

ONİRİA  
Kâbuslar Savaşı

3

**B. F. Parry:** Asıl adı B         Fleury olan yazar Cergy-Pontoise’da pazarlama okuduktan sonra iř hayatını bırakıp kendisini gen  lik romanları yazmaya verdi.          olarak d  ř  nd  đ  fantastik “Oniria” serisini, d  rd  nc   bir kitapla tamamlayarak Fransa’da   ok satanlar arasına girdi.

**řilan Karadađ:** İstanbul   niversitesi Fransızca M  tercim Terc  manlık B  l  m  ’nden mezun oldu. Galatasaray   niversitesi’nde arařtırma g  revlisi.

B. F. Parry'nin  
YKY'deki kitapları:

Oniria - 1 Düşler Krallığı (2017)  
Oniria -2 Oza-Gora'nın Düşüşü (2018)  
Oniria -3 Kâbuslar Savaşı (2021)

B. F. PARRY

ONİRİA  
Kâbuslar Savaşı  
3

Roman

Çeviren  
Şilan Karadağ

**YKY**  
YAPI KREDİ YAYINLARI

Yapı Kredi Yayınları - 5713

Doğan Kardeş - 1041

—gençlik—

Oniria - 3 Kâbuslar Savaşı / B. F. Parry  
Özgün adı: Oniria - 3. La Guerre des Cauchemars  
Fransızcadan çeviren: Şilan Karadağ

Kitap editörü: Korkut Erdur  
Düzeltili: Filiz Özkan

Grafik uygulama: Süreyya Erdoğan

Baskı: A4 Ofset Matbaacılık San. ve Tic. A.Ş.  
Otosanayi Sitesi Yeşilce Mah. Donanma Sok.  
No: 16 Seyrantepe - Kağıthane / İstanbul  
Tel: (0212) 281 64 48  
Sertifika No: 44739

Çeviriye temel alınan baskı: Hachette Livre / Hildegard, Paris, 2015  
1. baskı: İstanbul, Ocak 2021  
ISBN 978-975-08-4892-6

© Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık Ticaret ve Sanayi A.Ş., 2019  
© Hachette Livre, 2015 & © Hildegard, 2015  
The Oniria Series trademark is a registered trade mark of Hildegard used  
under licence by Hildegard. All rights reserved.  
Sertifika No: 44719

Bütün yayın hakları saklıdır.  
Kaynak gösterilerek tanıtım için yapılacak kısa alıntılar dışında  
yayıncının yazılı izni olmaksızın hiçbir yolla çoğaltılamaz.

Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık Ticaret ve Sanayi A.Ş.  
İstiklal Caddesi No: 161 Beyoğlu 34433 İstanbul  
Telefon: (0212) 252 47 00 Faks: (0212) 293 07 23  
<http://www.ykykultur.com.tr>  
e-posta: [ykykultur@ykykultur.com.tr](mailto:ykykultur@ykykultur.com.tr)  
[facebook.com/yapikrediyayinlari](https://www.facebook.com/yapikrediyayinlari)  
[twitter.com/YKYHaber](https://twitter.com/YKYHaber)  
[instagram.com/yapikrediyayinlari](https://www.instagram.com/yapikrediyayinlari)

Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık  
PEN International Publishers Circle üyesidir.

*Hayal kurmanın önemini bilen herkese ve  
bunun nasıl yapıldığını unutanlara.*

*Eliott'un maceralarının devamını okumayı çok  
istemiş olan Daddy'me, sevgili babama.*

**Oniria Krallığı**  
**Bağımsız Oza-Gora Vilayeti**

DÜŞLER DÜNYASINDA SÜREKLİ VE GEÇİCİ OLARAK  
İKAMET EDEN HERKESİN UYMASI GEREKEN  
**KADİM YASALAR**

1.

Hiçbir Oniria'lı Kum'a doğrudan ya da bir başkası  
aracılığıyla hükmedemez.

2.

Hiçbir Oniria'lı insanların dünyasına gidemez.  
Asla ve hiçbir gerekçeyle.

3.

