan tüccarlardan birini getirdi adam domuzun derisini yüzüp bize karşılığında altın ve deri işi önerdi... Domuzun dişlerinden ikisini aldım bir şeytan maskesi yapmak için oldukça iyiler... Tüccarlardan biri ile anlaşıp onu şeytan maskesi yapmaya ikna ettim... Umarım istediğim gibi bir şeyler yapabilir... Kampa döndüğümüz için öğlen yemeği kampta yedik bu garnizondaki askerleri çok memnun etmedi açıkçası... Öğleden sonra çıkıp nehir boyu batıya ilerledik... Burada bir Balıkçı topluluğu var... Kurbağaların çok olduğu bir yerde balık tutuyorlar... Bizim toprakların balıkçılarına pek benzemiyorlar... Sanki bir şeyler saklıyorlarmış gibi bir halleri var ama bana mı öyle geldi bunada çok emin değilim... Balıkçılardan bölgenin başının belasının fareler olduğunu öğrendik... Fareler hem de köpek büyüklüğünde fareler... Fareler kuzeydeki yıkıntılardan geliyorlarmış... İki diş şeklinde kayanın oralardan... O bölgeye yönlendik... Diş şekilli taşlar

aslında insan elinden çıkmış başta fark etmek zordu... Özellikle Shujenga'nın çok ilgisini çekti bu taşlar... Bir süre inceledi... Sonra ilerleyip bu taş benzeyen yerlerden geçerken bir nevi yıkıntılara ulaştık... Sanırım farelerin ini buralarda bir yerlerde... Biraz inceleyince taşlardan birinin üzerinde hareket eden resimler gördük... Gerçekten buraya lanetli topraklar demeleri çok mantıklı... Yanımda Yeşim parmak olmadan bu topraklarda olmak oldukça can sıkıcı... Umarım toprakların kötülüğü ruhlarımıza da işlemiyordur... Fareleri yuvalarından çıkarmak için biraz ateş yaktıysak da hiçbir hayvan görmedik... Ya yuvaları düşündüğümüzden derinlerde ya da hayvanlar bizi hissedip kendilerini göstermediler... Hava kararmaya yaklaşıırken bu bölgede gece kalmanın yanlış bir karar olacağına hem fikir olup, kampa geri döndük..

"Yeşil Ejder yılının Akyılan Ayının 10. günü

"Bu sabah kamp alanına çıktığımda on başı yanıma geldi... Yeni gelen gibi bir şeyler söyledi... ve beni kaldığımız viranenin içindeki bir odaya doğru götürdü... Sanırım dün akşam yağmurda duyduğum sesler bir başka kervana aitti... Odada daha önce kampta görmediğim yabancılar vardı... Anladığım kadarıyla onlarda bizim gibi bu topraklar gönderilmişler... İçlerinden en garibi şüphesiz koyun koyuna yattığı kurtla dolaşan peri ahalisinden olduğunu tahmin ettiğim vahşi... Vücudunun her yerine çaputlar bağlamış... Diğer bir kayda değerleri ise, bir dev... Benden en az bir adım daha uzun bir savaşı onun bir yojimbo olduğunu öğrendim... Hemen hemen kendi boyunda bir kılıç taşıyor... Genç bir gözcüleri var... Bu topraklara görevle gönderildiğini söylüyor... Yeşil Aslanlar denilen bir birlikten bahsediyor ve kendisinin onlardan biri olduğunu iddia ediyor... İdealleri olan biri, ruhunun bu yanından hoşlansam da devamlı yapmadığı şeylerden yapmış gibi bahsetmesini tecrübesizliğine vermekte fayda var... Son adam aralarında en konuşkan olanları... Her ne kadar dillerine hakim olamasam da iyi bir hatip olduğunu tahmin ediyorum... Sanırım odaklanma ile ilgili bir sorunu var... Nasıl olduğunu tam kavrayamasamda nereyse her konu hakkında bir fikri ve söyleyebilecek bir sözü var... Odaklanma eksikliği sebebiyle yaptığı hiç bir işte uzmanlaşmak gibi bir hevesi olduğunu da sanmıyorum... Bu toprakların insanlarını anlamak gerçekten zor... Genç çocuk gelir gelmez Baş Tüccarla takıştı... Kimsenin kendisini önemsemesi ruhunu incitiyor olmalı... Birinin kendini önemsemesi için önemli biri gibi davranmaya çalışmaktan vaz geçtiğinde gelecek vaad edebilecek biri gibi duruyor...

Yeni gelenleri kamptaki insanlarla tanıştırdım, sonra birlikte güneye doğru bir geziye çıktık... güneydeki düz ovayı dolanırken buraya gelip bu topraklarda yaşamaya başlamış bir hermit ile tanıştık... Onunla konuşurken insanların kızıl göt dedikleri kabilenin bu topraklardaki ismini öğrendik... sanırım kabilenin ismi ile ilgili bir kelime oyunu olmalı, çünkü ne zaman kabileden bahsetsem insanların yüzlerinde gereksiz bir gülümseme oluşuyor...

