

Keyifli Okumalar Dileriz

Binlerce kategoride milyonlarca PDF e-kitap, ders kitapları, dergiler ve romanlara platformumuz üzerinden ücretsiz ulaşabilirsiniz.

RESMİ WEB SİTEMİZ

<https://rantey.org>

Yedek ve Duyuru Kanallarımız

Sitemize erişim engeli gelmesi veya adres değişikliği durumunda aşağıdaki kanallardan güncel giriş adresine erişebilirsiniz:

- Telegram: <https://t.me/birkitapbir>
- WhatsApp Kanalımız : <https://whatsapp.com/channel/0029VbDHv8uE50Us4lvMoc0Y>



TARİHÇELERİ

DIABLO

TARİHÇELERİ

E-KİTAP: spiderh

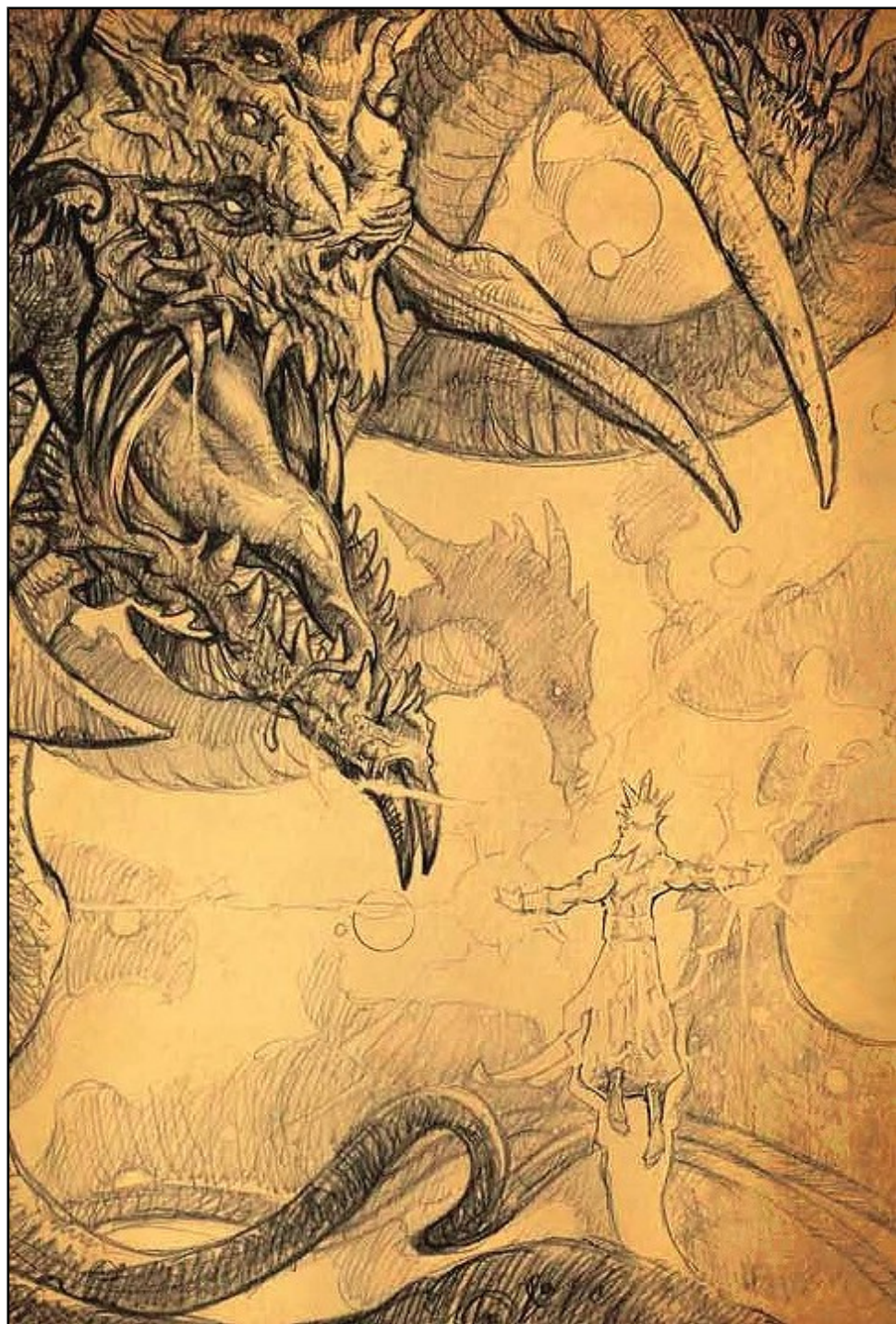
Birinci Baskı: Aralık 2018

İkinci Baskı: Ocak 2019



spiderhkitap.blogspot.com.tr

TARİHÇELER



∴ ∴ I ∴ ∴

ANU VE TATHAMET



aşlangıçta önce boşluk vardı. Ne hava, ne sıcaklık, ne ışık, ne karanlık... Tek bir pürüzsüz, mükemmel inci dışında koca bir hiçlikten ibaretti her şey. Bu incinin içindeyse akıl sır ermez bir kudretteki *Anu* rüya görmekteydi. Parlak elmastan oluşan bedeniyle Anu bütün var oluşun özetiydi: İyi ve kötü, aydınlık ve karanlık, somut ve soyut, neşe ve keder— her şey onun kristal yüzeyindeki yansımalarından ibaretti aslında. Ve bu sonsuz rüya halinde, Anu kendini daha da saf ve mükemmel hale getirmek için kötü kısımlarından arınmaya karar verdi. Ve böylece kötü, karanlık, soyut, keder ve daha nicesi Anu'nun bedeninden atılarak o büyük ahenksizliği, zıtlığı sona erdirmiş oldu.

Dışarı atıldıkları için öfke ve gururla yanan diğer parçalar ise doğaları gereği bir araya gelerek korkunç bir yaratık halini aldılar: *Ejderha Tathamet*. Yedi kafasının her birinin nefes alışında bile her şeyi yiyip bitiren sonsuz bir karanlık ve ölüm olan Tathamet, Anu'nun tamamen zıttıydı. Baş İblis Tathamet, Anu'dan ayrılışının intikamını bütün varoluşa şeytani etkisini yaymaya başlayarak almakta gecikmedi. Ve böylece Anu ve Tathamet'in ebedi savaşı başladı...

Artık farklı varlıklar olsalar da, Anu ve Ejderha'nın kaderi, incinin karanlık rahminde birbirine bağlanmıştı. Birbirlerinin dengi

olan *Elmas Savaşçı* ve *Yedi Başlı Ejderha* sayısız ömür boyunca karanlık ve aydınlık adına savaşlarını sürdürdüler. Biri diğerine üstünlük sağlayamadan geçen binlerce yıllık savaşın sonunda iki düşmanın enerjileri tükenmeye başladı ve kalan son güçleriyle birbirlerine indirdikleri darbe, iki tanrısal varlığın da sonu oldu. Akıl sır ermeyecek bir öfkenin ürünü olan o son darbe, ortaya muazzam bir enerji çıkarttı ve bu enerjiden bizim bildiğimiz anlamdaki evren doğmuş oldu.

Gökyüzündeki bütün yıldızlar ve onu kaplayan karanlık, dokunduğumuz, hissettiğimiz ve bildiğimiz her şey, bilmediğimiz tüm sırlar Anu ve Tathamet'in ölümüyle oluştu. Bu vahşi enerjinin tam toplandığı noktada, sürekli değişen ve gelişen *Pandemonium* böylece var oldu. Pandemonium'un kaotik merkezinde ise "*Yaratılışın Kalbi*", eşi benzeri olmayan mücevher *Anu'nun Gözü* –yani *Dünyataşı*– bulunuyordu. Dünyataşı bütün mekanların, bütün zamanların, geniş olasılıkların ve evrenin gizli tuttuğu bütün sürprizlerin yapı taşıydı.

Anu ve Tathamet birbirlerini yok etmeyi başarmış olsalar da, bu iki tanrısal varlığın özünden geriye kalanlar bile *Cennet* ve *Cehennem*'in oluşmasına sebebiyet vermek için yeterliydi. Anu'nun parıldayan omurgası, muazzam patlamanın etkisiyle uzun süre dönerek yol aldı, ancak zamanla yavaşlayarak soğudu ve *Kristal Kemer* haline geldi. Kristal Kemer ise Cennet'in temeli oldu ve Anu'nun omurgasından yayılan müziğin kusursuz ve ahenk içinde olduğu anlarda ışık ile sestten oluşan *melekler* Elmas Savaşçı'nın özüyle ışıldayarak doğmuş oldular.

Nasıl ki Cennet soğuyarak yukarıdaki yerini aldıysa, Pandemonium'un derinliklerinde, çok aşağılarda Tathamet'in kararmış, içten tüten kabuğundan daha da aşağı doğru inen karanlık bir Cehennem oluşmuştu. Ejderhanın kopmuş yedi kafasından yedi

güçlü iblis türedi– en güçlü üç tanesi *Baş İblisler* olarak anılırken, diğer dördü ise bitmek bilmeyen bir hiyerarşi savaşına girdiler.

Ve böylece tarih tekerrür etti... Cehennem'in korkunç efendileri, Cennet'in asil melekleriyle Anu ile Tathamet'in çekişmesinin soluk bir yankısı olan *Ebedi Savaş*'ta karşı karşıya geldiler. "*Uzun Gölgelelerin Kitabı*"nda yazana göre, Ebedi Savaş, sayısız varoluş düzleminde, sayısız can alarak her daim devam edecektir. Ta ki şu an için melekler ve iblisler için bile büyük bir gizem olan bazı gerçekler ortaya çıkana dek...



NEPHALEM'İN DÖĞÜŞÜ



ennet ve Cehennem'in uğruna savaştığı "*Yaratılışın Kalbi*" yani *Dünyataşı*, isminin aksine bir taştan çok daha fazlasıydı. "*Anu'nun Gözü*" olarak da bilinen Dünyataşı, kabaca bir dağ boyutundaydı ve uçsuz bucaksız bir gücü bünyesinde barındırıyordu. Hakkındaki efsaneler Dünyataşı'nın gücünü elinde tutan tarafın zahmetsizce yoktan dünyalar var edebileceğini, gerçekliğin dokusunu eğip bükebileceğini söyler. Yine aynı kaynaklarda, her iki tarafın da belli dönemlerde taşın üstünlüğünü ele geçirmiş olduğu yazmaktadır. Melekler bu gücü mükemmel bir düzene sahip dünyalar yaratmakta ve kendi idealleri olan adalet, umut, bilgelik, kader ve yiğitlik gibi değerleri yaymakta kullanırken; iblisler ise meleklerin yarattığı dünyaları yok etmede, korku ve nefret saçmakta kullanmışlardı. Bu kısır döngü yüzünden, yaratılan dünyaların hiçbirisi gelişip yeterince büyüememiş ve kısa bir süre içinde ölüp gitmişti...

Melek ve iblislerin bu daimi mücadelesi sürerken, bütün dengeleri alt üst eden bir olay gerçekleşti: Adaletin Başmeleği *Tyrael*'in inşa ettirdiği *Pandemonium Hisarı*'nda korunmakta olan Dünyataşı bir anda sırta kadem bastı. Ne melekler, ne de iblisler tarafından yeri saptanamayan taşı alıkoyan ise aslında *Inarius* adındaki bir melekti. Sonu olmayan savaşın anlamsızlığının farkına varan Inarius, kendisi gibi düşünen başkaları da

olabileceğine inanıyordu. Bu yüzden gizliden gizliye sadece melekleri değil, iblisleri de davasına katmak için çabaladı. Kendi tarafına çektikleri arasında bir tanesi vardı ki, Dünyataşı'nın çalınmasında herkesten çok daha büyük bir rol oynadı: Nefretin Efendisi *Mephisto*'nun kızı *Lilith*. Babasının nefretine çok uzun süre maruz kalmış olan Lilith, eline geçen bu fırsata sıkı sıkıya tutundu ve böylece eşi benzeri olmayan bir olay gerçekleşti: Inarius'un liderliğinde toplanan melek ve iblisler ortak bir amaç için birleşerek beraber yaşamayı öğrendiler. Beraberce *Ebedi Savaş*'tan uzak kalmaya ant içen Inarius ve Lilith arasındaki aşkın ilk kıvılcımı da bu sırada çaktı. Kendilerini takip edenlerle birlikte amaçlarına ulaşmak ve barış içerisinde yaşamak için Dünyataşı'nın güçlerini *manipüle* ederek Sanctuary adı verilen dünyayı yarattılar...

Cennet ve Cehennem arasındaki savaşın tehdit etmediği ilk dünya olan Sanctuary, böylece gelişip güzelleşmeye başladı. Inarius ilk önce Dünyataşı'nın varlığını gizli tutması için bir kabuk gibi saracak şekilde *Arreat Dağı*'nı yarattı. Hemen ardından Arreat'ı denizler, ormanlar ve Sanctuary'nin diğer yer şekilleri izledi. Inarius ve Lilith, Ebedi Savaş'tan kaçacak bir sığınak bulmuş olmanın güvencesiyle aşklarının ilk tohumunu attılar: *Nephalem*. Yarı melek, yarı iblis, her iki tarafın da potansiyelinin çok ötesini damarlarında gizleyen üçüncü bir ırk. Dünyataşı'nın çocukları.¹

1 Burada hikayenin kurgulanmasında Eski ve Yeni Ahit'ten, ve de Yahudi ve Hristiyan mitolojisinden esinlenildiği anlaşılmaktadır. Yahudi mitolojisindeki Lilith ve Samael aşkı, Eski Ahit'te *devler* olarak da anılan *nefilimler* (nephalem), Yahudi apokrif kitaplarında bahsedilen Cennet ve Cehennem'in, Işık ile Karanlığın savaşı vs. (*spiderh*)



Ebeveynleri tarafından başta sevgiyle kucaklanan Nephalem'in ilk jenerasyonu, daha sonraları tarihçiler tarafından "*Kadimler*" olarak adlandırılmıştır. İlk jenerasyon arasında özellikle kendi soyları tarafından hala hürmet ve saygıyla anılan dört önemli Kadim mevcuttu: Devasa boyutları, çelikten iradesi, inatçılığı ve inanılmaz kas gücüyle *Arreat* barbarlarının hala savaş narası olarak adını zikrettiği *Bul-Kathos* ilkiydi. Bul-Kathos'un doğaya yatkınlığıyla bilinen küçük kardeşi *Vasily*, nesiller sonra öğretilerini benimseyen *Scosglen Druidleri* tarafından el üstünde tutulurdu. Kudretli *Kehjistan* büyücülerinin takip ettiği yol, yoğun meditasyon teknikleri sonucunda ateş, su, toprak ve fırtına güçlerinde ustalaşmış *Esu*'ya aitti. Yaşam ve ölüm arasındaki döngüyü inceleyen ve dengeyi korumayı görev edinen *Necroman-sır*'lar ise kendilerini *Rathma'nın Rahipleri* olarak adlandırmaktaydı.

Ancak Kadimler gelişip güçlendikçe, ebeveynlerinin içerisine büyük bir korkunun gölgesi düştü. Nephalem'in damarlarında akan gücün potansiyeli melek ya da iblislerin sınırlarının çok ötesindeydi. Ve bu büyük güç, Sanctuary'de güvende olacaklarına inanmış olan kaçak melek ve iblisler arasında yeni bir çatışmanın doğmasına yol açtı. Kimisi Nephalem'in kendileri için büyük bir tehdit olduğunu ve yok edilmeleri gerektiğini savundu. Diğerleriyse bunun ihtimal dahilinde bile olmadığını söyleyerek Nephalem'in yanında yer aldı. Takipçileri arasındaki bu ayrılık Inarius'un hoşuna gitmediyse de, bir meleğin bile böylesine büyük bir kararı vermek için düşünme süresine ihtiyacı vardı. Inarius da seçeneklerini tartmak için bir süreliğine inzivaya çekildi. Lilith ise çocuklarının içerisinde olduğu tehdit yüzünden yarı delirmiş bir şekilde Nephalem'in yok edilmesi gerektiğini düşünen herkesi tek tek avlamaya başladı. Barış içerisinde yaşamak için kendi inşa ettiği dünyayı Lilith'in kana buladığını öğre-

nen Inarius'un öfkesi büyüktü. *Mephisto*'nun kızını öldürmeye niyetlendiyse de, paylaştıkları aşkın kıvılcımları hala canlı olduğundan onu Sanctuary'den sürgün ederek Void adı verilen sonsuz bir hapisaneye hapsetti..

Daha fazla kan dökülmesini istemeyen, ancak Lilith'in ihanetiyle derinden etkilenmiş olan Inarius, Dünyataşı'nı bir kez daha manipüle ederek Nephalem'in güçlerini emecek şekilde değiştirdi. Böylece sadece birkaç jenerasyon içerisinde Nephalem ırkının güçleri yitip gitti, sıradan insanlar haline geldiler. Sanctuary'yi mesken edinmiş melekler ve iblisler ortadan kayboldu, Inarius bir kez daha sırta kadem bastı. Ve onlarca, yüzlerce, binlerce yıl herhangi bir güce sahip olmayan, sıradan insanlar, bir zamanlar hem meleklerin, hem de iblislerin sığınağı olmuş dünyada hüküm sürdüler...



GÜNAH SAVAŞI



ilith'in Nephalem'i korumak için göze aldığı katliamın sonuçları herkesin tahmininden büyük olmuştu. Inarius, suçları yüzünden Lilith'i Sanctuary'den sürgün etti. Beraber yaşamayı öğrenmeye başlamış olan melek ve iblisler arasında yine çatışmalar baş göstermişti. Ve hepsinden önemlisi, Nephalem o büyük potansiyelini, sınırsız gücünü kaybetmişti. Böylece Inarius ve onun takipçileri gölgelere çekildiler. Kimisi Sanctuary'yi terk ederken, kimisi ise kalıp gizlice insanlığın gelişimini gözlemledi.

Uzunca bir zaman sonra en büyük üç iblis olan *Diablo*, *Baal* ve *Mephisto*, Sanctuary'yi keşfettiler. Cehennem, aradığı fırsatı ele geçirdiğine inanıyordu. İnsanları Cennet'e karşı bir silah olarak kullanabileceklerini düşündüler. Fakat Sanctuary'ye ulaşma çabaları her seferinde başarısızlıkla sonuçlandı. Sonunda Mephisto, oğlu *Lucion*'ı Sanctuary'ye göndermeyi başardı. Lucion, Sanctuary'de *Triune* adı verilen bir dini yaymaya başladı.

Efsanelerin söylediğine göre, çeşitli zorluklarla yüzleşen ve mücadele eden insan ırkı, zamanla Inarius'un takdirini kazandı. İnsanlığın artık melek ve iblislere bir tehdit oluşturmadığını gören Inarius, *Triune* inancını da tam bu sırada keşfetti. *Diablo*, *Mephisto* ve *Baal*'ın etkisini derhal tanıyan Inarius, bu sefer sadece kendisi ve takipçileri için değil, kendi kanını taşıyan ço-

cuklarının geleceęi için de endişe etti...

Triune'un karanlık emellerine karşı koymak için kendi dinini yaratan *Inarius*, kimliğini gizlemek için kendini "*Peygamber*" olarak tanıttı. "*Işığın Katedrali*" adındaki dininin temellerini yardımlaşma, birliktelik, hoşgörü gibi öğretiler üzerine kurdu ve kendine yandaş toplamak için melek güçlerini kullandı. Kısa bir süre sonra *Sanctuary*'nin doğusunu etkisi altına alan bu güç mücadelesi, tarihçiler tarafından *Günah Savaşı*'nın da başlangıcı kabul edilir.

Triune ve *Işığın Katedrali* arasında patlak veren bu savaş, büyük ölçüde perde arkasında, gözlerden uzak bir şekilde yaşandı. Bunun nedeni, henüz *Sanctuary*'den haberi olmayan *Cennet*'i uandırmamaktı. İki dinin de destekçileri kendi inançlarını yaymak ve karşı tarafı güçsüz bırakmak için propagandalar yaptılar, büyük anıtlar diktiler ve hatta gerektiğinde güç kullanmaktan çekinmediler. Ancak iki tarafın da hesaba katmadığı üçüncü bir güç daha vardı. Ve bu üçüncü güç, ne meleklerin ne de iblislerin tahmin bile edemeyeceğı kadar büyük bir rol oynayarak *Günah Savaşı*'nın sonucunu belirleyen etken oldu. Bu üçüncü gücün adı *Uldyssian Ul-Diomed*'di. Kendisi küçük bir kasabada kardeğı *Mendeln* ile birlikte yaşayan basit bir çiftçiden ibaretti. Ta ki *Lylia* adındaki bir kadını *Işığın Katedrali*'ne mensup bir rahipten koruduğı güne kadar. O dönemde kiliselerin etkisi geniş olduğundan, vahşice işlenmiş bir cinayetin sorumlusu olarak parmakların *Uldyssian*'a dönmesi çok da uzun sürmedi. Ve hemen ardından hem *Triune*, hem de *Işığın Katedrali* tarafından avlanmaya başlandı; *Uldyssian*, *Mendeln* ve arkadaşları. Bu kaçışa başladığı sırada basit bir çiftçi olan *Uldyssian*, yavaş yavaş *Nephalem* güçlerini keşfetmeye başladı. Hatta daha da ileri giderek, kendine yandaş toplamaya başladı ve diğer insanların içinde gizli olan *Nephalem* özünü ortaya çıkarttı. *Uldyssian* kendini takip

edenlere "*Edyrem*" adını verdi ve Edyrem'i, Triune ile Işığın Katedrali'ne karşı örgütlemeye başladı.

Ancak tam bu sırada, Lylia'nın maskesi düştü ve gerçek kimliği ortaya çıktı: *Lilith*. Bir şekilde Void'den kaçmayı başaran ve Uldyssian'ın içindeki Nephalem gücünü serbest bırakan Lilith, aslında bütün bu savaşın iplerini çeken kişiydi. Uldyssian'ı daha fazla parmağında oynatıp Inarius'a karşı süremeyeceğini anlayan Lilith, böylece tekrar gizlenmeye döndü. Ancak her fırsatta Uldyssian'ın başına bela açıp, onun kafasını karıştırmaya çalışmaktan da geri kalmadı.

Perde arkasında üç büyük iblisin rol oynadığı Triune hakkındaki gerçekleri öğrenen Uldyssian, bu noktadan sonra hamlelerini daha agresif bir şekilde yapmaya başladı. Triune kiliselerine saldırarak kutsal orduları çil yavrusu gibi dağıtan Edyrem, Triune'a ciddi bir darbe vurmuş oldu. Kolu kanadı kırılan Triune'la işi bittiğindeyse bu sefer gözünü diğer hedefi olan Işığın Katedrali'ne dikti. Günah Savaşı'nın en önemli anı, aşağı yukarı bu sıralarda vuku buldu: Uldyssian, *Dünyataşı*'nın varlığını öğrendi ve taşın güçlerini değiştirerek bugüne kadar Kadimler'den emilmiş tüm gücü serbest bıraktı. Ortaya çıkan güç muazzamdı ve Inarius'u bile titretmek için fazlasıyla yeterliydi. Nitekim, Uldyssian ve Inarius'un savaşının şiddeti hakikaten de Sanctuary'yi köklerine kadar sarstı. Inarius yenileceğini anlayıp tüm umudunu kaybettiği sırada onu kurtaran ise hiç tahmin etmediği birisiydi: Adaletin Başmeleği *Tyrael* ve Cennet'in orduları. Serbest kalan onca güç, nihayet Cennet'in ordularının Sanctuary'nin yerini keşfetmesine sebep olmuştu. Ve tabii ki Cennet'in katıldığı bir savaşa Cehennem'in de dahil olmaması düşünülemezdi.



Üç tarafın birbirine girdiği bu muazzam mücadeleyi sonlandıran Uldyssian oldu. Dünyataşı'ndan serbest bıraktığı enerjinin tamamını toplayarak tek seferde hem Cennet'in ordularını, hem de Cehennem'in sürülerini ait oldukları yere geri yollamayı başaran Uldyssian, aynı zamanda insanların içinde gizli asıl potansiyeli de tam olarak sergilemiş oldu. Ancak Uldyssian'ın farketmediği bir şey daha vardı: Artık Edyrem'in sahip olduğu bu tanrısal güç, Sanctuary'deki gerçekliğin dokusunu yırtıp dünyanın parçalanmasına sebep oluyordu. Aynı zamanda harcadığı onca enerji, insanlığından geriye kalanları da yiyip bitirmekteydi. Bu yüzden bilincini ve insanlığını kaybetmeden hemen önce Sanctuary'nin tarihinde yapılmış en büyük fedakarlığı yaptı: Bütün enerjiyi kendi içerisinde topladı ve son bir çabayla Dünyataşı'nı sıfırladı. Bu hareket Uldyssian'ın varlığının yok olmasına ve Edyrem'in gücünü yitirmesine sebep oldu.

Uldyssian'ın fedakarlığı Sanctuary'yi parçalanmaktan kurtarmış olsa da, insanlığın önünde yeni bir engel vardı. Cennet, artık Sanctuary'nin varlığının farkındaydı. Ve başmeleklerden oluşan *Angiris Konseyi*'nin Sanctuary ve insanlıkla ilgili bir karara varması gerekiyordu. *Kalan Yazıtları*'nda belirtildiğine göre, Yiğitliğin Başmeleği *Imperius*, bütün insan ırkının yok edilmesi gerektiğini savunmuştu. Umudun Başmeleği *Auriel* ve Kaderin Başmeleği *Itherael*, insanlığın kendi haline bırakılması gerektiğini söylerken, Bilgelik Başmeleği *Malthael* oy vermekten sakınmıştı. Böylece insanlığın kaderini belirlemek tek bir kişiye, yani Adaletin Başmeleği *Tyrael*'e kalmıştı. Uldyssian'ın fedakarlığından çok etkilenen Tyrael de bu yüzden oyunu insanlığın lehine kullanarak Sanctuary'yi yıkımdan kurtarmış oldu.

İnsanlık varlığını devam ettirme hakkını kazanmıştı kazanmasına, ancak hem Cennet hem de Cehennem'in, Uldyssian ve Edyrem'in gücünü kendi gözleriyle gördükten sonra Sanctuary'yi ra-

hat bırakmaları pek de ihtimal dahilinde değildi. Bu yüzden iki taraf arasında ilk defa bir antlaşma yapıldı: Cennet ve Cehennem, Sanctuary'yi kendi haline bırakacak ve insanlığın gelişimini etkilemeye çalışmayacaktı. Antlaşmanın bir parçası olarak Cennet, Inarius'u Cehennem'in dipsiz kuyularında çekeceği ebedi işkence için Nefretin Efendisi *Mephisto*'ya teslim etti.

Peki ya Edyrem'e ve Lilith'e ne oldu? Efsaneler Edyrem'in hafızasının silindiğini ve Nephalem güçlerinin bu sebeple unutulup gittiğini iddia ediyor. Lilith'e gelecek olursak, Uldyssian'la olan mücadelesinden hemen önce Inarius tarafından yakalanıp bir kez daha sürgün edildiği varsayılmakta. Ancak gerçekte ne olduğunu kim bilebilir? Özellikle de kötülüğün her zaman Sanctuary'ye dönmenin bir yolunu bulduğunu düşünecek olursak...



BÜYÜK SÜRGÜN



er şeyden sonra Cehennem'e dönen üç kardeşi, yani Cehennem'in en büyük üç iblisi olan Dehşetin Efendisi *Diablo*, Yıkımın Efendisi *Baal* ve Nefretin Efendisi *Mephisto*'yu hiç beklemedikleri bir olay karşıladı. Onlardan sonra gelen dört büyük şeytan olan Acının Efendisi *Duriel*, Izdırap Bakiresi *Andariel*, Günahların Efendisi *Azmodan* ve Yalanların Efendisi *Belial*, Sanctuary'de yaşananları başarısızlık olarak gördüler ve savaş yorgunu olan üç kardeşi rahatça alt ederek onları sürgüne göndermeye karar verdiler, ancak nereye göndereceklerini bilemediler. Kararlaştırdıkları yer Sanctuary'di.

Üç kardeşin yokluğunda Cehennem'i kimin yöneteceği hakkında anlaşılamayan *Azmodan* ve *Belial* arasında iç savaş patlak verdi. Cehennem ikiye bölündü.

Tyrael insanlara ilgi duyduğu için onları sürekli izlerdi ve üç kardeşin Sanctuary'de olduğunu hemen farketti. Sanctuary'ye gidip *Horadrim*'i kurdu. Horadrim, iblis avı için gönüllü insanlardan oluşan bir birlikti. Tyrael, nephalem'lerden de yardım alarak kısa sürede güçlü bir birlik elde etti. Bu birliğin içinde *Deckard Cain*'in atası olan *Jered Cain* ve güçlü bir nephalem olan *Tal-Rasha* vardı.

Üç iblisin de peşine düşen Horadrim, Tyrael'in yardımıyla yerlerini kolayca belirledi. Gücsüz olan kardeşler fazla kaçamadılar. İlk olarak en büyük kardeş olan Mephisto yakalandı. İblisler de melekler gibi enerjiden meydana geldikleri için yok edilmeleri mümkün değildi. Bu yüzden Tyrael, soulstone'ları, yani ruhtaşlarını kullanmaları için Horadrim'e verdi.

Mephisto'nun tutsak olduğu ruhtaşı, Aranoch bölgesine saklandı. Ona çok yakın dolaşan Baal, Lut Gholein'de yakalandı, ancak öylesinde güçlü bir enerjisi vardı ki ruhtaşı parçalara ayrıldı. Güçlü bir Horadrim büyücüsü olan Tal-Rasha, Baal'la başa çıkabileceğini düşünerek kırılan parçayı vücuduna saplayıp kendini feda etti ve Baal'ı vücuduna hapsetti. Bu vücut içinde sonsuza kadar Baal ile savaşıyordu.

Horadrim iki ruhtaşının da birbirine yakın olmasını istemedi ve Mephisto'nun ruhtaşı Kehjistan bölgesinde bulunan Zakarum birliğine koruması üzere verildi.

En güçlü kardeş Diablo, sürekli Horadrim'in elinden kaçtı ve kardeşlerini kurtarmayı amaçladı, ancak Khanduras'dan geçerken farkedildi. Westmarch yakınlarında yakalandı ve ruhtaşı, Talsande Nehri kıyısına gömüldü ve mezarın üzerine *Horadric Kilisesi* kuruldu. Daha sonra bu kilise etrafına *Tristram* kasabası kurulacaktı. Ve Tristram'lıların bu kilisenin neden inşa edildiği hakkında en ufak bir fikirleri bile olmayacaktı.



BÜYÜCÜ KLAN SAVAŞLARI



Cennet ve Cehennem'in sonsuz bir döngüye girmiş olan savaşı, Günah Savaşı'yla birlikte bambaşka bir düzleme kayıp, beklenmedik bazı sonuçlara yol açmıştı. İlk defa iki taraf arasındaki savaşa üçüncü bir partinin karışması ve dahası, bu üçüncü partinin hem Cennet'in hem Cehennem'in güçlerini savaş alanından silecek kadar güçlü olması herkes için beklenmedikti. Sonuç olarak Cennet ve Cehennem, Sanctuary'den geri çekilerek Nephalem'i kendi hallerine bırakmak zorunda kaldı. Ancak Cennet ve Cehennem'in gidişi, güçleri yavaşça Dünya'dan tarafından emilmekte olan Nephalem'ler için her şeyi yoluna koymuyordu.

Edyrem'in büyük bölümünün hafızası zaten silinmişti. Yine de birilerinin Günah Savaşı'nda ölen binlerce insanın nasıl öldüğünü açıklaması gerekiyordu. Bu yüzden Nephalem'in varlığı ve Günah Savaşı'na dair tüm izler tamamen gizlenerek, halka, ölenlerin büyük bir veba salgınına yenik düştüğü bilgisi verildi. Tabii ki tüm bu yalanlara rağmen, gerçekte olanlar kısıtlı bir kesim tarafından bilinmekteydi. Gerçeği bilenler, Günah Savaşı sırasında yaşanan yıkımın bir kısmına Triune ve Işığın Katedrali'ne körü körüne inanmış fanatiklerin de sebep olduğunu bildiğinden, dinî dogmalardan kendilerini tamamen ayırmaya karar verdiler. Hatta her iki inanca da ev sahipliği yapmış olan *Kehjan*

şehri, bu adımı büyük bir yenilenmenin başlangıcı olarak gördü ve bugün de bilinen adıyla "*Kehjistan*" haline geldi. Böylece büyücü klanlarının tekrar yükselişi başladı. İnsanlar dini inançları reddedip, sadece gözleriyle görebildiklerine inanmaya başladılar. Popüler dinler halk tarafından bastırıldı ve krallık çok geçmeden kendine yol göstermesi için kiliselere değil, tekrardan *Al'Raqish'e*, yani büyücüler konseyine döndü.

Bir zamanlar yedi büyük, yedi de küçük büyücü klanından oluşan *Al'Raqish*, Günah Savaşı'ndan sonra gücünü ve etkisini korumayı başaran sadece üç klandan ibaret hale gelmişti: *Vizjerei*, *Ennead* ve *Ammuit*. Günah Savaşı'nda Triune kilisesini gölgeler içerisinden yöneten Baş İblis'lerden payını almış olan bu üç klan, iblis çağırma ayinlerinin fazla tehlikeli olduğu konusunda anlaşmıştı. Böylece çağırma ayinleri yasaklandı ve büyücülerin yönetimi altında Sanctuary gelişip büyüdü, refah ve huzura kavuştu. En azından bir süreliğine... Eski alışkanlıklarını yenmekte zorlanan *Vizjerei*, aktif binlerce büyücüsüyle diğer iki klanın önüne geçtiğinde, kibrine yenik düşerek dünyayı tekrar karanlık günlere sürükledi. Ancak *Ennead* ve *Ammuit* klanları, *Vizjerei*'nin gizlice yaptığı ayinlerin farkındaydı. *Vizjerei*'nin başlarına başka bir Triune belası açmasını önlemek için, klanın önemli isimlerini hedef alan suikastçılar yollamaya başladılar. Ve böylece tarihin en kanlı olaylarından birisi olan *Büyücü Klan Savaşları* da başlamış oldu...

Vizjerei klanı, kendisine yapılan suikastlara yanıt verdiğinde, ortalık iyice kan gölüne dönmeye başlamıştı. Daha fazla kayba uğramamak için *Ennead* ve *Ammuit*, bütün güçlerini toplayarak *Viz-jun*'daki *Vizjerei* sarayına saldırdılar. Kazanamayacakları bir savaşın içerisinde olduklarını anlayan *Vizjerei* yönetici konseyi, çatışmalar büyücü klanlarının aktif olduğu bütün doğu şehirlerine doğru yayılmaya başlarken gizlenmek zorunda kaldı. *Ennead*

ve Ammuit'in birleşmiş gücü karşısında duramayan Vizjerei, neredeyse tamamen yok edilmişti. Ne yazık ki iki büyücü klanı tam zaferlerini ilan etmek üzereyken, Vizjerei'ler asıl planlarını uygulamaya koydular: *İblisler*. Güç dengeleri o kadar çabuk değişti ki, Ennead ve Ammuit büyücüleri daha ne olup bittiğini bile anlayamadan güçlerinin çok büyük bir kısmını Cehennem'in çukurlarından çıkan vahşi iblisler karşısında kaybettiler. Çok kısa bir süre önce başkent Viz-jun'dan canını dişine takarak kaçmak zorunda kalan Vizjerei, bu sefer kovalayan taraftı. En nihayetinde iki büyücü klanı, kalan az sayıda gücünü başkente kadar çekmek zorunda kaldı. Derken sahneye iki büyücü kardeş girdi ve Büyücü Klan Savaşları'nın kaderi tamamen değişmiş oldu: *Horazon ve Bartuc*.

Vizjerei klanına mensup bu iki kardeşten Bartuc, amansız bir savaş büyücüsüydü. Öldürdüğü düşmanların kanında yıkanması sebebiyle "*Kana Susamış Savaş Beyi*" olarak da tanınırdı. Acımasız savaş beyi, Büyücü Klan Savaşları'nın son aşamalarında o kadar büyük bir kudrete sahipti ki, sadece düşmanları değil, kendi halkı bile ondan korkar olmuştı. Bartuc'un çağırdığı iblisler herhangi bir kontrolden yoksundu, çünkü savaş beyi, iblislerin insanlığın efendisi olduğuna inanıyor ve onlara bu şekilde hizmet etmenin ödüllendirileceğini sanıyordu. Bu yüzden Bartuc, kan kırmızısı zırhıyla düşmanlarının karşısına dikildiğinde, yollarındaki her şey tamamen yıkılmaya mahkumdu.

Diğer kardeş Horazon ise, çağırdığı iblislerin iradesini kırmasıyla ünlenmişti. Bartuc'un çağırdıklarının aksine Horazon, kendi iblislerini kontrol altında tutuyordu. Bartuc'un izlediği bu vahşi ve kanlı yolun kardeşini, hatta diğer Vizjerei büyücülerini de mahvettiğini görebilecek kadar bilgeydi de üstelik. Bu şekilde bitecek bir savaşta Vizjerei, zafer kazansa bile ortada bu zaferi kutlayabilecek kimsenin kalmayacağını farkındaydı. Bu yüz-

den tam Vizjerei'nin zafer anında, yönetici konsey, Bartuc'un ordusunu dağıtma kararı aldı. Ancak kanın tadını bir kez almış olan Bartuc ve iblisleri, bu karara karşı çıkararak klanı sivil savaşa sürükledi. Emrindeki tüm gücü, kalan Vizjerei'ye yönelten Bartuc, kendi halkını katlederek Viz-jun kapılarına kadar dayanıp yönetici konseye meydan okudu. Bunca savaşın ortasında kalmaktan hasar görmüş kapılar düşerken, şehri kurtarmak için öne çıkan ise Horazon oldu.

İki kardeşin bu son savaşı, zaten harap olmuş şehri yerle bir etti. Şehrin duvarları yıkıldı, binalar un ufak oldu... Toz dindiğinde, ayakta kalan tek şey, kardeşinin kırılmış cesedinin başında duran Horazon'du. İblis çağırmanın tehlikelerini bir kez daha birinci elden tecrübe etmiş olan Horazon, böylece iblis çağırma büyülerini bir kez daha yasak ilan ederek Büyücü Klan Savaşları'nı da bitirmiş oldu. Kardeşini öldürmek zorunda kaldığı için büyük bir keder içerisine düşen Horazon'un, kendine "*Arcane Sanctuary*", yani "*Gizli Sığınak*" adında, Cehennem'in asla bulamayacağı, meraklı gözlerden de uzak kalacağı bir sığınak inşa ederek kalan günlerini burada, büyüünün gizemlerini araştırarak geçirdiği rivayet edilir...²

2 Bakınız "*Diablo – Bartuc'un Mirası – Artemis Yayınları*".



DIABLO'NUN YÜKSELİŞİ

[DIABLO I]



Horadric Kilisesi'nin boşaltılmasının ve Horadrim'in dağılmasının üzerinden yüzyıllar geçmişti. Artık insanlar Horadrim'i de, iblisleri de, ruhtaşlarını da tamamen unutmışlardı.

Leoric isimli bir yabancı, *Khanduras*'a gelmişti. Birçoğu şu ana kadar gördükleri en iyi savaşçı olduğunu söylemişlerdi. Birçok savaşçıyı alt etmişti. Zamanla tanınan yabancı, *Khanduras*'ta bir krallık kurdu ve başkentini *Tristram* yapmaya, *Horadric Kilisesi*'ni ise tahtının merkezi yapmaya karar verdi.

Diablo, ruhtaşında yıllarca kalmış, ruhtaşının zayıflamasını fırsat bilerek gücünü toparlamıştı ve çıkma vaktinin geldiğini düşünüyordu. Diablo son derece güçlü bir şeytan olduğu için telepatik yollarla en yakınındaki insanla bağlantı kurmayı başarmıştı: Kral'ın sağ kolu *Lazarus*'la.

Diablo'nun tamamıyla serbest kalabilmesi için, ruhtaşının kırılması gerekiyordu. *Lazarus*'u kölesi haline getiren Diablo, *Lazarus*'u parmağında oynatıp istediği her şeyi yaptırıyordu. Diablo, vakti geldiği zaman *Lazarus*'u kilisenin alt katlarına çekti ve *Soulstone*'u kırdırdı. Serbest kalan Diablo intikam peşindeydi.

İlk olarak Kral Leoric'i kontrol etmeye çalışan Diablo, Leoric'i kontrol altına alamadı. Leoric bedensel olduğu kadar zihinsel olarak da güçlü bir insandı. Leoric aklına bir şeyin ya da birinin girmeye çalıştığını farketmişti. Bunun bilinmesini istemedi, çünkü deli olarak anılmak istemiyordu. Bu durumu kendi başına halledebileceğini düşündü.

Dört yıl süren bu savaş Leoric'i yormuştu. Günden güne Kral'ın aklı çökmeye başlamış, Diablo kontrolü eline almaya başlamıştı. Aklını yavaş yavaş kaybeden kral, halkına zulmetmeye başladı. Halkı tarafından "*Kara Kral*" olarak anılmaya başlandı.

Yakınları bir şeyin ters gittiğini anladılar. Lazarus bu durumdan korkmuş, Diablo'yu korumak için, komşu bölge Westmarch'ın Khanduras'a saldıracağına kralı ikna etmişti. Deliye dönen kral, bütün ordusunu Westmarch'a gönderdi.

Ordunun gitmesiyle Diablo, kralın kontrolünü ele geçirmeye çalıştı, ancak başaramadı. Tüm olanlara rağmen, Leoric'in ruhu Diablo'ya direniyordu. Bunu farkedenden Diablo, bütün güçlerini Leoric'den çekti ve Kral, deli bir şekilde kaldı.

Diablo'nun başka bir planı vardı. Leoric'in oğlu *Prens Albrecht*.

Lazarus, Albrecht'i Diablo'nun yanına kaçırdı. Bu olayla iyice deliren kral, halkı suçladı, halkın büyük bölümünü idam ettirdi. Maiyetindeki kişiler kralı bu yaptıklarından döndürmeye çalıştılar, fakat kral onlara da cephe aldı. Bunun üzerine savaştan dönen şövalyelerin kaptanı *Lachdanan*, kralı öldürdü. Kral ölürken bütün Tristram'ı lanetledi.

Lazarus artık birçok savaşçıyı rahatlıkla kilisenin alt katlarına götürüyordu. Orada kana susamış iblis *Butcher*, yani *Kasap* tarafından tuzağa düşen savaşçılar öldürülüyordu.



Kralın ruhu huzur bulmadı ve altın tacı takan iskelet bedenine geri döndü. Böylelikle "*İskelet Kral*" canlanmış oldu. Krala saygı sunmak için gelen şövalyeleri lanetiyle iskelet askerlere çeviren İskelet Kral, artık bir orduya sahipti. İyi bir savaşçı olan Lachdanan, kaçmayı başaran tek kişiydi.

Bir grup savaşçı olanları incelemek için Tristram'a geldi. İçlerinde Leoric'in oğlu *Aidan* da vardı. Lachdanan'ın komutasında Westmarch Savaşı'ndan dönmüştü.

Babasının dirildiğini, Lazarus'un ve küçük kardeşinin kayıp olduğunu öğrendi. Bunun üzerine eski bir Horadrim üyesi olan *Deckard Cain*'den yardım istedi. Deckard'ın yardımıyla katedrale çevrilmiş olan kilisenin altına doğru yolculuğa çıktılar.

Aidan güçlü bir savaşçıydı. İskelete dönmüş babasıyla savaşmak zorunda kalan *Aidan*, *Decard Cain*'in de yardımıyla babasını yenmeyi başardı, daha sonra sırasıyla *Butcher* ve *Lazarus*'u öldüren *Aidan*, *Diablo* tarafından iblise dönüştürülmüş olan kardeşini buldu.