Yaratıcı'nın yaşamı insanların dünyasında, Oza-Goralı'nın  
yaşamı Oza-Gora'da ve Oniria'lının yaşamı da Oniria  
Krallığı'ndadır. Hiç kimse bu ilkeye karşı gelemmez.

4.

Düşler dünyası sakinlerinden hiç kimse bir Yaratıcı'ya fi-  
ziksel ve ruhsal olarak zarar veremez.

5.

Düşler dünyası sakinlerinden hiç kimse bir Büyücü'nün  
davranışlarını kendi şahsi çıkarları için  
etkilemeye çalışmamalıdır.

6.

Yaratıcılar güçlerini her zaman düşler dünyasına ve onun sakinlerine saygı gösterecek şekilde kullanmalıdır.

7.

Yaratıcılar düşler dünyasının varlığını insanların dünyasında yaşayanlardan gizlemelidir.

Düşler dünyasının varlığından söz etmek için istisnai bir durum ve zorunlu bir ihtiyaç söz konusu olmalıdır.

8.

Kum Adam, elindeki imkânlar dahilinde, Büyücülerin ve Yaratıcıların varlıklarını güven içinde sürdürmelerinden sorumludur.

9.

Oniria halkı ve Oza-Gora halkı birbirlerine zarar vermeyecek şekilde, her biri kendi içinde bağımsız olarak yönetilir.

10.

Oniria hükümdarı halk tarafından seçilir. Hükümdar kadim yasaların koruyucusudur.

---

#### Not

Mahkeme çeşitli durumlarda bu yasalara aykırı davranışları bağışlayabilir. Örneğin nefsi müdafa durumu dört, beş ve altı numaralı kadim yasaların ihlal edilmesinde birçok kez gerekçe olarak kabul edilmiştir.

Öte yandan, Oniria Krallığı Adalet Divanı, Yaratıcılar da dahil olmak üzere, yasalara aykırı davranan herkese verilecek cezaya karar vermek hususunda özgürdür. Yaratıcılar yalnızca düşler dünyasında bulunmakla bu yasalara tabi sayılırlar.



# 1

## TEA TIME

Lord Bunch'ın bir sorunu vardı.

O da böyle durumlarda her zaman yaptığı gibi, şöminenin karşısındaki eski kumaş koltuğa oturdu ve bir fincan çay koydu.

Yirmi yedi yıldır bu işi yapıyordu, ancak böyle bir durumla hiç karşılaşmamıştı. Oniria Krallığı'nın en ünlü ve en iyi korunan hapishanesinin müdürünün gündelik yaşamı, uzun dingin bir nehir gibi değildi elbette. Her gün, biraz tehlikeli ve biraz da akıl almaz bir sürü olay oluyordu. Lord Bunch en belirgin nitelikleri olan sakinliği, etkili ve ölçülü oluşu sayesinde her zaman bir çözüm yolu buluyordu.

Ancak bugünkü sorun karşısında Lord Bunch'un biraz düşünmesi gerekiyordu.

Güvenlik sisteminde herhangi bir boşluk yoktu. Ölüm Madeni –hapishaneye bu tuhaf ismi Oniria'lılar takmıştı– Krallık'ın tam anlamıyla en iyi korunan bölgesi olarak görülüyordu. Kâbusların yaşamaya zorlandıkları Ephialtis'in alt tabakalarından bile fazla güvenlik önlemi vardı burada.

Oniria Krallığı'nın farklı yerlerinden bu bölgeye açılan tüm Kapılar'da otomatik kumandalı çift sürgü sitemi vardı.

Bunun ardından, hapishane çalışanı, teslimatçı, ziyaretçi ya da yeni tutuklu olsun, bölgeye giren herkes, güvenlik bölgesinden geçmek zorundaydı. Burada tepeden tırnağa aranır, DNA örneği alınıp derhal incelenerek kimliği doğrulanırdı ve ancak ondan sonra Maden'e girilebilirdi. Giysiler, araç gereçler, yiyecekler de düzenli olarak teftiş ediliyordu.