Güneye devam edip kayalık alanları dolaşırken bir çok mağara girişi bulduk... Bu mağaralardan birinin içini incelemeye kalktığımızda buranın eski bir maden olduğunu ve bölgedeki eski madenlerin çürümüşlükten göçmeye meyilli ve ciddi tehlikeli olduklarını öğrendik... içine girdiğimiz maden göçünce canımızı zor kurtardık bu arada lambam göçük altında kaldı...

Bu madenlerin çevresinde bulduğumuz, izcilerimizin insanlara ait olduğunu söyledikleri ayak izleri ise şimdilik bir muamma... Şimdilik bu kadar... Çevreyi araştırmaya devam ettikçe raporlarımı güncelleyeceğim... "

Now Loading

Yazan: Levent Akdurak

Selamlar, saygılar vs!

Sizi bilemem ama ben hala İzmircon'un etkisindeyim. Şöyle 3 ayda 1 mi yapsak filan diye de ciddi canım çekmiyo diil yani. Olsa ne de güzel yenir yaaaau!

Haberi olan olmayan bilmem ben yine yazayım, bu Kule Sakinleri son zamanlarda iyice sapıklığa vurdu kendini. Sırf bunun içindir bahane filan yaratıp bir şekilde yeni bir mekana geçtiler. Hani dicesiniz bunun nesi sapık? Dur bakalım iş orda bittimi? Hayır! Yeni mekan kız yurdu manzaralı ve seçilmesinde en önemli etken bu! (Oğlum sen hiç mi PR Coverage falan denen naneyi duymadın ne çirkin ithamlar bunlar böyle? Töhmets altında bıraktın insanları ya. -Editör) Siz düşünün artık ne pis insanlar olmuş bunlar. Sabah akşam görüyoruz birileri taşınma bahanesiyle ortalıkta dolaşıyo, üstüne çıkartıp hatunlara poz atıyo filan. Çok fena yani. Hele ki Evlilik arifesindeki Özgün'den hiç böyle şeyler beklemezdim kınıyorum. Bak işte sende Alkım gibi evine filan bağlı bi adam ol dimi yok...

Ha bak kötü haberlerim bitmedi daha. Yakup adlı 1 numaralı forum düşmanı ortalıkta ben kulenin kralıyım diye gezer olmuş vallahi evlerden irak yahu kabus gibi. Birde milletten para toplama derdinde 10 liralık şeyi 100 lira 150 lira yer yer 300 lira diye insanlara yedirip cukkasına bakar olmuş. 2 kat freddy 2 kat kabus! (Oğlum ne biçim çirkinleştin yarım sayfa yazıda ya? -Editör)

Yani diyeceğim o ki emeği geçen herkesin -ki ben dahil!- eline sağlık. Tez yeni mekanımızı pis oyunlarımızla kirletelim ki yeni yuvamız olsun.

Ha taşınma konusunda bana yardım etmeyenlere ayrıca teşekkür ediyorum, bakınız; Editör.

Dergi yayınlanır yayınlanmaz hemen ofiste okucam ve çabuk bitti bu yaa diyip bir sonraki ayı bekliycem.

İşte o ay gelene kadar kendinize iyi davranın ve gelin maç yapalım ve hatta utanmayıp frp atalım! Baş baş...

Bunları Biliyor Musunuz??

-Yakup'un aslında Valethelu'nun avatari olduğunu, kendini Yakup'un karakteriymiş gibi gizlediğini..

-Alkım'ın kaçak olarak Arap ülkeleri ile Kuzey Afrika'ya internet vericisi götürerek devrimlerde aktif rol oynadığını...

-Levent'in iyice acaipleşip herkese ağır ithamlarda bulunan bir plaza çalışanına dönüşmeye başladığını...

-Editör'ün can sıkıntısından plastik bardakları starbucks bardağı şeklinde boyayıp üstüne adını yazdığını...

-Ruhi'nin aslında bir şair olduğunu, dergide yazar olan Ruhi'nin kurgusal olduğunu...

-Kuleye gelip oyun oynamanız ve eğlenceye katılmanız konusunda ısrarcı olduğumuzu...

-Semih Abi'nin soyadını Abi olarak değiştirmek istediğimizi...

-Kulenin yeni yerini editörün iki defa gitmesine rağmen göremediğini...

-Hatta kapı açık mı diye sorduğu kişilerden cevap alamadığını...

-Kule Sakinleri'nin üçüncü yaşını yakında kutlayacağını...

-Hobiyle ilgili ne ararsanız bulmak için bize başvurabileceğinizi...

...biliyor muydunuz?