Diablo'nun asıl planı da buydu. *Aidan*'ı hissettiğinden beri onun çok güçlü olduğunun farkındaydı ve *Aidan*'ın bedenini istiyordu. *Aidan*, *Diablo*'yu ruhtaşına geri sokmayı başardı.

Diablo, *Aidan*'ın aklına girerek ruhtaşını takması, kendi bedenine yerleştirmesi için ikna etmeye çalıştı ve başardı da. *Aidan*, ruhtaşını başına sapladı, *Diablo*'yu yenebileceğini düşünüyordu.

Kasabaya döndüğünde kahraman gibi karşılanan *Aidan*'ın, kendisini nelerin beklediğine dair en ufak bir fikri bile yoktu. Kasabadaki güzel iksirci cadı *Adria* ile aşk yaşadı, fakat bu fazla uzun sürmedi.

Aidan, *Tristram*'dan ayrıldı.



SAVAŞ TEKRARDAN BAŞLAR (DİABLO II)



aşananların ardından Diablo'nun yok edicisi olarak anılan *Aidan*, Tristram'dan ayrıldı. Aidan, yakınlarda bir hana yorgunluğunu atmak için girdiğinde, içindeki kaosu ve öfkeyi istemsizce dışarı bıraktı. Her taraftan iblisler ve iskeletler çıkıyordu ve bütün han yok edildi. Bir kişi hariç herkes kurtuldu: *Marius* ve *Karanlık Gezgin* olarak adlandırdığı Aidan'ı takip etmeye başladı.

Aidan, *Sister of the Sightless Eye*, yani *Kör Kız Kardeşler Manastırı*'na doğru yola koyuldu. Oraya vardığı zaman *Kör Kız Kardeşler* isimli kadınlardan oluşan bir okçu birliğini manastırdan çıkardı ve dört büyük iblisten biri olan *Andariel*'le bölgeyi korumalarını emretti.

Bu sırada bir grup kahraman Rogue, *Encampment*'a geldi ve manastırda yatan şeytani gücü araştırmaya başladı.

Tristram, iblislerin istilasına uğramış ve yerle bir olmuştu, kaçabilen tek kişi cadı *Adria*'ydı. *Cain* ise daha sonra kahramanlar tarafından kurtarıldı.

Cain'in de yardımıyla *Kör Kız Kardeşler Manastırı'nı* ve çevresini temizleyen kahramanlar, daha sonra içeri girip Andariell'i yendiler, fakat Aidan için geç kalmışlardı. Bunun üzerine onun yolunu takip ederek Lut Gholein'e yolculuk etmeye başladılar.

Marius ve Karanlık Gezgin, Diablo'nun kardeşi Baal'ı kurtarmak için Lut Gholein'e ilerlediler. *Tal-Rasha'nın* mezarını buldular, ancak insanları izleyen melek Tyrael, onlardan önce mezara varıp onları beklemeye koyuldu. Tyrael ile Karanlık Gezgin savaşa tutuştular. Diablo sayesinde güçlü olan Karanlık Gezgin, Tyrael'e karşı koyabildi. Tyrael ise Cennet'in Sanctuary'ye müdahale etmesi yasak olduğu için Karanlık Gezgin'e zarar veremedi.

Marius'un varlığını hisseden Baal, Marius'dan yardım istemeye başladı. Marius, ruhtaşını Tal-Rasha'nın bedeninden çıkarttı. Baal özgür kalmıştı. Tyrael, Marius'un aklına girerek yaptıklarının nelere sebep olabileceğini gösterdi ve ona bir görev verip cesaretli olması gerektiğini söyledi. Görevi, Doğu Krallığı *Kurast'a* gitmek ve orada açılan portaldan geçip *Cehennem Ocağı'nda* ruhtaşını parçalamaktı. Marius mezardan kaçmayı başardı. Tyrael ise Marius kadar şanslı değildi. İki iblis kardeş, melek Tyrael'i yakalayıp mezara kapattı. Karanlık Gezgin ve Baal'ın Kurast'a gittiğini gören Marius, onları takip etmeye başladı.

Tal-Rasha'nın mezarını arayan tek kişi Diablo değildi. Cain ile birlikte bir grup da Lut Gholein'e varmıştı. Şehir sakinlerinin yardımıyla Büyülü Tapınağa girdiler. Orada aklını yitiren, Diablo'nun hizmetkârı *The Summoner*, yani *Çağırıcı* ile karşılaştılar. Summoner onlara çeşitli oyunlar oynasa da Tal-Rasha'nın mezarını bulan ekip, diğer bir büyük iblisle savaşa tutuştular: *Duriel*.

Duriel'i yenen grup, Tyrael'i kurtarmayı başardı. Diablo ve Baal'ın yerini öğrenen grup, Kurast'a doğru yola çıktı.

Karanlık Gezgin gittikçe *Diablo*'ya dönüşmeye başlamıştı. Bu sırada iki iblis kardeş, ağabeyleri *Mephisto*'yu kurtarmak için Kurast'a doğru ilerliyordu, fakat Mephisto daha onlar varmadan önce *Zakarum*'u etkilemeye başlamıştı. *Khalim* hariç herkesi etkileyen Mephisto, *Zakarum*'u parmağında oynatıyordu. *Zakarum'un Yüksek Konsülü* artık Mephisto'nun Sanctuary'deki kolu olmuştu. İki kardeş Mephisto'ya ulaşmakta zorluk çekmelerine karşın onunla bir olmayı başardılar. Üçlü tekrardan bir araya gelmişti. O sırada Karanlık Gezgin, Dehşetin Efendisi Diablo'nun formunu almıştı. Üç kardeş Cehennem'e giden bir portal açtılar.

O sırada Cehennem'de iç savaş devam etmekteydi. Diablo'nun gelmesiyle savaş duruldu ve Diablo, tekrar kontrolü eline aldı. Kısa süre sonra Baal da Diablo'ya katıldı. Kahramanlar portalı bulduklarında karşılarında sadece Mephisto'yu bulmuşlardı. Mephisto'yu yenen kahramanlar ruhtaşını alıp Cehennem'e giden portala girdiler.

Portaldan geçtiklerinde kendilerini *Pandemonium Kalesi*'nde buldular. Kale, Cennet ve Cehennem Savaş'ında büyük rol oynamıştı, Cennet'in sığınağıydı.

Kahramanlara melekler tarafından üç görev verildi:

1. İhanet eden melek Izual'ı öldürmek.
2. Hellforge'u bulup Mephisto'nun ruhtaşını kırmak.
3. Diablo'yu bulup yok etmek.



Izual'ı yakalamayı başaran kahramanlar ondan çok önemli şeyler öğrendiler. Ruhtaşı yok edilse bile iblisler yaşamaya devam edecektiler, bunun için çok güçlü bir büyü lazımdı, fakat iblisler bu büyüye sahipti. Izual'ın üç iblis kardeşin Cehennem'den sürgün edilmesinde parmağının olduğu da o zaman öğrenildi.

Izual öldürüldü ve ruhtaşı parçalandı. Diablo'yu arayan kahramanlar sonunda onu buldular. Diablo ile savaşıp onu yenen kahramanlar, ruhtaşını da *Hellforge*'da, yani *Cehennem Ocağı*'nda yok ettiler.

Diablo artık yoktu, fakat geri gelebilirdi. Güçlü büyülere sahip olan iblisler onu geri getirmeyi deneyecekti, ancak şimdilik Diablo yoktu. Akıl hastanesine yatan Marius'u ise Baal buldu ve ruhtaşını almayı denedi. Melek Tyrael kılığına giren Baal, ruhtaşını Marius'tan aldı. Marius hata yaptığını farketmişti, ancak çok geçti. Baal, Marius'u oracıkta öldürdü.



BAAL'IN İNTİKAMI

(LORD OF DESTRUCTION)



Baal, iblis kardeşlerden geriye kalan son iblisti. Tal-Rasha'nın bedenine sahip olduğundan beri, Tal-Rasha'nın zihnine ulaşabiliyordu. Tal-Rasha ise Dünyataşı'nın yerini bilen sayılı kişilerdendi. Dünyataşı, *Arreat Dağı*'ndaydı.

Baal hiç durmadan Arreat Dağı'na doğru ilerledi. İnsanlarla iblislerin savaşı da bir yandan sürüyordu, ancak iblisler çoğu şehri yakıp yağmalamıştı. Geriye sadece *Harrogath* kalmıştı. Şehirdeki tüm yaşlılar kendilerini feda ederek kalkan oluşturmuşlardı. Geriye sadece *Nihlathak* adında bir büyücü kaldı. Baal onu tehdit olarak görmedi ve dağa doğru ilerlemeye devam etti.

Kahramanlar o sırada Harrogath'a varmışlardı. Baal'ın izlerini takip ederek Baal'ı bulmaya çalıştılar. Arreat Dağı'nda Dünyataşı'nı korumak için eski nephalem'ler tarafından seçilen üç savaşçı bulunuyordu: *Korlic*, *Madawc* ve *Talic*. Dünyataşı'nı koruyup kimseye geçit vermediler, *Eskilerin Emaneti*'ne sahip olan biri hariç. Bu emanet Harrogath yaşlıları tarafından saklamaktaydı, ancak hepsi ölüp sadece Nihlathak kaldığı için Baal, Nihlatlak'la anlaşma yapmak istedi.

Emanete karşılık Harrogath'a dokunmayacağını söyledi. Baal, emaneti alıp dağa doğru ilerlemeye başladı. Eskiler her ne kadar Baal'ı sevmese de onu geçirmek zorunda kaldılar, çünkü emanete sahipti. Kahramanlar ise bu emanete sahip olmadıkları için, üç savaşıyla savaşmak zorunda kaldılar. Üç savaşçı kaybetti ve kahramanlar geçiş iznini aldılar.

Baal'ı Dünyataşı'nın saklandığı odada yakalayan kahramanlar, Baal'ı yok ettiler, fakat Dünyataşı çok değişmişti. Tyrael, Dünyataşı'nı düzelmeye çalıştı, ancak başaramadı. Tek çözüm onu yok etmekti. Alevli kılıcıyla sağlam bir darbe indirdi ve Dünyataşı'nı parçalara ayırdı. Bu parçalanmanın etkisiyle Arreat Dağı ikiye ayrıldı. Tabi bu ikiye ayrılma yirmi yıl kadar önceydi.



TYRAEL'İN DÜŞÜŞÜ

{DİABLØ III}



ünyataşı'nın yok olmasıyla, Sanctuary'nin Ebedi Savaş'taki rolü sonsuza dek değişmişti.

İnsanlar geçmiş çağların korkularını büyük ölçüde unutmuş ve *Yeni Tristram* şehri, bir zamanlar Diablo'nun toprağın altında durduğu yerden çok da uzağa kurulmamıştı.

Ancak *Deckard Cain*, unutmamıştı. Evlatlık yeğeni *Leah*'ı Yeni Tristram'a getirmiş ve bir zamanlar katedralden süzülen iblis üzerine çalışmaya devam etmişti.

Cain, kıyametin Sanctuary'yi yeniden tehdit etmesinin an meselesi olduğuna inanıyordu ve yirmi yıllık göreceli huzur boyunca uyarıları görmezden gelinmişti... ta ki Cennet'ten bir gök taşı düşene dek.

Gök taşı, Tristram'ın eski katedralini vurdu, Cain'in bir kraterin içine düşmesine sebep oldu ve Leah'ı amcasının yardımına koşturdu.

Düşen gök taşı hikâyeleri Sanctuary'nin dört bir yanından kahramanları Tristram'a çekti:

*Arreat yıkımından kurtulan gezgin bir barbar;
İntikam dolu bir iblis avcısı;
Ivgorod manastırlarından bir keşiş;
Umbaru insanlarından bir cadı doktor, ve
Xiansai ada ülkesinden bir sihirbaz.*

Bu kahramanların her biri, uzun zaman önce melekler ve iblislerden doğan nephalem'leri hatırlatan eşsiz yetenekler göstermişlerdi.

Kahramanlar, Leah'ın yardım ricasına karşılık verdiler ve darbeden kurtulup, düşen gök taşının enerjisiyle yeniden canlanan iskelet iblislere karşı hayatı için savaştan Cain'i buldular. Krateri incelediklerinde, düşen gök taşının bir adamdan başka bir şey olmadığını, Sanctuary'ye varışını hatırlamayan biri olduğunu keşfettiler.

Bu yabancı'nın kimliğine dair birkaç ipucu vardı: zar zor hatırladığı (ancak önemini bildiği) uğursuz bir alamet ve Sanctuary'ye vurduğunda parçalanan kılıcı.

İki yıl boyunca Sanctuary'ye yeni korkunçlukların düşmesi beklendikten sonra Cain, adamın kötü durumunu, yaklaşan karanlığı anlayabilmek için anahtar olarak tespit etmiş ve nephalem'i kılıç parçalarını bulmayla görevlendirmişti.

Kahramanlar parçaları başarıyla ele geçirmelerine rağmen, Büyük İblis Belial'ın bir takipçisi olan *Maghda*, silahın parçalarını ele geçirmeye çalışmış ve Leah ile kahramanlardan kaçmadan önce Cain'i ağır yaralamıştı. Sanctuary'deki son eylemi olarak Cain, kılıcı tamir etti ve kederli yeğeninin gözleri önünde vefat etti. Cain'in ıstırapı boşuna değildi: silahıyla yeniden bir araya

gelen yabancı; kendini, ilahiliğini insanlığı iki iblis efendisinin gelişi için uyarmak uğruna feda eden, düşmüş melek Tyrael olarak gösterdi.

Bir zamanlar en büyük iblisler olan Diablo ve onun kardeşlerini, Ateşli Cehennem'in dışına sürgün eden büyük iblisler olan Yalanların Efendisi *Belial* ve Günahın Efendisi *Azmodan*, Sanctuary'ye geldi; insanlığa hakim olmak için sürdürdükleri savaşı geri getirmişlerdi.

Nephalem ile birlikte Leah ve Tyrael, Maghda'yı *Caldeum* çöl şehrine kadar takip ettiler. Maghda'yı, iblislerin istila ettiği *Alcarnus*'ta köşeye sıkıştırdılar ve Cain'in intikamını aldılar— ancak kahramanlar, son nefesini vermeden önce cadıdan karanlık bir gerçeği öğrendiler.

Efendisi Yalanların Efendisi *Belial*, Caldeum'un derinliklerinde gizlenmekte, halkı gölgelerden manipüle etmekteydi. Tyrael ve Leah, şehir kanalizasyonlarında iblis efendisinden deliller aradılar, fakat sadece Belial'ın kölelerini ve tutsağını buldular: Leah'ın uzun süredir kayıp annesi, bir zamanlar *Aidan* ve onun yoldaşlarına Diablo'ya karşı olan savaşlarında yardım eden cadıydı.

Şeytani güçlerle savaşmak, Adria'yı yıllar önce saklanmaya ve istemsiz de olsa Leah'ı geride bırakmaya zorlamıştı. Her iki kadın da bir araya geldikleri için minnettardılar, fakat Adria hızlıca onun Caldeum'daki varlığının ciddiyetini anlamıştı. Belial'ın köleleri onu, Birincil ve İkincil Büyük İblisler'in ruhlarını yakalayan, onları Sanctuary'den sürgün eden bir artefakt olan *Siyah Ruhtaşı*'nın araması sırasında yakalamıştı.

Siyah Ruhtaşı'nın mimarı, *Zoltun Kulle* olarak bilinen bir Horadrim haini, onun yerini bilen tek kişiydi, ancak yüzyıllardır

ölüydü. Leah'ın büyülerini kullanarak, grup, deli sihirbazın bir görüntüsünü çağırdı ve bir pazarlık yaptı: Kulle, gömülü büyüsel arşivlerine ve içindeki ruhtaşına giden yolu paylaşacaktı... tabi canlandırılması karşılığında.

Kulle, ininin kalbinde hayata döndürüldüğünde, Siyah Ruhtaş'ını çağırdı, fakat kristalin yedi büyük iblisten beşinin ruhuyla uğuldadığını görünce şaşırdı. Yirmi yıl boyunca, *Adria* dikkatlice beş iblis efendisinin özlerini işaretlemişti, böylece taşın içinde kapana kısılacaklardı.

Cadıdan ve onun niyetlerinden şüphelenen Kulle, nephalem'e bir anlaşma önerdi: Cennet'i ve Cehennem'i alaşağı etme karşılığında, Sanctuary'ye ortaklaşa hükmetmeyi. Kahramanlar öneriyi reddettiler ve Kulle'nin yasak büyüleriyle uğraşmak zorunda kaldılar.

Ellerindeki Siyah Ruhtaş'ıyla, nephalem'ler, Belial'ı hapsedmek için Caldeum'a döndüler... ancak tek buldukları Belial'ın kuvvetleriyle kuşatma altına alınmış şehirdi. Hızla hareket eden kahramanlar, mecburen imparatorluk sarayına giden yola koyuldular ve Caldeum'un çocuk İmparatoru *II. Hakan*'ın kılığına girmiş olan Belial'ı buldular.

Bir öfkeyle, *Yalanlar Lordu* neredeyse imparatorluk sarayını ve onun yanı sıra nephalem'i paramparça ediyordu— ancak kahramanlar Belial'ın üstesinden geldiler ve ruhunu Siyah Ruhtaş'na hapsedtiler.

Caldeum'a barışın tekrar gelmesiyle, nephalem, Azmodan için ava çıkmaya hazırlanıyordu, fakat Leah çoktan Günahların Efendisi'nden alaycı bir görü almıştı.



Zoltun Kulle

Ruhtaşı hakkında bilgisi olmasıyla övünen Azmodan, tüm cehennemvari ordusu Sanctuary'yi *Arreat Krateri*'nden başlayarak istila etmeye başladığı için seviniyordu.

Kahramanlar, Arreat Dağı'nın eteklerinde kurulu olan, barbar tehdidi altındaki *Bastion Kalesi*'nin surlarına vardıklarında, kale neredeyse Azmodan'ın ordusu tarafından ele geçirilmek üzereydi. Nephalem, kale kapısının önünde kaleyi kuşatan Azmodan'ın iblislerinin ilerleyişini durdurmasına rağmen bir grup iblis gizlice arkadan savunmayı aşip kaleye sızmayı başardı ve sinsice içerideki sivilleri öldürerek kaleyi savunan insanların etrafını kuşattılar.

Adria'nın rehberliğindeki kahramanlar, Azmodan'ın ordusunun gücünü aldığı *Günah Krallığı*'ndaki şeytani bir artefakt olan *Günahın Kalbi*'ni yok etmek üzere Arreat Krateri'nin derinliklerine doğru yola çıktılar.

Arreat Krateri'nin merkezinde, nephalem'in önü Günahların Efendisi tarafından kesildi. Azmodan, Cehennem'in korkunç güçlerini kahramanların üzerine saldı ve inini çürümüşlük ve bozulmuşlukla doldurdu.

En sonunda, tıpkı Belial gibi Azmodan da yenildi ve ruhu Siyah Ruhtaşı'na hapsedildi.

Zaferle dönen kahramanları korkunç bir sahne karşıladı— Tyrael, gizemli zincirlerle kalenin siperlerine zincirlenmiş, ve ölü muhafızların vücutları ve kanıyla Leah'ın çevresine ayın için bir çember çizilmişti. Adria, Siyah Ruhtaşı'nı kızının etine sapladığında korkunç gerçekler ortaya çıktı: Aidan'dan olma kızı Leah, *Terörün Efendisi*'nin geri dönmesine vesile olmuştu.



Diablo'nun korkunç benliği Leah'ın tüm vücudunu ve zihnini kaplayarak onu bütünüyle değiştirdi. Efendisinin geri dönüşüyle dehşete düşen Adria, Tyrael ve nephalem'i yüz üstü bırakarak kaçtı.

Kara Ruhtaşı'nı eline geçiren Diablo, *Mephisto*, *Baal* ve diğer dört büyük Cehennem efendisinin ruhlarını emerek onların tüm gücüne sahip oldu.

Cennet'in *Elmas Kapıları*'na açılan bir portal oluşturdu. Sonunda nihai amacına ulaşacaktı: düşmanlarının diyarını tamamen yok edecek ve *En Büyük Kötü* olarak yaratılışa hükmedecekti.

Diablo, Leah'ın şekline bürünerek Cennet'in Elmas Kapıları'na vardı, fakat *Imperius*, Yiğitliğin Başmeleği ve Cennet güçlerinin kumandanı, kadim düşmanın illüzyonunu farketti ve iblisin gerçek yüzünü ortaya çıkardı.

Diablo gerçek korkunç formuna büründü, ve ikisi amansız bir mücadeleye girişti. Diablo sonunda *Imperius*'u alt etti ve Elmas Kapılar'ı paramparça etti. Cehennem güçleri daha önce pek çok defa Cennet'i kuşatma altına almıştı, fakat hiçbir zaman kapıları geçmeyi başaramamışlardı— ta ki şu ana kadar.

Kapı bir kez düşünce, *Angiris Konsülü*'nün kalan üyeleri, Cennet'in melekî liderliği, ivedilikle dağıldılar.

Cennet'in yağmalanmasını önlemek için, Tyrael ve nephalem hiç zaman kaybetmeden Diablo'yu takip ederek açtığı portaldan geçip Cennet'e ulaştılar. Oraya vardıklarında yenilmiş ve yaralanmış olan *Imperius* ile karşılaştılar. *Imperius* onları *En Büyük Kötü*'nün yükselişinin ve Cennet'in yıkımının sorumlusu olmakla suçladı.



Diablo'nun Cennet'e karşı saygısızlığı acımasız boyutlardaydı. Bu başarıyla birlikte Cehennem'in en güçlü ve ağgözlü iblisleri, Cehennem yarıklarından çıkarak Cennet'e akın ettiler. Melekler ibislere dönüştüler. Cennet lejyonları ümitsizliğin pençesine düşmüşlerdi.

Büyük iblislerin ruhlarının verdiği güçle Diablo, nephalem'in üzerine tüm dehşetini saçtı, öyle ki, gerçekliğı bükerek onları kendi *Terör Gerçekliğı*'nin içine çekti.

Fakat nephalem, Cennet kuvvetlerinin başaramadığını başardı, ve Diablo'nun fiziksel bedenini küle çevirdi.

Diablo'nun mağlup edilmesiyle birlikte Cennet ahalisi, harabeye dönmüş olan yurtlarını tekrardan inşa etmeye başladılar.

Tyrael, Angiris Konsülü'ne ölümlü *Bilge* sıfatıyla tekrar katıldı—kendilerini bekleyen bu acı günlerde kendisine ihtiyaçları olacağını bilerek. Acıları dindirmek ve Diablo'nun Cennet'i istila etmesiyle birlikte her yana veba gibi yayılan güvensizliğı ortadan kaldırmak, ve de melekler ile insanlar arasında gerçek bir ittifak oluşturmak için uğraştı...

...fakat Ebedi Savaş'ın hayaleti, birlik umutlarının üzerine ağlarını örmeye devam ediyordu.



::: I Ø :::

MALTHAEL'İN İHANETİ

(REAPER OF SOULS)



Diablo mağlup edilip ruhu Siyah Ruhtaşı'na hapsedildikten sonra, Angiris Konsülü, ruhtaşını Cennet içinde saklamayı kararlaştırdı, fakat Tyrael bu karara şüpheyle yaklaştı. Sanctury'deki en güçlü insanları bir araya topladı ve onlara *Yeni Horadrim* adını verdi. Horadrim'in de yardımıyla Tyrael, Siyah Ruhtaşı'nı Cennet'ten çaldı ve onu *Corvus* şehrinin harabeleri altında saklamayı planladı.

Bu arada, kadim bir varlık, Tyrael'i gözetlemekteydi. Eski Bilge Başmelek *Malthael*'in düşünceleri, yaratılışın gizemleri tarafından işkence altındaydı. Malthael kardeşlerini terk etti ve ruhların doğasını arayışı sonucunda *Ölüm Meleği*'ne dönüştü.

Nephalem'in En Büyük Kötü'yü yenilgiye uğratışının ardından Malthael, Ebedi Savaş'ı sona erdirmek için tüm şeytani kalıntıları yok etmeye karar verdi, ki buna insanlar da dahildi. Yeni Horadrim birliğine saldırdı ve Siyah Ruhtaşı'na el koydu. Korkutucu sayıda melekten ve hortlaklardan oluşan kendi ölümcül ordusuyla, Westmarch ve çevresindeki insanları katlederek ruhlarını toplamaya başladı. Ele geçirilen her bir insanın ruhuyla birlikte Malthael'in gücü daha da arttı.

Malthael, Siyah Ruhtaşı'nı farketirmeden diğer gerçeklik boyutuna, Ebedi Savaş'ın merkezine, *Pandemonium Kalesi*'ne taşıdı. Malthael burada, ruhtaşına yeniden şekil vererek Sanctuary'deki tüm şeytani özü emip tüketmeye başladı.

Zakarum inancının mücahitlerinin de yardımıyla, nephalem, Malthael'in karşısına dikildi. Savaş sırasında, Malthael, Siyah Ruhtaşı'nı parçalara ayırdı ve En Büyük Kötü'nün ruhunu emerek Cehennem ve Ölüm'ün güçlerini birleştirerek savaş alanını bir harabeye çevirdi. Zorlu bir savaşın ardından, nephalem, güçlerini birleştirerek Ölüm Meleği'ni alt etmeyi başardı. Malthael, ele geçirdiği tüm ruhları serbest bırakarak bir enerji patlamasıyla birlikte ortadan kayboldu— buna Diablo'nunki de dahildi.

...Ve Tyrael, müttefikleri olan, Cennet ve Cehennem'in şampiyonlarının hakkından gelen, nephalem'in, bir gün Başmelekler'in en güçlülerini bile ele geçiren aynı yozlaşmışlığın içine düşmesinden endişe ediyordu.

MELKLER
VE
İBLİSLER



BAS KÖTÜLER

CEHHENEM'İN EFENDİLERİ



Baş Kötüler, *Diablo*, Dehşetin Efendisi; *Baal*, Yıkımın Efendisi; ve *Mephisto*, Nefretin Efendisi'dir. Baş Kötüler kardeşirler – ki bu şu anlama gelir: onların her biri Ejderha *Tathamet*'in egemen başlarından birisiydi. Bu üç iblis, Cehennem lejyonlarına katı bir yönetimle hükmetmeyi amaçlamaktadırlar. Guhawjs Mağarası şiirinde yer aldığı üzere, bu güçlerin her biri, bir diğerini beslemektedir. Terör Nefrete, Nefret de Yıkıma yol açmaktadır. Bu sayede elde ettikleri enerji onların Cehennem'in egemen gücü olmalarını sağlamıştır.

İkinci Derecedeki İblisler dört tanedir. Birincisi *Andariel*, İzdirabın Bakiresi'dir. Andariel, Acı'nın Efendisi olarak da anılan eril bir iblis olan *Duriel*'in ikiz kız kardeşidir. Diğer iki iblis ise bizim için oldukça gizemlidir, çünkü Sanctuary'ye henüz teşrif etmemişlerdir. Bununla birlikte, pek çok kehanette bunun olacağına dair bir korku ifade edilmektedir. Bu ikisi *Belial*, Yalanların Efendisi, ve *Azmodan*, Günahın Efendisi'dir.



DİABLO

DEHŞETİN EFENDİSİ

"Ve bir zamanlar yenilmiş olan habis yeniden doğacak! İnsan suretiyle gizlenmiş olarak masumların arasında yürüyecek ve Dehşet bu topraklar üzerinde yürüyen herkesi tüketecek! Semalar ateş yağdıracak ve denizlerde oluk oluk kan akacak! Erdemliler şeytanîlerin karşısında düşmeli ve bütün yaratılış Cehennem'in yanan sancakları karşısında titremeli!"



nu ve Tathamet'in asırlar süren dövüşü sona erdiğinde iki varlığın cansız bedenlerinden Cennet ve Cehennem meydana geldi. Tathamet'in yedi kafasından yedi habis iblis doğdu. Bu iblislerden dördü düşük seviyeliydi; ancak üçünün gücü kıyas bile kabul edemeyecek kadar muazzamdı ve kendilerine "*Baş Kötüler*" diyorlardı. Bu iblislerin en genci olan Al'Diabolos, korkuyla beslenip dehşetle hüküm sürdüğü süre içerisinde birçok isimle tanınacaktı: Karanlık Lord, Dehşetin Efendisi, Baş Kötü, Üçlünün Lideri, Ruhların Yokedicisi... *Diablo*.

Baş Kötüler arasında en tehlikelisi kabul edilen Diablo, aynı zamanda Tathamet'in çocukları arasında en sabırlı ve ileri görüşlü olandı. Diğer birçok iblis zafere hızlı yoldan ulaşmaya çalışırken Diablo uzun vadeli planlar yapar ve daha sonra adım adım kurduğu bu planları gerçekleştirirken rakiplerinin düştüğü çaresiz-

lik ve dehşetten keyif alırdı. Ebedî Çatışma sırasında asırlar boyunca meleklerle kafa tutmuş, hatta zaman zaman Angiris Konseyi'ni bile birbirlerine karşı kışkırtmayı başarmıştı. Ancak Dehşetin Efendisi'nin zalimliğinden en çok çeken şüphesiz ki zavallı Sanctuary halkıydı.

Cennet ve Cehennem arasındaki Ebedî Çatışma, Dünyataşı'nın ortadan kaybolmasıyla duraksadığında iki taraf da "*Sanctuary*" adındaki yeni bir dünyanın farkına varmıştı. Bu dünyada yaşayan canlılar, içlerinde hem iblislerin hem de meleklerin gücünü taşıyan insanlardı. Onların içinde uykuda olan gücü keşfeden Diablo, kardeşleri *Mephisto* ve *Baal* ile birlikte derhâl bu gücü kontrol etmenin peşine düştü. "*Triune Kilisesi*" adında bir din kurdular ve gerçek niyetlerini gizleyerek kendilerine müritler toplamaya başladılar. Diablo'nun Triune'deki müşfik kimliği *Dialon*'du ve "*Kararlılık Ruhu*" olarak da anılıyordu; simgesi geçiydi ve insanlığa taşımakta olduğu "*Düzen Tabletleri*"yle bir amaç getireceğine inanılıyordu. Triune Kilisesi amacına büyük oranda ulaştı ve kendilerine yıllar boyunca ciddi bir takipçi kitlesi topladılar. Ancak bütün bu planları *Işığın Katedrali*'ni kuran sürgün melek *Inarius* tarafından bozuldu. Zira Inarius hem Triune Kilisesi'ni, hem nephalem güçlerine uyanan *Edyrem* grubunu, hem de Cennet'in ordularını büyük bir savaşın içine soktu. Tarihe *Günah Savaşı* olarak geçecek bu mücadelenin sonlarına doğru Diablo, Inarius'a ittifak teklif etti ve Inarius bu teklifi başta reddetse de başka çaresi olmadığını farkettiğinde kabul etmek zorunda kaldı. Ancak Triune ve Işığın Katedrali'nin birleşmiş güçleri bile Edyrem ordusunun başındaki *Uldyssian*'a karşı durmaya yetmedi. Diablo'nun korku ve dehşet uyandıran etkisini iblise karşı kullanmayı başaran Uldyssian, böylece Dehşetin Efendisi'ni Sanctuary'den kaçmaya zorladı.

Günah Savaşı'nın sonucunda kaçmak durumunda kalmış olsa da Diablo'nun gözü hâlâ Sanctuary'deydi. Bunun için dikkatini do-

ğudaki *Ureh* şehrine çevirdi ve şehrin lideri *Juris Khan*'a kendini Başmelek *Mirakodus* olarak tanıtarak yavaş yavaş onun aklını zehirlemeye başladı. Lord Khan, uzun uğraşlar sonunda tamamen Diablo'nun kontrolü altına girdi ve Diablo, Ureh'i Cehennem'e taşıyacak büyüünün hazırlıklarına başladı; böylece cehennemden Sanctuary'ye kolaylıkla ulaşabilecekleri bir yol yaratmayı amaçlıyordu. *Gregus Mazi* adındaki bir büyücü, Lord Khan'ın durumunu farkederek Diablo'nun planlarını engelledi, fakat Ureh bu sefer de Cehennem'e gitmek yerine diyarlar arasındaki bir arafta kısılı kaldı. Lakin Dehşetin Efendisi'nin pes etmeye niyeti yoktu. Khan'ın etkisini kullanarak arafta kalmış Ureh halkını yarı diri yarı ölü yaratıklara çevirdi ve bir gün planlarından bihaber birilerinin Ureh'i Sanctuary'ye geri getirmeye çalışmasını umarak başka planlara odaklandı.³

Sanctuary'yi ve içindeki nephalem'leri ele geçirmeyi saplantı hâline getiren Baş Kötüler, planlarını ve dünyanın varlığını İkinci Derece Kötüler olan *Belial*, *Azmodan*, *Duriel* ve *Andariel*'den gizli tutmuşlardı. *Diablo*, *Mephisto* ve *Baal*'ın Ebedî Çatışma'yı habersiz olarak terk edip kendilerinden gizleyerek nephalem'leri silah olarak kontrol etmeye çalışmaları iki tarafın arasının iyice açılmasına sebep oldu. Azmodan ve Belial bu durumu kendi lehlerine çevirerek Baş Kötüler'e savaş açtılar. Üç iblis efendisi de yıkıcı bir güçle bu isyana karşı koymuş olsa da en nihayetinde sayı üstünlüğüne sahip olan İkinci Derece Kötüler kazandı; Diablo, Mephisto ve Baal da bedensiz, zayıflamış bir şekilde fanî diyara sürüldüler. Horadrim yazıtlarında "*Kara Sürgün*" olarak bilinen bu olay, aslında Sanctuary'nin başına yakın tarihte gelen felaketlerin de başlangıcıydı aynı zamanda. Lakin ne Azmodan ve Belial'ın ne de insanlığın bilmediği şey, bütün bunların Diablo'nun planlarının bir parçası olduğuydu.

3 Bkz. "*Diablo – Gölge Krallığı – Artemis Yayınları*".

Sürgünleri sırasında, geçen seferki gibi kendilerini gizlemeye dahi gerek duymayan Baş Kötüler, Sanctuary boyunca kaos ve dehşet yaratarak etkilerini yaymaya başladılar. Doğrudan bir bedenleri olmasa da zayıflamış hâlleri bile Sanctuary'nin zavallı insanlarını etkilemek için fazlasıyla yeterliydi. Politik güce sahip figürleri pençelerine alarak *Kehjistan*'ı birbirine katmaya başladılar. Bu sırada tetikte bir şekilde Sanctuary'yi gözetmekte olan Başmelek Tyrael durumu farkettiler ve dağılmış büyücü klanlarından topladığı cesur büyücülerden *Horadrim* adında bir organizasyon kurdu. İlk işleri Dünyataş'ından yontup oluşturdıkları taşlarla Diablo, Mephisto ve Baal'ın peşine düşmek oldu. Taşları kullanarak üçlüyü avlamaya başlayan Horadrim, ilk önce Kehjistan'ın kalabalık bir bölgesinde Mephisto'yla karşı karşıya geldi. Mephisto etraftaki birçok masum sivilin de öldüğü bir çatışma sonucunda ele geçirildi. Diablo ve Baal ise İkiz Denizler'i aşip Aranoch Çölü'ne ilerlediler. Baal burada Horadrim tarafından köşeye sıkıştırıldı ve *Lut Gholein* şehrinde üç gün boyunca saklandı. Habislerden biriyle bir kez daha şehir ortamında savaşmak istemeyen Horadrim büyücüleri sakın bir şekilde beklediler ve çölde izini kaybettirmeye çalıştığı sırada *Tal Rasha*'nın önderliğindeki bir grupla Baal'ı da yakalamayı başardılar. Ancak dövüş sırasında kehribar renkli taş hasar görmüş olduğu için Tal Rasha kendini feda etti ve Baal'ın ruhunu bedenine hapsederek kontrol altında tutmayı denedi. Üç Baş Kötü'den geriye sadece Diablo kalmıştı.

Kardeşlerinin kaderini paylaşmamak için Khanduras'a geçmiş olan Diablo, kendini güvene almak için bir yandan da bir ordu toplamaya çalışıyordu. Çeşitli iblisleri ve yaratıkları çağırarak bölgeyi dehşete boğdu, fakat ordusu günden güne artarken bir yandan da Horadrim'in dikkatini çekti. Yıllar süren mücadelenin sonunda Diablo'yu yenip ruhunu taşla hapsedmeyi başardılar. Sanctuary'deki olaylara doğrudan müdahale etmesi yasak olan

Tyrael, Horadrim'e son bir kez gözükp Talsande Nehri'nin di-
bindeki labirentimsi mağaraların üzerine bir manastır kurmalarını
ve taşı da mağaraya saklamalarını tembih etti. Bu manastırın
koruyucuları olan Horadrim'ler ve onların aileleri o bölgeye yer-
leşerek *Tristram* adındaki kasabanın temellerini attılar. İki yüz
yıl sürecekk sessiz nöbetleri sırasında Diablo'nun uzun vadeli
planlarının tıkkır tıkkır işlediğinden haberleri dahi yoktu.

Eski maceralar efsanelere dönüşmeye ve yavaş yavaş unutulma-
ya başlandığında *Zakarum* kilisesinin emriyle dini yaymak için
bölgeye gelen *Kral Leoric*, tam da Diablo'nun beklediğı ve ihti-
yacık olan şeydi. Kurast'ta Mephisto'nun ruhtaşını korurken Nef-
retin Efendisi'nin etkisiyle yozlaşmış *Başpiskopos Lazarus*'un
önerisiyle yeni krallığının merkezini Tristram'a taşıyan Leoric,
terk edilmiş ve harabe hâlindeki manastırık da bir Zakarum ka-
atedraline dönüştürdü. Başlarda Tristram halkına karşı adaletli ve
cömert olan Leoric, bir yandan da yavaş yavaş Diablo'nun etkisi
altına girmeye başladı. Diablo'nun yerleştirdiğı karanlık düşün-
celer zamanla akıl sağlığını parçaladı ve paranoyaklaşmasına se-
bep oldu. Her geçen gün daha da histerik hâle gelmeye başlayan
Leoric, Diablo'nun Lazarus aracılığıyla fısıldadığı *Westmarch*'in
kendisine karşı savaş açma ihtimaline inandı ve oğlu *Prens
Aidan*'ı peşinde bir orduyla birlikte savaşa yolladı. En yakının-
dakilerden, hatta kendi eşinden bile şüphe etmeye başlayan
Leoric, sadece Lazarus'a güveniyordu ve onun sözüyle *Kraliçe
Asylla*'yı idam ettirirken gözünü bile kırpmadı.

Tristram dehşetin gölgesinde kıvranırken, Leoric'in en küçük
oğlu olan *Prens Albrecht*'in ortadan kayboluşu tüm bunlara tuz
biber oldu. Kasaba halkını oğlunun kayboluşunun sorumlusu
olarak gören Leoric, bu sefer de halkı cezalandırmaya, hatta
Albrecht'in yerini söylemeyi reddedenleri idam ettirmeye başla-
dı. Gerçekteyse Albrecht, Lazarus tarafından katedralin altındaki
mağaralara götürülmüş ve burada Diablo'nun ruhunu taşıyan

ruhtaşı alnına saplandığı için çoktan Diablo'ya dönüşmeye başlamıştı. Başpiskopos ve Deli Kral'ı kukla gibi parmağında oynatan Diablo'nun planları, bir grup askerin Westmarch'taki savaştan dönmesiyle sekteye uğradı. Leoric'in şövalyelerinin yüzbaşısı olan *Lachdanan*, çok sevgili kralının yaptıkları karşısında dehşete düştü; daha fazla yozlaşmasına göz yummamak ve acısına son vermek için kılıcını Leoric'in kararmış kalbine sapladı. En önemli piyonlarından birini kaybeden ve hâlâ gücünü geri kazanmaya çalışan Diablo, Leoric'in bedenini ölümden geri döndürerek katedralin altındaki mabedi korumak için dikti. Kalsız kalmış ve ordusu yok yere savaşa girmiş olan Tristram, çaresiz bir şekilde Lazarus'tan medet umdu. Başpiskopos, Prens Albrecht'in hâlâ kayıp olduğunu hatırlatarak kasaba halkını katedralin altındaki mağaralarda arayışa yönlendirdi. Lakin mağaralar artık Diablo'nun çağırdığı iblisler ve yaratıklarla doluydu; vahşice katledilen kasaba halkı da karanlık büyülerle diriltilerek Dehşetin Efendisi'nin ordusuna katıldılar.

Tristram halkı umudunu yitirip Doğan Güneş Meyhanesi'ne korku içinde sığındıkları sırada Prens Aidan, Wesmarch'a çıktığı seferden yanında Jazreth adında bir Vizjerei büyücüsü ve Moreina adında Görmeyen Gözün Kız Kardeşliği'ne mensup bir okçuyla geri döndü. Tristram'da yaşanan felaketleri ve kardeşinin kayboluşunu öğrenen prens, vakit kaybetmeden yanındaki iki dostuyla birlikte katedralin altındaki mağaralara indi. Önlerindeki iskelet ordusunu ve iblisleri katlederek yerin kat kat altına inen üçlü, en nihayetinde Diablo'yla karşı karşıya geldiler. Henüz tam gücüne kavuşmamış olan Diablo, buna rağmen üçünü de hem fiziksel hem de zihinsel olarak tüketti; Aidan korkularıyla yüzleşti ve Diablo'yu öldüren darbeyi kendi elleriyle indirdi. İblisin bedeni gözlerinin önünde kuruyup toza dönüşürken altında yatan zavallı Albrecht'in bedenini de gözler önüne serdi. Diablo (şimdilik) yenilgiye uğratılmıştı, ancak bunun bedeli Prens Albrecht'in

hayatı olmuştu. Dahası ruhtaşı da hasar görmüş ve Diablo'nun ruhunu hapis tutamayacak kadar çatlamıştı. Diablo'nun ruhunu zaptedebileceğini uman Aidan, böylece Tal Rasha'nın yaptığı fedakarlığın aynısını yaparak ruhtaşını alnına sapladı.

Başta Diablo'yu kontrol altında tuttuğuna inanan Aidan, içinde büyümekte olan karanlığı dizginlemekte zorlandığı zamanlarda *Cadı Adria*'nın yardımını almaya başladı. Diablo'nun şeytani özünü genç prensin içinde hisseden Adria ise bunu çıkarına kullandı ve birlikte uzun geceler dertleştiği prensi baştan çıkartıp ondan hamile kaldı. Ancak aslında içinde taşıdığı çocuk Aidan'ın değil, gizliden gizliye hizmet ettiği efendisi Diablo'nundu; onun özünü ve geleceğini taşıyordu.

"Tristram'ı arkamda bırakmamın üzerinden aylar geçti. O günden beridir, soğuk toprağın altında yaşadığım dehşetleri ve ayık olduğum her anı lanetleyen çarpık kabusları unutmaya çalışıyorum. İçimde bir karanlık var, hissedebiliyorum. Beni doğuya doğru yönlendiriyor. Kadim krallıkların yıkıntıları arasındaki kurtuluşumu aramaya itiyor. Yolu bilmeme rağmen yolculuğumu engelleyecek tehlikelerden bihaberim. İlk kapıdan adımımı attığımda ruhumun iyi olan kısmını da geride bırakacağımın farkındayım. Ebediyen..."

– Prens Aidan'ın günlüklerinden –



İlk yıllarındaki haliyle Tristram kasabası.

Doğuya doğru yaptıkları yolculuk sırasında Aidan ve Diablo arasındaki görünmez çarpışma hâlâ tüm şiddetiyle devam etmekteydi; Diablo bedeninin kontrolünü ele geçirmeye çalışıyor, Aidan ise tüm iradesiyle direnmeye çalışıyordu. Doğu Kapısı Hisari'ndan geçtiklerinde Diablo'nun kontrolü ele geçirdiği anlarda çağırdığı iblisler, *Görmeyen Gözün Kız Kardeşliği*'ni evleri bildikleri manastırdan etmiş, derme çatma bir kampta güçlerini toplamaya zorlamıştı. Görenler tarafından *Kara Gezgin* diye çağırılan Aidan, hız kesmeden Khanduras ve Aranoch Çölü'nü ayıran dağlara doğru ilerlemeye devam etti. Yol üstündeki bir meyhanede bir kez daha kontrolü ele geçiren Diablo, meyhaneyi yakıp kül ederken herkesi de katletti – bir kişi hariç. Meyhanedeki katliamdan kurtulmayı başaran *Marius*, nedenini bilmediği bir şekilde bu Kara Gezgin'in peşine takıldı ve doğuya olan yolculuğunda ona eşlik etmeye başladı.

