



Bu belgeyi (eğer pdf okuyucunuz destekliyorsa) tüm ekran olarak okumanız tavsiye edilir

HİÇ BİTMEYEN ESANELER

Tüm hakları saklıdır

H.B.E. "Tanıtım Kitabı" rev. 3
2009



Ön Söz

Diğer
&
Halkları

Diğerde
Zaman

Diğerde
İrşalar

Diğerde
İnançlar

HİÇ BİTMİYEN FESANELER

Hiç Bitmeyen Efsanelerin amacı elbette birkaç düzine kişinin "Ruud"da veya "İskar"daki başka kıtalarda zindan gezip yaratık avlamasından çok daha büyük.

İsmindeki o iddialı hikâyeleri, o kitaplara sığmayacak; büyük şehirlerde ozanlarca en geniş avlularda çalınacak şarkılara dönüştürülmesi gerekmektedir. Gerçek problemler, maceralar ve maceracılar. Verilmesi gereken kararlar ve bu kararlara bağlı hayatlar. Gerçek savaşlar, savaşçılar ve bunların hepsinin bittiği noktada;

Siz

Söyleyin o zaman, cesaretiniz var mı?

Dengenin mutlak bir şekilde korunduğu ve bir gücün diğerinden üstün olamadığı, zıtlıkların çarpıştığı ve efsanelerin yazıldığı bu diyarda her bir kahraman, hem en korktuğu hem de en arzuladığı şeylerle karşılaşacak.

Ölümün her an ensenizde soluduğu ve belki bu maceranın, sizin tarafınızdan anlatılamayacak oluşu birçoğu gibi sizi de yıldırmayacaksa, doğru yerdesiniz.

Hiç Bitmeyen Efsanelere Hoş Geldiniz.

M.Emre Soyak

Hiç Bitmeyen Efsaneler birçok diyarın içinde macera yaşayan maceracılarıdan daha çok zorlanacağınız, ölümün her daim ensenizde olduğu ama zeki ve mantıklı hareketlerin veya bazen sadece şansın sizi ipin uçundan kurtaracağı bir diyardır.

Genel olarak, Kara Zar'ın kullanımı ile beraber oyunların birçoğu epik derecede savaşlar ve olaylara sahne olabilecek. Umuyoruz siz de Hiç Bitmeyen Efsanelerde, bizim kadar eğlenirsiniz.

İyi oyunlar.

Dişar & Halkları

Hiç Bitmeyen Efsaneler mitolojisi içinde bir sürü mekân ve zamandan bahsedilmekte. Ama hikâyelerin ve olayların anlatıldığı, her şeyin belki de oyunculara daha tanıdık geldiğı yerin ismi, **İskar**'dır.

İskar gezegeni içinde halen tasarlanmakta olan 7 tane kıta vardır. Bunlardan 1 tanesi tamamen, 3 tanesi de fikren bitmiştir. Oyuncuların ve H.B.E v1 in oyunlarının büyük bir kısmının geçeceğı dişarın ismi **Ruud**'dur. Ruud dışında **Katben**, **Korin**, **Holdar** ve **Mulen** olarak sıralanabilecek kıtalar vardır.

Ruud da kendi içinde çeşitli bölgelere ayrılmaktadır. Bu bölgeler, İç Ruud, Doğu Toprakları, Kutsal Kuzey ve Göçebe Güney dir. Ruud kıtasının, İskar dünyasında insanları barındıran tek kıta olduğı bilinir.

Oyun da genelde İç Ruud'da geçeceğinden dolayı İç Ruud'un haritası, ayrı bir şekilde verilecektir.

Hiç Bitmeyen Efsaneler

İç Ruud

İç Ruud olarak bilinen bölge, Ruud kıtasının kuzey batısında bulunan ve sıra dağlarla kıtanın diğer yansından ayrılan düzlüktür. Bilinen köklü uygarlıkların hepsi buradan çıkmış ve yayılmıştır. Şuan İç Ruud uygarlıkların birbiriyle komşu olduğu bir yerdir.

İç Ruud u Ruud kıtasından ayıran Duvar Dağları adı verilen **Makun - Telfrun - Kromton** sıra dağlarıdır. Bu dağlar ilk çağlarda yüksek yamaçlı ve içinden geçilmesi neredeyse imkansız sıra dağlardı. Çağlar içinde olan olaylar sonucu dağlar sarsılıp, birbirleriyle araları açıldı ve bu sayede eteklerinden sıra dağlara girilebilmesi için yollar açıldı. Bu yollar açılana kadar dağlara ulaşım olmadığından, dağlarda vahşi hayat ve keşfedilmemiş birçok yer olmaktadır.