Maden'in sadece üç girişi vardı. Ana kuyudaki asansör yerin üç yüz ve dokuz yüz metre altında bulunan yeraltı galerileri ağına iniyordu. Diğer iki giriş sağlam parmaklıklarla kaplı ve herhangi bir canlının girmesine engel olacak büyülerle korunan dar havalandırma kuyularıydı. Üç girişin her biri, ağır silahlı ve iyi eğitilmiş dört askerden oluşan bir komando birliği, iki sihirbaz, on iki tonluk bir dev ve nöbet tutan bir ejderha sayesinde yirmi dört saat boyunca korunuyordu.

Son olarak, dünyadan gelebilecek olan Büyücüler, beyaz bir kumsala sahip bir plajın güzelliklerini ya da uç yıldızlı bir restoranın lezzetlerini yansıtarak uzaklaştırmakla görevli on kadar zihinsel telkin uzmanı vardı.

Galerilerin iç kısmı her tür kaçıyı engelleyecek biçimde özel olarak tasarlanmıştı. Her mahkûm, Maden'in, kendisi için en uygun bölümünde tek kişilik hücrelerde tutuluyordu. Olağanüstü bir güce sahip yaratıklar ve yırtıcı hayvanlar sağlam duvarları darbelere kusursuzca dayanan elmas madenlerine gönderiliyordu. Sihirbazlar, elfler, periler ya da cadılar, radyoaktivite sihir gücünü yok ettiği için uranyum madenlerine kapatılıyordu. Sıradan vatandaşlarsa kömür madenlerinin boğucu ortamına maruz kalmaya mahkûm edilmişlerdi. Sürekli var olan göçük ya da grizu patlaması tehdidi, akıllarından çıkmayan kaçış tüneli kazma isteklerinden vazgeçiriyordu onları.

Bir muhafızla işbirliği yapmak da olanaksızdı. Tüm görevliler deneyimliydi ve büyük bir titizlikle seçilmişti, dahası haftada üç defa yalan makinesine giriyorlardı.

Hayır, Lord Bunch'ın korktuğu şey ne kaçış ne de isyandı. Onun tek sorunu artık yeterince yer olmamasıydı. Neredeyse tüm hücreler doluydu ve yakında HAYAŞ'ın her gün gönderdiği kâbus dalgasıyla baş edemeyecekti.

Ölüm Madeni barış zamanında Oniria Krallığı'nın merkez hapisanesine dönüşmüştü. Kraliçe Dithilde'in tahta geçmesinden ve HAYAŞ'ın kurulmasından çok önce. O dönemde hapisanenin görevi, suç işlemiş ve Krallık'ın mahkemesi tarafından mahkûm edilmiş zararlı yaratıkları kabul etmektir. Sonradan, HAYAŞ kâbusları ve suçluları düzenli olarak Ephialtis'in güvenli bölgesine doğru göndermeye başladığında, Ölüm Madeni'nin işlevi biraz değişmişti. HAYAŞ'ın şefi Griffin Sigurim, demir galerilere çok sayıda "sorgu odası" kurdurmuştu. Dobra dobra konuşmayı seven Lord Bunch'a göre bunlar, tam olarak birer işkence odasıydı. Soğukkanlı hapisane müdürü bu tür yöntemlerden pek hoşlanmıyordu ama yorum yapmak için de para almıyordu. Ve kabul etmeliydi ki mahkûmlar sorgularının ardından daha uysal oluyorlardı, bu da işini kolaylaştırıyordu.

Ancak, dört gün önce, Kraliçe Dithilde Yeni Kâbus Cumhuriyeti'ne, YKC'ye, savaş açtığını ilan etmişti ve hapisanenin son derece iyi işleyen düzeni altüst olmuştu. Yeni mahkûmların geliş hızı bin kat artmış ve Lord Bunch artık nereye yetişeceğini şaşırılmıştı. YKC'nin kurucusu ve başkanının, kendisine Canavar denilmesini isteyen üç başlı ejderhanın yandaşlarını çoğaltacakları korkusuyla, HAYAŞ,

artık kâbusları Ephialtis'e göndermiyordu. Bundan böyle, Büyücülerin gördüğü rüya sayesinde yeni yaratılmış ya da Ephialtis'ten kaçmış tüm kâbuslar Ölüm Madeni'ne gönderiliyordu. Maden büyüktü elbette, üstelik Lord Bunch acilen gümüş, altın, manganez, fostat gibi Maden'in henüz işlenmemiş bölümlerini kullanıma açtırdı.