Marius'un yoldaşlığı Aidan'ın benliğini kazandığı anlarda garip bir şekilde huzur vericiydi. Gün geçtikçe daha zayıf düşmekte olan Aidan, ona eskiden olduğu savaşçıyı ve maceralarını anlattı; omuzlarında nasıl karanlık ve korkunç bir yük taşıdığından bahsetti. Ancak bu sırada Baş Kötüler de boş durmuyordu; Aranoch Çölü'nde gizlenmiş yedi mezardan birinde Tal Rasha'nın bedenine hapsedilmiş olan Baal, Marius'un rüyalarına girerek onu kendine doğru yönlendiriyordu. Böylece yedi mezardan gerçek olanı bulup Kara Gezgin'le birlikte Baal'ı kurtarmak için mezarın derinliklerine indiler. Artık Aidan'ın bedenini neredeyse tamamen ele geçirmiş olan Diablo da bir yandan fiziksel olarak değişim geçirmeye devam ediyordu. Prens bir zamanlar asil ve şefkatli çehresi git gide iblis efendisinin şeytani ve dehşet verici hatlarına bürünüyordu.

Tal Rasha'nın kabrine, yani Baal'ın hapis tutulduğu odaya geldiklerinde Kara Gezgin, hızla kardeşinin ruhtaşına doğru hamle etti; Başmelek Tyrael ise doğrudan müdahale ederek Diablo'yu

durdurdu. İki güçlü varlık kadim asma köprü üzerinde dövüşmeye başlarken Baal ise Tal Rasha'yı kullanarak Marius'a kendisini serbest bırakması için yalvarmaya başladı. Karşısındakinin gerçekten de çaresiz bir adam olduğuna kanan Marius, ruhtaşını çekerek Baal'ı serbest bıraktı. İki iblis efendisiyle karşı karşıya kalan Tyrael, Marius'a ruhtaşını alarak *Cehennem Ocağı*'na götürmesini ve yok etmesini tembih ettikten sonra hem Baal hem de Diablo'yla dövüşmeye başladı. Ancak Baş Habisler, Tyrael'i kolayca alt ederek Baal'ı hapis tutan rünleri ona karşı kullandılar ve böylece Tal Rasha'nın Kabri'nde hapis kalan Tyrael oldu. Diablo ve Baal ise kardeşleri Mephisto'yu kurtarmak için Kurast'a doğru yola koyuldular.

Tapınak Şehir Travincal'a vardıklarında Mephisto'nun burayı neredeyse tamamen yozlaştırıp ele geçirdiğini gördüler; geriye kalan bir avuç Zakarum şövalyesi de Diablo'nun dehşetine yenik düştü. Zakarum Yüce Patriği Sankekur'un bedeninden kurtulup gerçek formuna kavuşan Mephisto, benzer bir ayini Diablo için de yaptı. Nihayet asıl formuna dönüşen Diablo, kardeşleriyle birlikte onlara ihanet eden herkesten intikam alacaklarına dair yemin etti ve bozulmuş ruhtaşlarını kullanarak Dünyataşı'nı yozlaştırma planını hayata geçirdi. Diablo açılan geçitten Cehennem'e geçerken Mephisto geçidi korumak için geride kaldı.

Ancak Diablo ve kardeşlerinin planları, Khanduras'tan beri peşlerinde olan bir grup kahraman tarafından bozulmaya devam ediyordu. Mephisto'yu yenmeyi başaran kahramanlar, bu uğurda Dehşet Alemi'ne girip Kaos Sığınağı'na ayak bastılar. Diablo'yu gizleyen beş mührü kırıp Dehşetin Efendisi'yle yüzleştiler. Cehennemin kavuran alevleriyle kahramanlara saldıran Diablo, onlara zor anlar yaşattıysa da sonunda yenilgiye uğradı. İblisin kan rengi derisi kuruyup büzüşürken zavallı Aidan'ın ruhu da nihayet hak ettiği huzura kavuştu. Diablo'nun yakut ruhtaşını ele geçiren kahramanlar, Cehennem Ocağı'na giderek Baş Kötü'nün

ruhunu *Kara Hiçlik*'e sürmek için yakut taşı kırdılar.

Deckard Cain gibi melekler ve iblislerin doğasına aşına olanlar, Diablo ve kardeşlerinin nihai olarak yenildiği illüzyonuna kapılmadılar; er ya da geç geri geleceklerine ve şeytani planlarını uygulamaya devam edeceklerine inanıyorlardı. Ancak bekledikleri o Cehennem istilası bir türlü gelmedi. Aradan yirmi yıl geçtiğinde Tristram'ın Kararıışı ve Kara Gezgin'e dair hikâyeler birçokları tarafından masal olarak kabul edilmeye başlanmıştı bile. Bu sırada Diablo'nun sadık hizmetkârı Adria, Diablo'nun peşine düşmüş kahramanların elinde kaybedilen Kötüler'in ruhlarını çok özel ve özgün bir taş olan *Kara Ruhtaşı*'nda topluyordu. Andariel, Duriel, Mephisto, Diablo ve Baal'ın ruhları kahramanların sandığı gibi Kara Hiçlik'te değil, taşın içindeydi. Adria Yedi Kötü'nün tamamını bir araya getirmeye çok yaklaştı, tek ihtiyacı olan Belial ve Azmodan'dı. Böylece onların da ruhunu ele geçirmek için riskli ancak akıllıca bir plan yaptı ve artık bir fanî olmuş olan Tyrael, bir grup nephelim ile kızı *Leah*'ı kandırarak onları Belial'a karşı doldurdu. Belial düştüğünde Azmodan için grubu kışkırtmasına gerek bile yoktu –hâlihazırda Tabya Kalesi'ne saldırmakta olan Azmodan zaten nephalem için açık bir hedefti. Böylece Azmodan'ın da ölümüyle birlikte Yedi Kötü birden asırlar sonra ilk defa bir araya geldi. Adria, Tyrael'i etkisiz hâle getirip Kara Ruhtaşı'nı Leah'a sapladı ve böylece Baş Kötü Diablo, diğer altı kardeşinin güçlerini kendine katmış bir şekilde bir kez daha hayata döndü.

Planlarını derhâl yürürlüğe koyan Diablo, Cennet'e bir geçit açarak istilaya başladı. *Elmas Kapılar*'ın önünde *Imperius*'la dövüşmeye başladı, ancak yedi kötünün güçleri Yiğitlik Başmeleği'nin baş edebileceğinden çok daha fazlaydı. Imperius'un mızrağı Solarion'u parçalayan Diablo, başmeleği de ağır bir şekilde yaraladıktan sonra Elmas Kapılar'ı Ebedî Çatışma'nın tarihi boyunca ilk defa aşmayı başardı. *Gümüş Şehir* düşmüş, Cennet'in kut-

sallığı Diablo'nun dehşetiyle yıkanmıştı. Diablo, Cennet'i nihai olarak yenmesini sağlayacak hareketi yapıp *Kristal Kemer*'i yozlaştırmaya başladı; ancak nephalem kahramanlar son anda yetişerek Diablo'yla dövüştüler. Nephalem'leri Dehşet Alemi'ne çekmesi bile onları yavaşlatamadı ve sonuç olarak *Tathamet*'in tezahürü, Baş Kötü Diablo, Kristal Kemer'in tepesinden düşerken bedeni toza dönüştü ve yedi ruh yine Kara Ruhtaşı'nın içindeki hapishanelerine döndü.

Lakin bu bile Diablo ve kötülerin sonu değildi; Kara Ruhtaşı'nın içinden dışarıya ulaşmaya çalışan iblisler, Cennet'i çok yavaş bir şekilde de olsa yozlaştırmaya devam ettiler. Bunun farkına varan Tyrael, Horadrim'i tekrar kurdu ve taşı Cennet'ten çalarak *Rakkis'in Kabri*'ne sakladı. Fakat taşı kendi amaçları için isteyen eski Bilgelik Başmeleği, yeni Ölüm Vekili *Malthael* kabre saldırarak onu ele geçirdi. Malthael'in amacı Sanctuary'deki bütün iblis özünü tüketerek Ebedî Çatışma'yı sonsuza kadar sona erdirmekti. Nephalem kahramanlar ise buna izin verecek değillerdi; aynı Baş Kötü'ye yaptıkları gibi Malthael'e de meydan okudular. Nephalem'lerin gücü karşısında çaresiz kalan Malthael, son bir gayretle Kara Ruhtaşı'nı parçalayıp kötülerin özünü kendi gücüne kattıysa da bu bile yeterli olamadı. Malthael de aynı kaderi paylaştı ve nephalem'ler karşısında yenilgiye uğradı. *Peki ya Baş Kötü Diablo? O ne oldu?*

Eh, eski kehanetler ne der bilirsiniz: "*Ve bir zamanlar yenilmiş olan habis yeniden doğacak!*"



BAAL

YIKIMIN EFENDİSİ



or'Baalos, daha ziyade *Baal*, Yıkımın Efendisi olarak bilinir. Yüzeysel olarak bakıldığında, Baş Kötüler'in en alçağı ve kavranması en kolayı olarak gözükebilir. Sadece etrafındaki dünyanın değil, içinde yaşadığı dünyanın da toplu imhasından zevk alır.

Baal'ın ilk varoluş amacı, diğer Kötüler'inki gibi daha ziyade Cennet ile olan ebedî savaşa dayanmaktadır. Baal savaştan asla usanmaz gibidir, ki bunun bir nedeni, tüm nedensiz yıkım fırsatlarının asla tükenmemesidir.

Tahmini olarak bunun en kolay açıklaması, Baal'ın açık bir şekilde bir elemental zalim olmasıdır, ve de buna inanan pek çok kişi ile karşılaşmışımdır. Fakat söylemem gerekirse, ben bu görüşe katılmıyorum ve onun sadece habis kardeşleri kadar şeytanî olduğunu hissediyorum. Buna onun sonunu geciktiren Arreat Dağı'na saldırısında kullandığı strateji ve hile yeteneğini örnek olarak gösterebilirim.

Herkesin dediğine göre, Baal, Cehennem'deki diyarında sürekli bir yıkım oluşturmak için, sırf zevk uğruna yok etmek üzere iblisler yetiştirir. Söylenene göre Cehennem'de bazı devasa yapılar inşa etmiş, aşılmaz burçlarla desteklemiştir.

Hatırlamamız gereken büyük öneme sahip başka bir şey daha mevcuttur.

Yıkım Diyarı'nın kalbinde *Cehennem Ocağı* yer alır, ve ironik bir biçimde bu diyar, yaratılışın yegane kaynağıdır. Burası insanların Cehennem'de gördükleri çok az sayıdaki yerlerden birisidir ve Cehennem'deki devasa silahların burada dövüldüğünü rapor etmişlerdir.

Söylenene göre Cehennem Ocağı silahlarının içine Cehennem Efendileri'nin elementleri zerk edilmiştir. Elbette, özellikle belirtmek gerekiyor ki bu silahlar yok edilmek zorundadır. Bir kez daha tekrar etmek gerekir ki, yaratılış ve yıkım yüzükleri hakkındaki her şeyin Baal ile ilişkilendirildiğini görüyoruz.



M E P H I S T O

N E F R E T İ N E F E N D İ S İ



athamet'in tüten leşinden yedi habis doğdu ve evreni kaos ve ahenksizliğe sürükledi. Bu habisler içerisinde en zeki ve kurnaz olanı, nefretin vücut bulmuş hâli Dul'Mephistos, yani *Mephisto*'ydu. Cehennem sakinlerini ve diğer kardeşlerini kendi amaçları için sıklıkla kullanırken piyonlarının kendi emellerini de takip etmesine izin vermesinden dolayı Baş Kötüler'in en genci ve tehlikelisi olan Al'Diabolos üzerinde bile kontrole sahipti. Bu yanı sıra büyük bir birleştirici unsur, iyi bir taktik uzmanı ve hatta Cehennem'in taşsız kralı olarak biliniyordu.

Mephisto'nun egemenliğini kurduğu *Nefret Diyarı*, Cehennem'in merkezi olarak kabul edilirdi. Zamanında çeşitli iblisleri çağırarak ve onlardan bilgi almak üzerine uzmanlaşmış bazı büyücülerin tuttuğu kayıtlara göre, bu düzlemde toplanan kalabalık iblis grupları çatışan ideolojiler üzerine farklı fraksiyonlar yaratma konusunda tartışır, birbirlerinin bağılıklarını sınavacak ve sorgulayacak planlar yaparlardı. Bütün bu düzensizliğin en tepesinde ise Mephisto neşeyle iblislerin birbirlerinin aklına nifak tohumları ekmesini izlerdi. Söylentiler, Nefretin Efendisi'nin ilgiyle takip ettiği bu müzakere ve komploların, Mephisto'nun Cennet'e karşı kullandığı taktiklerin birçoğuna da fikir verdiğini iddia etmektedir.



Mephisto her ne kadar muazzam bir taktik sanatına ve usta bir manipölasyon yeteneğine sahip olsa da, sürekli çıkar çatışması yaşayan Baş Kötüler arasında her zaman birlik sağlaması mümkün olmuyordu. Yedi iblis arasındaki bu çatışmalar zaman zaman Cennet'e karşı nihai zafer kazanmalarına dahi engel olabiliyordu: Aynı *Elmas Kapılar'ın Beşinci Savaşı*'nda olduğu gibi. Mephisto'nun yönettiği ordular zafere neredeyse ulaşmak üzereyken Diablo, Cennet ve Cehennem'i kendisinin yönetmesi gerektiğini öne sürerek aralarındaki birliği bozdu; diğer kötüler de ganimet kavgasına düşmüşken melek *Izual* ve beraberinde gelen destek kuvvetleri, iblis ordularını bozguna uğratıp geri çekilmek zorunda bıraktı. Ancak (nadir de olsa) diğer iblislerin bu başına buyruk hareketlerinin yarar getirdiği durumlar da vardı. *Pandemonium*'daki bir savaş sırasında Mephisto, meleklerin sebepsiz yere geri çekildiğini gördüğünde kendi ordusuna da aynı emri vermişti; sabırsız ve pervasız bir şekilde emrine kulak asmayıp *Pandemonium Hisarı*'na saldıran Baal ise bu geri çekilmenin sebebinin Dünyataşı'nın kayıp olması olduğunu ortaya çıkartmıştı. Bu sayede zaten *Dünyataşı*'nı ele geçirmek için savaşmakta olan iblisler de kayıp taşı aramaya yoğunlaşmışlardı.

Hem meleklerin hem de iblislerin gözlerinden gizlenmiş olan Dünyataşı, yeni yaratılmış bir dünyanın içine gizlenmişti. Başmelek Inarius ve Mephisto'nun kızı *Lilith*, iki taraf arasındaki bitmek bilmez savaştan usanıp Dünyataşı'nı da kullanarak kendilerine yeni bir dünya yaratmış, burada aşklarının meyvesi olan nephalem ırkıyla birlikte yeni bir hayat kurmuşlardı. Birbirine alabildiğine zıt iki varlığın aşkı zaman içerisinde yitip tükenirken iblisler de Sanctuary adındaki dünyayı keşfettiler.

Nephalem'lerin içinde hem melek hem de iblis özü bulunduğunu ve potansiyellerinin bu iki ırkın da çok ötesinde olduğunu farkedene Baş Kötüler, bu gücü ve nephalem'leri kontrol etmenin

yollarını aramaya başladılar. Bu uğurda Triune Kilisesi'ni yaratıp sahte tanrılar olarak kendilerine müritler topladılar. Mephisto'nun Triune'deki kimliği *Mefis*'ti ve "*Sevginin Ruh*" olarak biliniyordu. Diablo, Mephisto ve Baal kendilerini doğrudan müritlerine gösteremedikleri için onlar adına sözcülüğü Mephisto'nun oğlu Triune Yüce Rahibi *Lucion* yapıyordu. Çocuklarını ve bu yeni yarattığı dünyayı iblislerin etkisinden korumak isteyen Inarius ise Triune inancına karşı çıkacak Işığın Katedrali'ni kurmuştu ve bu inancın peygamberi olarak kendini insan formuna bürümüştü. Böylece iki taraf arasındaki mücadele, tarihte *Günah Savaşı* olarak anılacak şekilde bir kez daha başladı. Bu sırada Lilith ise gizliden gizliye *Edyrem* adındaki bir grubun nephalem güçlerinin uyanmasını sağlamış ve onları iki dinî gruba karşı birden kışkırtmıştı. Edyrem, Triune Kilisesi ve Işığın Katedrali arasındaki şiddetli çarpışma o kadar kuvvetliydi ki sonunda Cennet'in güçleri de evrene yayılan enerjiyi farkederek Cennet'in ordularını Sanctuary'ye indirdi. Cennet'in orduları ve Edyrem karşısında durabilmek için ittifak yapan Triune Kilisesi ve Işığın Katedrali, buna rağmen başarılı olamadı ve Edyrem ordusunun başındaki Uldyssian, içindeki tüm nephalem gücünü kullanarak savaşa tek başına son verdi. Savaş sonunda başmeleklerden oluşan *Angiris Konseyi*'ne bir görüşme teklif eden Mephisto, Sanctuary'nin ne melekler ne de iblisler tarafından müdahale edilmeden kendi yollarını çizme hakkına sahip olduğunu söyledi ve kendi hâllerine bırakılmalarını teklif etti. Konsey kendi arasında bir oylama yaptı ve Tyrael'in kullandığı son oyla Nefretin Efendisi'nin teklifi kabul edildi. Ancak halledilmesi gereken bir mesele daha vardı: *Inarius*.



Meleklerin üstün tuttuğu her şeye ihanet etmiş başmeleğin cezalandırılması gerekiyordu. Bu konudaki öneri de yine Mephisto'dan çıktı. Meleklerle Inarius'u kendisine vermelerini önerdi, böylece ona sonsuz işkencenin nasıl bir şey olduğunu bizzat gösterebilecekti. Teklifi kabul edildi ve Mephisto eline istediği gibi eziyet ve işkence edebileceği bir başmelek geçirmiş oldu.

Elbette meleklerle Sanctuary'yi kendi hâline bırakmayı önermiş olsa da Mephisto'nun böyle bir niyeti yoktu. Baş Kötüler, uzun vadeli bir planla Sanctuary'yi tekrar ele geçirmenin yolunu aramaya başladılar. Bu uğurda kendilerine karşı kışkırttıkları İkinci Derece Kötüler olan Belial, Azmodan, Duriel ve Andariel ile aralarında bir güç savaşı patlak verdi ve sayıca üstün olan İkinci Derece Kötüler bu savaşı kazandı. Bedensiz ve zayıflamış bir şekilde Sanctuary'ye sürülen Diablo, Mephisto ve Baal, burada derhâl etkilerini tekrar yaymaya başladılar. Hâlihazırda Sanctuary'yi gözetlemekte olan Tyrael, Baş Kötüler'in etkisini farketti ve dağılmış büyücü klanlarından topladığı büyücülerden Horadrim organizasyonunu kurdu. İlk işleri de Dünyataşı'ndan yontup oluşturdıkları taşlarla iblisleri sonsuza dek hapsetmek için peşlerine düşmek oldu. Baş Kötüler'in planıysa ruhtaşlarını kullanarak ulaşabildikleri herkesi ve sonunda da Dünyataşı'nın kendisini yozlaştırıp Cennet'in ordularına karşı kullanabilecekleri bir güç hâline getirmekti.

Kara Sürgün olarak da bilinen bu olaylar sırasında Horadrim'in ilk yakaladığı habis, Mephisto oldu. Horadrim güçleri Mephisto'yu *Kemikler Hisarı*'nda yakalamaya çalıştı, ancak Mephisto'nun çağırdığı iblisler ve dirilttiği ölümlerle başa çıkmayı başaramadılar. En nihayetinde Horadrim büyücüleri Nefretin Efendis'i'ni Kehjistan'ın kalabalık bir bölgesinde kısırdılar; lakin planın bir parçası olsa bile Mephisto'nun sessiz ve sakin bir şekilde yakalanmaya hiç niyeti yoktu. Horadrim büyücüleri ve Mephis-

to arasındaki dövüş birçok masum yaşama mal oldu, ancak sonunda Baş Kötü'nün ruhu safir rengi ruhtaşının içerisine hapsedildi. Ruhtaşını Zakarum rahiplerine teslim eden Horadrim büyücüler, Işık Tapınağı'na kilitlenen ruhtaşının güvende olacağını varsaydılar. Mephisto ise Zakarum'u baştan aşağı yozlaştırmak için çalışmalarına çoktan başlamıştı.

Mephisto nesiller içinde Zakarum'un Yüce Konseyi başta olmak üzere önemli pozisyonları yozlaştırıp kendi iradesi altına almayı başardı. Zakarum rahipleri üzerinde muazzam bir kontrole sahip olan Mephisto'nun bu karanlık etkisinden sadece Zakarum Yüce Patriği *Khalim* etkilenmemişti. Mephisto, konsey üyelerine *Khalim*'i öldürmelerini ve vücudunu parçalara ayırıp Kurast'ın dört bir yanına saçmalarını emretti. Daha sonra rahipleri ruhtaşını kıracak büyüler araştırmaya zorladı ve bu rahipler, uzun çabalar sonunda taşı yedi parçaya çatlatacak yöntemi keşfettiler. Gücünün çoğunu geri kazanan Mephisto, *Khalim*'in görevini devralan yeni Zakarum Yüce Patriği, yani *Que-Hegan*'ı ilan edilen Sankekur'u yeni kuklası yaptı. Bir yandan yozlaşmış Zakarum Yüce Konseyi de güçlerini ve büyülü bir küreyi kullanarak diğer Zakarum inananlarını da kontrol altına aldılar; asıl efendileri Mephisto'nun inini de büyüyle gizlediler. Travincal ve Zakarum Kilisesi'ni tamamen etkileri altına aldıklarına emin olduktan sonra da Diablo'yu uyandırması için Lazarus'u batıya yolladılar.

Lazarus batıda Khanduras'ı birbirine katıp Tristram'ın altında yatan Diablo'yu serbest bıraktıktan sonra *Kara Gezgin* formundaki Diablo, yanında Baal ile birlikte Tapınak Şehir *Travincal*'a geldi. İki Baş Kötü, Mephisto'yu tamamen özgür bıraktıktan sonra Nefretin Efendisi de Sankekur'un bedenini ele geçirdi. Yakalandıktan sonra ayrı geçirdikleri üç yüz küsur yılın ardından Baş Kötüler tekrar bir araya gelmişlerdi. Planlarını kaldığı yerden yürürlüğe koyarak Diablo'yu da gerçek formuna kavuştura-

cak bir ayin yaptılar. Diablo, hâlâ üç kardeşe sadık orduları toplamak için Cehennem'e giderken Baal da Dünyataşı'nı yozlaştıracak yolculuk için kuzeye doğru yola çıktı. Mephisto ise Kara Gezgin'in peşinden gelen maceracıları durdurmak için geride, Travincal'da kaldı. Bu kahramanlara karşı öfkelerini ve güvensizliklerini istismar eden, elektrik ve buz elementlerinin gücünü kullanan Mephisto, yine de yenilgiye uğradı. Kahramanlar Mephisto'nun ruhunu bir kez daha safir ruhtaşının içine hapsettiler ve daha sonra da ruhtaşını *Cehennem Ocağı*'nda yok ederek Baş İblis'in ruhunu Sanctuary'den def ettiler.

Ancak Mephisto'nun ruhu bilinen diyarların ötesindeki karanlığa geçmek yerine Diablo ve Cadı Adria'nın planları doğrultusunda Kara Ruhtaşı olarak bilinen başka bir ruhtaşına çekildi. Hem İkinci Derece hem de Baş Kötüler tek tek yenilgiye uğradığında hepsinin ruhu bu taşta birleşti. Tathamet'ten beri yedi habis birden ilk defa bir araya gelmişti. Diablo'nun ruhundan bir parça taşıyan *Leah*, bu taşla yeniden doğduğunda içinde yedi iblisin bütünleşmiş kakofonisi yükseliyordu. Cennet'e bir geçit açarak istilaya başlayan Baş Kötü, Elmas Kapılar'ın önünde Imperius ile savaşarak onu yenilgiye uğrattı, Cennet'in ahengini bozdu ve *Kristal Kemer*'i yozlaştırmaya başladı. Lakin son anda yetişen nephalem gücüne uyanmış kahramanlar, burada Baş Kötü hâline gelmiş Diablo'yla dövüşüp onu yenilgiye uğrattılar. Yedi habis, tekrar Kara Ruhtaşı'nın içindeki hapisanelerine döndüler... Ta ki bu sefer *Ölüm Vekili* hâline gelmiş olan *Malthael* onlarla bir olana dek.



Sanctuary'deki bütün iblis özünü tüketerek Ebedî Savaş'ı nihai olarak bitirme peşinde olan Malthael, Diablo'yu yenen nephalem kahramanlarla dövüşürken son bir çaresizlikle ruhtaşını parçalayarak içindeki ruhlarla birleşti. Onların gücünü aldı ve kahramanlara karşı kullandı, ancak bu bile ne habislerin ne de başmeleğin galip gelmesini sağlamadı.

Mephisto ve kardeşlerinin serbest kalan ruhlarının nereye gittiği ise bugün bile gizemini koruyor...



İKİNCİ DERECE KÖTÜLER



Baş Kötüler'le kıyaslandığında İkinci Derece Kötüler hakkındaki bilgilerimiz daha azdır. Bu güne kadar bu dördünden sadece ikisi –*Andariel* ve *Duriel*– ölümlü âleme teşrif etmişlerdir. Diğer ikisi, *Belial* ve *Azmodan*, bildiğimiz kadarıyla sadece dolaylı olarak olaya dahil olmuşlardır. Fakat bu ikisinin dünyanın sonunu getireceğinden korkulmaktadır.

Bu iblislerin birincil ve ikincil diye sınıflandırılması sizi yanıltmasın. Bu sınıflandırma sadece Cehennem için bir anlam taşımaktadır, biz ölümlüler için ise bu iblislerin her biri eşit derecede tehlikelidir.

Hal bu ki, İkinci Derece Kötüler'in Baş Kötüler'den çok daha tehlikeli olduklarını varsayabiliriz. Her şeyden önce, bu dört iblisin Baş Kötüler'e baş kaldırdıklarını ve *Kara Sürgün* olarak adlandırılan bir isyan ile Baş Kötüler'i Sanctuary'ye sürgün ettiklerini biliyoruz.



DURİEL

ACININ EFENDİSİ



ndariel'in kardeşi olan *Duriel*, *Aşağılık Kral* olarak ya da *Acının Efendisi* olarak da bilinir.

Söylentiye göre Duriel, işkenceden ve acı çektirmekten hoşlanır. İşin garip tarafı, biz ölümlülerin tam olarak anlayamayacağını düşündüğüm bir şekilde, onun acı çektirdiği kişinin çektiği acının manası ile ilgilenmiyor gözükmесidir. Görünüşe göre çığlık-ların müziğinden, ızdırabın ahenksizliğinin verdiği hazdan hoşlanmaktadır. Kendisini acılardan oluşan bir maestronun şefi olarak görmektedir. Zihinsel acı değil fiziksel işkence ilgisini çekmektedir.

Çoğu kayıt, eğer Duriel işkence edecek bir kurban bulamazsa, kendisini hedef alıp dayanılmaz derecede acılar vererek doyuma ulaştığını ileri sürmektedir.

İronik olarak, kendisi hakkında çok az şey bilinmesine rağmen, Duriel'in Cehennem'deki mekanı antik çizimlerde sıkça resmedilmiştir. Benim tahminime göre bunun nedeni, oranın bizim diyarımızdaki işkence odalarına oldukça benzemesi ve insan artistler ve yazarlar tarafından oldukça kolay bir şekilde anlaşılabilmesi ve betimlenebilmesidir.

Acı Diyarı oldukça sadist ve grotesk işkence aletlerinden hayal gücünün ötesinde bir ızdıraba neden olmak üzere minik meka-

nizmalar şeklinde tasarlanmış evden büyük tanımlanamaz makinelere kadar boydan boya dolu bir şekilde tanımlanır. Duriel burada binlerce esir, barbar iblise yapılan işkence ile büyük bir haz elde etmektedir. Söylenene göre, Cehennem'in diğer sakinleri, ki buna kız kardeşi de dahil, kendi diyarları bazı sapkın yönlerden onunkiyle örtüşmesine rağmen, bu diyardan sakınırlar, fakat buna rağmen ızdırap çılgınlıklarından meydana gelen müzikten de zevk alırlar.



ANDARİEL

İZDIRABIN BAKİRESİ



İzdirabın Bakiresi olarak da bilinen *Andariel*, özellikle sadist bir varlıktır. İkizi Duriel'in aksine, fiziksel acıya değil duygusal ızdıraba ilgi gösterir. İzdirabın saflığına inanır.

Senaryolar üretip kurbanın aklî durumunu içten dışa bükerek manipüle etmekte ustadır. İnsanların kendi içsel ızdırapları ve duygusal acıları ile paramparça olduğunu görmekten zevk alır. İzdirabın Bakiresi, bir zamanlar Diablo'nun dikkate aldığı yakın bir dert ortağıydı – ta ki *Kara Sürgün*'de ortaklarıyla ona insafsızca ihanet edene kadar. Eski sadakatine rağmen, Diablo'nun düştüğü kötü durumdan zevk almış ve onun küçük düşürücü yenilgisinden tamamiyle emsalsiz bir mutluluk duymuştu. Onun tipik bir özelliği, sürekli bir vecd halinde akla hayale gelmeyecek zevkleri tecrübe etmesidir. Kötüler'in en bağımlısı olarak kabul edilen Andariel, başkalarının ızdırabı ile varlığını sürdürdüğünden, tecrit edilmekten nefret ettiği söylenir. Bir güvenin aleve çekilmesi gibi trajedi ve çatışmaya çekilir. Sürekli olarak etki edip manipüle edebileceği, derin ümitsizlik duyan, ya da duygularına kolayca yenilen kişilerin arayışı içindedir.

Andariel'in Cehennem'deki diyarı hakkında az bir bilgi vardır, ama açıkça orasının fiziksel ve zihinsel manada psikolojik saldırı, suçluluk, pişmanlık ve kendinden nefret etme aşıl原因 bir yer olduğunu söyleyebiliriz.

Andariel'in diyarındaki kurbanların, suçluluk hissiyle zayıflamış olarak sonsuz fiziksel azap arayışına düşerek, kendi rızaları ile Duriel'in nüfuz alanına girdikleri ileri sürülür.



AZMODAN

GÜNAHIN EFENDİSİ

"Bizi aldattığını ve çok zeki olduğunu düşünüyordun. Kardeşlerimiz teker teker tuzağına düştü; ben hariç! Sana meydan okuyorum. Kara Ruhtaşı'nın bütün planlarının anahtarı olduğunu biliyorum ve o yüzden benim elime geçmeli. Çok yakında bu dünyayı tahrip etmiş olan bu paramparça dağdan ordularım fişkıracık ve direnişe dair tüm umutlar ölecek. Hizmetkârlarım taşı bulacak... her nereye saklamayı seçersen seç. Sonraysa, nihayet, Azmodan, Baş Kötü olarak hüküm süreceğim!"



aratılışın ilk zamanlarında Anu tüm kötülüğü üstünden atmış ve bu kötülük Tathamet isimli yedi kafalı ejderhaya dönüşmüştü. Ölümlü yıllarıyla ölçülemeyecek kadar uzun süren savaşları sona erdiğinde iki varlık birbirini nihayet öldürdü ve Tathamet'in çürümüş leşi Cehennem'e dönüşüp iblisleri doğurdu. Yedi kafasından üçü Baş, dördü ise İkinci Derece Kötüler olarak bilinecek yedi kudretli varlığa dönüştüler. İşte Azmodan, bu yedi iblisten biriydi: *Günah Alemi'*ne *Günahın Efendisi* ismiyle hükmeden ve Baş Kötüler'den olmasa da onlara kök söktürecek bir kurnazlığa ve hırsa sahip, tüm alemlerin en tehlikeli varlıklarından birisi...

Tüm günahlar kendisinde vücut bulan Azmodan, her daim diğer ibislere karşı güvensizlik ve çekememezliğe, kendisi dışındaki tüm varlıkları küçümseme ve onlara hükmetme isteğine, kendi varlığına dair sınır tanımaz bir kibre ve ayrıca akıl almaz bir açgözlülükle alev alev yanan bir hırsa sahipti. Bu özellikleri ve diğer güçleri Azmodan'a belli avantajlar sağlasa da sıklıkla kendi amaçlarına ulaşmasına da engel olmuştu.

Cehennem güçlerinin strateji uzmanı olarak bilinen Azmodan, Cennet ordularıyla sayısız savaşa girmiş ve kurnazlığını sadece savaş alanında değil, savaş dışında da gösterip Cehennem ordularını güçlendirerek nice zafere taşımıştı. Örneğin melekler, kanatları sayesinde, yarattığı savunmaları geçmeyi başarınca, Azmodan da kanatlı iblisler yaratmaya başlayarak gelecek savaşlarda bu zayıflığı kapatmıştı. Her türlü duruma adapte olabiliyor olması onu Cehennem ordularının en önemli mihenk taşlarından biri hâline getirdi.

Azmodan, iblisleri özellikle ölümlülere üstün gördüğünden, *Günah Savaşı* sırasında Baş Kötüler'in nephalem güçlerine sahip insanları Cehennem güçlerinin parçası olarak kullanmalarına öfkelenmişti. Sanctuary ve nephalem'lerin kendilerinden gizlenmesine zaten tepkili olan Günahın Efendisi, kendine sadık ve kudretli iblisleri kullanarak müdahalede bulunmaya çalıştı. Ancak Diablo müdahale ederek onun bu kudretli yaratılarını daha ufak ve aptal yaratıklara dönüştürdü. Eski haşmetlerinin gölgesi bile olamayan bu yaratıklar, daha sonra *Düşmüşler* olarak bilineceklerdi. İyice hiddetlenen Azmodan, Diablo'nun manipülasyonuna karşı duramadıkları için suçladığı bu iblisleri o şekilde bırakmayı tercih etti.

Günahın Efendisi'nin Baş Kötüler'e duyduğu kin gittikçe birikmiş ve *Ebedî Çatışma*'nın sürdüğü sayısız yıl boyunca dağ gibi büyümüştü. Bu biriken kin, Yalanlar Presi Belial, Izdırabın Ba-

kiresi Andariel ve Acının Efendisi Duriel'i de içeren bir komployla Ebedî Çatışma'nın sadece iblislere ait olduğunu iddia ederek Baş Kötüler'i oluşturan üçlüye isyan etmelerine sebep oldu. İsyanın sonucunda sürpriz ve sayı avantajını elinde tutmakta olan İkinci Derece Kötüler, kendilerinden çok daha güçlü olan üçlüyü ölümlülerin alemine zayıflamış ve vücutsuz bir şekilde sürmeyi başardılar. Günahın Efendisi çoğu zaman olduğu gibi bir taşla iki kuşu birden aradan çıkartmıştı: Hem Cehennem'in liderliğini Baş Kötüler'den alarak onları yolundan çekmiş, hem de onları zayıf bir hâlde Sanctuary'ye sürerek Cennet'in dikkatini insanların dünyasına çevirmişti. Bu hamlesi onları, kendi kontrolündeki Cehennem ordularına karşı açıkta bırakıyordu.

Bundan sonrası için birçok kaynakta çelişen ifadeler ve hikâyeler bulunmaktadır. Kimisi Belial ve Azmodan'ın beraber çalıştığını, kimisiyse Cehennem liderliği için daha en baştan birbirlerine düştiklerini söylemektedir. Hangisinin doğru olduğunu bilmek mümkün olmasa da, bir noktada gerçekten de birbirleriyle savaştıkları ve ikisinin de kendi yollarıyla Sanctuary'yi hükümleri altına almayı denediklerine dair kanıtlar Horadrim'in "*Üçlü İçin Av*" olarak isimlendirilen kadim yazıtlarında kaydedilmiştir.

Dünyataşı'nın kırılmasını takip eden olaylar sırasında Azmodan, bu *Kara Sürgün* sırasında Diablo'nun da kendi planlarını yaptığını farkettiler. *Kara Gezgin* olarak bir grup kahramanı peşine takıp Andariel ve Duriel'in öldürölmesini sağlamıştı. Daha sonrasında Mephisto, Diablo'nun kendisi ve Baal düşmüştü. Ancak bu görünürdeki başarısızlığına rağmen Diablo'nun planları umduğu gibi ilerliyordu: Bütün Kötüler tek tek Kara Ruhtaşı'na hapsediliyorlardı. Belial da düştüğünde geriye bir tek Azmodan kalmıştı.



Kendini Leah'in içinde gizleyen Diablo'yla konuşan Azmodan.

Diablo'nun etkisinden ve konağı olacağı gelecekte habersiz olan *Leah*'a görünen Azmodan, genç kızın içinde pusuda olan Diablo'ya meydan okudu. Hemen ardından ordularını *Arreat Oyuğu* üzerinden *Tabya Kalesi*'ne yolladı. Amacı, Diablo'nun planını ona karşı çevirmek, Kara Ruhtaşı'nı ele geçirerek kendisini Baş Kötü'ye dönüştürmektir. Ne var ki kudreti gittikçe artan nephalem'ler her alanda Azmodan'ı ve ordularını bozguna uğrattı. Oburluk Efendisi *Ghom* ve Şehvetin Bakiresi *Cydaea* gibi güçlü teğmenlerini kaybeden Azmodan, en nihayetinde nephalem'lerle yüzleşti; lakin planları bir kez daha Sanctuary'nin savunucuları tarafından sona erdirildi. Muzaffer nephalem'ler ise, içinde yatan karanlık ve sinsî planlardan habersiz şekilde Kara Ruhtaşı'nı ele geçirdiler.

Diablo'nun planı böylece bir nevi başarıya ulaştı: Sayısız asır önce yedi farklı parçaya bölünmüş olan Tathamet, ruhtaşının içinde bir kez daha bir araya geldi. Ancak bu bile Diablo'nun kazanmasını sağlayamadı ve Dehşetin Efendisi, nephalem'ler önünde düştü. Daha sonra aynı taş, Ölüm Vekili *Malthael* tarafından ele geçirilip parçalandı ve Tathamet'in habis güçleri bu sefer de Malthael'in gücü ve bilinciyle birleşti; fakat yedi iblis ve bir başmeleğin birleşmiş gücü dahi nephalem'lerin her iki taraftan beslenen gücüne karşı duramadı.

Söylentiler, Baş Kötü'nün ruhunun Malthael'in ölümüyle bir kez daha serbest kaldığını ve günün birinde tekrar ortaya çıkacağını söylese de, sonsuz hırsı, Azmodan'ın geri gelmesini sağlayacak mı; orasını ne Horadrim kâtiplerinin, ne de Itherael'in kendisinin bildiği şüpheli...



BELIAL

YALANLARIN EFENDİSİ



Belial hakkında birinci elden bir bilgiye sahip değiliz. Yalanların Efendisi hakkında bildiğimiz, çeşitli yazarların anlattıklarına göre bir düzenbaz ve usta bir hilekâr olduğu yönündedir.

Belial'ın savunduğu fikir, algılanan gerçekliktir ve yegane amacı, gerçekliğe egemen olmaktır. Yalancılık müessesesinin hatırına kolayca yalan söylemez; onun yerine, diğerlerinin algıladıkları gerçeklik ne ise onu tamamiyle kontrolü altına alarak aldatma amacı güder.

Yalanların Efendisi kurbanının aldatıldığını anladığı andan, o andaki çaresizlikten ve ihanetten zevk alır. Tahminlere göre, onunla bu düzlemde karşılaşsak, usta bir hatip, etki alanı ve serveti oldukça büyük bir ölümlü, belki de saygı duyulan bir lider olarak görünürdü. Bu görüntü, altında, kötü ruhlu ve dahi, büyük becerisiyle apaçık bir yaratık olan Belial'ı gizlerdi. Entrika üstüne entrika kurar ve insanoğlunu yıkıma götürürdü.

Belial'ın zayıflığı, belki de, kendi kurduğu düzenin başkaları tarafından durdurulmayıp, sık sık kendi entrikalarının çapraşık ağlarının tuzağına düşmesidir.

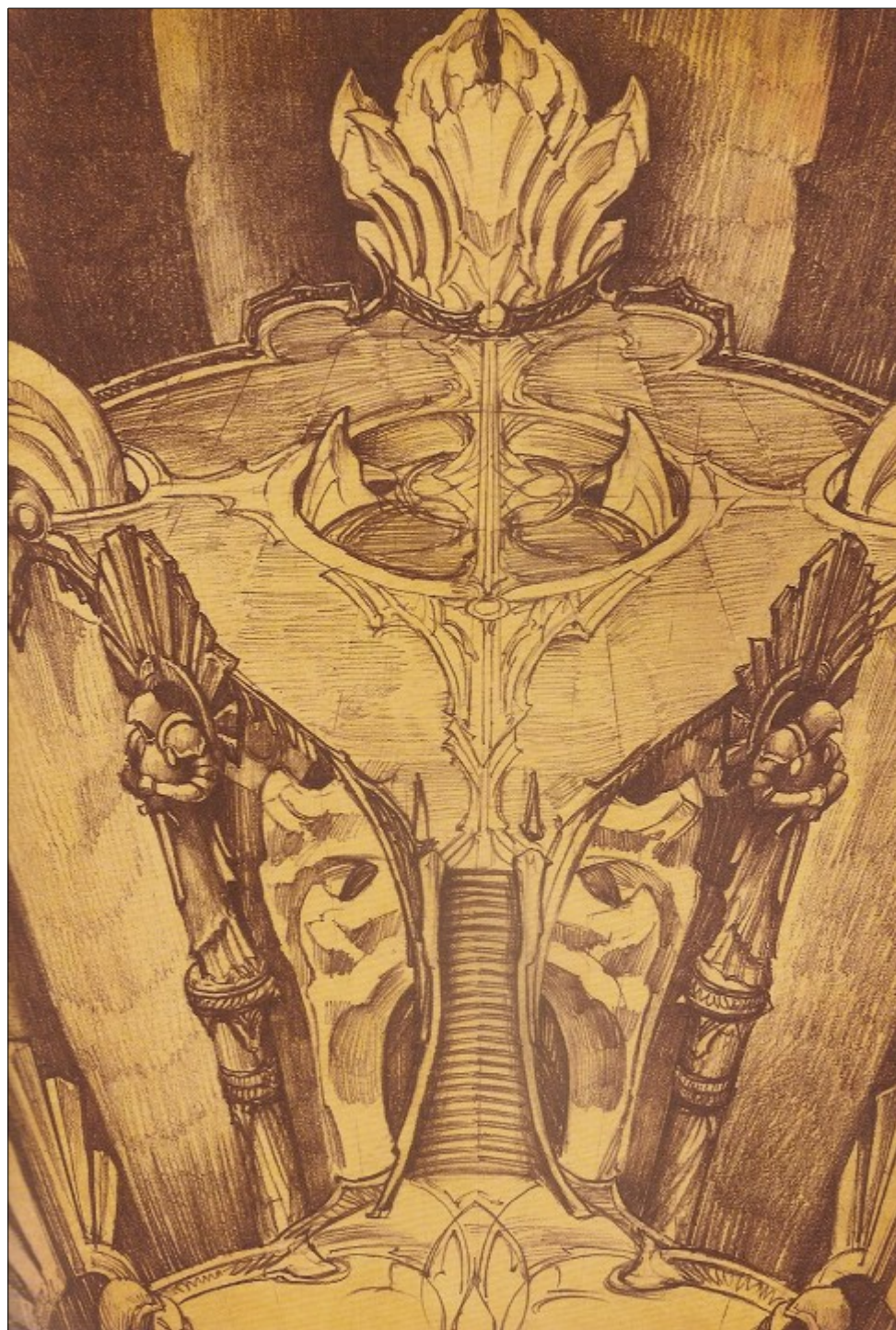
Vizjerei sorgulayıcılarının raporlarına dayanarak şunu söyleyebilirim ki, eğer Yalanlar Diyarı'na girse idik, muhtemelen bize ilk olarak zevkle ve güzelce yetişmiş bir cennet bahçesi olarak

görünürdü. Bununla birlikte, kısa bir süre içerisinde Belial'ın doğasını anımsaya başladık. Bu diyarda daha da derine indiğimizde, bu güzelliklerin sadece bir yem olduğunu, bize ızdırap veren bir tuzağa ya da başka bir şeye yönlendirdiğini görürdük. Çok geç olduğunda, gerçeklik algımızın tamir edilemez bir şekilde çarpıldığının ve büküldüğünün farkına varırdık.