İç Ruud da birçok krallık vardır. Bu krallıkların büyük bir çoğunluğu **Şehir Krallıkları**dırlar. Şehir krallıkları dışında etrafa yayılmış ama birbiriyle bağlantılı olan **Kale Şehirler**, Ruud da oluşturulan 4 taneden geriye kalan 2 ilmandan biri olan **Geçit Limanı** Şehirleri ve büyük **Nor-mador Krallığı** vardır.

Hiç Bitmeyen
Efsaneler

Krallıklar

Şehir Krallıkları

Şehir Krallıkları ilk çağın sonunda dağılan 5 büyük krallığın arta kalan (ve ayakta kalmayı başaran) varislerdir. Feodal bir şekilde yönetilir ve diğer krallıklarla ilişkilerini sürdürürler.

Kale Şehirleri

Asıl kuruluş amaçları bu olmasa da, zamanla Şehir Krallıklarının birbiriyle olan sürtüşmelerini önlemek, aralarında elçi ve gerektiği zaman yargıç olmak adına yaratılan Kale Şehirleri; içlerinde birleşik "HakYolu" Cemiyetlerinin üyelerini barındırmaktadırlar.

Bu Cemiyetlerin mensupları kendi moral ve yargılarına göre davranmalanna karşın Kale Şehrin Kumandanları ile haberleşerek hareket etmektedirler.

Batı Geçiti Limanı

Ruud kıtasına yerleşilmeye ve keşfedilmemiş yer kalmamaya başlanınca, yavaş yavaş Ruud dışındaki kara parçalarının merakı insanları sarar ve Ruud'un pusula yönlerine Geçit

limanları kurarlar. Kuzey Güney Batı ve Doğu. Bu limanların en genç olan Doğu limanı. Kurulma aşamasındayken belirlenemeyen saldırılara maruz kalarak oluşturulamaz. Kuzey Limanlarında barbarların eline düşer ve geriye çöllerin ardındaki Güney Geçiti limanıyla

İç Ruud'un içinde bulunan Batı Geçiti Limanı kalır.

Batı Geçiti Limanları körfez şehrinin birleşimiyle kurulan bir Limanlar topluluğudur. Bu limanlar İç Ruud'a ve İç Ruud'dan mal alır ve satarlar. İnsanların İskara yayılması ve Gemiciliğin gelişmesini sağlayan şehir Batı Geçiti limanlarıdır. Ama Uygarlığın en derin çürüklerini ilk gösterdiği yerde hep burası olmuştur.

Normador Krallığı

Makun ile Telfrun Dağları arasında Nakran olarak adlandırılan ağızda kurulmuş olan bir krallıktır. Eski Krallıklardan geriye kalan en büyük krallıktır. Ayrıca kendisini Eski Nakreşhan Krallığının direk varisi olarak görmekte ve bu yüzden diğer Nakreşhan Şehir Krallıklarının da koruyucusu ve yardımcısı ilan etmektedir. Öyle ki Şehirlerinden biri, bu Şehir krallıklarının gönderdiği elçilerce ziyaret edilir ve Normador Krallığıyla diplomasi yaparlar.

Hiç BİTMİYEN
EFSANELER

Hiç Bitmeyen Efsaneler

Diyarda Zaman

Günlük hayatımız / yapılan planlar doğrultusunda bekleme veya bir şeyler yapma şeklinde geçer. Yapılan herhangi bir hareketin işe yaraması veya başarılı olması genelde o hareketin yapılmasına bağlı olduğu kadar ne zaman yapıldığına da bağlıdır.

Hiç Bitmeyen Efsaneler evrenin de zaman ilk andan itibaren akmış ve anlaşılmaya çalışılmıştır. Zamanın olduğunu ve belgelenmesinin önemini fark edenler, ölçmeye ve kılıflandırılmaya çalışılmıştır. Günümüzde kullanılan zaman sistemi insanlara yaratılmış olup bu sistemin kullanılması sonucu diyarın tarihi kaydedilmiştir.

Gündüz gece

Günler diyarı aydınlatan güneşin rotasına göre uzun veya kısa olurlar. Genel olarak ayın ilk döneminde gün uzun ve gece kısadır. İkinci yarısında da tam tersi söz konusudur.

