

# CANAVARLAR KALEIDOSKOP

Gökçe Ozan "occultsearcher" Toptaş

Sayı: 19 Tarih: 16 Şubat 2009

Herkese tekrardan merhabalar. Bu yazıda oyunlarımızda kullanmak için nasıl daha canavar gibi bir canavar yaratabileceğimiz konusuna değineceğim. Ama hayır, bu yazıda değineceğim canavarlar, kahramanlarımızın bir kılıç darbesiyle onlarcasını öldürebildikleri, bir sıkımlık canı olan, ateş olsa cürûmu kadar yer yakacak olan yaratıklar değil. Daha özel, daha önemli ve daha korkunç canlılar.

Burada önemli bir nokta, canavarın bulunduğu ortama dışarıdan gelmiş olması gerektir. Kesinlikle ekolojinin bir parçası değildir. Döngüde bir yeri yoktur ve doğal yapıya yalnızca zarar verir. Bunu aklımızda tutarak, ilk adımımızı atalım:

## Tehdit

Canavarlar insanlığın ilkel korkularını yansıtan yaratıklardır. Bu yüzden biz de canavarımızı insanların ilkel korkularını tehdit eder şekilde kurgulayacağız. Bunun için de Maslow'un İhtiyaçlar Hiyerarşisi'ni kullanacağız. Bu hiyerarşinin ilk basamağı fizyolojik ihtiyaçları kapsar. Canavarlarımızın gerçek birer canavar olması için bu basamaktaki ihtiyaçlardan en az birini tehdit etmesi gerek. Sizi araştırma yapma derdinden kurtarmak için kullanabileceğimiz ihtiyaçları burada sıralayacağım: nefes alma, su, yiyecek, uyuma, çoğalma. Canavarımızın bu ihtiyaçları tehdit etmesi, hem canavarımızı "tam bir düşman" haline getirecek hem de kahramanlarımızın işini güçleştirecektir. Kahramanların zor nefes aldıkları, içecek su bulamadıkları, yiyecek yemeğe sahip olmadıkları veya doğru düzgün uyuyamadıkları bir ortamda savaşmak zorunda kaldıklarını düşünün. İşlerinin neden zorlaştığını anladınız sanıyorum.

Canavarın bu dört maddeden neyi tehdit edeceğini seçtikten sonra buna bir mantık bulmak gerek. Örneğin bölgedeki organizmaların nefes almalarını, kendi nefes alması sırasında açığa çıkardığı artık gazlarla engelleyebilir. Bu açık havada zor olmakla birlikte, yer altında daha kullanılabilir bir örnek. Tehdit edilen şeyi ve sebebini bulduktan sonra bir sonraki aşamaya geçiyoruz:

## İşaretler

Canavar daha ortaya çıkmadan önce varlığının alametleri ortada görünmeye başlayabilir. Örneğin bölgedeki suyu zehirleyen bir canavarın işaretleri, o kazada yaşayan insanların içme suyundan zehirlenmeleri, hastalanmalarıdır. İşaretlerin iyi bir kullanımı, oyuncuların henüz canavardan haberi yokken ve bambaşka şeylerle uğraşırken

işaretleri fark edilmezden fark edilire doğru yavaş yavaş ortaya çıkarmaktır. Yani içme suyu örneğini sürdüreceğiz olursak, önce etkilenen suyun etrafındaki bitkilerin solmaya başlaması, akabinde hayvanların kırılması en sonunda da insanların hastalanması ve ölmeye başlaması şeklinde yavaş yavaş bir adım öteye taşınabilir. En son aşamada kahramanlarımızın tanıdığı insanların hastalanmaları da olaya kişisel bir yan katacaktır.

İşaretler sadece tehditle bağlantılı değildir. Canavarın diğer özellikleri bulduktan sonra da o özelliklere yönelik işaretlerin bulunup kullanılması iyi bir fikir.

## Müjdeciler

Efsanevi canavarlar çoğunlukla yalnız başlarına hareket etseler de bazen müjdecilere de sahiptirler. Müjdeciler canavarın etkisi altına aldığı hayvanlar ya da başka yaratıklar olabileceği gibi canavar tarafından kandırılan insanlar da olabilir. Örneğin bir şehrin çocuklarından beslenen (çoğalmayı tehdit etme) bir canavarın müjdecileri etkisi altına aldığı sokak köpekleri olabilir. Ya da canavarın kandırdığı bir "deli". Genelde müjdeciler canavar gelmeden önce o bölgeyi canavara hazırlamıştır. Bu, canavarı bir başka boyuttan çağırma için ritüel amaçlı adam öldüren bir kültist ya da canavarın yerel biteyi kendine yaşam ortamı yaratmak için etkilemesiyle ortaya çıkardığı mutant bitkiler olabilir.

Müjdecilerin temel kullanımı oyuncuların dikkatini canavardan müjdeciyeye kaydırmaktır. Canavar müjdecisi aracılığıyla işini gerçekleştirmeye devam ederken kendini daha güvende tutar ve kendini tehdit edebilecek etkenleri de (örneğin kahramanlarımız) çalışmak için fırsat bulur. Müjdeciler yakalanıp ortadan kaldırıldıktan sonra olay çözülmüş dahi sanılabilir. Zira müjdecilerin esas canavar değil de müjdeciler olduğu zaten daha sonra ortaya çıkar.