Bu spekülasyonları, şeytanice ele geçirilmiş bir insanın, Garvos'un, kutsal güçler sayesinde anlattıkları desteklemektedir:

Belial'ın diyarı bir illüzyonlar diyarıdır; sakinliğin koynunda ne görünüyorsa, o, aklımızın gerçeklik algısını sıyıran bir zindan olabilir. Kaçış, görünürde imkansızdır. Çekici bir meyve içten çürümüş olabilir; ilk ısırisıyla içinden kımıl kımıl kurtlar fışkırabilir. Kori-dorlar ve devasa merdivenler geldiğin yola çıkabilir ya da dipsiz bir uçuruma ya da geçit vermez bir engelle götürebilir. Baştan çıkarıcı bakireler bir dokunuşla solgun kocakarılara dönüşebilir. Aksine, kurtlanmış, küf kokulu bir et çok lezzetli gözükebilir. Duvarlar ve dipsiz kuyular ve kambur kocakarılar bir illüzyondan başka bir şey olmayabilir. Belial'ın her defasında yan-kılanan kahkahası bizim yanlış yönlendirilmiş bir kur-ban olduğumuzu ortaya çıkarır.

Bu ifadesinden sonra iblis, Garvos'un içinden fırlayıp vücudunu lime lime etmiş ve aniden ölümüne yol açmıştır.



BASMELEKLER

ANGİRİS KONSEYİ



Cennet'in en güçlü ve bilge melekleri olarak görülen beş başmelekten oluşan konseydir. Cennet'i yönetir ve hükmederler, önemli kararlar için oylama yaparlar ve beş kişiden oluştukları için oylamalarda beraberlik olmaz. Konsey, Cennet'in kalbinde bulunan efsanevi *Gümüş Şehir*'de yer alır.

Gizli Sanctuary dünyasının varlığı keşfedildiğinde, bu dünyanın Cehennem orduları tarafından Cennet'e bir geçiş kapısı olmaması için onu yok etmeye karar vermişlerdir. Ama dünyayı yok etmeden önce son bir oylama yapılmış ve insanların iblis kanına sahip olduğunu savunan *Imperius*'a karşı insanların aynı zamanda melek kanına da sahip olduğunu savunan ve Günah Savaşı'nda iyi birer müttefik olabileceğini söyleyen *Auriel*, *Itherael* ve *Tyrael*, dünyanın varlığını sürdürmesine karar vermişlerdir.

Zamanla Konsey'in birliği ve üyeleri dağılmıştır, buna Başmelek *Malthael*'in eksikliği de dahildir. Şu anda konseyin lideri fiilî olarak Imperius'tur.



İMPERİUS

YİĞİTLİĞİN BAŞMELEĞİ

"Yiğitlik Başmeleği Imperius, bütün yaratılıştaki en kudretli savaşçıdır. Savaştan ve dövüşmekten büyük bir haz alarak Cennet ordularını sayısız zafere taşımıştır. Malthael'in yokluğunda Angiris Konseyi'nin yönetimini üstlenerek Yüce Cennet'i türlü tehdide karşı korumaya her an hazırdır."

– Selathiel, Angiris Kâtibi –



nu'nun erdemlerinden yiğitliğin Cennet üzerindeki tezahürü olan Yiğitlik Başmeleği Imperius, *Ebedî Çatışma*'nın sayısız asırları boyunca Cennet ordularını zaferden zafere taşımıştı. *Kristal Kemer*'in ahengiyle dolup taşan diğer melekler cesaret bile edemezken Cehennem'in en derin ve karanlık köşelerine bizzat saldırılar düzenleyen ve sönmekte olan bir yıldızın kalbinde dövülmüş mızrağı *Solarion*'u iblislerin kanıyla ıslatan Imperius, bu yüzden *Angiris Kitabeleri*'nde hep meleklerin en azılı savaşçısı olarak resmedilmiştir. Ancak gözü pekliği, uçsuz bucaksız gururu ve pervasızlığı aynı zamanda onun en büyük zayıflıklarıydı.

Özellikle de savaştığı sırada kendini bu duygulara çok kolay kaptıran ve içine dolmakta olan hiddete teslim olan Imperius, bu yüzden *Angiris Konseyi*'nin diğer üyeleriyle de sık sık anlaş-

mazlık yaşıyordu. Ebedî Çatışma'nın en kritik anlarından birinde konseyin diğer başmelekleriyle birlikte köşeye sıkıştırdıkları Diablo'yu kendi yakalamak istediği için grubun kalanını terk etmiş ve Diablo'nun başmeleklerin arasına ektiği nifak tohumlarının farkına varmadan tuzağın içine çekilivermişti. Imperius'u kolaylıkla kışkırtıp hiddetlendiren Diablo, başmeleğin görkemli kanatlarının kızıl bir öfkeyle titremesine sebep olmuş ve kardeşlerini hiçe sayarak kendisini öldürmesini sağlamıştı. Böylece Diablo tekrar dirilmek için serbest kalmış, ancak Angiris Konseyi'nin birliğini de sekteye uğratmıştı.

Imperius, Cennet'in en kudretli savaşçısı olmasına rağmen aynı zamanda manipülasyona en yatkın zayıf halkası olduğundan, Diablo'nun sonraki asırlardaki ana hedefi oldu. *Iskatu* ve daha nice hizmetkârını Imperius'u ayartması için yollayan Diablo, ne var ki asla konseyin arasındaki gediği genişletmeyi başaramadı ve çoğu zaman emrindeki iblisler çeşitli uzuvlarını Solarion'un dağılayan yalımına kaybetmiş bir şekilde geri döndüler.

Anu ve *Tathamet*'ten beri süregelen Ebedî Çatışma, *Dünyataşı*'nın ortadan kayboluşuyla ilk defa sekteye uğradı ve hem Cennet hem de Cehennem geçici, pamuk ipliğine bağlı bir ateşkes yaparak taşın peşine düştü. Bu sırada iki taraf da *Sanctuary* adındaki dünyayı ve bu dünyada yaşayan melek-iblis melezi nephalem ırkını öğrendi. Asi başmelek *Inarius*, *Dünyataşı*'nı çalarak bu dünyayı yaratmış ve *Mephisto*'nun kızı iblis *Lilith* ile gizli aşklarının meyvesi olarak da bu nephalem'ler doğmuştu. Imperius nephalem'lerin varlığını büyük bir tehdit olarak gördü ve Angiris Konseyi'ni hem *Sanctuary*'yi hem de nephalem'leri yok etmek, ardından *Inarius*'u da cezalandırmak için sıkıştırma-ya başladı. *Auriel* ve *Itherael*, bu canlıların yaşamayı hak ettiğini söyleyerek aksi yönde oy kullandı; *Malthael* oy vermeyi reddetti ve böylece karar Adalet Başmeleği *Tyrael*'in kanatlarına bindi. Nephalem *Uldyssian*'ın fedakârlığından etkilenmiş olan *Tyrael*

da Imperius'a karşı oy verince Yiğitlik Başmeleği tek başına kalmış oldu. Diablo'nun onca hile ve numarayla konsey üyeleri arasında genişletmeyi başaramadığı uçurum başka bir başmeleğin sebep olduğu olaylar sonucunda bir parça daha açılmış oldu.

Günah Savaşı'nın ardından Cehennem ile yapılan antlaşma sonucunda Ebedî Çatışma durma noktasına gelmişti ve tepeden tırnağa bir savaşçı olan Imperius bu durumdan memnun değildi. Bir yandan Cennet'in ordularını ve yeni melekleri eğitip Cehennem'in olası bir saldırısına karşı nasıl savunma yapacaklarının stratejisini kurarken, ister istemez sabit fikirli bir tirana dönüşmeye başladı. Malthael kayıplara karıştığında kendini onun yerine Angiris Konseyi'nin lideri olarak atadı ve acımasız yöntemleriyle savaş hırsı yüzünden sıklıkla Tyrael ile karşı karşıya gelmeye başladı.

Tyrael meleklerin kutsal yasalarını çiğneyip Sanctuary'deki olaylara doğrudan müdahale ederek *Dünyataşı*'nı yok ettiğinde Imperius küplere bindi. Tyrael'in özü yirmi sene sonra Kristal Kemer'de vücut bulduğunda Imperius yaptıklarının hesabını Adalet Başmeleği'nden sormaya kalktı. Tyrael'in yaptıklarından pişman olmadığını ve Imperius'un kutsal saydığı her şeye hakaret ettiğini görmek Yiğitlik Başmeleği'nin öfkeyle saldırmasına sebep oldu. Mızrağı *Solarion*'u eline çağırarak Imperius, Tyrael'e saldırdıysa da Adalet Başmeleği mızrağı ondan alıp aralarındaki arbedeyi durdurmayı başardı. Öfkesi ve gururunun kölesi olmuş Imperius'un emirleri altında kalmaktansa ölümlülerin yanında olmayı tercih ettiğini söyleyerek melek özünü içeren kanatlarını söktü ve gerçekten de bir ölümlü olarak Sanctuary'ye düştü.

Tyrael'in bu pervasız hareketlerinden kısa bir süre sonra Imperius, *Elmas Kapılar*'ın önünde ezeli rakibiyle karşı karşıya geldi. Nephalem ve düşmüş Adalet Başmeleği, Cehennem'in güçlerini Sanctuary'de durdurmayı başaramamışlardı. Bir önceki bedeni

olan Kara Gezgin *Aidan*'ın çocuęu *Leah*'ın bedeninde gizlenen Dehşetin Efendisi, dięer altı habisin gücünü de kendine katarak *Baş Kötü* hâline gelmişti. Tathamet'in parçalanmış özünü bir araya getirmiş olan Diablo, Imperius'u rahatlıkla yendi; Solariion'u parçaladı ve Ebedî Çatışma'nın tarihinde ilk defa Elmas Kapılar, Cehennem'in güçleri karşısında düştü. Ağır şekilde yaralanmış olan Imperius ise Diablo'nun peşinden *Gümüş Şehir*'e gitmeye çalıştı ancak Tyrael ve nephalem müttefikleri Cennet'e gelerek Diablo'yu durduracaklarını söylediler. Imperius bütün bu olanlar için Tyrael'i suçladıysa da yaralı hâliyle Diablo'ya meydan okuyamayacağını farkındaydı. Tyrael ve nephalem müttefikleri, Diablo tam da Kristal Kemer'in gücünü yozlaştırmaya başladığı sırada ona yetişip durdurmayı başardılar. Ancak Imperius'u pençesine almış olan gurur, onun kendinden çok daha aşağı varlıklar tarafından kurtarıldığını kabullenmesini engelliyordu. Böylece ölümlülere teşekkür etmeyi tamamen reddederek kendi yarattıkları bu durumu temizlediklerini dile getirip artık Cennet'ten uzak durmalarını tembihledi. Gerçekteyse guru ru incinmişti ve Diablo karşısındaki yenilgisinden büyük utanç duyuyordu.

Imperius, Cennet'i yozlaştıırıp karartan bu felaketin ardından Tyrael'in Angiris Konseyi'ne "*Bilgelik Vekili*" olarak tekrar katılmış ve Malthael'in yerini almış olmasını şahsına hakaret gibi algılamıştı; bu yüzden de konsey toplantılarında Tyrael'in artık bir ölümlü olduęu gerçeğini yüzüne vurarak onu sürekli aşağılıyor, konseydeki itibarını örseliyordu. Tyrael, Diablo'nun Baş Kötü hâline gelmesini sağlayan *Kara Ruhtaşı*'nın Cennet'i yozlaştırmaya devam ettiğini iddia ettiğinde onun uyarılarına kulak tıkdı ve Bilgelik Kasesi *Chalad'ar*'ı kullanarak sorunlarına bir çözüm aramak yerine saçma sapan kuruntulara kafa yordunu savundu. Cennet'in sorunlarına çözüm bulacak biri varsa onun kendisi olduęuna emin bir şekilde özel birlięi olan *Lumina-*

rei'nin lideri olan *Balzael*'e daha da elit ve özel bir melek birliği kurması için emir verdi. *Sicarai*, yani Semavî Yokedici olarak da adlandırılan bu birlik, *Diablo*'nun saldırısının bir benzerinin daha yaşanmamasını garanti altına alacaktı. Bir yandan *Balzael*, ikili arasındaki huzursuzluğu kullanarak *Imperius*'u *Tyrael*'e karşı daha da doldurmaya ve ölümlü meleği yargılatarak öldürmeye çalıştıysa da aralarındaki bütün soğukluğa rağmen Yiğitlik Başmeleği işleri o raddeye taşımayı reddetti. Böylece *Balzael*, işleri *Imperius*'un haberi olmadan kendi eline almaya karar verdi.

Balzael'in beklediği fırsat, *Tyrael*'in habersiz bir şekilde Cennet'i terk edip Kara Ruhtaşı'nı çalmak için yeni bir ölümlü grubu kurmaya başlamasıyla kendini gösterdi. *Imperius* durumu araştırması ve *Tyrael*'i canlı geri getirmesi için *Balzael*'i görevlendirdi, ancak başka planları olan melek, doğrudan *Sicarai* meleklerini *Tyrael*'e karşı yollayarak onu ortadan kaldırmaya çalıştı. Ancak *Balzael*'in hesaplamadığı bir şey oldu ve *Tyrael*'in yanındaki ölümlülerden bazıları *nephalem* güçlerinin uyanmasıyla *Sicarai*'a karşı koymayı başardılar. Planladıkları gibi Cennet'i istila etmeyi başaran *Tyrael* ve *Horadrim* ekibi, Kara Ruhtaşı'nı çalmak için konsey odasına sızarken birçok melek ile dövüşmek zorunda kaldılar. Bunlardan biri de *Balzael*'di. *Luminarei* lideri, Bilgelik Vekili'nin zayıflamış ölümlü formundan yararlanarak onu öldürmeye çalıştı, ancak başmeleklerin arasındaki bağı hafife almış oldu. *Tyrael*'in *Balzael*'in ellerinde can vermek üzere olduğunu gören *Imperius* araya girerek tereddüt dahi etmeden *Balzael*'i *Solarion*'la destekten sonra cansız zırhını kenara fırlattı. Ölümlü kardeşi *Tyrael*'in hayatını kurtarmış olsa da Bilgelik Vekili'nin çiğnediği emirleri unutmuş değildi; bu yüzden yargılanması ve yaptıklarının hesabını vermesi gerektiğini söyledi. *Tyrael* ise *Imperius*'u *Sicarai*'yi peşine takmakla ve onu öldürmeye çalışmakla suçladı.



Imperius ve Tyrael

Aralarındaki bütün sorunlara rağmen bu suçlama Imperius'un gücüne gitti; Balzael'e Tyrael'i canlı geri getirmesi için emir verdiğini ve Sicarai kullanılmasını kesinlikle onaylamadığını belirtti. Bu sırada Itherael ve Auriel konsey odasına girerek Horadrim'in Kara Ruhtaşı'yla birlikte kaçmasına izin verdiklerini ve Tyrael'in taş konusunda haklı olduğunu söylediler. Auriel bu bilginin ışığında bir oylama teklif ederek Tyrael'in suçsuz bulunmasını sağladı. Bir kez daha konseyin oy birliğiyle kaybeden taraf olan Imperius'un kanatları, öfkesinin aleviyle harlandı ve Yiğitlik Başmeleği bu olayın sonuçlarından onları sorumlu tutacağını söyleyerek konsey odasını terk etti. Böylece Angiris Konseyi arasındaki uçurum hiç kapanmamak üzere daha da derinleşti.

Kara Ruhtaşı ve Tyrael, Sanctuary'deki yerlerini alırken, Angiris Konseyi'nin başka bir üyesi gölgelerden çıkarak Horadrim'e saldırdı. Fâni formundaki Tyrael'in canını bağışlayan Malthael, onun dışındaki herkesi öldürerek Kara Ruhtaşı'nı çaldı. Malthael'in planı, Kara Ruhtaşı'nı kullanarak Sanctuary'de bulunan bütün iblis özünü taşa hapsedmekti; insanlık da yarı-iblis özü taşıdığından onlar da taşa hapsolacaktı ve böylece Ebedî Çatışma nihayet sona erecekti. Ancak Malthael bu amacına ulaşmak için geçmemesi gereken bazı sınırları geçmiş ve Cennet'in hizmetkârlarını ayırt etmeden katletmişti. Bu sebeple Imperius normalde insanlığın yok olmasını zerre umursamıyor olsa da Malthael'in girmemesi gereken bir yola saptığına ve kendi iyiliği için durdurulması gerektiğine karar vererek nephalem'lere *Pandemonium Hisari*'ni açmalarında yardım etti; ancak Malthael'i öldürecekleri için kendisinden teşekkür beklememeleri gerektiğini eklemekten de kaçınmadı.

Kara Ruhtaşı'nı kırıp içindeki Tathamet'in özüyle birleşen Malt-hael yenilgiye uğradığında, hem Tyrael hem de Imperius "*ölümle bir olarak*" daha da güçlenmiş olan nephalem'e kaygıyla bakıyorlardı. Hem iblislerin hem de meleklerin özünü taşıyan ve potansiyel gücü ikisini de aşan bu ırk, onların felaketi mi olacaktı, yoksa kurtarıcısı mı?



TYRAEL

ADALETİN BAŞMELEĞİ



Adaletin şarkısının ahengi *Kristal Kemer*'i doldurduğunda, ışık ve ses kusursuz bir notayla yükselerek bir başmeleğin var oluşunu müjdeledi. Işıldayan altından zırhı, parlak bir beyaz-mavi ışıkla dalgalanan kanatları olan bu başmeleğin adı Tyrael'di ve aynı kendisini var eden şarkı gibi Adalet mevhumunun vücut bulmuş hâliydi. Yüce Cennet'in yasalarını ve düzenini her şeyin üzerinde tutan Tyrael, Angiris Konseyi'ndeki başmelekler içerisinde en katı ve kuralcı olanıydı. Yüce Cennet'in ona verdiği en önemli vazifeyse, meleklerin *Ebedî Çatışma*'daki zaferini garantilemekti.

Imperius'la birlikte Cennet'in en efsanevi savaşçılarından biri olan Tyrael, savaş alanındaki sakin, kontrollü ve titiz dövüş taktikleriyle bilinirdi. Eşsiz bir taktiksel dehaya sahipti ve hükmünü verdiği canlıları *Adalet Kılıcı* olarak bilinen *El'druin* ile yargıladı. Bizzat Tyrael'in özünden oluşmakta olan bu kılıç, efsanelere göre haklı ve adil bir davası olmayan her türlü varlığı zahmetsizce kesebilecek kadar keskindi.

Taktiksel dehası sayesinde birçok kere Baş Kötüler'le karşı karşıya gelen ve onları yenmeye çok yaklaşan Tyrael, ne yazık ki hep dış faktörler yüzünden amacından alıkonuldu. Bir muharebe sonucunda Dehşetin Efendisi Diablo'yu ele geçirmekle kalmayıp tekrar doğuşunu engellemek için hapis tutmayı önermişti; ancak fazlasıyla öfke dolu olan Imperius, ihtiyatı elden bırakarak

Diablo'nun kışkırtmalarına kanmış ve onu kılıcıyla ikiye bölerek öldürüp serbest bırakmıştı. Bir başka sefer de Günahın Efendisi Azmodan'ı köşeye sıkıştırmayı başaran Tyrael, *Ardelon* adındaki meleğe yardım etmek için güçlerini geri çekmek zorunda kalmıştı.

Pandemonium'un derinliklerinde Cehennem'in iblislerine karşı savaşmadığı zamanlardaysa vaktini genellikle *Adalet Salonları*'nda geçirirdi. Cennet'in Tyrael'in kontrolünde olan bu bölgede diğer meleklerle olan görüşmeler ve mahkemeler yapılır, savaşta kaybeden meleklerin ardından ağıtlar yakılır ve denge ile ahengi korumak için meditasyon yapılırdı.

Doğaları gereği sürekli bitmek bilmeyen bir savaşın içinde olan Cennet ve Cehennem'in daha çok güç elde etmek için alt bir amacı daha vardı: Varoluşun gerçekliğini değiştirebilecek kadar kudretli *Dünyataşı*'nın kontrolünü ele geçirmek. İki tarafın da birden fazla kere eline geçen taşı daha iyi koruyabilmek için etrafına bir kale inşa edilmesi, Cennet ordularının generali olan Tyrael'in fikriydi. *Pandemonium Hisarı* olarak bilinen bu kale, Cehennem'in saldırılarını gerçekten de bir süreliğine durdurmayı başardı. Ancak Tyrael'in emrindeki meleklerden biri olan *Inarius*, iblis *Lilith*'e aşık olup onunla birlikte *Dünyataşı*'nı çalıp sakladığında, Cennet'in eline geçen koz yitmiş oldu ve iki tarafın da gücünü taşıyan, onlardan çok daha üstün olma potansiyeline sahip üçüncü bir taraf denkleme katıldı: *Nephalem*; yani Inarius ve Lilith'in aşkının meyvesi olan yarı-melek yarı-iblis varlıklar.

Nephalem ırkının güç potansiyelinin melekler ve şeytanların çok daha ötesinde olduğunu anlayan Inarius, Lilith'le fikir ayrılığına düşmüş ve sonuç olarak Lilith'i Sanctuary'den sürgün edip *Dünyataşı*'nı da nephalem'lerin gücünü emerek onları sıradan insanlar hâline getirecek şekilde değiştirmişti. Ancak nephalem'lerin

potansiyeli başka güçlerin de dikkatini çekmişti: Diablo ve kardeşleri, Sanctuary'ye ulaşmanın yolunu bulmuş ve "*Triune Kilisesi*" adı altında gerçek niyetlerini gizleyerek sıradan insanlar hâline gelmiş olan nephalem'leri müritleri olarak toplamaya başlamışlardı. Sanctuary'deki bu durumu farkedip uzaktan izleyen Tyrael ise, buradaki varlıkların yaratılışın doğasına aykırı bir kâfirlik olduğuna kanaat getirdi ve Cehennem'in amaçlarına hizmet etmelerini engellemeye karar verdi. Bu yüzden tekrar nephalem güçlerini kazanmaya başlamış olan *Uldyssian Ul-Diomed* adındaki insanın komutasındaki *Edyrem* grubunu hedef aldı. *Uldyssian*'ın yakın dostu olan *Achilios* adındaki avcıyı kaçıran Tyrael, ona semavî güçler bahşederek Edyrem'i durdurmasını emretti. Achilios ise bu emre karşı çıkarak başmeleği şaşırttı. Tek başına Edyrem'i ya da "*Triune*" adı altındaki Cehennem Efendileri'ni durduramayacağını farkedince, Cennet ordularını toplayarak Sanctuary'ye getirdi. Gökyüzünden inen yüzlerce melek, yerin derinliklerinden fışkıran yüzlerce iblisle çarpışmaya başladı; Ebedî Çatışma artık Pandemonium'un sınırlarını aşmış, bu yeni dünyaya da sıçramıştı; ancak bu noktada Adalet Başmeleği Tyrael'i sonsuza kadar değiştirecek beklenmedik bir olay gerçekleşti. *Uldyssian*, üç taraf arasında kopan bu savaşın herkesin sonu olabileceğini farkettiler ve Dünyataşı'ndan serbest kalan bütün gücü toplayarak Cennet ile Cehennem'in güçlerini Sanctuary'den kovmak için kullandı. Ancak *Uldyssian*'ın farkına vardığı üzere, sorun burada bitmiyordu: Edyrem'in sahip olma potansiyeli taşıdığı bu tanrısal güç, gerçekliğin dokusunu yırtarak dünyaları bildiği Sanctuary'ye de zarar veriyordu. Bu yüzden bütün gücü bir kez daha kendi içinde topladı ve son bir çabayla Dünyataşı'nı ve Edyrem'in içinde yatmakta olan gücü sıfırladı. *Uldyssian*'ın bu büyük fedakârlığı, kendi varlığının da silinmesine sebep oldu.



Inarius ve Lilith

Bu sırada Cennet'teki yerlerine geri sürülmüş olan melekler, insanlık ve Sanctuary'nin kaderinin ne olacağına karar vermeye çalışıyordu. Imperius, bu kadar büyük bir gücün Cennet'e karşı bir tehdit olabileceğini savunarak onları yok etmeleri gerektiğini söyledi. Konseyin o zamanki lideri Malthael, herhangi bir oy vermeyeceğini belirtti; Auriel ve Itherael ise insanlığın iyilik potansiyeline inandıklarını söyleyerek Sanctuary'yi kendi hâline bırakma yönünde oy kullandılar. Böylece dünyanın kaderini belirleyecek oyu vermenin ağırlığı Tyrael'in omuzlarına düştü. Diğer meleklerin Imperius'la hemfikir olmasını beklediği Tyrael, herkesi şaşırtarak insanlığın lehine oy kullandı ve Uldyssian Ul-Diomed'in fedakârlığından etkilendiğini, insanlığın kalanının da bu yüzden bir şans hak ettiğini söyledi. Böylece *Angiris Konseyi*, Sanctuary'yi bir süreliğine daha kendi hâline bıraktı.

Tyrael, zaman zaman Sanctuary'yi gizlice ziyaret etmeye devam etti; zira Cehennem'in güçleriyle yaptıkları antlaşma, iki tarafın da Sanctuary'yi rahat bırakacağını söylüyor olsa da iblislerin insanlığı kontrol etmeye çalışacağından emindi. Haklıydı da. *Günah Savaşı* olarak anılan olayların sonrasında Baş Kötüler Al'Diabolos, Tor'Baalos ve Dul'Mephistos, Cehennem'de çıkan bir isyan sonucunda Sanctuary'ye sürgün edilmiş ve etkilerini tekrar yaymaya başlamışlardı. Angiris Konseyi'nin insanlığı yok etmekten ucu ucuna dönmüş olduğunu bilen Tyrael, böylece yalnız ve gizli bir şekilde Sanctuary'nin kaderine müdahale etmeye karar verdi.

Doğudaki çeşitli büyücü klanlarından büyücüleri bir araya getiren Tyrael, *Horadrim* adında bir birlik kurdu. Horadrim büyücüleriyle birlikte Dünyataşı'ndan aldığı üç parçayla ruhtaşlarını yaratan Tyrael, bu taşların Baş Kötüler'in ruhlarını barındırmasını amaçlıyordu. Cennet'in ilgisini çekmeden daha fazla karışmak istemeyen Tyrael, bu yüzden Horadrim'in liderliğini *Tal Ras-*

*ha'*ya, ruhtaşlarını koruma göreviniyse *Zoltun Kulle'*a bıraktı. Bundan sonra ise Horadrim'in yıllar sürecek avı başladı. Mephisto ilk düşen oldu; Kehjistan civarında Horadrim büyücüleriy-
le savaşı Nefretin Efendisi, savaşı kaybetti. Mephisto'nun ru-
hunu içeren safir ruhtaşı, Travincal'daki *Işık Tapınağı'*nda *Zaka-
rum* rahiplerine teslim edildi. Onu Baal izledi; Lut Gholein'den
kaçarken yakalandı, ancak Horadrim'le yaptığı dövüş sırasında
ruhunu tutacak taşı kırmayı başardı. Kusurlu hâle gelmiş taş,
Baal'ın ruhunu sonsuza kadar tutamazdı; bu yüzden de Tal Ras-
ha, fanî bir kalbin ruhtaşındaki kusuru gidermekte kullanılabile-
ceğini söyleyerek öne çıktı. Aynı bir zamanlar Uldyssian'ın yap-
tığı gibi Tal Rasha'nın da kendi hayatını fedakâr bir şekilde or-
taya koyuşu Tyrael'in insanlığa duyduğu sempatiyi daha da güç-
lendirdi. Tal Rasha'ya bu fedakârlığının unutulmayacağını söyle-
di ve Horadrim'e Aranoch çölünde, kumların altına gizli bir me-
zar inşa etmelerini söyledi. Ekstra bir güvenlik önlemi olarak
altı sahte mezar daha inşa edildi ve hangisinin Tal Rasha'nın
gerçek mezarı olduğu çok uzun bir süre boyunca asla bilinmedi.

Diablo'nun izini bulmak Horadrim'in on yıllarını aldı, ancak so-
nunda Khanduras topraklarında Dehşetin Efendisi'ni sıkıştırma-
yı başardılar. Diablo'nun ruhunu içeren yakut ruhtaşını Talsande
Nehri'nin altındaki mağaralar labirentinin en dibine yerleştirdi-
ler. Amaçladığı gibi üç Baş Kötüyü de yakalatmış ve hapsetmiş
olan Tyrael, böylece Horadrim'e son bir kez güzüktü ve onları
tebrik ettikten sonra Diablo'nun ruhtaşını korumak için bir tapı-
nak inşa etmelerini söyleyerek Cennet'e, hiçbir şeyden haberi ol-
mayan kardeşlerinin yanına döndü.

Horadrim'in galibiyeti uzun yıllar sürecek bir dinginlik getirmiş
olsa da Baş Kötüler, ruhtaşlarının içinden etkilerini yaymayı
sürdürüyorlardı. Mephisto, yıllar içerisinde Zakarum inancını
yozlaştırmıştı; Baal, Tal Rasha'nın bedenini kontrol altına

almıştı, ancak hapis olduğu mezardan çıkamıyordu; Diablo ise Başpiskopos *Lazarus*'un iplerini eline almış, Lazarus aracılığıyla çıkarttığı karmaşada hapis olduğu katedralin altına *Tristram*'ı kurtarmak için inen Khanduras Kralı *Leoric*'in büyük oğlu *Aidan*'ın bedenini ele geçirmişti. *Aidan*'ın bedenini kullanan Diablo, *Tristram*'da peşine kattığı zavallı *Marius*'la birlikte doğuya doğru yolculuk ederek Baal'ın hapis edildiği mezarı aramaya koyuldu. Tehlikeyi hisseden Tyrael, bir kez daha Sanctuary'ye gelerek Diablo'yu durdurmaya çalıştı; ancak Tal Rasha kılığında *Marius*'un aklını çelerek kendini serbest bıraktırtan Baal, kardeşiyle birlik olarak Tyrael'e üstün geldi ve başmeleği Tal Rasha'nın Kabri'nde hapis bırakarak Mephisto'yu kurtarmak için *Kurast*'a doğru yola çıktı.

* * * * *



Tal Rasha'nın bedenindeki Baal ile dövüşen Tyrael.

"Ahmak... Az önce bu dünyanın kıyametini garanti altına aldın. Bu gün başlattığın olayların nelere yol açacağını tahmin bile edemezsin. Derhal Işığın Tapınağı'na doğru yola çık... Kurast şehrinin doğusundadır. Orada Cehennem'e giden bir geçidin önünde açıldığını göreceksin. O geçitten geçecek cesareti bulman lazım Marius. Elindeki taşı, yok edilebileceği tek yer olan Cehennem Ocağı'na götür. Şimdi kaç! Taşı al ve kaç buradan!"

Daha önce Baal'i hapis tutan rünler bu sefer de Tyrael'i hapsederken Baş Kötüler, geride *Kara Sürgün*'de Belial ve Azmodan'ı destekledikleri için pişman olan ve şimdi Diablo'ya yaranmaya çalışan Duriel'i bıraktılar. Yolları Tristram'a varmış ve aynı Tyrael gibi *Kara Gezgin*'in peşine düşmüş bir grup kahraman, önce Duriel'le dövüşüp onu öldürdükten sonra Tyrael'i de serbest bıraktı. Tekrar Diablo'nun peşine düşmek istese de, hem Baal tarafından zayıf düşürülmüş olduğu için, hem de Cennet'in dikkatini çekmeye çekindiği için gizlice kahramanlara destek olmaya karar veren Tyrael, onları Kurast'a yönlendirdi. Ancak Mephisto çoktan serbest kalmış, Diablo ise Kurast'taki geçitten Cehennem'e geçmişti; Baal ise tamamen kayıplardaydı. Diablo'nun ardından Cehennem'e açılan geçidi koruyan Mephisto, kahramanlarla dövüştü, ancak bir kez daha kaybetti. Kahramanlar, yendikleri Baş Kötü'nün ruhtaşını da yanlarına alarak Tyrael'in yardımıyla çok az fâninin görmüş olduğu Pandemonium Hisarı'na ayak bastılar. Pandemonium'da Tyrael'in Cehennem'in tarafına geçmiş eski teğmeni *Izual*'ı öldüren ve Mephisto'nun ruhtaşını yok eden kahramanlar, en nihayetinde *Kaos Sığınağı*'na ulaşip Diablo'yla yüz yüze geldiler. Artık Aidan'ın bedenini geride bı-

rakıp kendi gerçek formuna ulaşmış olan Diablo, kahramanlarla büyük bir çatışma yaşadıysa da yenildi ve Mephisto gibi onun da ruhtaşı Cehennem Ocağı'nda parçalandı.

Geriye bir tek Baal ve onun kehribar renkli ruhtaşı kalmıştı. Tyrael insanlığın cesaretine ve fedakârlığına güvenerek *Marius*'la büyük bir kumar oynamıştı, lakin ne yazık ki bu sefer oynadığı kumar geri tepti. Yaşadığı dehşet verici olaylarla *Westmarch*'a kaçan ve akıl sağlığını kaybeden Marius'u arayıp bulan Baal, Tyrael kılığına girerek Marius'u kandırdı ve ruhtaşını ondan geri aldı. Kehribar ruhtaşını ele geçiren Baal, Westmarch'tan *Arreat Dağı*'na doğru katliam yapmaya başladı. Katlettiği zavallı ruhların bedenlerini iblislerle doldurup ordusunu kurmaya başlayan Baal, barbar şehri *Sescheron*'un kapılarına vardığında emrinde binlerce askerden oluşan bir ordu vardı. Baal'ın amacı, dağın derinliklerinde bulunan Dünyataşı'nı yozlaştırmak ve insanlığı sonsuza kadar Cehennem'in kuklası yapmaktı. Hâlâ Baal ile dövüşemeyecek kadar güçsüz düşmüş olan Tyrael, kahramanları barbar kasabası Harrogath'a ışınladı. Kahramanlar Baal'in peşine düşüp onun ordularına karşı savaştılar ve Yıkımın Efendisi'ni *Dünyataşı Odası*'nda kıştırmayı başardılar; lakin Baal, kahramanlar tarafından yenilgiye uğratılmış olsa da amacına ulaşmış ve kendi ruhtaşını Dünyataşı'yla birleştirerek yozlaştırmıştı. Kahramanları güvenli bir şekilde Harrogath'a yollayan Tyrael'in önünde zor bir seçim vardı, zira çok yakında safir ruhtaşının içinde biriken yıkım ve karanlık enerjiler Dünyataşı aracılığıyla Sanctuary'deki bütün fânilerin kalbine yayılacaktı. O yüzden Tyrael çaresiz bir şekilde El'druin'i Dünyataşı'na fırlattı ve Cennet ile Cehennem'in uğruna sayısız zamandır savaştığı taşı parçalara ayırdı. Ortaya çıkan patlama Arreat Dağı'nı dümdüz etti ve Tyrael'in de fiziksel formunu yok etti. İnsanlık, Adalet Başmeleği'nin müdahalesiyle bir kez daha kurtulmuştu; an-

cak Dünyataşı'nın yok oluşuyla Cennet ve Cehennem'in ilgisi bir kez daha Sanctuary'ye döndü.

Tyrael'in fiziksel formu yok olmuş olsa da kılıcı El'druin bir şekilde patlamadan sağlam şekilde kurtuldu ve Aranoch Çölü'nde ortaya çıktı. *Shanar* adındaki semavî enerjiler üzerine araştırma yapan bir büyücü, kılıcın izini takip etti ve *Jacob* adındaki bir barbar kılıcı bulana kadar El'druin'e göz kulak oldu. Jacob kılıcı memleketi Staalbreak'teki bir laneti kaldırmak ve adaleti sağlamak için kullandı; ancak iradesini yıllarca kuşanmış olduğu kılıç asıl sahibinin çağrısını duyduğunda tekrar Cennet'e döndü.

Normalde bir meleğin fiziksel formu yok olduğunda, Kristal Kemer'den o meleğin inanç ve doktrinini taşıyan yeni bir melek doğardı. Tyrael'in yerine ise herhangi bir yeni melek doğmadı ve Tyrael, Sanctuary zamanına göre 20 yıl boyunca fiziksel formunu geri kazanmaya çalıştı. Tekrar bir bütün olduğunda, önce El'druin'i yanına çağıran Tyrael, ortada olmadığı süre içerisinde Bilgelik Başmeleği Malthael'in ortadan kaybolduğunu öğrendi. Malthael ortadan kaybolmadan önce nephalem'ler ve Sanctuary'ye karşı saplantı derecesinde ilgi göstermişti; bu yüzden Tyrael, Malthael'in en sadık hizmetkârlarından biri olan *Urzael*'i kayıp başmeleği bulması için Sanctuary'ye yolladı. Ardından da Sanctuary'yi Belial ve Azmodan'a karşı korumaları gerektiğini söylemek için Imperius'la yüzleşti; ancak Imperius öfkeliydi çünkü Tyrael insanlığı kurtarmak adına Cennet'in kutsal yasalarını çiğnemişti. Adalet Başmeleği ise farklı bir sebepten dolayı öfkeliydi; Cennet'in masumları koruması ve yaşananlara kayıtsız kalmaması gerektiğini düşünüyordu. Böylece iki başmelek, birbirlerine saldırdılar.

* * * * *



Kehribar Ruhtaşı'nu ele geçirip Sescheron kapılarına dayanan Baal.

"Beni yargılayamazsın. Ben adaletin vücut bulmuş hâliyim! Bundan daha fazlasını yapmamız gerekiyor... masumları korumamız! Lakin o kıymetli yasalarımız sizi hiçbir şey yapmamaya zorluyorsa... ben de kardeşiniz olmayı reddediyorum!"

Arbede sırasında Tyrael, Imperius'un mızrağını eline geçirdi ve kendi kanatlarını sökerek fâni olmayı seçti. Melek özünü feda eden Tyrael, bu hareketiyle insanlığın kurtarılmaya değer olduğunu kardeşlerine göstermeyi umuyordu. Cennet'ten düşerken aldığı insan formu da bunu yansıtacak şekilde kendisini ilk etkilemeyi başaran insan olan Uldyssian'ın formuna benziyordu.

Güçlerini kaybederken bilincini ve hafızasını da yitiren Tyrael, Tristram'da bir zamanlar altında Diablo'nun ruhtaşının yattığı katedrale düştü. Tyrael'in düşerken etrafa saçtığı öz, bölgedeki karanlık enerjileri uyandırmış ve *Yeni Tristram* olarak anılan kasaba civarındaki yaşayan ölüleri ayaklandırmıştı. Katedrale düşen "yıldızın" ne olduğunu araştırmaya gelen bir grup maceracı tarafından kurtarıldı, ancak hafızasındaki bölük pörçük anılar arasından neden buraya gelmiş olduğunu hatırlamakta zorluk çekiyordu. Tek bildiği şey, düşüşü sırasında parçalanmış olan El'druin'in parçalarına ihtiyacı olduğuydu. Böylece bir yandan yeni, fâni bedeninin ihtiyaçlarına ve zayıflıklarına ayak uydurmaya çalışırken, bir yandan da nephalem güçleri hızla artmakta olan maceracıların El'druin'in parçalarını toplamasını bekledi. Fakat bir yandan Yalanlar Efendisi iblis Belial'ın güçleri çoktan harekete geçmişti. Zayıf düşmüş Tyrael'i ele geçirmek için saldıran ve Belial'ın sadık takipçisi olan cadı *Maghda*, Tyrael'in eski Horadrim dostu *Deckard Cain*'i de öldürerek düşmüş meleği ka-

çırmayı başardı. Deckard Cain, son nefesinde El'druin'i Horadrim büyüleri kullanarak tekrar bir araya getirdi ve evlatlık kızı *Leah*'a emanet etti. Kral Leoric'in gizli zindanının derinliklerinde Tyrael'i hapis bulan maceracılar, kılıcı ona sunduklarında Tyrael'in anıları ve gücünün bir kısmı geri geldi. Nephalem'ler ve Leah ile birlikte dostu Deckard Cain'in bedenini yakarak onurlandıran Tyrael, Belial'ı durdurmak için doğuya, *Caldeum*'a gitmeleri gerektiğini söyledi.

Caldeum'a vardıklarında gördükleri üzere şehir, Belial'ın pençesinde kıvranmaktaydı. Yalanlar Efendisi ve onun emrindeki cadılar meclisi, yaptıkları kuşatma sonucunda şehrin kontrolünü İmparator II. Hakan'ın elinden almışlardı. Kehjistan sınırındaki *Alcarnus* adındaki ufak bir kasabayı da yok ederek kendilerine üs hâline getirmişlerdi. Şehrin paralı asker ekibi *Demir Kurtlar*'ın da desteğini ardına alan nephalem'ler ise önce Maghda ve cadılar meclisinin peşine düştüler. Bu sırada Maghda'nın cadıları tarafından esir tutulan Leah'ın öz annesi *Adria*'ya rastladılar ve Kara Ruhtaşı'nın varlığını öğrendiler. Kara Ruhtaşı, Tyrael'in zamanında Horadrim büyücüleriyle birlikte yaptığı ruhtaşlarına benziyordu, ancak tek bir iblisin ruhu yerine birden çok melek ve iblis ruhu taşıyabiliyordu. Zoltun Kulle tarafından yapılan bu taş, hâlihazırda Cehennem Ocağı'nda taşları kırıldıktan sonra Diablo, Mephisto ve Baal'ın ve hatta onlardan önce öldürülen Andariel ve Duriel'in ruhlarını ele geçirmişti; eğer Belial ve Azmodan'ın ruhları da toplanabilirse bütün yedi baş iblisi birden yok edebilirlerdi. Karanlık çalışmaları sebebiyle diğer Horadrim'ler tarafından öldürülmüş Zoltun Kulle'un ruhunun da yardımıyla Kara Ruhtaşı'nı bulan kahramanlar, Caldeum'da çıkarttıkları isyanın da yardımıyla Belial'in kendini II. Hakan olarak gösterdiğini öğrenip onunla yüzleştiler. Yalanlar Efendisi'nin ruhunu ele geçirdikten sonra ise geriye bir tek Azmodan kalmıştı.

Leah'ın görüleri sayesinde Azmodan'ın Arreat Oyuğu'ndaki *Tabya Kalesi*'ne saldıracağını öğrendiler.

Tabya Kalesi'ne vardıklarında Azmodan kuşatmasına çoktan başlamıştı. Nephalem kahramanlar, geriye kalan son iblis efendisi Azmodan'ın peşine düşerken gücünü yavaş yavaş geri kazanmaya başlamış olan Tyrael de kalenin komutasını devralarak savaşıma, kalenin bitmek bilmeyen iblis orduları önünde düşmesini engellemeye çalıştı. Zor kazanılmış zafer ufukta gözüktü ve Azmodan'ın ruhu da Kara Ruhtaşı'ndaki yerini alırken Adria'nın ihaneti herkesi hazırlıksız yakaladı. Tyrael'i savunmasız bırakan Adria, aslında en başından beri Diablo'nun dönüşünü hazırlıyordu. Leah, aslında Diablo tarafından kontrol altına alınmış olan Aidan'ın çocuğuydu ve bu da onu Diablo'nun dönüşü için mükemmel bir beden yapıyordu. Kara Ruhtaşı'nın içindeki yedi iblis efendisinin özüyle Baş Kötü olarak Leah'ın bedeninde tekrar doğan Diablo, böylece muazzam bir güce kavuşmuş şekilde Tabya Kalesi'ni terk ederek Cennet'i istila planına başladı.