Saatler

Toplamda 24 saat

Takvim

Her yıl 3 mevsimden, her mevsim 4 aydan oluşur. Her ay da 4 haftadan ve haftalar da 6'şar günden oluşurlar. Her ay 24 gündür. Bu 24 günün ilk yarısı "Cesur" veya "Aydınlık" olarak nitelendirilir. Diğer yarısı ise "Ağır" veya "Üzüntü" olarak bilinir.

Bunlar çok zamanlar evvel yapılmış yakıştırmalar olduğundan şu anki diyarın günlük hayatına ne kadar etki ettiği bilinmez.

Burada sizlere diyarda mevcut olan birçok yaratığın birkaçı anlatılacak. Kitabın sonraki sürümleriyle veya başka ek kitaplarla beraber diyarda mevcut olan tüm ırklar size sunulacaktır.

(!) Diyarda Ork, Troll, Goblin, Gnome, Elf, Hobit vb gibi bence kullanımı konusunda şu sıralar sınırların zorlandığı ırklar mevcut değildir. Eklenmeyecektir, hiçbir zamanda olmamışlardır. Kendi yaratıklarınızı yaratmak ve hikâyelere koymak veya oynamakta serbestsiniz.

Hiç Bitmeyen Efsanelerin mitolojisinde, İskar'ın aslında daha evvel var edilmiş olan bir diyarın benzeri olarak yaratıldığı yazar. Çok zamanlar evvel, başka başka galaksilerde İskar'a benzer bir diyar vardır ve bu diyar bazı nedenlerden dolayı yok olur.

Tannılar da İskar'ı, o eski diyarın bir hatırası olarak yaratırlar ve sonunda bu diyarı gözden geçirmeleri ve bakımını yapmaları için ilk canlıları yaratırlar. Bu canlıların içine birçok günümüz hayvanı ve böceği de girmektedir. Sonra canlılar diyarı birbirlerinden kıskanmaya ve sakınmaya başlarlar. Bu zamanda insanlar araya girer ve hayvanların problemlerini çözer.

Son halinde ise ırklar diyarda 3 gruba ayrılmışlardır.

Bu gruplar Naratet, Penkor ve Huutat'dır.

Diyarda İrklar

Burada sizlere diyarda mevcut olan birçok yaratığın birkaçı anlatılacak. Kitabın sonraki sürümleriyle veya başka ek kitaplarla beraber diyarda mevcut olan tüm ırklar size sunulacaktır.

Hiç Bitmeyen Efsaneler

Naratet

Naratet'in ortak ılsandaki karşılığı 'Koruyucu' dur. Koruyucu olarak bilinen ırklar insan ırkılarıdır.

Bunlar sırasıyla: Kirmilhan, Dimator, Nakreşhan, Artadran ve Nomas'tır.

Bu bahsi geçen isimler zamanında yüzlerce Koruyucu kabilesinden sağ kalan son 5 kabilenin isimleridir. Soykınımdan kaçıp doğal afetlerle birbirlerinden çok uzağa sürülmeleri ve güçlerini yeniden toplayıp birbirlerini aramaya başlamaları çok uzun bir zaman almıştır.

Bu süre zarfı içinde kabileler krallıklara, krallıklar imparatorluklara dönüşmüş ve sonunda birbirlerinin sınırlarına denk gelmeleriyle beraber birbirlerine ulaşmışlardır. Bu kabileler binlerce yıl boyunca ayrı kalıp kendi kanlarını üretir ve son birleşmede bir araya gelindiğinde görülür ki, hepsi birbirinden belli özelliklerce farklıdır. Birleşimlerinin ardından gelişen olaylar sonucu kanlar gelişmeye devam eder ve şu anki şekillerini alırlar.

Lakin insanların tarihi çok kasvetli ve bir o kadarda büyük adımlarla doludur. Koruyucular diyara ölümü getirenler olmalarıyla beraber bundan en fazla çekenler de olmuşlardır. Ölüm geçen yüzyıllar içinde değişip günümüzdeki halini almıştır. Öyle ki; her bir ırka mensup insanlar halen yaşasa da sayıları oldukça azalmıştır.

Aralarında sadece Nakreşhan, hepsinin toplamından daha fazla nüfusa ve coğrafi olarak daha geniş topraklara sahiptir.