Ama bu hızla giderse, bir hafta içinde, tek kişilik boş yer bile kalmayacaktı.

Lord Bunch tam da kaynar çayından bir yudum almak üzereyken telefon çaldı.

"Ben iki numaralı Ön Kapı'dan Marcus Heinz, müdür bey" dedi duru bir ses. "Yeni gelen birine DNA testi yaptık. Haber vermemi istersiniz diye..."

"Kimmiş?" diye sordu Lord Bunch.

"Büyücü Tromar, müdür bey."

Lord Bunch'ın telefonun ahizesini tutan eli kasıldı.

"Müdür bey?"

"Bana haber vermekle iyi ettiniz" dedi Lord Bunch. "Hemen bir numaralı kuyuya geliyorum. Asansöre bindiğinde orada olmak istiyorum. Üçüncü seviye alarm durumuna geçilsin."

Lord Bunch telefonun ahizesini bıraktı ve gözlerini kapattı.

Tromar. Ölüm Madeni'nin eski müdavimlerinden biriydi. Devasa güçleri olan kıvrak zekâlı bu adam, öylesine yetenekli bir Büyücü'ydü ki, uranyum bile onu etkisiz hale getirmeye yetmiyordu. En korkunç yeteneği illüzyondu. İnsanların gözünün önündeki şeyi bir anda değiştirebilir, herhangi birini herhangi bir şeye inandırabilirdi. Elli dokuz kaçma girişimi. On bir isyan. Gardiyanlara sayısız saldırı... Ölüm Madeni'nin

yirmi yedi yıldır müdürlüğünü yapan Lord Bunch'ın en kötü anısıydı Tromar.

Müdür ceketini giydi, kürklü şapkasını taktı, botlarını ayağına geçirdi ve dondurucu soğuğun içine daldı. Rüzgâra daha az maruz kalmak için başını önüne eğerek yürüdü. Bir numaralı kuyunun bulunduğu binaya vardı. Fırtınaya rağmen dışarıda kalıp, on iki numaralı Kapı yönünde, ufka doğru dikkatle bakmaya başladı. Üç devasa maden posası yığınının oluşmuş yapay engebenin diğer tarafında yer alan, Maden'in girişine en uzak kapılardan biriydi bu. Bir numaralı kuyuya ulaşmak için gardiyanlar ve mahkûmlar, maden atığından oluşan iki tepenin etrafından dolaşan ve üçüncü tepeyi de tünelden geçerek aşan küçük bir trene biniyorlardı. Yol on yedi dakika sürüyordu. Lord Bunch saatine baktı. Barakasından çıkalı on dört dakika olmuştu. Kasları gerildi. Tren birazdan tünelin ucunda belirecekti.

İki dakika geçti. Tren hâlâ görünmemişti. Lord Bunch içinin endişeyle kaplandığını hissetti. Başının üstünden gü-rültüyle bir helikopter geçti, demiryolu boyunca ilerleyerek maden posalarına doğru yöneldi. Birkaç defa tünelin bir başına bir sonuna gidip geldi. Neler oluyordu? Lord Bunch tam da telsizin düğmesine basıp kontrol odasını arayacakken tren nihayet maden posası yığının karnında belirdi. Müdür rahat bir nefes aldı ve binaya dalıverdi.

Lord Bunch perona tam tren yavaşlarken vardı. Aynen eski siyah beyaz filmlerdeki gibi, gri, renksiz, buharlı bir trendi bu. Makinist de griydi, üstü başı kurumla kaplıydı. Çevik bir hareketle lokomotiften atladı ve aracının önünü dikkatle incelemeye başladı.