Tyrael'in yardımıyla Diablo'yu takip eden kahramanlarsa Cennet'e vardıklarında çok büyük bir yıkımla karşılaştılar. Ebedi Çatışma boyunca Cehennem'in güçlerine karşı dayanmış olan *Elmas Kapı*'yı tek başına yıkan Diablo, Imperius'u da ağır bir şekilde yaralamış, Auriel'i umutsuzluğun pençesine düşürdükten sonra Yüce Cennet'i yozlaştırmaya başlamıştı. Umut Başmeleği Auriel'in umutsuzluğa düşmesi diğer melekleri de etkiledi ve artık bir melek olmayan Tyrael bile Leah'ın ölümü için kendini suçlamaya, çaresiz hissetmeye başladı; ancak nephalem'lerin yardımıyla Auriel'i kurtardıktan sonra Cennet ordularını tekrar savaşıma ve iblis ordusuna karşı koymaya çağırdı. Yavaş yavaş Cehennem'in yozlaşmasını temizleyen kahramanlar, sonunda *Kristal Kemer*'de Baş Kötü Diablo'yla karşı karşıya gelirken, Tyrael de bir kez daha eski teğmeni Izual'ın bu sefer tamamen

iblis hâline dönüşmüş formuyla çarpıştı. Kahramanlar Diablo'yu yenip Baş Kötü özünü Kara Ruhtaşı'na hapsettikten sonra Tyrael bir kez daha Kristal Kemer'in şarkısını duymaya başladı. Hem Cennet'i hem de Sanctuary'yi temsil etmek için bu sefer bir fâni olarak bir kez daha Angiris Konseyi'ne katıldı; ancak artık Adalet Başmeleği olarak değil, *Bilgelik Vekili* olarak.

* * * * *



Andariel, Baal, Mephisto, Duriel ve Kara Gezgin (Diablo)

Fâni olarak Cennet'te yaşamaya çalışmak Tyrael için zordu. Meleklerin de dinlenmeye çekildiği, kendilerini dengeledikleri daha sakin zamanlar olsa da, uyumak gibi bir ihtiyaçları yoktu ve bu yüzden Tyrael'in ölümlü bedeninin dinlenebileceği bir yatak bulunmuyordu. Bütün Cennet'in Kristal Kemer'den yayılan ışıkların içinde yıkanması eskiden huzur ve dinginlik verirken, artık gözlerini acıtıyordu. Rahatlayıp dinlenebildiği çok nadir zamanlarda ise rüyaları Baş Kötü'nün yozlaştırıcı gücünün her şeyi boğduğu kâbuslarla süslüydü. Kısacası, bir zamanlar bir başmelek olarak ona doğal gelen her şey artık ona burada bir yabancı olduğunu hissettiriyordu. Daha da kötüsü, diğer meleklerin tavırları da bu hissi pekiştiriyordu. Özellikle de Imperius ve onun özel birliği olan *Luminarei*'nin kumandanı *Balrael*, Tyrael'in bu yeni formunu açıktan açığa hor görüyor, artık bir melek olmadığını sıkça yüzüne vuruyorlardı. Bu negatif duygularından arınmak ve biraz olsun huzur bulmak isteyen Tyrael, Auriel ile görüşmek için *Umut Bahçeleri*'ne gitti. Auriel'in bile onunla görüşmeyi kibarca reddederek Tyrael'i geri çevirmesi, eski başmelek için onur kırıcıydı. Lakin Tyrael bu sırada fâni gözleriyle diğer meleklerin farkedemediği bir şey farkettil: Bahçedeki ağaçların ışığının içine gizlenmiş ahenksizlik ve yozlaşmayı. Bu durumu Angiris Konseyi'nin toplantılarında dile getirdiyse de Imperius konuyu her seferinde Tyrael'in fâni bedenine ve kanatlarını feda edişine getirerek uyarıları ciddiye almadı.

Cennet'in geneline yayılmakta olan ahenksizlik, kendini en çok da bu konsey toplantılarında göstermeye başlamıştı. Başmelekler, Kara Ruhtaşı'nın kaderini uzun uzadıya tartışmalar da ne yapacakları konusunda bir türlü hemfikir olamıyorlardı. Imperius taşın daha önceki ruhtaşlarında olduğu gibi Cehennem Ocağı'nda parçalanması gerektiğini savunuyordu. Auriel ve Ithereal bu taşın diğerlerinden farklı olması yüzünden bu hareketin sonuçla-

rının öngörülelemeyeceğini ve çok riskli olduğunu söylüyordu. Tyrael ise daha önce de Sanctuary'de ruhtaşlarını sakladığını söyleyerek taş Cennet ve Cehennem'in ulaşamayacağı bir yerde saklamalarını önerdi. Bu öneriye Auriel bile karşı çıktı ve ruhtaşlarının nihayetinde her seferinde gizlendikleri yerdeki insanları yozlaştırdığını hatırlattı. Konsey içindeki gerilim artarken Imperius, Tyrael'i hâlâ *Bilgelik Kasesi Chalad'ar'ı* kullanmamış ve bir cevap aramamış olmakla suçladı; Tyrael ise Imperius'u gururu ve inatçılığı yüzünden önlerindeki tehlikeyi göremeyecek kadar kör olmakla... Imperius'un kanatları bu sözler üzerine öfkeyle parladı ve Tyrael'e saldırmak için öne çıktı; ancak Tyrael geçen sefer olanların tekrarlanmasını istemiyordu ve Imperius'la savaşmayacağını açıkça belirtti. Onun yerine sözlerine değer vermedikleri sürece Bilgelik Vekili olarak görevini yapamayacağını söyledi ve Auriel'in itirazları arasında konsey salonunu terketti.

Diğer meleklerin baskısını üzerinde hisseden Tyrael, *Bilgelik Havuzları*'na inerek Chalad'ar'ı kullanmayı denedi. Ancak Chalad'ar'ın etkisi ölümlü bedenler için fazlaydı; Tyrael kaseden evrendeki her noktanın birbirine bağlanmış şeklini görebiliyor olsa da bunun onu tükettiğini ve daha fazlasına aç hâle getirdiğini farketti. Yine de kase tüm olumsuz yanlarına rağmen hislerini ve duyularını da keskinleştirmişti. Kristal Kemer'den yeni bir meleğin doğuşunu müjdeleyen *Işıkezgisi* sırasında bu keskinleşen duyularıyla ruhtaşının yeni doğan melekleri de etkisi altına almış olduğunu farketti; aynı zamanda melekken ona huzur ve huşu veren tören, ölümlü bedenini acı içerisinde bırakmıştı.



Angiris Konseyi, Kara Ruhtaşı'na ne yapacaklarını tartışırken...

Tören sırasında karşılaştığı Balzael, onun bu durumuyla her zamanki gibi dalga geçti ve diğer tüm meleklerin önünde konseyin ertesi gün onsuz toplanıp Tyrael hakkında nihai kararı vereceğini, onu yargılayacaklarını söyledi. Elindeki seçeneklerin hızla daraldığını farkeden Tyrael, böylece çok umutsuz ve fazlasıyla riskli bir plan kurmaya başladı.

Tyrael, Kara Ruhtaşı'nın gerçekten de melekleri yozlaştırdığına ve Cennet'te kaldığı sürece tehlike yaratmaya devam edeceğine emin olunca büyük bir risk almaya karar verdi. Kara Ruhtaşı, Luminarei tarafından çok sıkı bir şekilde korunuyordu ve taşı tek başına, konseyin izni olmadan alması imkânsızdı. Taşı çalmak için Diablo'yu yenen nephalem'lerin yardımını almayı düşündü; ancak batı topraklarına dağılmış olan kahramanlar hâlâ Adria'nın izini sürdüklerinden tam olarak nerede olduklarını bulmak imkânsıza yakındı. İkinci bir fikir olarak Horadrim organizasyonunu yardıma çağırmak aklına geldi, fakat Deckard Cain'in ölümüyle birlikte organizasyondan geriye kimse kalmamıştı. Cain'in yazmalarını incelemeye devam ettiğinde, bunun tam olarak doğru olmadığını gördü. *Garreth Rau* adındaki bir kâtip, Horadrim'i taklit eden "*İlk Olanlar*" adında bir oluşum kurmuştu; ancak amaçları ve yolları zamanla çarpıklaştığı için Deckard Cain, Leah ve onlara yardım eden *Mikulov* adında bir keşiş tarafından çökertilmişti. Cain'in yazıtlarında bu tarikattan geriye kalan kâtiplerin *Gea Kul*'da orijinal Horadrim öğretilerini benimseyecek şekilde reforma gittiğini öğrendi. Mikulov'a ek olarak Cain'in yazıtlarında adları geçen *Cullen* ve *Thomas* adlı kâtiplerin de ona arayışında yardımcı olabileceğinde karar kıldı. Aklına gelen bir diğer grup, Arreat Dağı'nın patlayışının ardından El'druin'e sahip çıkan büyücü *Shanar* ve savaşçı *Jacob* oldu. Tyrael'in yokluğunda El'druin'i adalet sağlamak için kullanan ve Jacob'ın kasabasını kırıp geçiren bir öfke vebasıyla başa çıkan

ikiliye *Gynvir* adında bir de barbar eşlik etmişti. Son olarak, daha önce güçlü bir iblisle başa çıkabilmiş, kendisi de güçlü bir nekromansır olan *Zayl*'ı (ve ona eşlik eden kurukafa *Humbart*'ı) seçti. Her birine Tristram'daki katedrale gelmeleri için gizemli bir çağrı yollayıp bu neredeyse bir intihar ile eş değer görevi kabul edeceklerini umarak Cennet'i arkasında bıraktı ve Sanctuary'ye indi.

Grup, umduğu gibi eksiksiz hâlde katedrale gelmiş olsa da Tyrael'in hâlâ derin şüpheleri vardı. Bilhassa katı bir ön yargıya ve batıl inançlara sahip olan Gynvir, ölümlerle konuşup onları diriltebilme yetisine sahip Zayl'a karşı gardını indirmeyi reddetmişti. Tyrael gruba neyle karşı karşıya olduklarını ve görevlerinin önemini anlatsa da grubun uyumsuzluğu gün gibi aşikârdı. Zayl ve Mikulov, Bramwell'de *Borad Nahr* isimli demircinin kendilerine yardım edebileceğine dair istihbaratları olduğunu söylediler; lakin bunu tartışmaya vakit bulamadan bir grup tarikatçı ve yaratığının saldırısına uğradılar. İlk saldırı dalgasını püskürttükten sonra yaralarını sarmak ve dinlenip durumu tartışmak için Yeni Tristram'a doğru kaçmak zorunda kaldılar.

Tyrael geçmişte de *Üçlü İçin Av* sırasında ölümlü insanlara güvenmişti ve bu sefer de güvenebileceğini düşünmüştü, ancak grubun durumu çok da iç açıcı gözüküyordu. Birbirlerinin sırtlarını kollamaları gerekirken kopuk ve bağımsız bir şekilde hareket ediyorlardı. Özellikle Jacob, El'druin'i kaybettikten sonra hayatında oluşan boşluğu bir türlü dolduramamıştı ve Shanar'a kendini kanıtlamaya çalışırken az daha canından oluyordu. Diğerleri Katledilmiş Buzağı Hanı'nda dinlenip yaralarını sararken Jacob kendini içmeye vurdu ve yanına gelip ona destek olmak isteyen Tyrael'e çatıp uyumaya gideceğini söyleyerek hanı terk etti.



Bilgelik Kasesi, Chalad'ar.

Dışarıda etrafı gözetlemeye çıkan Zayl, bu sırada tayfımsı, kara kanatları olan gizemli varlıkların yaklaştığını hissedip diğerlerini uyardı. Grup bir kez daha kaçmak zorunda kalırken, yaratıklardan birinin Jacob'a saldırdığını ve boynunda bir iz bıraktığını gördüler. Bu gizemli varlıkların kendi peşlerinde olduğunu anladıktan sonra Yeni Tristram halkını daha fazla riske atmamak için *Bramwell*'e doğru yola koyulmaya karar verdiler.

Zayl'ın yaptığı büyü, grubun izini gizlediğinden, Bramwell'e kadar neredeyse sorunsuzca vardılar. Burada Borad Nahr'ı buldular ve kendisinin aslında bir demirci değil, Westmarch şövalyesi olduğunu öğrendiler. Nahr, grubun gelişine dair bazı görümler almıştı; bu yüzden onlara yardım etmekte hevesliydi. Gruba bu gizemli kanatlı varlıkları araştırmada yardım edeceğini söyledi ve onlara yakınlardaki bir Zakarum mahzenine dair bulunduğu yazıtları, Westmarch'ın ikinci kralı *Korsikk*'in günlüğünü ve haritaları verdi. Grup, Bramwell'in ormanlık alanlarını araştırırken kadim bir nephalem tapınağı buldu ve burada bir kemik iblisiyle dövüştü. Cullen, tapınakta bulunduğu garip şekilli bir hançeri yanına aldı. Hemen ardından bir kez daha tarikatçıların saldırısına uğradılar, ancak Tyrael bu sefer grubun daha uyum içerisinde dövüştüğünü ve birbirlerini kolladıklarını farketti. Derken savaşa başka güçler de katıldı; gizemli yaratıklar etraflarında bir çember oluşturup daha çok iblisi üzerlerine çekerken, Balzael tarafından yollanan ve "*Semavî Yokedici*" olarak da bilinen *Sicarai* birliğine dahil bir melek doğrudan Tyrael'e saldırdı. Tyrael bu Sicarai'ın Imperius tarafından yollandığını düşünse de Imperius'un Balzael'in kendi başına aldığı bu karardan haberi yoktu. Sicarai, Tyrael'in fâni formunu sınırlarına kadar zorladıysa da eski başmelek kendini savunmayı başardı. Derken grup bir kez daha takım çalışması gösterdi ve Sicarai'yi savunmaya dönmeye zorladı; hatta Gynvir, nephalem güçlerini açığa çıkartarak Sica-

rai'yi ağır bir şekilde yaraladı. Jacob da meleğin düşürdüğü kılıcı alarak kılıcın kutsal güçleri kendisini kavurduğu hâlde Sica-rai'nin karşısında durdu ve onu kaçırmaya zorladı. Tyrael geride kalan kılıcı alıp *Borad*'dan onu Jacob için tekrar dövmesini istedi. Ancak melek silahlarını tekrar dövmek kolay bir iş değildi; buna rağmen Borad büyük bir özveri ve çabayla kılıcın Jacob'a zarar veren güçlerini bastıracak rünler ekleyerek Tyrael'in isteğini yerine getirdi. Dahası, Nahr aile sembolünü gruba emanet edip oğlu *Lorath*'ı bulmalarını tembih etti; zira Kara Ruhtaşı'nı saklayabilecekleri kadim nephalem şehri *Corvus*'u bulmalarına Lorath'ın yardım edebileceğini umuyordu.

* * * * *

Westmarch'a vardıklarında önce Tyrael, Thomas ve Cullen, Zakarum Katedrali'ni kolaçan etmeye çıktılar; kalanlarsa şehre dağılarak bilgi toplamaya koyuldular. Shanar, Jacob ve Gynvir şehirde muhafızlık yapan Lorath'ı bulup babasının mesajını ilettiler. Katedrali mesken edinmiş Templar örgütünün karanlık işler çevirdiğinden zaten şüphelenen Lorath, Horadrim'e katılmayı ve gruba yardım etmeyi kabul etti. Zayl'ın büyüğü eşliğinde kimseye farketirmeden katedrale baskın yaptılar, ancak katedralin altındaki mağaralara ulaşmaya çalışırken bir arbede patlak verdi. Diğerleri dövüşürken Cullen, daha önceden bulunduğu garip hançeri katedralin derinliklerine giden tünelde bulunduğu yuvaya soktu ve nephalem güçlerini serbest bırakmanın yanında kayıp nephalem şehri *Corvus*'a giden yolu da açtı.

Corvus'un korumaları, aradan geçen yüzyıllara rağmen hâlâ ayakta idi. Ne melek ne de insan olan Tyrael'i temkinli bir şekilde izleyen heykellerin gölgesinde şehirden geriye kalan açıklığı incelemeye koyuldular ve sonunda Kara Ruhtaşı'nı burada sak-

layabileceklerine karar verip bir süre burada nephalem güçlerini uyandırmak için idman yapmaya başladılar. Bu süreçte grup kendi içindeki bazı problemlerle de yüzleşti. Jacob ve Shanar'ın arasındaki çarpık ilişki ciddileşirken, Gynvir de Jacob'a karşı kendi duygularını bastırmaya çalışıyordu; barbar ile Zayl arasındaki uçurum her zamanki kadar derindi. Tyrael'in bile kendi sorunları vardı, zira aklındaki soruların cevaplarını Chalad'ar'dan almaya çalışıyordu ve kaseyi her kullandığında kendini kasenin içindeki ışık hüzmelerinin içinde daha fazla kaybetmeye başlamıştı. Düşünceleri kaseye bakarken netleşse de, gerçekliğe geri döndüğünde daha da bulanık ve paranoyak hâle geliyordu; kaseye bağımlılığı da gitgide ciddi boyutlara ulaşmıştı. Mikulov ondaki bu durumu farketmiş ve ona yardımcı olmaya çalışmış olsa da Chalad'ar'ın kararttığı düşünceler, Tyrael'in keşişten daha çok şüphe duymasına sebep olmuştu.

Bütün bu problemlere rağmen Tyrael'in bir araya getirip eğittiği Horadrim grubu Cennet'e yapacakları istilaya hazırlanmaya devam etti. Tyrael, ekibi gruplar hâlinde Pandemonium'un sınırındaki çorak bir boyuta götürüp doğuştan gelen nephalem güçlerini keşfetmelerini ve test etmelerini sağladı. Herkes aynı seviyede güç artışı göstermese de her birinde ciddi bir gelişme vardı. Tyrael, özellikle de meleklerin semavî şarkısı Işıkezzgisi'nin titreşimlerini duyup yansıtabilen Shanar'ın güçleri üzerinde duruyordu ve yaptığı planda büyücünün yeri büyüktü. Plan için kritik bir diğer isim olan Zayl da bir yandan Kara Ruhtaşı'nı gizleyip zapt edecek büyülü bir kese üzerinde çalışıyordu. Gea Kul'dan gelen takviye Horadrim birliklerinin de yardımıyla sayıları artan grup, sonunda hazır olabilecekleri kadar hazırды. Ancak Jacob'ın boynundaki damga sayesinde grubu yakından takip eden Balzael'in emrindeki Sicarai de bu fırsatı bekliyordu; hızlı ve efektif bir şekilde saldıran melek, Horadrim takviyelerini hasat biçer

gibi biçip geçti. Tyrael diğerlerini kurtarmak için bir kez daha Sicarai ile karşı karşıya geldi; lakin Sicarai'nın öfkesi bu sefer karşı koyamayacağı kadar güçlüydü. Semavî Yokedici'nin darbesi zırhını yarıp geçti ve Chalad'ar'a takılmasaydı muhtemelen Tyrael'i ikiye bölecek kadar derine inecekti. Jacob, Horadrim'den geriye kalanları bir araya toplayıp nephalem şehrine doğru geri götürürken Zayl da Tyrael'i almak için geri döndü. Kara Ruhtaşı için yaptığı kesenin büyüsunü kullanarak Tyrael'i öldürecek bir darbeyi engelledi ve Sicarai'yi geçici olarak saf dışı bıraktı. Kese zarar gördüyse de Tyrael kurtulmuştu; Sicarai'nin afallamasından yararlanarak Tyrael'i de kayıp şehre doğru sürükledi. Sicarai, nephalem'lerin korumalarını geçemediği için güvendeydiler, fakat Tyrael'in durumu ciddi gözüküyordu. Zayl büyüsunü ve yeteneklerini kullanarak yaranın bir kısmını iyileştirmeyi başardı. Tyrael ise kendine gelir gelmez Sicarai'nin geri dönüp haber vermesine izin veremeyeceklerini söyledi ve bir an önce harekete geçmelerinde ısrar etti; böylece Horadrim'in Cennet istilasını en sonunda başladı.

* * * * *

Tyrael'in açtığı geçitle *Bilgelik Havuzları*'na varan Horadrim, Shanar'ın eşsiz yetenekleri sayesinde *Işıkezgisi*'ni taklit ederek bir grup *Luminarei* muhafızı görünümünde Kara Ruhtaşı'na doğru ilerlemeye başladılar. Tyrael'in yaptığı plana göre *Umut Bahçeleri*'ne ulaşmış oradan da *Adalet Salonları*'na doğru ilerleyeceklerdi. Fakat bir grup muhafızdan saklanmaya çalıştıkları sırada Zayl gruptan ayrı düştü ve kendini *Kader Kütüphanesi*'ne doğru gider hâlde buldu. Grubun kalanıysa planladıkları gibi Umut Bahçeleri'nden yollarına devam ediyordu. Ta ki Jacob bahçenin zihnine gönderdiği görülerin ağırlığı altında çöküp illüzyonlarını bozana kadar... Açığa çıkan Horadrim, peşlerin-

deki gerçek Luminarei'lerden Adalet Salonları'na doğru kaçarak kurtulmaya çalıştılar. Bu sırada Horadrim'in ortaya çıkışını zaten beklemekte olan Sicarai, bir kez daha onlara saldırdı. Cullen, nephalem hançerini kullanarak güçlerini yine açığa çıkarttı ve peşlerindeki muhafızların bir kısmını etkisiz hâle getirdi, ancak Sicarai'yi durdurmayı başaramadı. Thomas kılıcıyla Cullen'i korumak için öne çıktı ve bu yaptığı son şey oldu. Sicarai kılıcı parçaladığı gibi Thomas'ı da ikiye bölerek tek hamlede öldürdü. Tyrael ve Cullen bu dehşet verici manzara karşısında donakalmışlarken Luminarei tarafından ele geçirildiler. Adalet Salonları'na ilerlemeye devam eden Jacob, Gynvir ve Shanar'ın peşine düşmeleri de an meselesiyken Zayl ve Mikulov, nephalem güçlerini kullanarak büyük bir karışıklık yaratıp dostlarına vakit kazandırdılar.

Jacob, büyücü ve barbarı Adalet Salonları'nın hemen ötesindeki Angiris Konsey odasına yönlendirirken herhangi bir direnişle karşılaşmadılar. Çok geçmeden bunun sebebi ortaya çıktı. Tyrael ve Cullen'i esir alındıkları hapis hanede ziyarete giden Balzael, Kara Ruhtaşı'nın etkisinin farkında olduğunu ve taş için başka planlar yaptığını itiraf etti. Westmarch'taki tayflar ve hatta Chalad'ar'ın Tyrael'e gösterdiği "sözde" cevaplar bile bu planın bir parçasıydı ve Imperius'un bu olan bitenden haberi dahi yoktu. Balzael'in planı Horadrim'den geriye kalanların taşı ele geçirmesine izin vermek, bütün bu çıkan karışıklık için Tyrael'i sorumlu tutmak ve daha sonra diğer başmeleklerin ruhu bile duymadan Sanctuary'ye kaçmış olan Horadrim'e saldırarak taşı geri almaktı. Bu yüzden de Imperius'a istilacıların yakalandığı haberini yolladıktan sonra Tyrael ve Cullen'i Adalet Salonları'na getirmiş, Tyrael'in zihnini Chalad'ar'la daha da bulandırarak onu inandığı her şeyin yanlış olduğuna ikna etmeye çalışmıştı. Az kalsın başaracaktı da; ah bir de Kara Ruhtaşı'nı almış ve yolda

Zayl'ı da yanlarına kattıktan sonra planladıkları gibi Cennet'i terketmek yerine Cullen ile Tyrael'i kurtarmaya gelmiş Horadrim olmasaydı. Jacob, Shanar, Gynvir ve Zayl'ın ani saldırısı Tyrael'i Balzael'in etkisinden kurtardı ve başmelek, El'druin'i asıl düşmanııyla yüzleşmek üzere indirdi. Balzael ve Tyrael nihayet yüzleşirken nephalem güçleri sayesinde Sicarai ile dişe diş mücadele eden Gynvir ve Shanar, onu köşeye kıştırmayı başardılar. Ancak her köşeye sıkışan tehlikeli varlık gibi melek de daha tehlikeli hâle geldi; Gynvir'i yaralamayı başardı, barbarı baltasız bıraktı ve son darbeyi vurmak için kılıcını kaldırdı. Jacob son anda araya girerek Gynvir'e inmek üzere olan darbeyi kendi vücuduyla engelledi. Cullen bir kez daha nephalem hançerini kullanarak güçlerini serbest bıraktı ve Sicarai'nin silahını parçaladı. Daha da öfkelenen melek, Cullen'i boğazından yakalayarak havaya kaldırdı, fakat son darbeyi yine indiremedi, zira Jacob yere düşen nephalem hançerini Sicarai'nin göğsüne saplayarak yok edici meleğin sonunu bu sefer nihai olarak getirdi. Son gücüyle bunu yaptıktan sonra da yere yığıldı; yarası oldukça ciddi ve derindi. Shanar ve Gynvir, daha önce Tyrael'i iyileştirmiş olan Zayl'a Jacob'ı da kurtarması için yalvardılar. Nekromansır, Tyrael'den çok daha kötü yaralanmış adamı iyileştirmek için oldukça riskli bir ayin kullandı ve iskelet elini feda etti.

Horadrim'in kalanı, yanlarında Kara Ruhtaşı'yla onları Sanctuary'ye geri götürecek geçide doğru kaçarken Tyrael ise Balzael'i nihai olarak durdurmak için onun peşinden gitti. Balzael, Tyrael'i konsey odasına çekti ve onun fâni olma seçimini her zaman ki gibi küçük görerek dalga geçti. Söylediklerinin bir kısmında haklıydı; zira bir zamanlar birçok açıdan eşsiz bir savaşçı olan Tyrael, Balzael'e karşı durmakta zorlanıyordu. Balzael onu birden fazla kez yaraladı ve işini bitirmek için üzerine çullandığında hayatını kurtaran şey kurnazlıktı: Chalad'ar'ı Balzael'in yü-

züne doğru tutup kasenin hipnotize eden, akıl bulandıran etkisinin meleği pençesine almasını izledi. Buna rağmen Balzael sandığından çabuk toparlandı ve Tyrael'e tekrar saldırdı... fakat saldırısını tamamlayamadı. Imperius, mızrağı Solarion'u Balzael'in göğsünü deşecek şekilde saplamış ve kumandanını tereddüt dahi etmeden öldürmüştü. Tyrael'i canlı ve zarar görmeden geri getirmesini emrettiğini, her ne kadar yaptıklarını dehşete düşerek izliyor olsa da onun hâlâ kardeşi olduğunu söyledi. Tyrael ise gerçekten de Balzael'in yaptıklarıyla Imperius'un bir alakası olmadığı için rahatladı. İki başmelek tartışırken Auriel ve Ithereal de onlara katıldı. Auriel, Horadrim'i saldırdığını söylediğinde Imperius küplere bindiyse de Umut Başmeleği artık gözlerinin açıldığını ve Tyrael'in Kara Ruhtaşı konusunda haklı olduğunu anladığını belirtti. Böylece konsey, Auriel'in teklifi olan ani bir oylamayla (Imperius'un itirazlarına rağmen) Tyrael'i melekler ve insanların elçisi olarak seçip Sanctuary'ye Kara Ruhtaşı'nı korumak için geri gönderdi.

* * * * *

Tyrael kardeşleriyle yüzleşirken Horadrim'den geriye kalanlar güven içinde Sanctuary'ye geri dönmüştü. Tyrael de Corvus'a döndüğünde hepsini tebrik edip Kara Ruhtaşı'nın etkisinde daha fazla kalmamaları için uzaklara gönderdi. Kendisi ise Gea Kul'dan gelen diğer Horadrim'ler ve *Lorath Nahr*'la birlikte geride kalıp Kara Ruhtaşı'nı *Rakkis'in Kabri*'ndeki nihai gizlenme yerine götürdü. Ancak tam taşı kabre gizledikleri sırada uzun süredir gölgelerde gizlenen bir başka düşman ortaya çıktı: Malthael. Tyrael uzun süredir kayıplarda olan kardeşinin saldırısıyla afallamıştı. Onu El'druin'i kullanarak durdurmaya çalıştıysa da kılıç eski Bilgelik Başmeleği'nin içinden geçti; yani Malthael yaptıklarının adil ve doğru olduğuna şüphe duymaksızın inanı-

yordu. Kabri koruyan Horadrim'leri tek tek öldürüp ruhlarını içen Malthael'i kendi başlarına durduramayacağını anlayan Tyrael, Lorath Nahr'ı Diablo'yu yenmiş olan nephalem'leri bulması için yolladı. Malthael ise Tyrael'i kenara fırlattıktan sonra Kara Ruhtaşı'nı alıp ortadan kayboldu.

Çok geçmeden Malthael'in artık *Ölüm'ün Vekili* olduğu anlaşıldı. Westmarch'ı önceden sinsice dehşete boğan tayflar artık açıktan açığa insanları avlamaya başlamışlardı. Lorath'ın arayıp bulduğu nephalem'ler, Westmarch'ta bir kez daha Tyrael ile buluştular. Tyrael onlara Diablo tehdidinin ortadan kalkmasıyla Malthael'in Ebedî Çatışma'ya nihai bir son getirmeye ve bunun için de içlerinde iblislerden de bir parça taşıyan insanların da yok olması gerektiğine karar verdiğini anlattı. Malthael'e sadık birçok melek ve daha önceden Westmarch'ta rastladıkları tayflar, ölüm melekleri hâline gelmişlerdi ve yakaladıkları herkesin ruhunu toplamaya çalışıyorlardı. Tyrael ve yoldaşları böylece karşı saldırılarını planlayıp harekete geçtiler. İlk işleri Zakarum Katedrali'nde ruhları toplamaya başlayan ölüm meleği *Kasadya*'yı durdurmak oldu. Nephalem'ler doğrudan Malthael'in peşine düşmek istedilerse de Ölüm Vekili'nin nerede olduğuna dair bir fikirleri yoktu. Tyrael, kardeşi Kara Ruhtaşı'nı alırken taşın bir kısmının kırıldığını ve kırık parçanın titreşimlerini incelerse Malthael'in yerini bulabileceğini söyledi.

Nephalem'ler Westmarch'ı ölüm meleklerinden temizlerken Tyrael de Kara Ruhtaşı'nın izini sürdü ve nihayet Malthael'in Pandemonium'da olduğunu keşfetti. Nephalem'i Pandemonium Geçidi'ne yollayan Tyrael, burada Imperius'la karşılaştı. İnsanlığa karşı genel tavrına rağmen Imperius da Malthael'in durdurulması gerektiği konusunda hemfikir oldu ve istemeyerek de olsa nephalem için Pandemonium Hisarı'na giden yolu açtı. Bu sırada Tyrael, kardeşinin planını nihayet öğrenmişti: Malthael, Kara

Ruhtaşı'nı kullanarak Sanctuary'deki tüm iblis özünü taşın içine hapsetmeyi planlıyordu. İnsanlık da yarı-iblis olduğu için bu hareket onların sonu olacaktı. Ancak nephalem bunun olmasını engellemek için önce ölümün özüyle bir oldu, daha sonra da hisarın tam kalbindeki en büyük Ruh Krözesi'nin içinde Malthael'le yüz yüze geldi. Nephalem'in her geçen gün artmakta olan gücü bu noktada Ölüm'ün Vekili için bile fazlaydı. Vaktinin daraldığını gören Malthael, böylece büyük bir kumar oynadı: Kara Ruhtaşı'nı yok ederek içindeki bütün iblis ruhlarını özümsemişti; lakin bu hareket, bilgeliğinden kalan son kırıntıları da götürdü. Elindeki tüm güçle nephalem'e karşı koyan Malthael, yine de Sanctuary'nin şampiyonunun önünde düştü. Ve Tyrael, hem Cennet'in hem de Cehennem'in en güçlülerini yenmiş olan kahramana bakarken düşünmeden edemedi: Acaba günün birinde nephalem de karanlığın cazibesine kapılacak mıydı? Kapılırsa ona nasıl karşı koyacaklardı? Yoksa Sanctuary'nin ve masumların koruyucu olmaya devam mı edecekti? Tyrael'in ve diğer meleklerin, cevabın ikincisi olmasını ummaktan başka yapabilecekleri bir şey yoktu...



AURIEL

UMUDUN BAŞMELEĞİ

"Umudun gücünün yaratılışın bünyesine akışı Başmelek Auriel sayesinde gerçekleşir. Onun sonsuz ışığı en karanlık ruhları bile aydınlatabilir. Malthael'in ortadan kayboluşuyla Angiris Konseyi'ni bir arada tutma görevi de Auriel'e kalmıştır. Eğer onun ışığı sönecek olursa bütün Cennet ümitsizliğin pençesine düşecektir... Evrendeki her şeyde uyum arayan Auriel, aynı zamanda bir arabulucu, bir akıl danışmanı ve durum onu gerektirdiğinde de korkusuz bir savaşçıdır."

– Selathiel, Angiris Kâtibi –



Başlangıçta umut, Anu'nun elmas bedenindeki sayısız parlak yüzden yansıyan erdemlerden birisiydi sadece. Ejderha Tathamet ile asırlar boyunca süren mücadeleleri iki savaşçının da sonunu getirince, bu erdem de diğerleriyle birlikte Elmas Savaşçı'nın parçalanmış omurgasından oluşan Kristal Kemer'den doğan meleklerle geçti. Daha doğrusu, özellikle bir tanesine... Cennet'te söylenene göre melekler, Kristal Kemer'den yayılan şarkının en pürüzsüz ve en kusursuz notalara ulaştığı anlarda doğardı. Bu müzikten doğan nice melek arasından en sevilen, en el üstünde tutulan ise Anu'nun umudunu ışımaya devam ettiren Umut Başmeleği Auriel'di.

*Angiris Konseyi'*ndeki meleklerin sık sık anlaşmazlığa düştüğü iyi bilinen bir gerçektir. Özellikle de Tyrael ve Imperius arasında sıkça parlayan alevleri söndürmek çoğu zaman Auriel'e düşerdi. Zira eşiti olan diğer melekler bile Auriel durup konuştuğunda, bir akıl verdiğinde durup dinlerlerdi. Çünkü Umudun Başmeleği, en büyük uyumsuzlukların ve karmaşanın içinde gizli olan ahengi çekip çıkartabilirdi. Bu şekilde yatıştıramadığı ya da ikna edemediği zamanlardaysa *Al'maiesh*'i kullanırdı: "*Umut Şeridi*" olarak da bilinen bu nesneyi melek kardeşlerinin omuzlarına sardığında şerit, dokunduğu kişilerin düşünceleri ve duygularını berraklaştırır, daha doğru ve mantıklı kararlar vermelerini sağlardı. Kimileri tam da bu yüzden *Al'maiesh*'in, Auriel'in bütün pozitif özelliklerinin bir tezahüratı olduğunu söyler. Bir uçtan bir uca rünlerle kaplı beyaz bir şerit olan *Al'maiesh*, dokunduğu dostlara berraklığın yanında şifa verme gücüne de sahipti.

Ancak bütün bu iyi niyeti ve pozitifliğine rağmen Auriel, kesinlikle bir pasifist de değildi. Evrenin doğasına aykırı, ahengi bozmaya yönelik bir tehdit gördüğünde, *Al'maiesh*'in yılan gibi kıvrılan şeritlerini düşmanlarına dolayarak meleklerin adaletini dağıtmaktan da çekinmezdi. Melek ve iblislerin *Ebedî Çatışma*'sında sayısız iblisin kalbine korku salmasının yanında, bir keresinde kardeşleriyle birlikte yaptıkları bir baskında Dehşetin Efendisi Diablo'yu ele geçirmeyi bile başarmıştı; ancak Diablo, Imperius'u kışkırtıp kendini öldürterek yeniden doğmak üzere serbest kalmıştı.

Auriel'in bilge ve pozitif özellikleri, bundan binlerce yıl önce Sanctuary adı verilen dünyanın da kaderini belirlemişti. Angiris Konseyi, Inarius ile Lilith'in yaptıklarını öğrendiğinde ve insanlığın varlığını sürdürüp sürdürmeme konusunda oylama yaptığında, Sanctuary'nin yok edilmemesini en ateşli şekilde savunan da yine Auriel olmuştu. Inarius'un günahlarının onun çocuklarına geçmesine kesinlikle karşı çıkan Auriel, yeni yeni gelişmekte

olan bu ırkın belki de bir gün Ebedî Çatışma'da bile bir rol oynayabileceğini söylemişti. Ithrael ve Tyrael'in de kendisine katılmasıyla birlikte insanlık lehine oylamayı kazanmış ve aradan geçen binlerce yıl sonrasında farketmeden yaptığı kehanette haklı çıkmıştı.

Günah Savaşı'ndan üç bin küsur yıl sonra, diğer bütün Baş Kötüler'in gücünü kendinde toplamayı başarmış olan Diablo, *Elmas Kapılar*'ı yok ederek Cennet'i işgal etmişti. Cennet'in yegâne moral kaynağı olan Auriel ise Ümitsizliğin Efendisi *Rakanoth* tarafından *Kader Kütüphanesi*'nde esir alınmıştı; bu yüzden de melekler herhangi bir umutları olmadan ümitsizliğin pençesine düşmüştü. Auriel'in kurtuluşu, üç bin yıl önce kurtardığı ırkın soyundan gelenlerin elinden geldi: Rakanoth'u öldüren nephalem'ler, Ithrael ve Auriel'i serbest bıraktılar. Böylece umut bir kez daha Cennet'in bahçelerine yayıldı ve dehşet ile ümitsizlik hak ettikleri karanlığa karıştılar...



İTHERAEL

KADERİN BAŞMELEĞİ



aşmelekler kadere, ya da alın yazısına inanırlar – her şey "*yazılıdır*", ve de bu yüzden bilinebilirdir. Itherael, kadere ait gizemli ve ezoterik yazıları okuyabilen yegane yeteneğe sahip kişidir. Diğerleri bunu denemeye dahi cüret edemezler. Onlar için bu görüntüler anlaşılmazdır.

Mevcut tüm anlatımlara göre, Itherael'in kehanetleri her zaman karanlık değildir, ve de her şeye bakışında bir dengeyi korur.

Angiris Konseyi'ne bağlılığı şüphe götürmez olmasına rağmen, Itherael, gizemli ve mesafeli olarak tanımlanır. Metinler Imperius'un sık sık Itherael'den Ebedi Savaş'ın sonucunu öğrenmeye çalıştığını ileri sürmektedir. Itherael kendini zafere her zaman için adamasına rağmen, metinler, Cennet ve Cehennem arasındaki bu bitmek bilmez savaşın nihai kaderi hakkındaki görüşünü asla Imperius ile paylaşmamıştır.

Tüm başmelekler göz önüne alındığında, Itherael en çok Auriel'e yakındır.

Yazılanlara göre Kaderin Başmeleği, orduların ve hatta tek bir rakibin hareketini önceden öngörebilmektedir. Daha da inanılmaz olanı, Itherael zamanın kendisini yavaşlatabilmektedir. Tabi bu iddialar tamamen gerçek olabilir, ya da olmayabilir, bilemiyorum.

Itherael'i anlamamanın ötesinde, *Talus'ar*, yani *Kader Tomarı* hakkında konuşmak gerekir. Bu, Itherial'ın gerçekten ihtiyaç duyduğu zamanlarda başvurduğu gizemli bir objedir. Bu tek bir tomar olmasına rağmen, anlatılanlara göre bu büyülü parşömenin üzerindeki bilgiler Itherael'in aradığı cevaplara göre değişmektedir.

Söylenenlere göre bu, Itherael'in *Kader Kütüphanesi*'nde sahip olduğu çok büyük miktardaki kristal ile mümkün olabilmektedir. Bazı bilginler, bu taşların *Anu*'nun omurgasından meydana gelen *Kristal Kemer*'in parçaları olduğuna inanırlar.

Bu kütüphane içerisinde, her bir melek zahit hakkında Ithereal'in yorumlamak üzere kaydettiği vizyonlar yer almaktadır.

Bazı kayıtlar, *Anu* infilak edip parçalara ayrıldığında, tüm bilginin parçalar halinde ortaya saçıldığını ileri sürerler. Eğer bu doğru ise, o zaman Kader Kütüphanesi'nde bulunan bu kristallerde tüm gelecek olasılıklarının bulunması imkân dahilindedir.

Belki de bu yüzden Itherael mesafeli ve hatta kararsız görünmekte ve bu tercihi onu bazen kusurlu gösterebilmektedir.

Sanctuary'nin keşfinden itibaren Ithereal'in nephalem'lerin kaderlerini bu tomarda göremediği, çünkü onların yaratılışın doğal bir sonucu olmadığı söylenmektedir.



MALTHAEL

BİLGELİĞİN BAŞMELEĞİ

"Başmelek Malthael'i büyük bir kararsızlık çevreliyor. Bir zamanlar bilgeliğin o sakin ve yönlendiren eli olan melek, Dünyataşı yok olduğu anda ortadan kayboldu. Gerçekleşen bu felaketin boyutunu anlamak için Cennet'i terk etti. Gidişi Konsey'de devasa bir çatlak yarattı ve bu çatlak bugün bile onarılabilmiş değildir."

– Selathiel, Angiris Kâtibi –



Angiris Konseyi içerisindeki melekler arasında bile Malthael, diğerlerine kıyasla ketumdu, gizemliydi. *Kristal Kemer*'in şarkısının hâlâ Cennet'in salonlarında yankılandığı günlerde, her türlü yaşama büyük kıymet verirdi. Çeşitli duyguları tecrübe etmeyi, evreni birbirine bağlayan sayısız noktayı gözlemleyip onları zihninde bir araya getirmeyi severdi. Zeki-ydi ve meraklıydı.

Malthael, konseyde "*sessiz melek*" olarak da anılırdı, zira çok nadiren konuşurdu. Ancak Cennet'in ahengiyle dolu sesi salonlarda yankılandığında, ona kulak veren herkes etkilenirdi. Nadiren sarf ettiği kelimeler, meleğin o derin bilgeliğinin izini yoğun bir şekilde taşırdı.

Bir başka başmelek olan Itherael'in yazıtlarına göre, Kristal Kemer'in yeni olduğu ve meleklerin henüz genç olduğu zamanlarda *Anu'nun Gözü* olarak anılan kristali bulan da Malthael'in ta kendisiydi. Bilge başmelek, *Pandemonium* adındaki sürekli değişen bir boyutta bulunduğu bu kristale "*Dünyataşı*" adını verdi ve kristali incelemeye başladı. Zaman içerisinde Dünyataşı'yla arasında bir bağ oluştu ve Malthael kristale büyük kıymet verir oldu.

Malthael'in bilgeliğinin bir diğer aracı da *Chalad'ar*, yani *Bilgelik Kadehi*'ydi. Bu kadeh, canlı ışığın özünü taşıyordu ve asla tükenmezdi. Işık derinlerine baktığı zaman, Malthael'in evrendeki her şeyi birbirine bağlayan ağları tek tek seçebildiği söylenirdi. Yine eski yazıtlarda bulunan efsanelere göre Malthael, bazen uzun yıllar boyunca hiç ara vermeden kadehin içine bakıp evrenin gizemlerini birleştirmeye çalışmıştı. Malthael'in bilgelik ve bilinmeyi kavrama için yaptığı bu araştırmalar, çok kıymet verdiği Dünyataşı'nın bir anda ortadan kaybolmasıyla birlikte, kristali bulmak için kendini *Bilgelik Havuzları*'na kapatıp yıllarca kadehe baktığı bir saplantıya dönüşmeye başladı. Saplantıyla birlikte Malthael'in çehresi de karardı, melankolinin ağına düştü ve eskisinden de az konuşur oldu.