Ancak Nakreşhan'ın ömrü kısa ve hafızası zayıftır. Diyardaki birçok gerçeği ve olayları sadece bazıları hatırlar ve şu anki birçok Nakreşhan insanı aslında diyar hakkında bilgisiz ve olanlar hakkında fikirsizdir. Nakreşhan ırkı normal insanları oluşturmaktadır. Yani siz, ben ve tanıdığınız herkes bu diyarda Nakreşhanlı olarak yaşamaktadırlar.

Penkor

Penkorlar, diğer yaratıklara (Huutat) göre uygarlaşabilen, bir düzen kurabilen akıllı canlılardır. Topluluk kurabilirler, hatta birçok ismi geçen ırkın mensuplarının İskar'da krallıkları vardır.

Huutat

Tekil, uygarlaşamayan ve tehlikeli yaratıklardır.

HİÇ BİTMİYEN EFSANELER

HİÇ BİTMİYEN EFSANELER

Diyarda inançlar

Diyarın sakinleri (genel olarak Nakreşhanlılar) sadece bir tanrıyı tanırırlar. O da iyiliğin ve adaletin tanrısı Ulutın'dır. Ulutın birçok dinde tek tanrı ve hatta İskar'ın yaratıcısıdır.

Nakreşhan gibi çabuk yaşayan bir ırk için zaten bu normaldir çünkü birden fazla tanrıyı kaldırabilecek kapasitede bir ömürleri yoktur.

Aslında, diyarı ne sadece Ulutın kurmuş ne de diyarın hâkimi olmuştur.

Ruud'un eskiden bağlı olduğu Katben Kitası eski zamanlarda Tanrıların tahtını taşıyan İhmaner Dağı'na ev sahipliği yapar. İhmaner Dağı'na giden maceracılar, orda 1 değil 3 tahtın olduğunu söylerler.

İhmaner Dağı'ndan getirilen tabletlerde, her şeyden evvel bir sığınmanın olduğu ve bunun yanmasıyla evrenin oluştuğu yazar. Yanmaya

Yanmaya neden olan ise, birbirlerine sırtlarını vermiş 3 güçtür.

Bu güç dolu 3 tarafsız Tanrı, zamanın ilerleyen kademelerinde evrende binlerce değişiklik yapmış ve sonunda İskar'ı yaratmışlardır. İskar'ın yaratılışı ve mitolojide bahsedilen olaylar sırasında 3 tanrıdan 2'sinin tarafsızlığı bozulmuş ve günümüzün dengeleri kurulmuştur.

Dıyarın 3 efendisi sırasıyla Ulutin, Berketa ve İkares'tir.

Ulutin iyiliğin, Berketa tarafsızlığın ve İkares de kötülüğün tanrısıdır.

Ulutin ve İkares kendilerine ait boyutlarda kalırlar ve zamanında hep beraber yarattıkları İskar'ı Berketa'ya bırakırlar.

Kendilerine tapan kişilere doğrudan bir güç gönderdikleri çok nadir görülmüştür. Ama yine de diyarda olan bitenle ilgileri vardır ve bu yüzden de diyar üzerinde kendilerini temsil eden kişiler üzerinden isteklerini yaptırırlar.

Ulutin'e tapanlar bilinen uygarlıkta çoğunluktadır. Ulutin ve onun hizmetkârlarına tapanlar genelde iyiliğin diyarda üstün bir güç olması için çalışan kişilerdir.

Berketa'ya tapan Yaban büyücüler ve Ruh Toplayıcılar sayıca az olmalarına karşın, kutsal gücü gerçekten kullanabildiklerinden dolayı güçlü ve eşsizdirler.

İkares'e ise açık bir şekilde tapan kimse yoktur.

İkares'e tapanlar delirir ve ölürler. İkares rahibi genelde ruhani bir kişiye değil, İkares'in namını yürüten hemen herkese verilen isimdir.

HİÇ BİTMİYEN EFSANELER

H.B.E. e duyduğunuz ilgiden dolayı teşekkür ederim.

HİÇ BİTMİYEN ESANELER

Herkeze iyi eğlenceler.
M.Emre Soyak

H.B.E & Kara Zar
2003 - 2009



GECE
DIVANI

www.gecedivani.com

teşekhürler

Hiç Bitmeyen Efsaneler Projesi
Çatı Katı Öykü Kulübü (2003-2005)
İlk takımım

Umut (Numenan)
Levent Mukan (Griswold)
Mustafa Yıldız (infernai)
Ercan Ergür (Gorath)
Hakan Utku (Majenta)
Deren Gursey (Nick Fury)