## Canavarın Gücü

Canavarımızın gerçekten bir canavar olduğunu unutmayın. Gerçek bir canavar öylece durup

yalnızca suyu zehirleyerek ya da havayı solunmaz kılarak tehdit etmeyecektir. Gerçek bir canavar etrafına yıkım getirecektir. Bölgedeki bir çiftliğin yıkılması, insanların paramparça olması gibi şeylerden bahsediyorum. Saldırgan ve ölümcül bir yaratık olmalı canavar. Böylece kahramanlarımız onu yok ettiğinde çok daha büyük bir tatmin duyabilirler.

Canavarımızı güçlü kılmak için kullanabileceğimiz pek çok kaynak var. Önünüze kullandığımız sistemin yaratıklarını açın ve size en hoş gelen özellikleri seçin. Mantıklı ve bağlantılı olmaları önemli değil yeter ki "karizmatik" olsunlar. Ve oyuncuların canına okumanıza yarasınlar.

"İyi" bir canavarı yaratmak için oyuncuların neredeyse öldüremeyeceği buna rağmen kahramanlardan birini tek, en fazla iki vuruşta öldürebilecek biçimde tasarlamak gerekir. Canavar, ormanda rastladığınız bir goblin değildir ve olmamalıdır da.

## Makyaj

Canavarın neden zararlı olduğunu, nasıl çalıştığını bulduk. Şimdi iş onu kozmetik olarak korkutucu kılmakta.

Aklınıza hemen iğrenç görünüşlü, pençeleri olan, vücudu çiziklerle kaplı, boynuzlu bir canavar gelebilir. Evet, kast ettiğim kısmen bu. Ama kahramanlarımız canavarın kendisini görmeden önce yaptıklarını görmeliler. Onlara canavarın nelere sebep olduğunu etkileyici bir biçimde anlatmalısınız. Örneğin canavarın zehirlediği su sebebiyle ölen ve çürüyen bitkiler, hayvanlar, zehirlenmiş ve hasta insanlar iyi bir biçimde betimlenmeli. Aynı zamanda da canavarın sebep olduğu doğrudan yıkımlar tüm çıplaklığıyla ve soğukça anlatılmalı. Arka sokaklarda kalan kan izleri, ortadan kaybolan insanlar vesaire. Burada önemli olan ayrıntı oyunculara ilk karşılaşmalarına kadar canavarın nasıl bir şey olduğuna yönelik bilgi vermemek. Örneğin üzerinde pençe izleri olan bir ceset bulurlarsa, canavarımız bir kabus yarattığı olmaktan çıkıp pençeleri olan alelade bir yaratık

haline gelecektir. Müjdecilerin izlerini bırakmakta bir sakınca yok tabii.

## Zayıflık

Bütün canavarlar neredeyse yenilmezdir. Neredeyse... Ve hepsinin bir zayıf noktası vardır. Hepsinin...

İşte o kahramanlarımızı tek tek bulduğunda, bir-iki vuruşta öldürebilecek canavarımızın da muhakkak ki bir zayıflığı olacaktır. Bu belki bir kahraman kanına bulanmış bir hançerle kesilmek olabilir ya da yalnızca ateş büyülerıyla hasar alıyor olabilir. Önemli olan kahramanlarımızın beraberce öldürebilecekleri bir canavar yaratmaktır. Grupta bir tek büyücü varsa, yalnızca ateş büyülerıyla ölen bir yaratık tasarlamak, diğer oyuncuların önemsizleşmesine sebep olur. Kötü fikir...

"Güzel" zayıflıklar bulmak için kullandığınız sistemin yaratıklarına bakmak güzel bir fikirdir. Oldukça iyi fikirler verecektir diye tahmin ediyorum.

## Bilgi

Gelelim canavarlar hakkındaki en önemli şeye: Bilgi. Kahramanları canavarın ilk ortaya çıkışında mümkün olduğu kadar karanlıkta bırakın. Ne kadar az şey bilirlerse, o kadar iyidir. Zamanla ve yavaş yavaş bilgiyle besleyin onları. Ama o canavarla yüz yüze ilk gelişlerine kadar asla karşılarındakinin ne olduğunu tam olarak anlamasınlar.

Bilgiyi onlara vermek için de "alim"leri kullanabilirsiniz. Belli bir konunun uzmanı olan bu arkadaşlarımızın illa da fantastik dünyalardaki uzun sakallı ve yaşlı bilgeler olması gerekmez. Kimsenin dinlemediği ama büyük babasından bu tarz bir yaratığın masallarını dinlemiş olan barmen de, yol kenarında kendi kendine "saçmalayan" dilenci de bu alimler olabilir. Önemli olan bir noktada bu adamların söyledikleri şeylerin gerçek olduğunu oyunculara hissettirmek gerektiğidir. Fakat oyunculara verilecek tek bilgi bu hakikatler değildir. Ortaya mümkün olduğunca fazla yanlış bilgi de sokuşturun ki oyuncuların aklı karışsın. Hem, takdir edersiniz ki, bir canavarın ortaya çıktığı bir bölgede herkes konu hakkında bir fikre sahip olacak ve dedikodu kazanı kaynayacaktır...

Umarım bu yazıdan memnun kalmışsınızdır ve umarım işinize yarar. Daha sonra tekrar görüşmek üzere. Kendinize iyi bakın ve şimdi gidip biraz oyun oynayın...

<http://kldskp.wordpress.com>

Yayına Hazırlayan: Gökçe Ozan "occultsearcher" Toptaş

Bu yayının içeriği [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/) ile lisanslanmıştır. Lisansın tüm metni için [tıklayınız](#).

Bu yayında görülen tüm resimler kendi telif hakkı sahiplerine aittirler. Kullanım yalnızca tanıtım amaçlıdır, bir telif hakkı ihlali oluşturmaz.