Dünyataşı'nı saplantılı bir şekilde arayışına rağmen Bilgelik Başmeleği'nin *Angiris Konseyi*'ne karşı da bir sorumluluğu vardı. Bu yüzden bir yandan da *Ebedî Çatışma*'da ibislere karşı savaşmaya devam etti. Derken Inarius ve Lilith'in Dünyataşı'nı çalarak *Sanctuary* adında yeni bir dünya yarattığı ve iblis ile meleğin aşkının meyvesi olarak da *nephalem* adındaki yeni canlıların ortaya çıktığını öğrendi. Kimisi nephalem'in varlığını öğrenmenin, meleğin gözlerini kadehte gördüğü bir gerçeğe açtığını iddia eder, kimisiyse kurduğu bir bağlantının Malthael'in aklını yitirmesine sebep olduğunu... Gerçeği asla öğrenemeyecek olsak da Sanctuary'nin kaderini belirleyecek oylamada Malthael-

el'in oy kullanmayı reddettiğini ve bu sayede nephalem'in kendi hür kaderlerini yaratma şansını yakaladığını biliyoruz.



Sanctuary'nin yaratılmasında kullanılan ve Anu'nun Gözü olarak da bilinen Dünyataşı.

Malthael'in ruh hali kararmaya devam ederken Sanctuary de büyüyüp geliştii. Dünyataşı'nın güçlerini bastırmasıyla birlikte nephalem'ler, zamanla sıradan insanlara dönüştüler. Malthael bu yeni canlıların nasıl bir yol izleyeceklerini büyük bir merakla izlemeye devam etti. Derken bir gün Baş Kötüler serbest kaldı ve Adalet Başmeleği *Tyrael*, Baal'ın yozlaştırdığı Dünyataşı'nı yok etmek zorunda kaldı. Kristalin parçalanışının ve Arreat Dağı'nın patlamasının ardından Malthael de bir anda ortadan kayboldu.

Bilgelik ve Adalet'in yitişiiyle Angiris Konseyi'ndeki narin denge de bozuldu. Kimi söylentiler, Malthael'in Pandemonium'un koridorlarında ölümün ve yaşamın gizemlerini aydınlatmak için do-laştığını söylese de Konsey, başmeleği çok uzun süre bir daha görmedi. Gerçekteyse Malthael, olacak olan her şeyi görmüştü: *Zoltun Kulle*'un güç arayışı içerisinde yapacaklarını, Diablo'nun Baş Kötü hâline gelmek için planlarını ve tekrar güçlerine kavuşacak olan bir grup nephalem'in iblislere karşı duruşlarını. Ancak bu kadar büyük bir güce sahip canlıların yoldan çıkması ihtimali bütün yaratılış için çok büyük bir riskti. Bu riski göze alamayacaklarına karar veren Malthael, bu yüzden Ölüm'ün beden bulmuş hâli olmaya karar verdi. *Pandemonium Kalesi*'nde, bir zamanlar Dünyataşı'nın olduğu noktada insan ruhlarından oluşan büyük bir girdap olduğunu keşfetti ve bu girdabı bir Ruh Hapishanesi hâline getirerek gücünü kendine kattı. Böylece Bilgeliliğin Başmeleği Malthael solarken, Ölüm Vekili Malthael doğmuş oldu. Ve *Ruh Biçici* olarak da anılacak olan Malthael, iblislerin özünü taşıyan her şeyi yaratılıştan silmeye ant içti.

Üstelik bu görüşlerinde yalnız da değildi. Imperius'un teğmenlerinden *Balzael* ve Malthael'in eski hizmetkârlarından *Urzael* ona eşlik ediyordu. Urzael'in beraberinde getirdiği diğer melekler de kendilerini Malthael'in davasına adadılar ve ilk iş olarak Westmarch'taki *Templar Tarikatı*'nı manipüle edip içlerine sızdılar.



Malthael, Diablo'yu da durdurmuş olan nephalem'lere karşı.

Yine de Malthael'in planlarını gerçekleştirmek için Templar Tarikatı'ndan fazlası gerekiyordu. *Ölüm Vekili*, gözünü yenilgiye uğratılmış yedi iblis lordunun ruhunu barındıran *Kara Ruhtaşı*'na dikmişti. Bu uğurdaki araştırmaları onu *Rakkis'in Kabri*'ne ve tekrar kurulmuş olan *Horadrim* tarikatına götürdü. Ancak Horadrim yalnız değildi; Horadrim'in koruduğu gizli mezarda artık ölümlü bir bedene sahip olan eski Adalet Başmeleği Tyrael'le karşı karşıya geldi. Tyrael kendini savunmayı başarsa da Adalet Kılıcı *El'druin*, Malthael'in içinden geçti. Kardeşinin kılıcının sadece haklı bir gerekçeyle sahip olmayanlara hasar verdiğini ve kendisine işlemeyeceğini farkedenden Malthael, Tyrael'i hayatta bırakırken, kabri koruyan Horadrim'in de ruhlarını biçerek *Kara Ruhtaşı*'nı ele geçirdi.

Bundan sonrasında Westmarch'ta kaos vardı. Malthael topladığı melek ordusunu Westmarch'ın üzerine salarken bir yandan da Pandemonium Kalesi'ndeki girdaptan beslenerek gücünü arttırıyordu. Meleklerin ve Angiris Konseyi'nin kendisine karşı çıkmaya çalışacağını tahmin edip Yüce Cennetler'deki *Pandemonium Geçidi*'ne de saldırdı. Kendisine insanlığı yok etme konusunda fikren katılan Imperius bile bu hareket üzerine Malthael'in durdurulması gerektiğini kabul etti ve savaş alanına indi.

Bu sırada Ölüm Vekili'nin planları umduğu gibi işliyor olsa da, Diablo'yu ve diğer iblisleri yenmiş olan nephalem grubu da Pandemonium'a doğru ilerlemeye devam ediyordu. Ebedî Çatışma'da melek ve iblislerin kanıyla ıslanmış savaş alanını aşan kahramanlar, en nihayetinde Malthael planlarını tamamlayamadan kaleye ulaştılar. Vaktinin daraldığını gören Malthael büyük bir kumar oynadı: *Kara Ruhtaşı*'nı parçalayarak içindeki Baş Kötü Diablo'nun ruhunu da kendine kattı. Bu hareket Ölüm Vekili'ne muazzam bir güç sunsa da bilgeliğinin son kırıntılarını da yok etti; onu iblis efendilerinin güçleriyle donattı. Pandemoni-

um'un temellerini sarsan bir savař sonucunda nephalem grubu galip geldi ve göz alan bir enerji patlamasıyla Malthael, vekili olduđu Ölüm'le tanıştı.



İZUAL



zual, Yüce Cennet'in hizmetinde, Tyrael'in en güvendiği meleklerden biriydi. *Ebedî Çatışma* boyunca Tyrael'in sağ kolu olarak ona hizmet ederken en yakın dostlarından da biri haline gelmişti. Rünkılıcı *Azurewrath*'la katıldığı savaşlarda düşmanlarında açtığı yaralar ve yaptığı kahramanlıklarla kendine büyük bir ün edinmişti. Özellikle de Baş Kötüler'in *Elmas Kapılar*'a dayandığı ve daha sonra "*Elmas Kapılar'ın Beşinci Savaşı*" olarak anılacak savaşta iblisleri neredeyse tek başına püskürtmesiyle adını efsaneler arasına çoktan yazdırmıştı.

Cennet için bir kahraman, Cehennem için ise büyük bir düşman haline gelen meleğin itibarını yitirişiyse *Cehennem Ocağı*'na yapılan bir saldırıya liderlik edişine denk geliyordu. Tyrael'in bütün itirazlarına rağmen gerçekleşen bu saldırı, yeni bir iblis kılıcı olan *Shadowfang*'i yok etmek amacıyla gerçekleştirilmişti. Ancak Izual yolda iblisler tarafından zayıf düşürüldü ve Baş Kötüler tarafından ele geçirildi. Aklını yozlaştıran fısıltılarla onu kendi ırkına ihanet etmeye ve Cennet'in en özenle korunmuş sırlarını vermeye zorladılar. Ve asil Izual, sayısız işkencenin nihayetinde düştü. Önceki halinin çarpık bir gölgesi gibi kalan ve ne Cennet ne de Cehennem tarafından kabul edilmeyen melek için en büyük darbe ise, ruhunun *Kara Hiçlik*'ten çağrılan korkunç bir yaratığın bedenine bağlanmasıyla geldi.



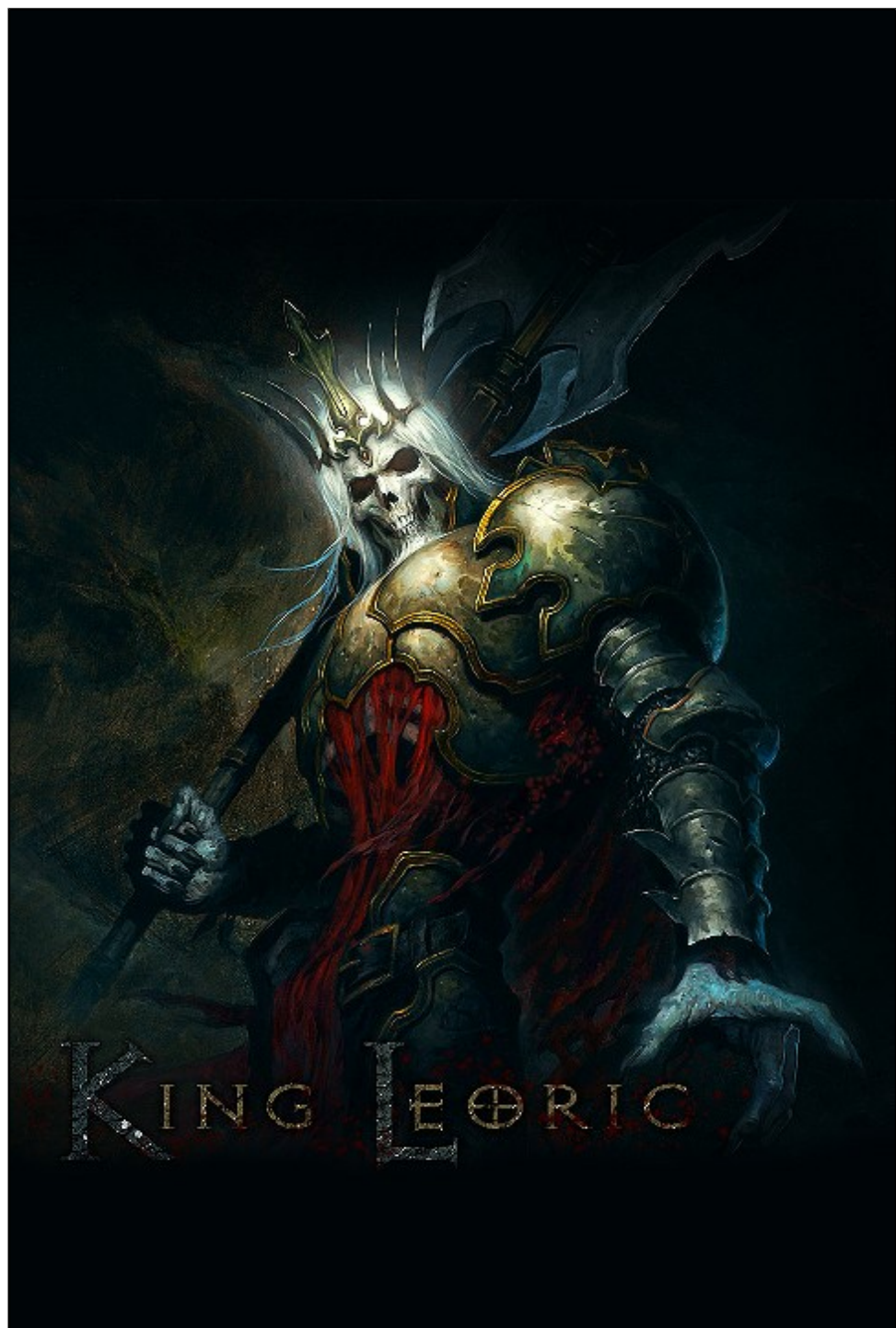
Izual'in zavallı ruhunun bağılandığı yeni, korkunç, çarpık beden.

Baş Kötüler'in işkenceleri sırasında Izual'ın ortaya döktüğü sırlardan birisi de, ruhtaşlarının varlığı ve bu taşların nasıl etki altına alınabileceğiydi. Izual'ın anlattıkları, Baş Kötüler'in daha sonraları "*Kara Sürgün*" olarak bilinecek olan planlarını oluşturmalarına yardımcı oldu. Ve bu sayede zamanı geldiğinde Baş Kötüler, ruhtaşlarını ve hatta Dünyataşı'nı yozlaştırabileceklerdi. Dünyataşı bozulduğundaysa insanlık, Cehennem'in hakimiyeti altında ezilecekti. *Rakanoth*'un bekçiliğini yaptığı Izual'dan alabilecekleri bütün bilgiyi aldıklarına inanan Baş Kötüler, kırılmış ve düşmüş meleği *Pandemonium*'daki *Umutsuzluğun Ovaları*'nda başı boş bir şekilde dolanması için terk ettiler.

Çok uzun bir süre Umutsuzluğun Ovaları'nda gezinen Izual, Tyrael'e yardım etmekte olan bir grup kahraman tarafından huzura kavuşturuldu. Kahramanlara Izual'ın durumundan bahseden Tyrael, eski dostunun acılarına son vermek adına kahramanlardan, düşmüş meleği öldürmelerini istedi. Azurewrath'ın gücünden yoksun, fakat yine de çetin bir rakip olan Izual, yozlaşmış bedeni öldüğünde gerçek ve asil ruhuyla ortaya çıktı. Kahramanlara Baş Kötüler'in elinde yaşadıklarını ve ihanetini anlattıktan sonraysa ortadan kayboldu.

Bu kayboluşundan sonra, ruhu 21 yıl boyunca Cehennem'de sıkışmış kalarak işkence gören Izual'ın zihni daha da bozulup karardı. Ve Diablo'nun Baş Kötü olarak dirilip Cennet'e saldırmasıyla bir kez daha Cehennem'in ayak işlerini yapmaya zorlandı. Büyük güçlere sahip olan nephalem ve artık bir ölümlü haline gelmiş olan Tyrael ile çatışmak zorunda kaldı. Eski dostu Tyrael'e, aynı kendisi gibi düşmüş bir melek olduğu gerçeğini hatırlatarak dalga geçti. Lakin tarih tekerrür etti ve Izual bir kez daha –bu sefer muhtemelen nihai olarak– yenilgiye uğradı...

DİĞER KARAKTERLER



KRAL LEORIC

NAMMI DİĞER

İSKELET KRAL

"Doğudan bir hükümdar yükselecek; hükmü kanla başlayıp kemikle bitecek. Kayan bir yıldızın ışığında seçilmiş bir kadının ya da adamın ellerinde üçüncü ve nihai ölümüyle tanışacak..."

Böyle söylüyordu efsaneler... Lakin yanıldıkları bir nokta vardı: Yaşayanlara karşı olan nefreti ölümden bile güçlü olan bir varlığı nasıl öldürebilirdiniz ki? İskelet Kral Leoric, Tristram halkının kabuslarını çok uzun bir süre süsledi. Yeni Tristram şu günlerde biraz daha sakin ve Leoric'in kininden uzak kalsa da Nexus için kabus henüz yeni başlıyor. Kara Kral, Deli Kral, İskelet Kral, geçitten adımını attı bir kere... Üstelik de bu sefer kendisine ihanet etmeyeceğinden emin olduğu, yeni askerleriyle birlikte!



handuras'ın kralı Leoric, bir zamanlar adil ve asil bir hükümdardı. Ailesine değer verir, karısı ve oğullarını yanından ayırmazdı. Zakarum dinine karşı da sarsılmaz bir inancı vardı. Bu yüzden Başpiskopos Lazarus kendisine Zakarum inancını yaymak için Tristram adındaki köhne ve ka-

dim bir kasabaya yerleşmeyi teklif ettiğinde çok istekli olmadan bu teklifi kabul etmişti. Ancak bilmediği şey, bu hareketiyle kendini ve soyunu büyük bir lanetin içerisine sokmuş olduğuydu. *Üç Baş İblis*'in planı tıkır tıkır işlemeye devam ediyordu...

Tristram'a geldikten sonra Leoric'in ilk işi, kasabanın hemen dışındaki büyük manastırı, Zakarum'un ihtişamını yansıtacak devasa bir kiliseye çevirmek oldu. Bunu yaparken, manastırın altında hapsedilmiş olan *Dehşetin Efendisi Diablo*'nun etkisine girdiğini, danışmanı Başpiskopos Lazarus'un ona tekrar ettiği şeylerin de aslında iblisin ağzından çıktığını farketmedi. Her geçen gün şiddeti artan bu fısıltılar, sonunda Leoric'i delirtmeyi başardı. İyice paranoyaklaşan ve herkesin arkasından iş çevirmeye kalktığından şüphelenen Leoric, karısı *Asylla*'yı bile hain olarak damgalayarak idam ettirdi. Karısının ve halkın idamları, sonunda akli başında kalan askerlerinin isyan etmesine neden oldu ve bizzat Leoric'in en güvendiği kumandanlarından *Lachdanan*, kılıcını çok sevdiği kralın kalbine saplayarak bu deliliğe bir son verdi.

İşlediği bütün suçlara rağmen Leoric'in bedeni, bir zamanlar olduğu kişinin gömülmesi gereken saygınlıkla, kendi adına inşa edilen mezara gömüldü. Ancak hala katedralin altında *ruhtaşının* içinde hapis olan Diablo'nun, Deli Kral'ı ve ailesini rahat bırakmaya hiç niyeti yoktu. Lazarus, Kral'ın ufak oğlu *Albrecht*'i kaçırıp Diablo'nun yeni bedeni olması için hazırlarken, Leoric'in bedeni de bir kez daha hareket etmeye başladı— bu sefer *İskelet Kral* olarak. Kendisine hayatta eşlik etmiş şövalyelerin bazılarını da *Cehennem Şövalyeleri* olarak diriltip yanına katan Leoric, katedralin alt katlarına inmeye cüret eden bütün canlılara yaşamın kendisine olan nefretini kusarak onları katletti. Tristram'ın kurtuluşu, ancak *Westmarch*'a diplomatik bir görevle gittiği için bu olaylardan uzak kalmış olan Leoric'in büyük oğlu *Prens*

Aidan'ın kasabaya dönüşüyle geldi. Kardeşini kurtarmak için sorgusuz sualsiz katedralin derinliklerine inen *Aidan*, yolda karşılaştığı İskelet Kral'ın dehşet verici hükmüne de böylece son verdi.

Leoric'in ikinci ölümünden aşağı yukarı 22 yıl sonra, *Tristram*'ın altındaki yatışmış kötülük tekrar yüzeye çıktı. *Başmelek Tyrael*'in Cennet'ten düşüşü, bölgedeki kadim kötülüklerin uyanmasına neden olmuştu. Melek özünün saçılmasıyla ilk uyanan kötülüklerin başındaysa İskelet Kral geliyordu. Önce katedralin derinliklerinde kısıllı kalmış *Deckard Cain*'e musallat olan Leoric, kadim tacının yeniden dövülerek başına yerleştirilmesiyle tekrar fiziksel biçim kazanarak bir kez daha amansızca yaşayan her şeye saldırmaya başladı. Ancak tekrar biçim kazanması, *nephalem*'in planlarının bir parçasıydı. Böylece İskelet Kral üçüncü ve son kez ölümü tatmış oldu. Ya da en azından biz kendisini *Nexus*'ta görene kadar öyle sanmıştık. Ama görünen o ki Leoric'in yaşayanlara karşı duyduğu nefret ve güvensizlik, bir kez daha ölümün kendisinden bile güçlü olduğunu kanıtlamış bulunuyor...



THE BUTCHER

NAM-I DİĞER

KASAP

"Cennet ve Cehennem'in bitmek bilmeyen savaşı, Ebedi Mücadele, sonunda Sanctuary'nin sınırlarını da aşarak Nexus'a kadar taşıtı. Sonsuzluğun bahçelerinde, Cennet'in uyum içinde tek bir nota gibi yankılanan şarkısı Cehennem'in kaotik kakofonisine karışırken, bu sefer sadece melekler ve iblisler değil, başka dünyalardan gelen ve Nexus'ta yolları kesişmiş kahramanlar da bu savaşın içinde aktif olarak yer alıyordu. Ancak Nexus öyle bir yerdi ki, ışığın yanında yer alan meleklerden bazılarının karanlığa düştüğüne ya da en korkulan Cehennem efendilerinin bile meleklerin yanında savaştığına şahitlik etmek mümkündü. Kısacası, Ebedi Mücadele sürse de, dengeler tamamen alt üst oldu. Ve o alt üst olan dengelerin tam ortasında, elinde satır ve orağıyla yeni bir savaşçı Nexus'a giriş yaptı. Havayı kokladı, uzun dişlerin çerçevelediği dudaklarına geniş ve çarpık bir gülümseme yayıldı. "Ah, taze et!" diye haykırdı iblis. Ve elindeki satır ve orağı birbirine sürterek en yakındaki avın peşine düştü..."



he Butcher", yani "*Kasap*" olarak bilinen bu iblis hakkında aslında çok da fazla kayıt yok elimizde. Bilinen ilk kayıtlar, *Khanduras* bölgesini *Diablo*'nun pençesine düşüren *Tristram*'ın Kararışı'na dayanmakta. Söz konusu kayıtlara göre *Izdırıp Bakiresi Andariel*'in hizmetkarlarından biri olan Butcher, aynen efendisi gibi acıdan ve başkalarına işkence etmekten büyük bir haz alırdı. İnini daha düşük rütbeli iblislerle çevirip, avladığı canlılardan artan et parçaları ve ganimetlerle süslemek gibi insanın kanını donduran bazı hobileri olduğu da söylenir bu kayıtlarda. Haliyle *Başpiskopos Lazarus*, *Diablo* adına çalışmaya başlayıp da *Tristram* nüfusunu sistematik bir şekilde azaltmaya niyetlenince, bu işin en büyük enstrümanlarından biri de Butcher oldu. *Lazarus* tarafından inine yollanan kasaba halkını amansızca kesip biçen Butcher'ın elinden kaçabilen pek azdı. Lakin iblisin elinden sağ kurtulabilmiş olanlar da, iblisin satır ve orağının taşıdığı hastalıklar yüzünden çok geçmeden son nefeslerini vermişti zaten.

Sonuç olarak *Tristram Katedrali*'nin derinliklerinde dehşet saçan iblisin söylentileri dört bir yana yayılmıştı. Böylece kasaba halkına ek olarak, uzak diyarlardan gelen maceracılar ve şan, şöhret peşindeki sözde kahramanlar da bu iblisin icabına bakmak için sıraya girdiler. Ancak değil Butcher'ın icabına bakabilmek, aralarında katedralden sağ salim çıkıp da canını kurtarabilen bile olmadı. Ta ki *Khanduras Prensi Aidan* ve iki yoldaşı *Tristram'a* dönene kadar...

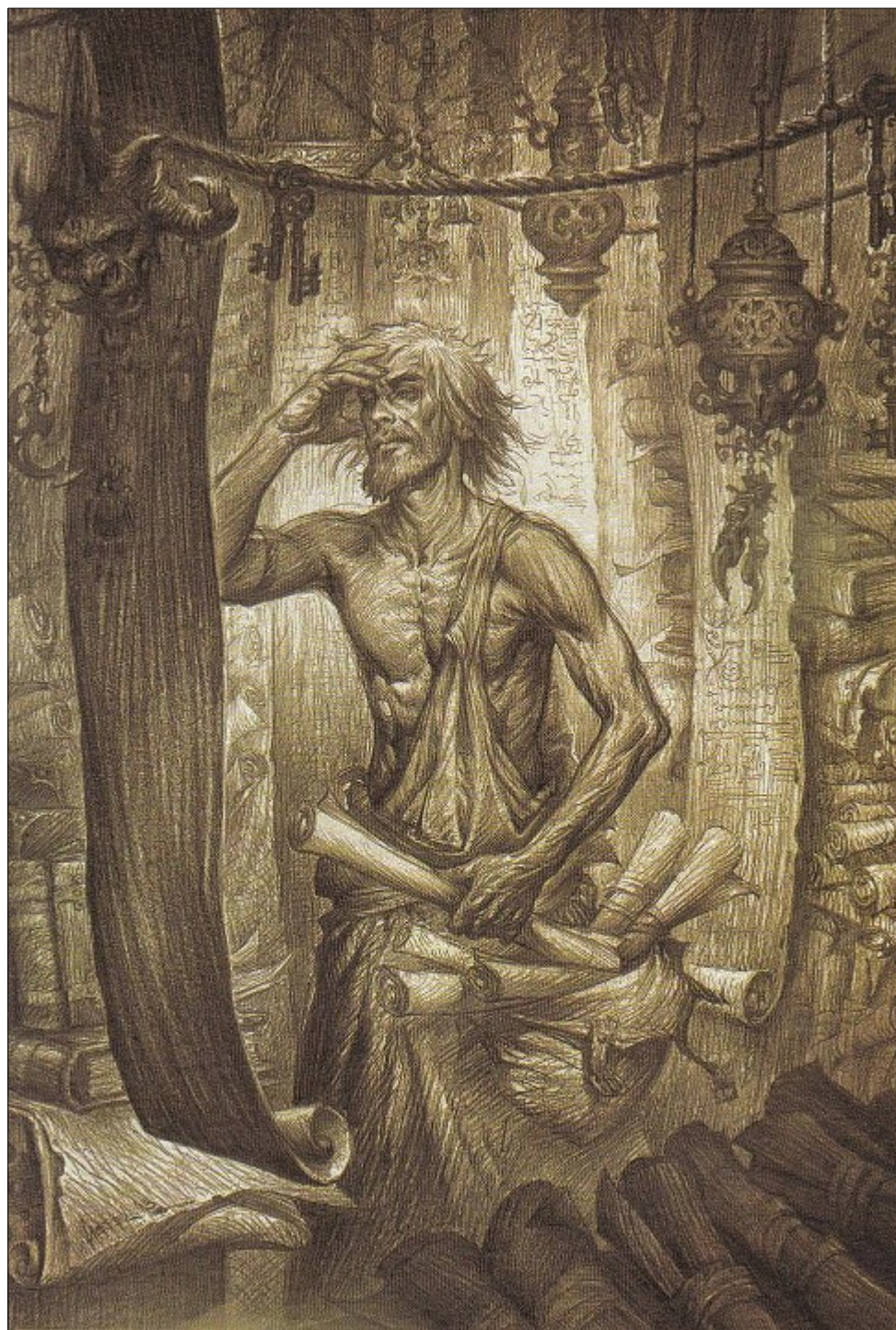
Kral Leoric'in oğlu *Prens Aidan* ve ona eşlik eden bir büyücü ile okçu, kasaba halkını dehşete sürükleyen iblisin faaliyetlerine son vermek ve *Aidan*'ın kayıp kardeşi *Prens Albrecht*'i bulmak için katedralin derinliklerine indiler. Katedralin daha ilk katlarından birini mesken edinmiş iblisle kendi ininde dövüşen üçlü, kendilerinden öncekilerin yapamadığını başararak Butcher'ı öl-

dürdüler. Böylece Tristram'ı dehşete düşüren kötülüklerden biri azalmış oldu. Her ne kadar sonrasında Prens Aidan ve arkadaşlarının hikayesi pek mutlu sonla bitmemiş olsa da...

Ve işte Butcher'ın hikayesi ve üzerimizdeki karanlık gölgesi böylece sona erdi demek isterdim, lakin Butcher tehdidinin asıl boyutu yakın zamanda ortaya çıktı. Bu zamana kadar sadece fazlaca gelişmiş ve liderliği eline almış bir iblis derebeyi olduğunu düşündüğümüz Butcher iblisi, aslında eşsiz değildi. Hatta Cehennem'de Butcher türünden iblislerden daha sürüsüyle olduğu konusunda endişe verici bazı tahminler de mevcut.

Diğer iblislerden kopan uzuvları vücutlarına dikip onların da gücünü kazanan ve büyüyle canlandırılan bu iblisler, dünyamızı yakın zamanda bir kez daha tehdit etti. Güvenilir bazı kaynaklardan öğrendiğime göre, *Başmelek Tyrael*'i kurtarmak için *Cadi Maghda* ve tarikatına karşı savaşan *nephalem*'ler, *Izdırap Salonları*'nın altında tutsak tutulan başka bir Butcher iblisiyle karşı karşıya gelmişler. Tristram'ın altındaki diğer örneğine göre çok daha iri yarı ve daha vahşi olan bu Butcher, neyse ki kudretli nephalem tarafından çok da fazla hasar veremedi ortadan kaldırılmış.

Çok uzak başka diyarlardan dönen bazı kahramanların fısıldadığına göre, üçüncü bir Butcher, yakın zamanda "*Nexus*" adında bir diyarda baş göstermiş. Diğer kahramanları parçalayıp etlerini toplamak en büyük hobisiymiş ve üstelik zırhlarıyla silahlarını da ganimet olarak biriktiriyormuş. Sizi bilmem ama düşüncesi bile benim tüylerimi ürpertmeye yetiyor doğrusu. Umarım bu seferki Butcher sadece bir söylentiden ibarettir...



DECKARD CAIN



ugün *Horadrim Tarikatı* hâlâ eski kehanetlere ve felaketlere dair yazıtlar bulabiliyorsa, *Tristram'ın Kararışı* ve Baş Kötüler'in dönüşüne dair tutarlı kayıtlar Caldeum'un kütüphanelerini aydınlatıyorsa, bunu büyük ölçüde tek bir âlime borçluyuz: *Deckard Cain*.

Khanduras bölgesinin Tristram kasabasında bir tabakçı ve geriye kalan son Horadrim'lerden birinin oğlu olarak dünyaya gelen Deckard, annesi Aderes'in anlattığı Horadrim efsaneleriyle süslenmiş bir çocukluk geçirdi. 11 yaşına geldiğinde çok hasta olan babasını kaybeden Deckard, yine bu sıralarda annesinin hikâyelerinden sıkılmaya başladı ve meleklerle ibislere dair efsaneleri içeren, kendi deyimiyle bu "*peri masallarına*" inanmayı bıraktı. Annesi yavaşça deliliğin pençesine doğru düşerken Cain, onunla birlikte sürüklenmeyi reddetti ve bu, aralarının iyice açılmasına sebep oldu.

Yıllar yıllar sonra Cain, kasabadaki okulun müdürü ve en popüler hikâyeye anlatıcısı hâline gelmişti. Kasabanın şifacısı Pepin en yakın dostuydu; barda çalışan Gillian isimli kızıl saçlı kadına ilgi duysa da kalbini kaptırıp evlendiği kişi Amelia oldu. Bir süre sonra Amelia ve Deckard'ın bir oğlu oldu ve iki ebeveyn arasında ilk gerginlikler baş gösterdi. Deckard, Horadrim soyundan gelmeyi umursamadığını, annesinin ona zamanında anlattığı masallara inanmadığını söylese de oğluna meşhur Horadrim atalarından Jered'in adını verdi. Hem bu hareket hem de Deckard'ın

vaktinin neredeyse tamamını okula ve akademik çalışmalarına ayırıyor oluşu, Amelia'yla aralarının bozulmasına sebep oldu. Tamamen gömülmüş olduğu araştırmaları sadece Amelia'yı ve oğlunu değil, bütün arkadaşlarını da Deckard'tan uzaklaştırdı.

Jered dört yaşına geldiğinde iki ebeveyn arasındaki anlaşmazlık hâlâ yoğun bir şekilde devam etmekteydi. Bir gün Amelia buna daha fazla dayanamayacağına karar verdi ve yanına Jered'i de alarak hem Deckard'ı hem de Tristram'ı terk etti. Amelia'nın doğudaki ailesinin yanına gitmeye çalışırken vagonları haydutların saldırısına uğradı ve ikisi de katledildi. Deckard, ailesinin öldürüldüğüne dair bir mektup aldı ve bu konuda yaptığı hataların pişmanlığı hayatının sonuna kadar yakasını bırakmadı.

Tristram'ın Kararışı gelip çatığında, Kral Leoric'in ruh hâlindeki karanlığın doğal olmadığından şüphelenen Deckard, Tristram Katedrali'ne giderek buradaki eski Horadrim yazıtlarını inceledi. Okudukları ve çocukken annesinin anlattıklarından Leoric'i etkileyen şeyin Dehşetin Efendisi Diablo olabileceği çıkarımına varsa da hâlâ iblisler ve meleklerin varlığına inanma konusunda şüpheleri vardı.

İyice delirmiş olan Leoric'in Başpiskopoz Lazarus'un teşvikiyle Khanduras Kraliyet Ordusu'nu sağa sola saldırtmasıyla bölgedeki durum daha da kızışmaktaydı. Gillian'ın kütüphaneyi terk edip kendini güvenliğe alması için yalvardığı Deckard, katedrali terk ettiği sırada Leoric'in emriyle Khanduras'ta çıktıkları anlamsız seferden dönen Lachdanan ve askerlerinin Deli Kral Leoric'in hükmüne son vermek için arkalarında bıraktığı katliamın izleriyle burun buruna geldi.

Tristram'daki felaketin kayıtlarını tuttuğu bir günlük yazmaya başlayan Deckard, bir yandan da annesinin çocukken kendisine anlattığı hikâyeleri bir kez daha gözden geçirmeye başladı. Ho-

radrim efsanelerine göre, katedralin altında yatan dehşete dair daha çok kanıt buldu. Fakat herhangi bir harekette bulunamadan işler daha da sarpa sardı: Başpiskopos Lazarus bir grup köylüyü, kaybolan Prens Albrecht'i bulmak için katedralin derinlerine yolladı. Köylülerin bir tanesi hariç tamamı vahşi bir iblis tarafından katledildi. Bunun üzerine halkın büyük bir çoğunluğu kasabayı terk etti ve geriye sadece bir avuç insan kaldı. Ancak bütün bu felaket ve katliamlar enteresan bir şekilde ilginç birkaç kişinin dikkatini de çekmişti. Önce cadı Adria kasabanın hemen dışında kendine bir kulübe inşa edip orada yaşamaya başladı. Hemen ardından Prens Albrecht'in abisi Prens Aidan, yanında Jazreth adında bir sihirbaz ve Moreina adında bir okçuyla birlikte kasabaya gelerek katedralin altındaki problemi çözmeye davrandılar. Bütün bunlar olurken, artık Horadrim efsanelerini takıntı hâline getirmiş olan Deckard ise, Dehşetin Efendisi'ne karşı kullanabilecekleri bazı avantajlar aramaktaydı.

Aidan ve yoldaşlarına yol gösteren ve onları zafere yönlendiren Deckard, sonunda Diablo'nun yenildiği haberiyle rahat bir nefes alabildi; ancak zaferin bedeli vardı. Diablo'nun başta ele geçirdiği Albrecht ölmüş, Dehşetin Efendisi'ne son darbeyi vuran Aidan ise o sırada kimse farkına varmasa da iblisin yeni bedeni olmuştu. Kasabadaki dehşete tanık olan Adria, Gillian gibi geriye kalmış bir avuç kişi de Tristram'ı ve kâbusları ardında bırakmak için doğuya, Caldeum'a doğru yola çıkmıştı. Kısa bir süre içerisinde Aidan'ın kontrolünü tamamen ele alan Diablo, bütün kasabayı yakıp yıktı ve Deckard haricinde geride kalmış olan herkesi öldürdü. Deckard'ın Aidan ve yoldaşlarına yardım ettiğini bilen Diablo, yaşlı adamın acısını uzatmak için onu şehrin meydanındaki bir kafese kapattı. Ne var ki Tristram'daki katliamın haberini alıp gelen bir grup kahraman kasabayı iblislerden temizlerken Deckard'ı bulup kurtardı. Artık annesinin hikâ-

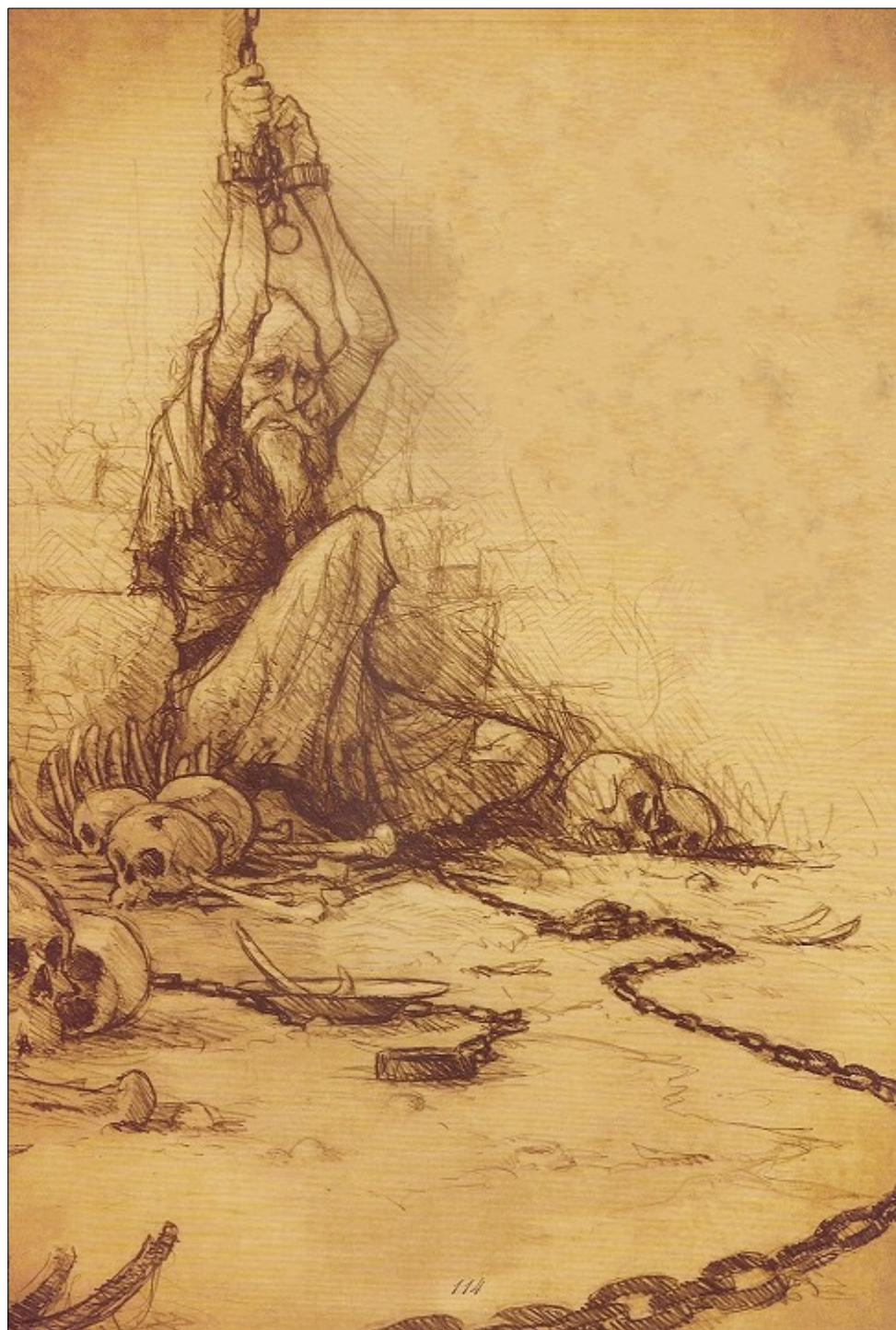
yeleri ve Horadrim efsanelerine dair en ufak şüphesi bile kalmayan Deckard, bu noktada yazıtlarda bulunduğu eşsiz bilgilerle bu yeni kahramanlara yardım etmeye devam etti. Bu uğurda Lut Gholein'in çöllerine, Kurast'ın bataklıklarına ve hatta bambaşka bir varoluş boyutundaki *Pandemonium Hisarı*'na bile ayak basan son Horadrim kâtibi, aynı zamanda Başmelek Tyrael'le de bizzat tanıştı. Kahramanlar, Diablo ve Mephisto'nun *Ruhtaşı*'nı yok edip Baal'ı yenilgiye uğrattırken zaferlerinin kalıcı olduğuna emin olsalar da, daha önce hiç görmediği yeni kehanetleri gün yüzüne çıkartmış olan Deckard endişeliydi. *Dünyataşı*'nın yok oluşuyla Cehennem'in ordularının Sanctuary'yi istila edeceğinden neredeyse emindi. Ancak o beklediği saldırı yıllarca gelmedi; böylece Deckard da kehanetlere dair daha çok bilgiye ulaşmak için Caldeum'un muazzam kütüphanelerine doğru yolculuğa çıktı.

Caldeum'a vardığında Tristram'dan eski dostu Gillian'la karşılaşan Deckard, aynı zamanda Gillain'ın kendi kızı gibi yetiştirdiği sekiz yaşındaki Leah'la da bu sırada tanıştı. Gillian'ın Tristram'da yaşadıklarından dolayı bozulmuş psikolojisi küçük Leah'ı da etkiliyor ve günden güne daha da kötü hâle geliyordu. Böylece Deckard küçük kızı kanatları altına almaya karar verdi. Sonraki on üç yıl boyunca Leah'la birlikte artefakt peşinde koşmaya devam eden Deckard, aynı zamanda Horadrim'lerin büyü konusundaki engin araştırmalarını kullanarak genç kızın gizemli güçlerini de kontrol altına almasına yardım etti. Bir yandan *Günlerin Sonu Kehaneti*'ni, bir yandan da Leah'nın kökenlerini araştıran Deckard, genç kızın gerçek annesinin Adria olduğunu keşfetse de bu detayı kendine saklamaya karar verdi.

Sonunda bütün o arayışları Deckard'ı yine başladığı noktaya, Tristram'ın yıkık dökük katedraline taşıdı. Onca yıl araştırmadan sonra ortaya çıkarttığı kehanet şu şekildeydi:

*...Günlerin Sonu'nda Bilgelik kaybolacak
Adalet insanların dünyasına inerken
Yiğitlik Öfke'ye dönecek –
Ve bütün Umut, Çaresizlik tarafından yutulurken
Ölüm nihayet kanatlarını açıp her şeyi örtecek –
Kader sonsuza dek parçalanmışken.*

Bu kehanetin şifresini çözmeye çalıştığı sırada, nihayet beklediği şey gerçekleşti ve bir yıldız semadaki yerinden Tristram'ın katedraline düşmeye başladı. Tehlikeyi farkedene Leah, Deckard'a ulaşarak onu uyarmaya çalışsa da beklediği işareti nihayet bulmuş olan Deckard, düşen yıldızın etkisiyle katedralin alt katlarına yuvarlandı. Yıldızdan yayılan güçle dirilmiş yaratıklardan sakınmaya çalışırken bir grup nephalem tarafından kurtarıldı ve eski kasabanın yakınlarında kurulmuş olan "Yeni Tristram" kasabasına gelerek bir kez daha Cehennem'in güçlerine karşı bu yeni ortaya çıkmış kahramanlara yardım etti. Katedralin derinliklerine inmiş olan nephalem'ler burada Deckard dışında hafızasını kaybetmiş bir de cübbeli yabancı bulmuşlardı. Bu yabancının göklerden düşen yıldız olduğuna inanıyorlardı, bu yüzden de onun hafızasını geri getirmek için üç parçaya ayrılmış olan kılıcını bulmaya çalıştılar. Ancak aynı kılıcın peşinde olan cadı Maghda, kılıcın yerini öğrenmek için Deckard, Leah ve Yabancı'yı yakalayıp yaşlı Horadrim'e işkence etti. Leah gizemli güçlerini kullanarak Maghda'yı kaçırmaya zorlasa da, uğradığı işkence Deckard'ın yaşlı bedeninin kaldıramayacağı kadar fazlaydı. Ölmeden önce son nefesiyle nephalem'in getirdiği kılıcı Horadrim büyüsü yardımıyla tekrar bir araya getirdi.



Nephalem'ler ve Leah, aslında Adalet Başmeleđi Tyrael olan Yabancı'yı bulup kurtardıktan sonra, Deckard'ın bedenini büyük bir odun yığının tepesine yerleřtirip yaktılar. Deckard'ın hikâyelerine ve Horadrim efsanelerine bugüne kadar hiç inanmamış olan Leah ise Deckard amcasının görevini devam ettireceđine dair söz verdi.



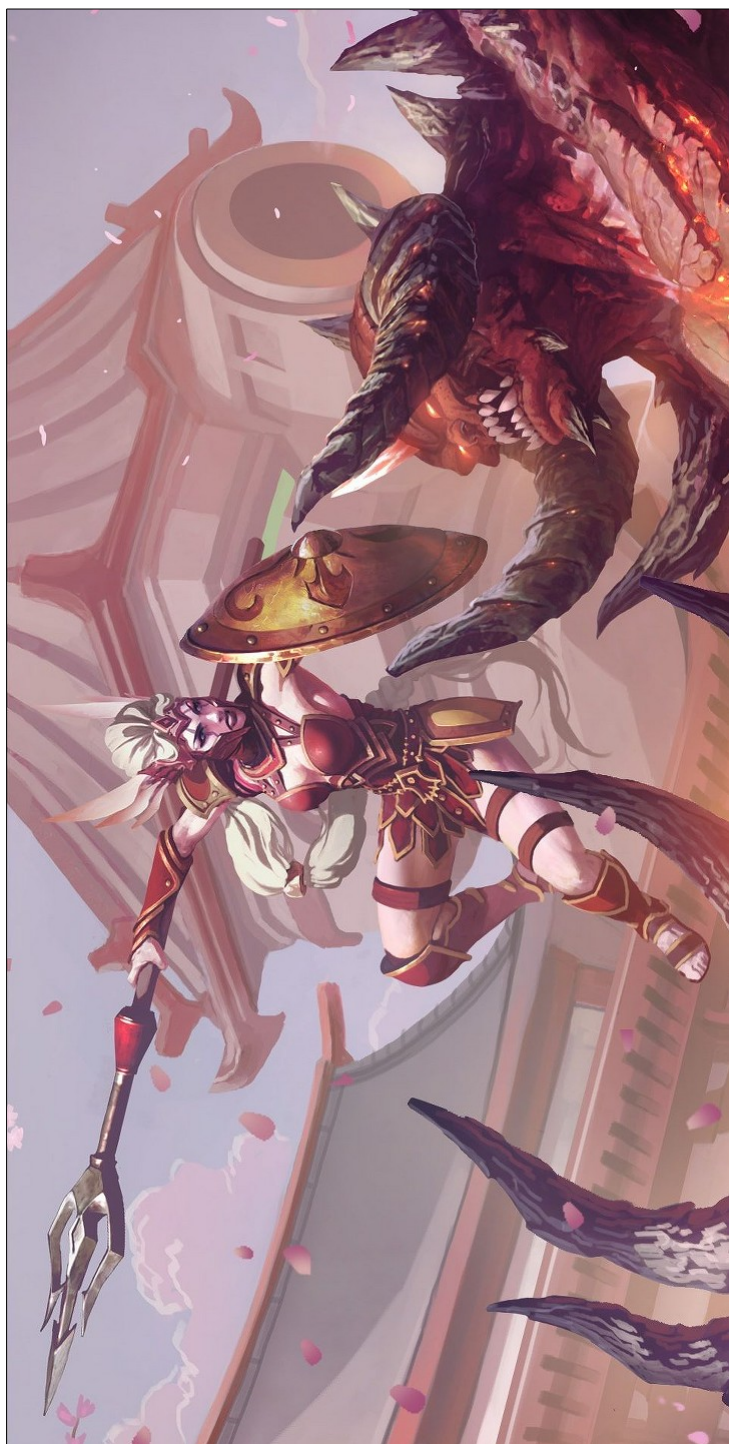
CASSIA



atı Krallıkları'nın güneyinde bulunan İkiz Denizler'i süsleyen Skovos Adaları dört parçadan oluşur: Philios, Skovos, Lycander ve Skartara. Bu adaların bütünü, *Askari* adında bir uygarlığa ev sahipliği yapmaktadır. Anaerkil yönetime sahip olmasıyla nam salmış olan bu uygarlık, kadim zamanlardan beri iki ayrı kast tarafından yönetilmektedir: Savaşçı amazonlar ve mistik kahinler. İki kast da birer kraliçe tarafından yönetilir ve bu iki kraliçe Skovos Adaları'nın kaderini belirleyecek seçimleri birlikte yapardı.

Amazon tarafının lideri *Kraliçe Xaera* olarak bilinirdi. Amazonlar özellikle yay, cirit ve mızrak gibi silahları kullanma konusunda eşsizlerdi. Görevleri, Skovos'un sınırlarını korumaktan Askari tüccar gemilerini savunmaya kadar varabiliyordu.

Kahin tarafıysa çok daha katı ve ruhaniydi. Bu gruptan Skovos Adaları dışına sürülmüş bir grup, bugün varlıklarını Batı Khanduras'ta "*Görmeyen Gözü'n Kardeşliği*" adıyla sürdürmektedir; lakin bu grubun öyküsü başka bir zamanın konusu. Kahinler, daha kadim zamanlarda Baş Kötüler'in ölümlülerin dünyasına sürgün olacağını ön görmüşlerdi. Görülerine göre amazonlar arasından bir tanesi bu tehdide karşı duracak ve Dehşetin Efendisi'nin planlarını bozguna uğratacaktı. Bu amazon, *Cassia*'ydı.



Kendisi gibi bir grup maceracıyla önce *Kara Gezgin*'in peşine düşen Cassia, gezgini doğuya, daima doğuya doğru olan yolculuğunda inatçı bir şekilde takip etti. Ne yazık ki Lut Gholein'de gezgini yakalamayı başaramadı ve *Tal Rasha*'nın mezarı açılıp da Baş Kötüler'den Yıkımın Efendisi *Baal* serbest kaldığında bunu durdurabilecek kadar hızlı değildi. Yine de Kurast'ın bataklıklarına doğru Gezgin ve Baal'ın izini takip etmeye devam etti...

Maceracıların o zamanlar bilmediği şey ise, Kurast'ın üçüncü bir şeytani varlığa ev sahipliği yapıyor olduğuydu. Artık köküne kadar yozlaşmış olan *Zakarum* inancının büyük tapınaklarından birinin altında Nefretin Efendisi *Mephisto* yatıyordu. *Cassia*, *Xul*, *Isendra* ve diğer maceracılar ne yazık ki Kara Gezgin'i burada da durduramadılar. Gezgin dönüşümünü tamamlayıp bütün ihtişamı ve korkutuculuğuyla Dehşetin Efendisi *Diablo*'nun suretine büründü.

Diablo'yu Cehennem'in içine kadar takip etmeyi göze alan kahramanlar, en nihayetinde Baş Kötüler'in planlarını engellemeyi başardılar. Ancak Baş Kötüler'in durdurulması, beraberinde *Dünyataşı*'nın yok oluşu ve Arreat Dağı'nın patlamasını da getirdi. Maceraları sırasında gördükleri nefret, dehşet ve yıkımın etkileri kahramanların kişiliğine kazınmıştı. Baal'ın düşüşünün ardından her biri kendi yoluna gitti...

Skovos Adaları'na dönen Cassia, her ne kadar zafer kazanmış olsalar da Cehennem'in güçlerinin asla durmayacağını biliyordu. Bu yüzden de *Diablo* ve kardeşleri geri gelecek olurlarsa hazırlıklı olmak adına Askari ordusunu eğitmeye başladı. Baş Kötüler'e karşı başarıları sayesinde zaten efsane haline gelmiş olan Cassia, Askari ordusunda hızla yükseldi ve bizzat Kraliçe Xaera tarafından kumandan ilan edildi.



S NYA



Sanctuary'nin kaydedilmiş tarihinin başlangıcından çok daha önce hikâyelerini, destanlarını söyledikleri şarkılarla nesilden nesile aktaran barbarlar, "*Bul-Kathos'un Çocukları*" olarak da bilinirlerdi. Bu destanlara göre, ilk nesil nephalem'lerden olan ve barbar soyunun en büyük atası sayılan *Bul-Kathos*, druid kardeşi *Fiacla-G  ar* ile birlikte *D  nyataşı'nı* korumaya g  n  ll   olmuşt  . *Fiacla-G  ar*, Scosglen'de kendi takip  ilerini toplarken *Bul-Kathos* da Kuzey Bozkırları'ndaki barbar kabilelerine   ağrıda bulunmuşt  . B  ylece *D  nyataşı'nı* daha iyi koruyabilmek i  in g    be yaşı  am tarzlarını geride bırakıp Arreat Dağı civarına yerleşmeye başladılar. Kendilerini b  y  k   l    de dıř d  nyadan   ektiler ve yabancı t  ccarların arada şehirlerine girmesine izin verseler de Arreat Dağı'nı dıřarıdan gelen herkes i  in yasak b  lge ilan ettiler.

Normalde birbirleriyle m  cadele ve   atıřma i  erisinde olan kabileler, ataları *Bul-Kathos* tarafından verilen bu g  revi canla başla benimsediler ve b  t  n k  lt  rlerini *D  nyataşı'nı* korumak   zerine kurdular. *Bul-Kathos'un* maceraları yeni nesil barbarlara anlatılmaya devam etti ve onlar farkına bile varmadan nephalem g    leri gittik  e zayıflayarak zaman i  inde tamamen kayboldu.

Aradan ge  en   ağlarda *Bul-Kathos'un* v  cudu yitip gitmiř olsa da, ruhu Arreat Dağı'nı ve halkını korumaya devam etti; hayat-tayken h  k  m s  rd  ğ   *  l  ms  z Taht* ise boř kaldı. Buna rağ-men barbarların efsanevi bařka liderleri de oldu.



L. Austin 2012

L.DAUSTINART.BLOGSPOT.COM

Barbar Worusk, halkının sınırlarını güney ormanlarına kadar genişletti. Onun hükmünde Harrogath'ta bir *Kıdemliler Meclisi* kuruldu ve bu meclis, Worusk'un ölümünden sonra bile barbar halkına yol göstermeye devam etti. Bir noktada *Samuren İmparatorluğu*, barbar topraklarına saldırıda bulundu ve yakaladıkları barbarları köle olmaya zorladı. Ancak savaşçı *Raekor*, Öküz Kabilesi'ni toplayıp karşı koydu ve Samuren İmparatorluğu'nun başkentini yağmalamaya gidecek kadar büyük bir zafer kazandı. Daha sonraki asırlarda *Zakarum* inancını yaymak için sefere çıkan *Rakkis Oğulları*'yla çatışan barbarlar, batıdaki topraklarının bir kısmını kaybettilerse de Kuzey Bozkırları'nda geçit vermediler.

Ancak artık *Tristram'ın Kararı* olarak andığımız ve bildiğimiz olaylar, barbar kabilelerinin kaderini ve Arreat bölgesini tamamen değiştirecekti. Mephisto ve Diablo'nun yenilgisinin ardından tek başına kalan Baal, şeytani planlarını gerçekleştirmek için barbar başkenti *Sescheron*'u kuşatmaya aldı. Sescheron, Baal'ın ve ordularının geçmesini kesin bir şekilde reddetse de Yıkımın Efendisi şehre saldırarak dümdüz etti. Şehrin liderlerinden *Kanai*, en umutsuz anında bile şehri büyük bir başarıyla savunmuş olsa da Baal'ın orduları karşısında duramadı; ancak savunma sırasında gösterdiği yiğitlik sebebiyle Bul-Kathos dışında Ölümsüz Taht'a oturmaya layık görülen tek barbar oldu. Neredeyse şehirdeki bütün barbarları öldüren Baal'ın ordularıyla Arreat Zirvesi arasında duran tek şey *Harrogath* ve onun koruyucularıydı. *Sonya* da Harrogath'ın koruyucularından biriydi.

Baal'ın güçleri karşısında bir süre dayanmayı başaran Harrogath'ın Kıdemliler Meclisi, eski bir druid büyüsü kullanarak kendilerini feda ettiler ve şehri koruyacak bir bariyer ördüler. Bu bariyer, Sonya ve şehrin diğer savunucuları Baal'ın ordularına karşı savaşmaya devam ederken onlar için bir umut oldu. Ancak

Kıdemliler arasında hayatta kalan tek kişi olan *Nihlathak*, ırkdaşlarına ihanet ederek Baal'a dağı koruyan Kadimlerin ruhları tarafından engellenmeden geçmesini sağlayacak kutsal bir totem verdi. Harrogath'ı ele geçirmesine gerek kalmayan Baal, böylece geriye kalan bir avuç barbarı kendi hâline bırakarak şeytani planını uygulamak için Arreat Dağı'nın derinliklerine daldı. Diablo ile Mephisto'yu yenmiş kahramanlar, yanlarında Başmelek Tyrael ile birlikte Harrogath'a vardıklarında, Baal amacına çoktan ulaşmıştı. Yozlaşmış Dünyataşı'nı yok etmek geriye kalan son çareydi. Tyrael insanlığı kurtarmak için kılıcı *El'druin*'i fırlatarak taşı yok etti ve dağın patlamasına sebep oldu. Zehirli kül bulutları bütün bozkırın üzerine yayılırken, eskiden Arreat Dağı'nın olduğu bölgeden geriye ise koca bir krater kaldı. Dehşete düşen ve ne yapacaklarını bilemeyen barbar kabileleri hayatta kalmaya çalışarak tekrar göçebe hayatlarına döndüler. Kuzey Bozkırları ise *Dehşet Toprakları* olarak anılmaya başlandı.

Bütün hayatlarını Dünyataşı'nı korumaya adanmış barbarlar, bu dönemde büyük bir boşluğa düştüler. Kimisi onurunu ve ideallerini kaybederek vahşi, saldırgan haydutlara ve hatta yamyamlara dönüştü. Kimisi inancını kaybetti. Ancak Sonya ve onun gibi bazı barbarlarsa bunu bir fırsat olarak gördüler. Artık özgürlerdi. Sanctuary'nin dört bir yanındaki insanlarla tanışıp onlara yardım edebilirlerdi. Böylece kabilesinden geriye başka kimse kalmamış olan Harrogathlı Sonya, bir gezgin hâline geldi...

FIRSTKEEPER.DEVIANTART
SAMWISE D



BLIZZARD ENTERTAINMENT

Sammy
2015

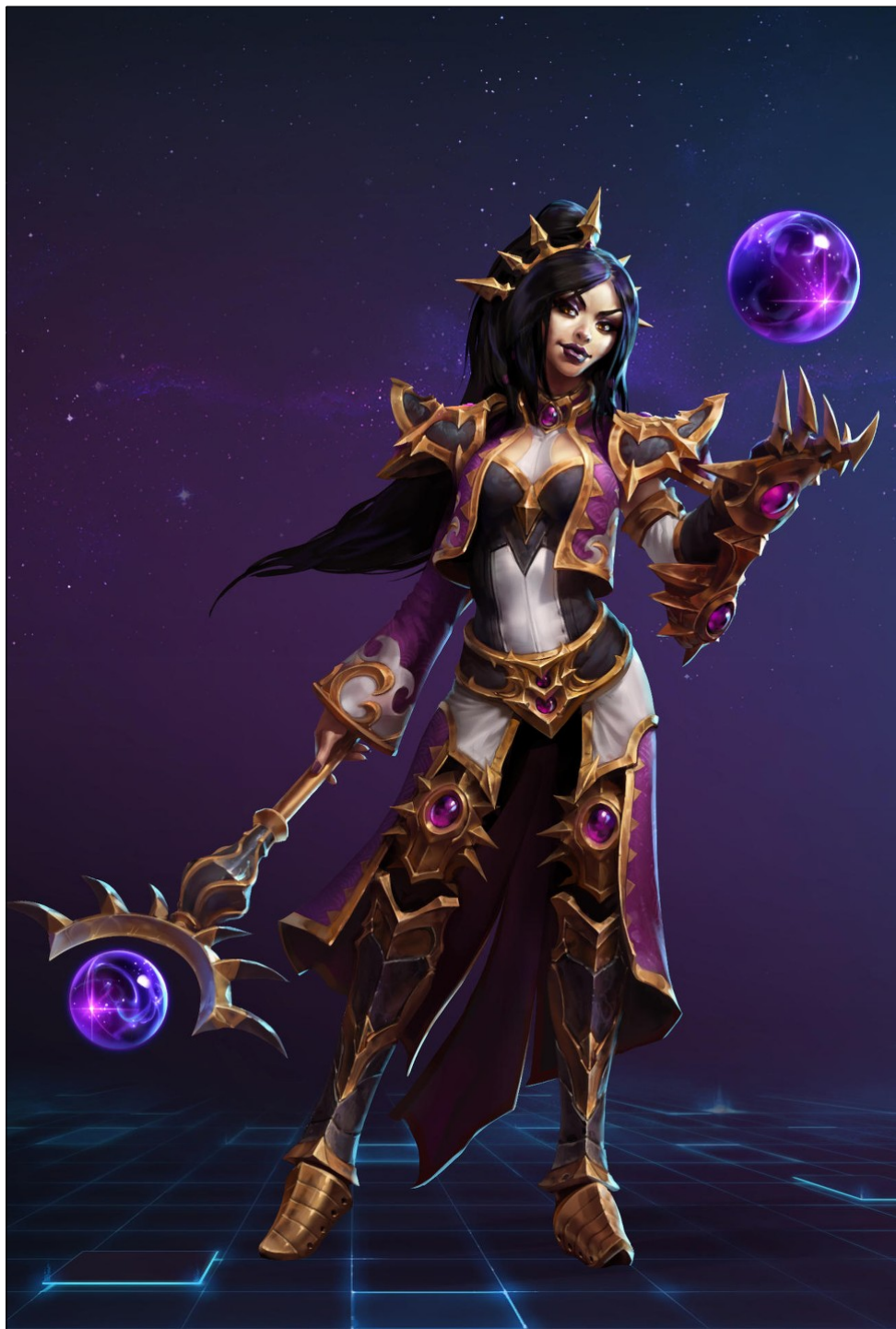
XUL



nekromansır'lar ya da kısıtlı bir kesim tarafından bilinen diğer adıyla *Rathma Rahipleri*, sıkça yanlış anlaşılan ve ölümlerle olan iletişimleri nedeniyle sıradan halk tarafından korkuyla anılan bir gruptur. *Kalan Kitapları*'nda yazana göre, efsanevi nephalem *Rathma* tarafından ölümlülere hayat ile ölüm arasındaki ince çizgiyi bükme yetisi bahşedilmiş ve bu değerli yeteneği tek bir amaç için kullanmaları tembihlenmiştir: Işık ve Karanlık arasındaki hassas dengeyi korumak ve hem Cennet'in hem de Cehennem'in insanların dünyası üzerinde bir diğerinden fazla etkiye sahip olmasını engellemek. Rathma'nın öğretilerini bu uğurda ilk takip eden ölümlü de *Günah Savaşı* döneminde yaşamış olan ve daha sonraları "*Kalan*" adıyla bilinecek olan *Mendeln Ul-Diomed*'dir.

Günümüzde tahmini sayıları 150 civarında olan nekromansır'lara genellikle daha çok Kehjistan'ın doğusunda rastlanır. Şu anki bilinen liderleri *Ölümsözcüsü Jurdann*'dır ve rahiplerin bir ilaha ya da tanrıya en yakın gördüğü şey, dengenin koruyucusu olan gizemli ve kadim ejderha *Trag'Oul*'dur. Ölümlerle iletişim kurabilmenin yanında, henüz ölmüş bir bedeni diriltme ve kontrol etme güçlerine de sahiplerdir. Genel olarak bu becerileri "*karanlık*" bir sanat olarak anılsa da, *Büyücü Klanları*'nın iblislerle antlaşma yaptıklarında maruz kaldıkları yozlaşma ve güce açlık gibi faktörlerden etkilenmeyecek kadar da pragmatistlerdir.

Çağlar boyunca Sanctuary tarihine adını yazdırmış olan Rathma Rahipleri'nin içerisinde *Xul*'un yeri ayrıdır. Diablo'nun *Prens Aidan* suretinde uyanışı ve Tristram'dan doğuya doğru yolculuğunun ardından dengeyi korumak adına güneydeki bataklıklardan çıkıp gelen Xul, bir grup başka kahramanla birlikte *Kara Gezgin*'in peşine düştü. Diğer kahramanlarla birlikte Diablo'nun asıl formuna bürünmesine ve kardeşleri Baal ile Mephisto'yla birleşmesine engel olamamış olsalar da, Başmelek Tyrael'in *Tal'Rasha'nın Kabri*'ndeki esaretine son vermiş ve Kurast'taki geçitten geçerek Cehennem'in kalbine adım atarak Baş Kötüler'i yenilgiye uğratmışlardı. Ancak bu sırada Yıkımın Efendisi Baal, Barbar toprakları olan Arreat'a ulaşmış ve *Sescheron*'u yıkıp geçerek *Dünyataşı Odası*'na ulaşmış ve Dünyataşı'nı yok etmeyi başarmıştı. *Horadric* âlimi *Deckard Cain*'in uyarılarına rağmen dağılan kahramanlar ise evlerine veya önceki hayatlarına geri dönmüşlerdi. Bu noktadan sonra Xul'a dair kayıtlar bir hayli kettumdur. Uzun yıllar boyunca hakkında bulabildiğimiz tek şey, Cain'in de uyardığı Cehennem istilasının başlayışına kadar geçen 20 yıllık sürede kendine *Mehtan* adında bir çırak aldığı ve dengeyi korumak için savaşmaya devam ettiği...



Li - Ming

"Donmuş denizin batısında, Scosglen'in kuzey batısına denk gelen ufak bir ada vardı: Xiansai. Büyük aileler tarafından yönetilen, kendi içine kapalı Xiansai, farklı ve özgün kültürüyle özellikle sanatçılar, zanaatkârlar, âlimler ve tabii ki de gizemli sahirlerin gözdesi olmuştu. Hatta bazen Büyücü Klanları'nın Xian'lı çocukları alıp eğittiği bile söylenir. Ancak Xian halkından biri vardı ki hiçbir büyücü ya da sahir onu seçmemişti. Hatta tam aksine, kendi gücünün farkında olan 7 yaşındaki bu çocuk, Yshari Mabedi'ne gidip güç gösterisinde bulunarak kendini oradaki büyü kullanıcılarına kabul ettirmişti. Daha sonraları da diyarların tarihçesine adını yazdıran bu büyücünün adı Li-Ming idi..."

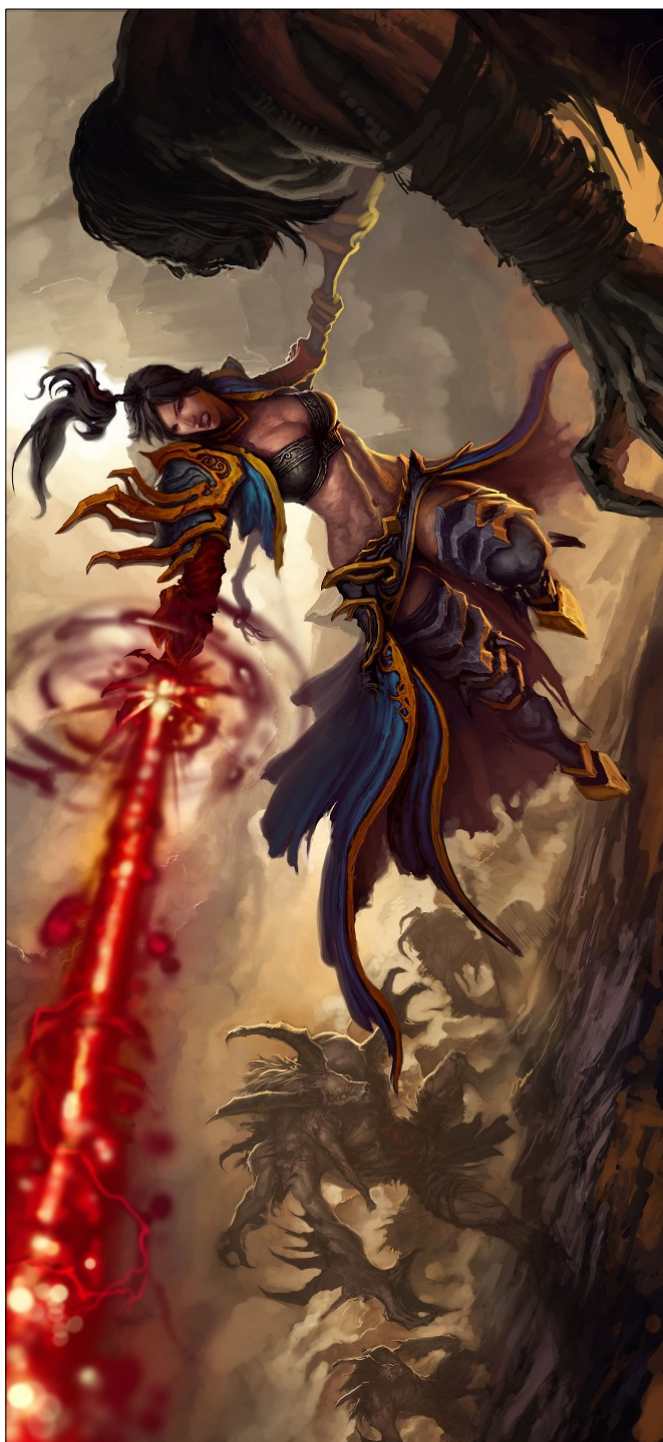


Xiansai'de doğan Li-Ming, Yshari Mabedi'ne gelip Vizjerei Yüce Konseyi lideri Valthek'in çıraklarını bir bir yenerek kendini büyücülerin arasına kabul ettirdiğinde sadece 7 yaşındaydı. Onu kendisi gibi inatçı, başına buyruk ve asi bir sahire olan Isendra'nın çıraklığına getiren Valthek, zamanında Cehennem'in iblis efendilerine karşı bizzat savaşmış olan sahirenin bu hevesli genç kızın açlığını bastıracağını ummuştu. Ancak kendisine öğretilen her şeyi emip özümseyen ve sıra dışı bir yeteneğe sahip olan Li-Ming'i *Yasak Arşivler*'de tabu haline

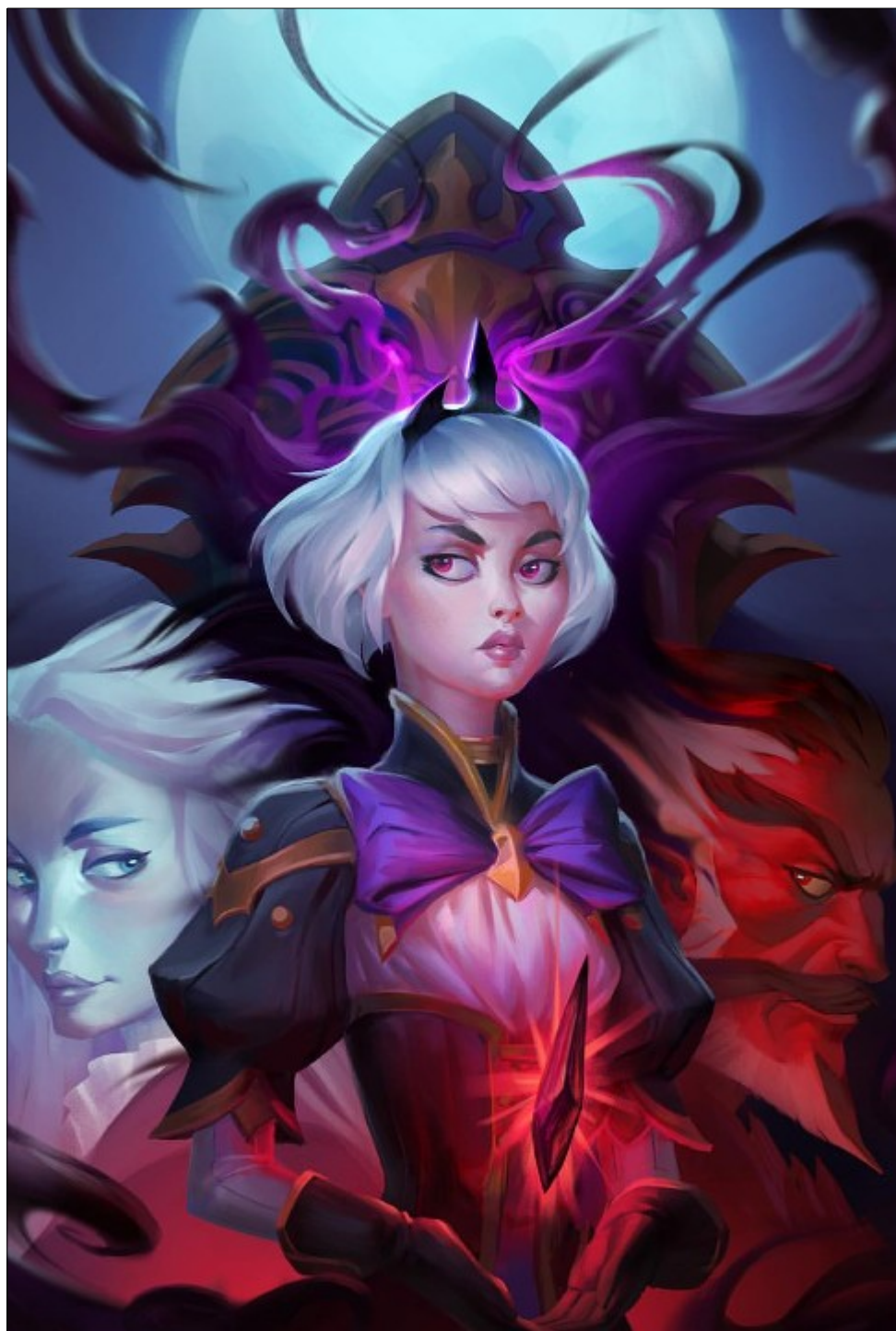
gelmiş büyüleri araştırırken bulduğunda, onu dizginlemek adına eğitiminin kalanını kendi üstlendi. Bu sırada Isendra ise arşivlerde bulunan kehanetlerde bahsedilen büyücünün Li-Ming olduğuna inanmaya başlamıştı. Lakin Li-Ming ve Isendra dışında herkes bu kehanetleri saçma bulmaktaydı.

İlk öğretmeni Isendra'nın karakteristiğiyle benzer şekilde, kendine yapılan uyarılara asla kulak asmayan Li-Ming, *Lut Bahadur* şehrini bitmek bilmez bir kuraklıktan kurtarmıştı. Ancak yaptıkları aynı zamanda *Büyücü Klanları*'nın da dikkatini çekmişti ve genç büyücünün yaptıklarının arkasında ilk öğretmeni Isendra'nın olduğuna inanıyorlardı.

Doğu çölünde yaptığı yolculuk sırasında donmuş bir kasabaya denk gelmeleri de yine bu sıralara rast gelmişti. Çölün kalanı, üzerindeki herkesi tüketen bir sıcakla kavrulurken, içindekilerle birlikte donmuş bu kasaba, haliyle Li-Ming'in dikkatini çekmişti. Kasabayı araştırırken soğğun sebebinin tanıdık büyü desenleri olduğunu farkedenden Li-Ming, büyüünün Isendra tarafından yapıldığını çözmüştü. Yakınlık kurmuş olduğu sahirenin deforme olmuş cesedini bulduğunda, onun suikasta kurban gittiğini anladı. Ancak suikastçının bizzat Valtheek tarafından gönderildiğini çözmesi daha sonra gerçekleşti. Yaşlı Vizjerei ustasıyla bu konuda yüzleştğinde onu kolaylıkla yendi. Isendra'nın ölümünün ardından *Yshari Mabedi*'nde artık kendisini bekleyen hiçbir şey olmadığını düşünen Li-Ming, kehaneti gerçekleştirmek adına düşen bir yıldızın haberiyle birlikte *Yeni Tristram* kasabasına doğru yola çıktı.



Yeni Tristram'da düşen yıldızın peşinden katedralin derinliklerine inen Li-Ming, aynen kehanette söylendiği gibi, yolculuğu sırasında bin bir tür iblisle mücadele etti. Maceraları onu Cehennem'in derinliklerine ve Cennet'in saf kötülükle yıkanıp bozulmuş katlarına götürdü. İblis efendilerinin şampiyonlarına karşı geldi, düşmüş meleklerle çarpıştı ve git gide büyüyen gücü sayesinde her bir çatışmadan zaferle çıktı. En sonunda Cennet'in göbeğinde, *Kristal Kemer*'de, Dehşet'in Efendisi Diablo'nun Baş Kötü haline gelmiş formuyla savaştı. Meleklerin bile umudunun söndüğü noktada onlara tekrar ümit veren Li-Ming idi. Ancak Diablo'nun yenilgisi bile Li-Ming'in yazgısının sonu olmadı. İhaneti dolayısıyla cadı *Adria*'dan intikam almak üzere dünyayı dolaşmaya devam eden Li-Ming, daha sonra Sanctuary üzerindeki tüm yaşamı söndürmeye karar vererek ölüm vekili haline gelmiş Malthael ile savaşmak için Westmarch'a gitti. Malthael'e karşı savaşırken arada Adria'dan intikamını da alan Li-Ming, böylece cennetin bile karşısına almaktan korktuğu muazzam bir güce sahipti. Sadece birkaç yıl öncesinde, Valtheek'in aynen Isendra için yaptığı gibi Li-Ming'in de fazlaca güçlendiğini ve dünyanın dengesini bozabileceğini düşündüğü için peşine suikastçı takıp öldürtmeyi düşündüğü zamankinden çok daha büyük bir güce...



⊕ RPHEA

(HER⊕ES ⊕F THE ST⊕RM)



arklı diyarların çakıştığı çok güçlü bir boyutlar arası fırtına olan *Nexus*'un zamanın ve mekânın ötesinde var olduğu söylenir. Bu fırtına dünyaları parçalayıp yok edebileceği gibi yenilerinin de doğmasına sebebiyet verebilir ya da halihazırda var olan evrenleri kendine çekebilirdi. *Sanctuary*, *Koprulu Sektörü*, *Azeroth* ve *Omnik* dünyası *Nexus*'la yolu keşşip özellikle baskın hale gelen evrenlerden bazılarıydı. *Nexus* içerisindeki bu nice diyarlarda kopan fırtınaların merkezinde bazen denge noktaları olurdu. Bu merkezi boyutların her birinde hüküm süren bir de *Diyar Hükümdarı* bulunurdu. *Orphea* da bu hükümdarlardan *Kuzgun Hükümdar* olarak da bilinen *Oberon*'un kızı olarak *Nexus* içerisinde doğmuştu.

Soyunun baba tarafından gelen büyülu güçlere sahip olan *Orphea*'nın çocukluğu oldukça yalnız geçti. Yalnızlığını aile yadigârları ve büyülu gücünü keşfetmeye çalışarak dindirmeye çalıştı. Sürekli yanında taşıdığı yadigârın gücü, *Orphea*'nın kendi büyüyle birleşince ortaya yadigârda gizlenen bir canavar çıktı ve ona yoldaşlık etmeye başladı. *Kuzgun Hükümdar*'ın diğer diyarları ele geçirmeye olan ilgisi, özellikle de *Kabir Bekçisi* tarafından *Lanetli Madenler*'den geri püskürtülmesiyle saplantı haline geldi ve bu saplantı onu karanlık bazı güçlerle haşır neşir olmaya itti. *Kara Nexus*'un gücünü kullanmaya başlayan *Oberon*, saptığı bu yol nedeniyle eşi *Elene*'i ve kızı *Orphea*'yı kendinden

uzaklaştırmaya başladı. En nihayetinde Elene onu bu yoldan döndüremeyeceğini anladığında kocasını terk etti. Kızını da kendinden uzaklaştırarak kaybetmek istemeyen Oberon, böylece Orphea'ya Kara Nexus'un gücünü kullanmayacağını sözünü verdi ve bu gücü büyü korumaların ardına sakladı. Ancak karanlık gücün çağrısı Kuzgun Hükümdar'ın karşı koyabileceğinden çok daha kuvvetliydi; bu yüzden hizmetkârlarının uyarılarına kulak asmadan zafere ulaşmak için bir kez daha bu güce başvurdu ve Kara Nexus'u kilitli tutan kapıları açtı. *Kara Alarak*, *Kara Dehaka* ve *Kara Gul*'dan olarak bilinen üç habis varlık böylece Oberon'un emirlerini yerine getirmek için serbest kaldı. Ancak Orphea babasının verdiği sözü bozmuş olmasına içerlemiş bir şekilde aile yadigârlarından birini çalarak doğduğu toprakları terk etti ve Nexus'taki diğer diyarları gezmeye başladı.

Ejderha Yurdu adındaki diyarı gezdiği sırada burada başka bir evrenden gelen *Deckard Cain*'e rastladı. Yaşlı *Horadrim*, Oberon'un askerleri tarafından durdurulup sorguya çekilmekteydi. Askerlerin hakkından hızla gelen Orphea, Deckard'a Kuzgun Hükümdar'ın yaptıklarını anlatıp Kara Nexus'un korkunç etkisini gösterdi. Böylece birlikte Kara Nexus'a karşı koyabilecek müttefikler bulmak üzere seyahat etmeye başladılar. *Dikenler Hanımı Raena*'nın diyarına girip onu Oberon'a karşı uyardılar. Hatta Orphea, Kara Nexus'un gücüyle oluşmuş bir kristal parçasını onlara göstererek işin ciddiyetini gözler önüne serdi. Raena tehlikenin farkında olduğunu, ama askerlerin sadece kocasının sözünü dinlediğini ve onun da güçlü bir lanet yüzünden taşla dönüştüğünü söyledi. Aynı lanet şimdi Raena'yı da etkilemeye başlamıştı ve kraliçe de yavaş yavaş taşla dönüşüyordu. Hem kendi diyarının hem de başka diyarların Oberon'un eline geçmesini engellemek için çeşitli evrenlerden kahramanlara yardım çağrısı yaptı. Azeroth adındaki dünyadan gelen İttifak kahramanları,

Raena'nın çağrısına cevap verdi ve *Alterac Geçidi*'nde gerçekleşen bu savaş için hayatlarını ortaya koydular. Bu sırada Oberon da yine aynı dünyadan Raena'nın çağrısına cevap veren kahramanların can düşmanlarını savaş alanına çekmişti. Böylece *İttifak* ve *Orda* bu sefer Nexus'ta, bir kez daha birbirlerine karşı savaşmaya başladılar. Kuzgun Hükümdar, İttifak ya da Orda ayırt etmeden onları işine geldiği gibi kullanmaya devam etti ve *Ejderha Yurdu*'na ulaşmayı başardı.

Kara Nexus'un gücüyle dolup taşan Oberon'u durdurmanın mümkün olmayabileceğini öngören Raena, en güvendiği iki askeri olan çocukları *Verick* ve *Delia*'yı sivilleri tahliye etmesi için görevlendirdi. Ancak Verick ve Delia savaşın kaderini çevirmek için babalarının lanetini tersine çevirmeyi denediler ve kısa bir süreliğine de olsa başarılı oldular. *Ejder Şövalye*, çocuklarına saldıran Kara Alarak'ı biçti ve Oberon'un güçlerini geri püskürtmeye başladı. Ancak bu sırada Kuzgun Hükümdar müdahale edip Ejder Şövalye'nin zihnini ele geçirip onu kendi çocuklarını öldürmeye zorladı. Bu korkunç sahneye şahit olan Raena ise gözü yaşlı bir şekilde Oberon'un kontrolüne girmiş olan kocasını öldürmek zorunda kaldı. Kuzgun Hükümdar yenilgiye uğramış kraliçenin lanetini hızlandırıp tamamen taşa dönüşmesini sağladı ve Ejderha Yurdu'nun *Tekillik Çekirdeği*'ni avucuna alarak yok etti.

Bütün bu olanları gizlendiği yerden izleyen Orpheia, babasının düştüğü bu karanlıktan geri dönüşü olmadığını anladı ve ona karşı duracak kişinin kendisi olması gerektiğine karar verdi. Birinin karanlıkla savaşması gerekiyordu, yoksa şafak asla gelmeyecekti. Babasının diyarı olan Kuzgun Yuvası'na geçerek ona meydan okudu ve soylarından gelen kadim büyü gücünü kullanarak onunla dövüşmeye başladı. Oberon kendinden emin bir şekilde kızının kullandığı ölü büyüünün kendisine zarar vereme-

yeceğini iddia etse de Orphea, onu göğsündeki *Tekillik*'ten vurmayı başardı. Düzen olmazsa her şeyin yok olacağını söyleyen Kuzgun Hükümdar, gücünü toplamak için kulesine geri çekildi.

Kara Nexus'a ait her şeyin kapatıldığı zindana inen Orphea, burada Kara Dehaka'yla karşılaştı. Sürpriz şekilde saldıran yaratık, Orphea'nın kolunu yaralamayı başardıysa da kadim kuzgun büyü karşısında yenik düştü. Babasına Kara Nexus'u kullanması konusunda karşı çıkan hizmetkârlardan yaşlı Neeve'in de bu zindana hapsedildiğini keşfeden Orphea onu serbest bıraktı. Neeve de bu iyiliğin karşılığını Kuzgun Yuvası'nın tek varisini tedavi ederek gösterdi. Bir yandan da ona Ejderha Yurdu'nda bulduğu ancak bir türlü yok edemediği Kara Nexus kristaliyle ilgili çok önemli bir nasihat vermeyi de ihmal etmedi: *"Karşılaştığın her sorunu yok etmeye çalışmak yerine biraz daha annen gibi düşünmeye çalış. Bazı şerler o kadar kötüdür ki kendi kendilerini yok etmelidirler."*

Babasıyla olan yüzleşmesini bitirmek için Kuzgun Yuvası'nın güç kaynağına giden Orphea, burada onunla tekrar savaşılmaya başladı. Oberon, kızının gücü hakkında her şeyi bildiğini ve onu asla yenemeyeceğini söyleyerek Orphea'nın sırtındaki yadigârı kırdı. Ancak Orphea gücünün yadigârdan değil, ailelerinin soyundan geldiğini söyleyerek atalarının büyüyle karşı saldırıya geçti; Oberon'u geriletmeyi başardı ve elindeki Kara Nexus kristalini Kuzgun Yuvası'nın güç kaynağına saplayarak Kara Nexus enerjisinin kendi kendini yok etmesini sağladı.

Orphea, Kuzgun Yuvası'nı Kara Nexus'un gücünden arındırmayı başarmış ve bu toprakların Diyar Hükümdarı haline gelmişti. Oberon'un bu gücü ve titri geri almak için geri dönüp dönme-yeceğiye muammaydı; lakin Nexus için verilen savaşın henüz yeni başladığı kesindi...

SINI FLAR



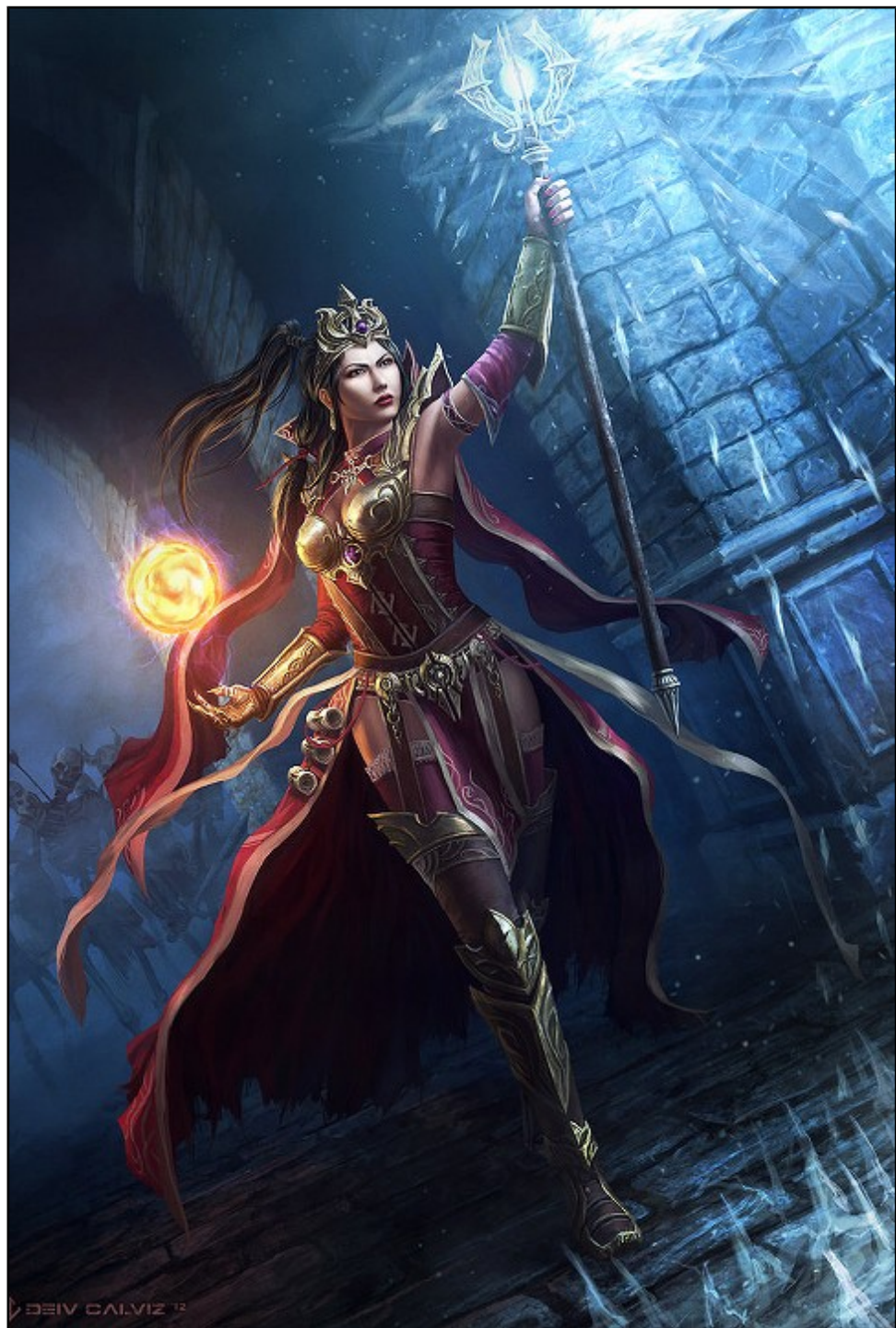
BARBARLAR



arbarlar, bir zamanlar kutsal Dünyataşı'nın koruyucusu olan gururlu savaşçılardır. Aynı anda iki silah kullanabilen ya da daha fazlasını tercih edilebilen acımasız yakın mesafe dövüşçüleridir. Kalın zırhla kuşanmış bu ilkel savaşçıların istediği tek şey, düşmanlarını ezip geçmektir.

Dünyamızın muhtelif sakinlerini, medeniyetlerini ve hayvanlarını tasnif etmek için çıktığım seyahatler esnasında çok yer gördüm, ama hiçbirinde, *Direnış Kalesi*'nin kadim surlarından dururken ki gibi yüzüme tokat gibi çarpan kaderi hissetmedim. Buraya barbarları, kutsal *Arreat Dağı*'nda yaşayan, neredeyse efsane mertebesine erişmiş, amansız silah ustası, haşin savaşçıları kendi gözlerimle görmek için geldim. Onun yerine burada durmuş, olağanüstü bir güç tarafından paramparça edilmiş bir dağa bakıyorum. İtiraf etmeliyim ki, bu kavranması imkansız bir manzara. Gel gelelim, önümde gördüğüm şeyi inkar etmek mümkün değil. Burada olanların ardındaki hakikat nedir? Eski devirlerin haşmetli savaşçıları nereye gitti? Bir zamanlar yanlış anlaşılacak ilkel, kana susamış istilacılar olarak görülen bu gururlu halkın köklü ve asil geçmişi, artık hakkıyla tanınıyor. Asıl acıklı olan da, bu noktada başlayan barbarların asaletlerine aşina olan bizler, "nöbet" dedikleri ve kültürlerinin merkezinde yer alan mefhumu da hatırlıyoruz. Barbarlar, *Arreat Dağı*'nı ve içindeki gizemli nesneyi korumayı vazife biliyor ve bunun için yemin ediyor. Yüce dağa karşı vazifelerini yerine getirmezlerse

veya dağın eteklerinde usulünce gömülmezlerse, gerçek bir savaşçının ölümüne nail olamayacaklarına, ruhlarının ebediyete kadar diyarda onursuz bir halde gezeceğine inanıyorlar. Sağ kalan barbarlar varsa, hakikaten ümitsiz olmalılar. Belki de cüsse ve vahşilikle barbarları hatırlatan azman varlıklar hakkındaki dedikoduların doğuşu da buna bağlıdır; bu varlıklar gerçekte, mantıksız, insan olmayan canavarlardan başka bir şey değiller. Sadece tek evlerinin değil, inançlarının da tamamen yok edilmesi, bu muhteşem ırkın böyle alçalmasına sebep olmuş olabilir mi?



BÜYÜCÜLER



ihir gücünün ve canlı element enerjilerinin ustası olan büyücüler, hızlı, kıvrak ve zeki rakiplerdir. Mistik sanatlar üzerine eğitim alan bu cüretkâr alimler, doğunun gölgesi ve sır perdesi ardında gizlenmiş okullarının talebesidirler. Ağır zırh ve kaba kuvvet konusundaki eksiklerini, yıkıcı güç ve rakiplerini yönlendiren büyülerle telafi ederler.

Büyüyü kendi meşum gayeleri doğrultusunda kullananlara karşı tahammülsüzlüğümden ötürü, pek çok kişi sihir sanatlarının tatbikine karşı çıkan bir felsefenin taraftarı olduğumu farz eder. Oysa ki bunun hakikatle hiç mi hiç alakası yok. Benim derdim, kadim gelenekleri ve öğretileri bir kenara atan büyücüler– ki o öğretileri, otoriteye saygı ve kanunun üstünlüğü mevhumlarını muhafaza etmek için bin yıldan fazla zamandır geliştirmektedirler. Son zamanlarda, *Caldeum*'lu gençler, bu tür yoldan çıkmış bir sihirbaza dair abartılı hikayelerin ağına düşer oldu. Bu doğru: Kasıtlı olarak kaba "*sihirbaz*" tabirini kullandım, "*büyücü*" tabirini değil.

Bu genç zıpçıktı, medeni bir büyü tatbikçisine yaraşır bir unvanı bile çok kısıtlayıcı buluyor gibi. Büyücü klanlarına ait *Yshari Mabedi*'ndeki bağlantılarım sayesinde, büyüyü sorumsuzca kullanan bu zibidi hakkında kulaktan kulağa yayılan dedikoduların ardındaki gerçeği öğrenen birkaç kişiden biri oldum. Bu sihirbaz, öğrenim yıllarını, dünyanın en iyi büyücülerinin hocalığı altında geçirmek üzere mabede gönderilmiş. Vaziyete bakılırsa,

mevzu bahis sihirbazımıza memleketi *Xiansai*'de edep erkan öğretmeyi ihmal etmişler; çünkü daha ilk günden ne kadar kaba ve yola gelmez bir öğrenci olduğunu göstermiş. Başlangıçta *Zann Esu* büyücü klanının rehberliğine verilen bu genç ve isyankar ruh, sıkı ve tavizsiz disiplin ile terbiye edilme ümidi ile, Vizjerei'lere nakledilmiş.

Gel gelelim, saygıdeğer Vizjerei hocaları onu dizginlemeye muvaffak olamamışlar. Sürekli olarak tehlikeli ve yasak büyüleri ararken yakalanıyor, kendisinin ya da etrafındakilerin başına gelecekleri zerre kadar umursamıyormuş. Mabedin altındaki meşhur *Amansız Derinlikler*'e indiğine dair hikayelerin aslı astarı yoksa da, en tehlikeli büyülerin ahalinin emniyetini sağlamak için saklandığı *Kadim Depolar*'da yakalandığı bir hakikat.

Yüce Vizjerei büyücüsü *Valthek*'in önüne çıkarılıp hesap sorulduğunda, kabahatlerinin cezası ile yüzleşmek yerine Valthek'e yüzsüzce saldırmış. Şehrin gençleri arasında daha isyankar yarıdılışa sahip olanlar arasında, dövüğe dair abartılmış hikayeler şimdiden destansı boyutlara çıkartılmış, mamafih Yshari'nin en güçlü büyücüsünü teke tek, şerefli bir dövüşte yenmediği söylenbilir.

Valthek henüz kendine gelmediğinden, karşılaşmanın ayrıntıları net değil; lakin güvenilir kaynaklara göre asi genç, bu büyük adamı alt edebilmek için dalavereye ve hilekarlığa başvurmuş. Ayrıca malda mülkte meydana gelen muazzam başarısının büyük bölümü, Valthek'in büyü gücünün neticesinde ortaya çıkmış, zıpçıktı sihirbazın değil. Genç sihirbazın nerede olduğunu kimse tam olarak bilmiyor; karşılaşmadan hemen sonra şehirden kaçtığı sanılıyor. Hedefim ortalığı telaşa vermek değil, lakin vaziyeti rahatsızlık verici buluyorum. Karşınızda, dünyayı dolaşmaya çıkmış, idrakine varamadığı kudretli büyülerle haşır neşir olan genç, tecrübesiz ve isyankâr bir sihirbaz var.



Sizden ve benden daha bilge olanlar, uzun süre evvel belli büyü ekollerini, çok tehlikeli olduğuna kanaat getirip yasakladılar. Sihirbazın keşfetmeye azmetmiş görüldüğü büyüler, bu ekollerden geliyor, gerçekliğin inşa edildiği ilkel güçlerin yönlendirilmesini gaye edinen büyüler bunlar. On dokuz yaşında, dik başlı bir gencin, zamanı dilediği gibi bükebildiğini tasavvur edin! Düşüncesi bile hakikatten korkunç. Bu, kendine sihirbaz diyen gencin bir daha Caldeum'a dönmemesini içtenlikle diliyorum.



CRUSADER



aha yeni dönen bir Crusader ile tanıştım ve şimdi anlıyorum. Her Crusader bir çırak alıyordu yanına. Crusader öldüğünde چراغی onun zırhını, ona verilen emirleri ve hatta ismini dahi miras alıyordu! İlk Crusader'lar öldüğünde, onların çırakları isimlerini almışlardı, ve bu iki yüz yıl böyle devam etti.

Söylenti girdabı Crusader'ların tarafına dönüyordu ve bunun anlamı, onların batıya gidiyor olduğuydu. Ama kimdi bu uzun, sarışın savaşçılar? *Travincal*'dan gelen iki yüz yıllık savaşçılara hiç benzemiyorlardı ve bu harabelerde yaşamaları, kadim şehrin şüpheli bir aldatmacasıydı.

Her Crusader çok nadir bir güce sahipti. Kılıç ve kalkanın maddi gücü ile Işık'ın manevi gücünde ustalaşmışlardı. Her biri, bir Crusader olarak yaşamaya ve o şekilde ölmeye yeminliydi. İki yüz yıl önce çıraklarını aldılar ve doğudaki bataklık arazilere doğru yola koyuldular. Bir daha onlardan haber alınamadı, ta ki şimdiye kadar.

Crusader'lar kendilerini aramaya adanmış, bu yolda yemin etmişlerdir. Kimse onların yozlaşmışlıkları sonlandırmak için bir yol aradıklarına inanmamıştır. Onlar, kendilerini soylulaştıracak yollar aradılar, Kendi hayat ve maceralarında asıl hedefleri, Crusader olmanın anlamını, görevin kendisinin anlamını aramaktı.

Crusader'lar, yapılması gerekenleri öğrendiği zaman *Akkhan*, onları *Zakarum* inancının kalbine dolanan yozlaşmışlıkları temizlemenin yolunu bulabilmek için tüm dünyaya dağıtmıştı. Onların bu yollarında belirli bir hedef yoktu ve bazı rahipler, bunların gereksiz ayak işleri olduğunu düşünüyorlardı. Rahipler işte bu yüzden asla başarılı olamamıştı. Ama Crusader'lar, bu onlara bir engel değildi.

Akkan, en dindar, çalışkan ve ölümcül Zakarum taraftarlarını topladı. Onların Paladin'lerin yaptıkları gibi Işık'ın gücüne odaklanarak eğitileceklerini sanıyordu. Ama bu askerler, bu Crusader'lar hiçbir Paladin'in sahip olamadığı Zakarum'un gücüne sahiptiler.

Kehjistan'ın Doğu Krallığı'nda, Zakarum savaşçılarının *Crusaders* olarak çağrıldıklarına dair söylentiler duydum. Yerliler bu konuda en suskun olanlardı. *Rakkis*, Paladin ordusunu batıya sürerken, Crusaderler'a verilen bu emirin iki yüz yıllık olduğunu anladım. Ama Crusader'lar batıya çok farklı bir görev için gidiyorlardı.



DRUID'LER



Ormanda yaşayan ve doğadaki tüm hayvanlara hükmeden bu savaşçılar, zaman zaman doğadaki güçlü hayvanlara dönüşebilir veya doğadaki elementleri kullanarak büyü yapabilirler. Temel özellikleri ise kurt ve aylara hükmetmeleri, kuzgunların gördükleri her şeyi görmeleri ve yer altındaki dev zehirli solucanları kontrol edip ormandaki ölü ruhlarla konuşup onlardan güç almalarıdır. Bu ruhların başlıca özellikleri, onların yaşam gücünü arttırmak, saldırı gücünü maksimum seviyeye getirmek ve Druid'leri düşmanlarından gelebilecek saldırılara karşı kendilerini siper ederek korumalarıdır.

Ormanın ruhlarından yardım alan bir Druid'in, bu yardımdan faydalanmasını ancak o ruhun element halini yok ederek başarabilirsiniz. Ancak yeterli konsantrasyon gücüne sahip bir Druid, ruhu anında geri çağırabilir. Bu seviyedeki bir güce ise ya yüksek seviyedeki bir Druid veya doğanın güçlerini kullanan bir *Elemental Druid* sahiptir. Druid'lerin kullanamadığı tek element gücü *elektriktir*.

Yanar dağları ve bulutsuz havalarda rüzgarı ve soğuğu sadece Druid'ler kontrol edebilir. Druid'ler aslında Ayı veya Kurt'a dönüşmez. Çok iyi kamufle olmuş şekilde daha önceden öldürdükleri büyük kurt ve ayıların postlarını giyer, onlardan çıkardıkları pençeleri eldiven yapıp ölümcül silahlara dönüştürür ve sadece geceleri bu formda saldırırlar. Druid'lerin tüm düşmanları, onların Ayı ve Kurt'a dönüşebildiklerini zannedip saldırmaya çeki-

nirler.

Element büyülerini ise, magmalara yakın yerlerdeki yarıkları ve yaşadıkları habitatları çok iyi öğrenerek, her bir lav çıkış noktası ile sıcak su kaynağının yerini öğrenerek gerçekleştirirler. Ellerindeki dev sopa ve mızrakları yerdeki belli noktalara saplayarak bunları serbest bırakır, patlama veya sıcak su fişkırmasına neden olurlar. Druid'lerin düşmanları ise onların doğaya hükmettiğini ve büyü yaptıklarını sanıp kaçarlar. Aslında Druid'ler eski zamanlarda yaşamış ilk jeologlardır.

Druid'ler hayvanlarla konuşabilir ve onlara hükmedebilirler. Daha yavruyken buldukları kurt, ayı ve kuzgunları ya da yaralıyken kurtardıkları hayvanları iyileştirerek onların sevgi ve saygısını kazanırlar. *Telepati* olarak bilinen konuşmadan anlaşma yöntemini, vücut dili ve mimikleri çok iyi bildiklerinden, daha önce hayvanlarına öğrettikleri komutları çok rahat ve kolay bir şekilde uygularlar. Bu sayede bu tür bir hayvan yetiştirme bilgisine sahip olmayan eğitimsiz savaşılar, onların hayvanları yönettiğini ve onlarla konuştuklarını zannedip korkarlar. Her sınıfın kendine ait bir aldatıcı saldırı şekli vardır.



İBLİS AVCILARI



zun mesafeli silahlarda uzman olan *İblis Avcıları* (Demon Hunter), ölümcül cephanelerinin ve tuzaklarının marifeti ile, rakiplerini yakın dövüş mesafesinin dışında tutmaya odaklanırlar. İblislerle şahsi ve genellikle acıklı tecrübeler yaşayan kişileri aralarına alan bu tarikat, Cehennem canavarlarını soğuk, hesapçı bir anlayışla inceleyerek, bu yaratıkların şeytani güçlerini kendilerine karşı kullanmayı amaçlarlar.

Bir zamanlar güzel bir yer olan, ama geçmişindeki büyük bir facia sebebiyle değişen, *Dehşetdiyarı* (Dreadlands) adıyla anılan donmuş bölgenin kıyısına yaptığım seyahatten yeni döndüm. Artık orada sadece harabeye dönmüş şehirler ve kasvetli manzarlalar kalmış; artık hiçbir canlının yaşayabileceği bir yer değil. Geceyi geçirmek üzere Bronn köyüne gittim; Lakin oraya vardığımda, daha önce hiç görmediğim kadar büyük bir yıkımla karşılaştım. İlk tehlike alametinde kaçmam gerekirdi ama merakıma yenilerek daha ileri gittim. Kasabadaki binaların pek çoğu yanıp kül olmuştu; bir zamanlar ayakta olduklarının tek delili, kavrulmuş birkaç kirişti. Kül, ciğerlerimi doldurdu. Her yer cesetle kaplıydı; birçoğunun uzuvları koparılmıştı, hatta bazıları yarı yarıya yenmişti. Şehir artık terk edilmişti. *Ya da ben öyle sandım.*

Hala ayakta olan birkaç binadan biri olan hanın duvarlarının arasından, şeytani bir dilde haykıran devasa, gri tenli yaratıklar fırladı. Savaşmak için yaratılmış, şekilsiz et ve adale yığınlarından

ibarettiler. Çaresizlik içinde, yaklaşımlarını izledim. Önderleri beni pelerinininden yakalayıp havaya kaldırdı; pençeleri kumaşı ve deriyi sıyrırıyordu. Sıcak nefesini yüzümde hissediyordum, çürümüş etin keskin kokusuyla neredeyse bayılacaktım. Ağzı kocaman açıldı ve sarı, kan lekeli keskin diş sıralarını gördüm. Aklımda sadece, sesimin kesilmesinin ve siz, sadık okurlarım için dünyanın sırlarını bir daha aydınlatamayacak olmanın utan-cı vardı.

Bir şey, kulağımın dibinden vınlayarak geçti; önümdeki yaratı-ğın gözüne saplanmış bir arbalet oku, yüzümü canavarın sıcak kanına buladı.

Yaratık acı dolu, hayvani bir feryat kopararak beni yere fırlattı ve can havliyle gözüne saplı oku kavradı.

Diğer yaratıklar bu görünmeyen saldırganı aradılar; bir anlığına unutulmuşum. Ayaklarının dibinden, okun geldiği yönü görmek için kafamı kaldırdım.

İşte; ilk kez o anda bir *iblis avcısı* gördüm.

Kız, yirmi yaşından büyük olamazdı. Batan güneşin düşürdüğü gölgelerden çıktı ve vakit kaybetmeden, bana saldıranların geri kalanını bertaraf etti. Taşıdığı iki arbaletten çıkan alevli oklar parlak bir yay çizerek başımın üzerinden geçti ve iri kıyım canavarlardan birine isabet etti. Göz ucuyla, yabancı canavarlardan birkaç tanesinin kızın arkasından sinsice yaklaştığını farkettim. Bir ikaz çığılığı atmaya çalışırken, sesim boğazımda donup kaldı. Endişem gereksizdi; kız durumun farkındaydı. Avcı, kemerine uzandı ve yaratıklardan yana acayip görünüşlü üç madeni küre yuvarlandı. Canavarlar başlarını eğip baktığı anda, düzenek infilak edip, ışık ve alev yayarak, hepsini sersemletti. Bu ona kafi miktarda vakit kazandırdı; arbaletleri ile hepsini birer birer

avladı.

Kasabaya son bir kez baktı ve tehlike kalmadığına kanaat getirince, üzüntüyle başını sallayarak bana yaklaştı. Arbaletleri kemerine takıp pelerinin kıvrımları arasına saklarken, hissettiği muazzam hayal kırıklığı, yüzünden okunuyordu.

"Sağ kalan yok," dedi acı bir sesle.

Kendilerine iblis avcıları diyorlardı. Fanatik savaşçılardan oluşan bir grubun üyeleri, tek bir gayeye erişmek için ant içmişlerdi: Cehennem yaratıklarının yok edilmesi. Sayıları yüzleri bulan iblis avcıları, Dehşetdiyarı'nı evleri bellemişlerdi. Bu sayede, topraklarına böyle korkunç bir grubun yerleşmesinden tedirgin olacak milletlerin müdahalesi olmadan yaşayıp, eğitim alabiliyorlardı. Gerçi çoğu zaman yarıdan fazlası, bu kız gibi dünyanın dört bir yanına dağılmış, Cehennem dölü avlıyor oluyorlardı. İblis avcılarının sahip olduğu bir şey vardı: Daha güçsüz insanları deliliğe sürükleyecek şeytani yozlaşmaya direnecek gücü bulmalarını sağlıyordu. Bu gücü geliştiriyorlardı, çünkü kirlenmeye karşı dirençleri, iblislerin gücünü silah olarak kullanmalarına imkan tanıyordu. Gel gelelim, onları birbirine bağlayan tek şey, görevleri ve sahip oldukları güç değildi.

Kız o gece bana hayatını, çocukken yaşadığı kasabaya iblislerin nasıl saldırdıklarını anlattı. İblisler evini yok ederken, köyünü ateşe verirken seyretmek zorunda kalmıştı. Tanıdığı herkesi öldürmüşler ve sevdiği her şeyi ondan çalmışlardı. Onlarla birlikte ölecekken, kaçmış ve günlerce Cehennem döllerinden saklanmıştı; ta ki bir iblis avcısı onu bulup, sahip olduğu metaneti görene ve kendilerinden biri olarak aralarına alana dek. Bana her bir iblis avcısının geçmişinde buna benzer olaylar olduğunu söyledi. Onlar hayatta kalmayı bilen insanlardı ve intikam peşindeydiler.



KHARAZİM KEŞİŞLERİ

"Rüzgar doğal olmayan bir ürperti taşıyor ve yoldaşlarım huzursuzlanıyor. Gökte yanan ateş, semayı aleve boğuyor. Bense sakince bekliyorum. Rüzgârda kulağıma fısıldayan, ateşte gürleyen bin ve bir Tanrı'yı dinliyorum. Yumruklarımı onlar yönlendiriyor. Hakkatın ışığını yakmak istediklerinde, ben onların meşalesiyim. Zihnim berrak, kaslarım her an harekete geçmeye hazır. Ivgorod keşişleri olarak bizler, ne yapıldığına değil, ne yapılması gerektiğine odaklanırsınız. Ve ben, Nexus'u düşmanlarımdan arındırmaya hazırım. Tıpkı Tristram'ı ayaklarını sürüyen ölümler ordusundan arındırdığım gibi!"



Sanctuary'nin en ölümcül güçlerinden biri olan Ivgorod Keşişleri, hem bedenlerini hem de zihinlerini mükemmeliyete erişecek şekilde eğitmiş kutsal savaşçılardır. Aynı zamanda bin bir tanrı ve tanrıçayı sahiplenilen Sahptev inancının da takipçileridir. Tanrı ve tanrıçaların akla gelebilecek her türlü şeyin içinde olduğunu savunan bu inanç, keşişlerin eğitimlerinin ve yaşam felsefelerinin de temelini oluşturur.

Ivgorod'lu keşişler, genellikle Gorgorra Ormanı'nın sınırındaki dağ halkından gelmekte ve eğitimlerine çocuk yaşta başlamaktadırlar. Eğitimlerinin parçası olarak sofuya hayatı yaşayan keşişler, bazen yemek, su ve hatta uyku olmadan aylar geçirebilirler.

Bu katı eğitimi başarıyla atlatabilenler, fiziksel dünyanın dikkat dağıtıcı gereksinimlerinden arınmış olarak eğitimlerine ve hayatlarına devam ederler. Ivgorod Keşişleri, kendilerini bin bir tanrı ve tanrıçanın birer uzantısı gibi gördükleri için, gurur, utanç, korku ya da bencillik gibi dünyevi duygulardan da tamamen yoksundurlar.

Vücutlarını herhangi bir ekipmana ihtiyaç duymadan da silah olarak kullanabilecek şekilde eğitim gören keşişlerin, özellikle uzmanlaştığı altı teknik vardır. Bunun yanında genel savaş ve kuşatma taktikleri konusunda da eğitim görürler. Eğitimleri süresince manastırı terk etmeleri kesinlikle yasaktır. Bu kuralı çiğneyen keşişler, geri dönmeleri durumunda çok yüksek ihtimalle idam cezasına çarptırılır. Neredeyse bir ömür süren hazırlıkların sonucunda eğitimlerini tamamlayan keşişler, alınlarına başarılarını temsil eden dövmeler yaptıрма hakkı kazanırlar. Eğitimlerini tamamlayan keşişler ise, ya tanrı ve tanrıçalardan gelecek işaretle bekleyerek *Yüzen Sema Manastırı*'nda meditasyon ve gözlem yapmayı ya da atalarının amaçlarına hizmet etmek üzere geçici olarak manastır dışında arayışa çıkmayı tercih ederler.

Geçmişte *Rakkis* ve *Zakarum Kilisesi*'yle de karşı karşıya gelen Ivgorod keşişleri, savaştan mağlup ayrılışlar da kültürlerini ve inançlarını koruyarak *Kehjistan* yerine kuzeydeki dağlara yerleşmeye karar vermişlerdir. Yakın zamanda *Yeni Tristram* üzerindeki huzursuzluk Ivgorod keşişlerini de harekete geçmeye zorlamış ve bölgeyi araştırması için eğitimini tamamlamış olanları yollamışlardır. Eğer Nexus'u sallayan söylentiler doğruysa, yollanan bu keşişlerden birisi de Kharazim'in ta kendisiymiş. Cehennem efendilerine karşı olan savaşı sırasında, bilinmeyen bir geçit onu dünyaların kesiştiği Nexus'a yollamış. Dünyasından ve manastırından uzakta olsa da, Kharazim'in yumrukları ve bedeni hala tanrılarının iradesiyle yönlendirilmektedir. Bu da

onu Nexus'ta gördüğünüzde, yanınızda yer alıyorsa rahatlatmanız, karşınızda yer alıyorsa da endişelenmeniz için gayet geçerli bir sebeptir!

* * * * *

Ivgorod'a güzün son haftaları yerleşmiş, kışın ilk nefesi havaya karışmıştı. Güneş ufukta kaybolup gece çökerken, sığınacak bir han bulmuş olmaktan dolayı pek memnundum. İçeri girerken, içeride bariz bir gerilim hissettim. Saate rağmen mekan tenhaydı; kenardaki masalarda toplanmış tek tük, küçük gruplar vardı, o kadar. Odanın ortasındaki sıralar, tek bir kişi haricinde boştu. Adam soğuğa aldırıyor gibiydi. Bir dilenci gibi giyinmişti; üzerinde, bedenine doladığı ve göğsünün yarasını açıkta bırakan turuncu bir kumaş haricinde pek az şey vardı. Kalın boynuna büyük ahşap boncuklardan müteşekkil bir çelenk asılıydı. Kabarıklık, çalı gibi sakalının haricinde, kafası tamamen tıraşlıydı. Derken tanıdık bir şey gözüme çarptı: alnında, biri diğerinden daha büyük kırmızı bir benekten müteşekkil bir dövme vardı. Bu dünyayı mesken tutmuş halklar ve kültürler hakkında malumat sahibi olan herkesin anlayabileceği gibi, bu adam *Ivgorod'un* keşişlerinden, ülkenin ketum ve münzevi kutsal savaşçılarından biriydi. Keşişler hakkında inanılması güç sayısız öykü, mübalağayla bezendiğinden şüphelendiğim pek çok hikaye dinlemiştim. Söylenenlere göre, keşişlerin teni demir kadar sertti; onu kesecek kılıç, yahut delecek ok yapılmamıştı. Yumrukları ise, bizim bir dalı kırabileceğimiz kolaylıkla kayaları parçalayabilecek kadar kuvvetliydi. Gerçi, önümde oturan bu mütevazı adamın, keşişler hakkında duyduklarım ve okuduklarımla uzaktan yakından bir alakası yok gibi görünüyordu. Yine de onu ölçüp biçmeye hevesli bir halde, ihtiyatla yaklaşarak karşısındaki sıraya oturdum. Elinin küçük bir hareketiyle beni yanına çağırdı.

"Ah, benimle oturacak kadar cesur bir ruh. Gel, dostum."

Önüme yemek kondu, ama hiç iştahım yoktu; onun yerine keşiş hayatının ayrıntılarını kaydetmeye dalmıştım. Bana bin bir tanrının varlığına olan inancını anlattı; bu tanrıların, her şeyin özünde bulunduğu inanıyordu: ocaktaki ateş, nehirdeki su, teneffüs ettiğimiz hava. Bir hikaye için güzeldi belki, ama elbette akliselim her insan benim yaptığımı yaparak, böyle bir dünya görüşüne hurafe diye burun kıvrırdı. Aldığı yoğun zihinsel ve bedensel terbiyeyi, aklını ve vücudunu ilahi adaletin aracı haline getirmek için çıktığı bitmek bilmez görevini anlatarak devam etti. Bense inandığı bin bir tanrının isteklerini yerine getirmek için neden bir ölümlüye muhtaç olduğunu merak etmiştim. Neden bir kılıç, hatta, herhangi bir silah taşımadığını sorduğumda, "Vücudum silahımdır," diye cevap verdi. Ardından, elini kaldırıp alnına dokunarak ekledi: "Zihnim de öyle."

Beklenmedik bir şekilde, bu ustalığa dair bir gösteriyi seyretme şerefine nail oldum. Masamıza yaklaşan bir grup adam defterimi yere attılar ve beni itip, silahlarını çektiler. Gözleri sadece karşımda oturan yalnız keşişi görüyordu. Olacakları kestirerek, masanın altına sığındım. Ben izlerken, görünmez bir işaret üzerine hücum ettiler.

Keşiş oturduğu yerden kalkmadan ilk saldırganın hamlesini karşıladı, savurduğu kolunu bilekten tuttu ve adamı zahmetsizce omzunun üzerinden savurup masaya fırlattı; masa büyük bir gürültüyle parçalandı. Keşişin saldırısının hızı, adamların bir anlığına donakalmasına sebep oldu. Adamlar öylece dururken, keşiş ayağa kalktı. İşte o an kıyamet koptu.

Keşiş, zapt edilmiş enerjiden müteşekkil, akıcı bir kütleydi sanki; her hamleyi anında karşılıyordu. Daha önce hiç görmediğim bir şekilde, ellerini ve ayaklarını kullanarak dövüşüyordu. Ben

de vaktiyle sarhoş kafayla girilen meyhane kavgalarına tanık olmuşum; mamafih, bu bambaşka bir şeydi. Her darbeyle kırılan kemiklerin sesine, inanmakta güçlük çektiğim bir başka ses eşlik ediyordu: Keşiş, dövüşürken gülüyordu.

Rakiplerini birer birer bertaraf etti, ta ki geriye yalnızca bir tane kalana dek. Kalan adam bir sandalye kapıp keşişe doğru fırlattı. Keşiş kolunu ileri savurarak, üzerine doğru gelen nesneye vurdu; sert meşeden yapılmış sandalyeyi, yumruğuyla karşıladı. Ahşap parçalandı; kırılan sandalyenin parçaları keşişin yanına yöresine düşerken, kıymık ve talaş parçaları havayı doldurdu.

"Beni aldatamazsın, iblis," dedi keşiş tükürürcesine. Kollarını indirdi, ardından ellerini ileri uzatarak zikretmeye başladı. Başının etrafında beliren beyaz bir ışık kümesi giderek büyüyüp yoğunlaşarak, keşişin vücudunun tamamını sardı. Keşiş kükrediğinde, ışık dışarı doğru patladı. Adam ışık seli içinde kaldığında, cildi soyuldu ve altından kırmızı derili bir iblis çıktı. Yaratık, hanın ön kapısından dışarı doğru uçtu. Keşiş ileri atıldı; ama hareketlerini gözümle seçemeyeceğim kadar hızlıydı. Sanki yedi kişi olmuş, her yandan iblise darbe yağırdırıyordu.

Sersemlemiş haldeki iblis, tökezledi. Keşiş, iblisi boğazından kavradı; serbest kolunu geri çekerken sırtıyordu; açık elinde, parlayarak çıtırdayan bir enerji dalgası vardı. Avucunu ileri itti. İblise vurduğunda, yaratığın vücudu infilak etti; kasları, deri ve kemikleri paçalandı, yanmış et kokusu havayı doldurdu. Kendi gözümle şahit olmasam, buna inanmazdım. Bu emsalsiz savaşçılar hakkında anlatılan hikayeler, başta sandığım kadar abartılmış olmayabilirlerdi.



PALADİN



irçok eski bilge, hayatta önemli olan tek şeyin, cesedinin bir nehre salınıp yakılmasından önce, geride bir eser bırakabilmek olduğunu söyler. Paladin'ler bu eserin *doğruluk ve iyilik* olduğuna inanırlar.

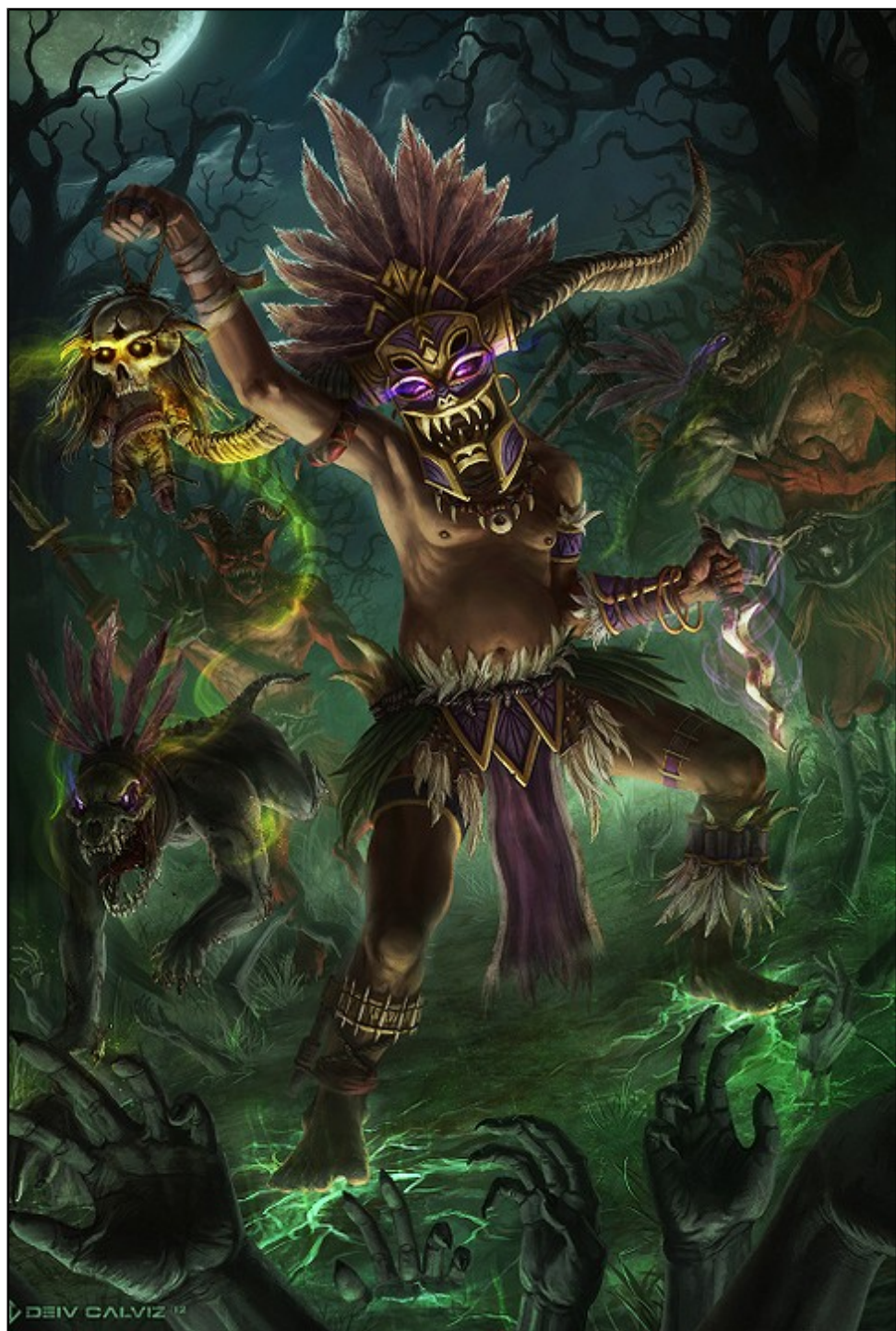
Sadece insanlar Paladin olabilir. İyi bir savaşçı olmak için yapı ve kuvvetlerinin olması şart elbette, ancak Paladin sınıfı bir savaşçıdan ötedir. Bilgelik ve karizmatikliğe de ihtiyacı vardır.

Her Paladin kutsal güçlerini elde etmek için bazı ilkeleri benimser. Dürüstlük, doğruluk ve adalet bu ilkelerin başını çeker. Bu ilkeleri hayatına yansıtacak ve onları yaşam boyu koruyacak kişi, iyiliği yüreğinde tüm saflığıyla hissetmelidir. Herhangi bir yanlış hareket, Paladin'lere tanrıları tarafından bahşedilen gücü yitirtirir. Ancak suçundan pişmanlık duyar ve bir tapınakta tanrıya dua ederse, güçlerini geri kazanabilir, ki elbette bu yanlışlığı farkında olmadan yapmış olması gerekir.

Paladin'ler onuruyla yaşar, onuruyla ölür. Ne olursa olsun, düşmanına bile yalan söylemez ya da onu arkadan bıçaklamaz. Bu aşağılık katillerin ve kan içicilerin yoludur.

İnsanlara yardım etmek ve adaleti sağlamak Paladin'lerin başlıca görevlerindendir, bir an için dahi bundan kaçınmaz, ilkelerinden ödün vermezler. Tanrının inancı ile kötülüğü yıkmak için savaşır. Bunu başaranları çoktur. Ancak, başaramayanları da birer kahraman olarak göçerler bu dünyadan. Ve gittikleri yerde de

–tanrılarının yanında– ağızlarından düsturlarını düşürmezler:
"Onurum yaşamımdır..."



CADI DOKTOR



ötölükle savaşmak için güney ormanlarından gelen kabile büyücüleri, rakiplerini alt etmek için hile ve sinsî taktikler kullanmaktadırlar. Dövüş sırasında dünya dışı hayvanları, tahrip edilemez oluşumdaki yaratıkları çağırmakta hünerlidirler. Kabile büyücüleri, karanlık voodoo büyüsü hakkında sahip oldukları engin bilgi ile, nazar, lanet ve zehir büyülerinde ustadırlar.

Çoğu kişi *Umbaru* ırkının korkunç kabile büyücülerinin bir efsane olduğuna inanır; lakin ben bir tanesini dövüşürken bizzat gördüm. Buna rağmen inanması güçtü. Rakibinin zihnine ve bedenine, ateşler, patlamalar ve zehirli ruhlar husule getiren karışım ve tozlarla saldırarak, kurbanını dehşet verici bir hassasiyetle bertaraf etti. Bu saldırılar yetmezmiş gibi, kabile büyücüsü, öte taraftan namevt yaratıklar çağırıp düşmanının vücudunu lime lime etme kabiliyetine de haizdi.

Bu nadide gösteriye, *Teganze* olarak bilinen geniş bölgede yaşayan kabileleri bulmak için büyük doğu kıtasının ucunu kaplayan sık *Torajan Ormanları*'nın derinliklerine daldığım sırada rastladım. Mevzu bahis bölge, gizli kalmış yabancı bölgelerden bir yerdir. Dövüşünü seyrettiğim kabile büyücüsü ve onun vasıtası ile, üye olduğu *Beş Tepe Kabilesi* ile arkadaşlık kurma mutluluğuna eriştim.

Aşağı Teganze'deki Umbaru halkının kültürü, daha medeni hayat koşullarından gelenlere, ziyadesiyle büyüleyici ve şaşırtıcı geliyor. Örnek vermek gerekirse, Beş Tepe Kabilesi, hem *Yedi Taş Klanı* hem de *Bulutlu Vadi Kabilesi* ile sık sık savaşa giriyor; lakin bunlar fetih değil, ayin amacı taşıyan savaşlar. Bu savaşların, medeniyetlerinin merkezini teşkil eden insan kurban etme törenleri için gereken ham maddeyi karşılama amacıyla yapıldığını duymuştum. Çekinerek bu mevzuyu onlara sorduğumda attıkları kahkahaların, emniyetim hakkında endişelerimi artırdığını itiraf etmeliyim.

Gel gelelim, toplumlarında neyin kahramanlık, neyin şeref kabul edildiği gibi karmaşık mevzular hakkında beceriksizce sordüğüm sorular neticesinde, sadece savaşta ele geçirilen tutsakların ayinlerde kurban edilmeye layık görüldüğünü öğrenerek epeyce rahatladım. Ev sahiplerimle yaptığım konuşmalar üzerine, bu kabilelerin kendilerini, kabaca "*Cisimsiz Diyar*" olarak tercüme edilebilecek *Mbwiru Eikura*'ya olan inançlarıyla tanımladıklarını keşfettim (bu mevhum, kültürümüze ve dilimize tamamen yabancı olduğundan, birebir çeviri yapılamıyor).

Bu inanca göre hakiki, mukaddes gerçeklik, normalde tecrübe ettiğimiz fiziksel gerçekliğin perdesi ardına gizlenmiş. Azami önem taşıyan halka açık törenler, cisimsiz diyarda ikamet eden tanrılardan, bu daha fiziksel diyara akan hayat gücüne verilen kurbanları merkez alıyor. Bu Cisimsiz Diyar'la emsalsiz bir ahenk yakalamış olan kabile büyücüleri, zihinlerini, ormanda bulunan belli kökler ve otlar yardımıyla ve bir dizi ayin aracılığıyla gerçekliği algılamak üzerine eğitilmiş. Diğer dünya ile irtibat kurdukları bu vaziyete *Hayalet Veed* diyorlar. Öncelikle hayat enerjisine ve Cisimsiz Diyar'a inanan bu kabilelerde, ondan sonra şahit olduğum en mukaddes inanç, kabilelerin iyiliği uğruna kişinin menfaatlerini göz ardı etmesi ile kendini göste-

ren, fedakarlığı savunan, bireysellikten uzak felsefeydi. K lt r m ze hayli yabancı olan bu fikir beni  ok etkiledi; ke ke daha derinlemesine inceleyebilseydim. Maalesef girdikleri en son sava ta meydana gelen bir hadise sebebi ile kabileler arasında bir toplumsal ayaklanma ba  g sterdi ve bu gergin ortam, ev sahiplerine ba ka bir  ey sormadan orayı terk etmemi zorunlu kıldı.

KAYNAKÇA

- Spiderh'ın yaptığı çeviriler
- <http://lorekeeper.net>
- <https://www.wattpad.com/story/14576756-diablo>
- <http://www.diablofanturkiye.com>

RESİM GALERİSİ



Tristram Katedrali



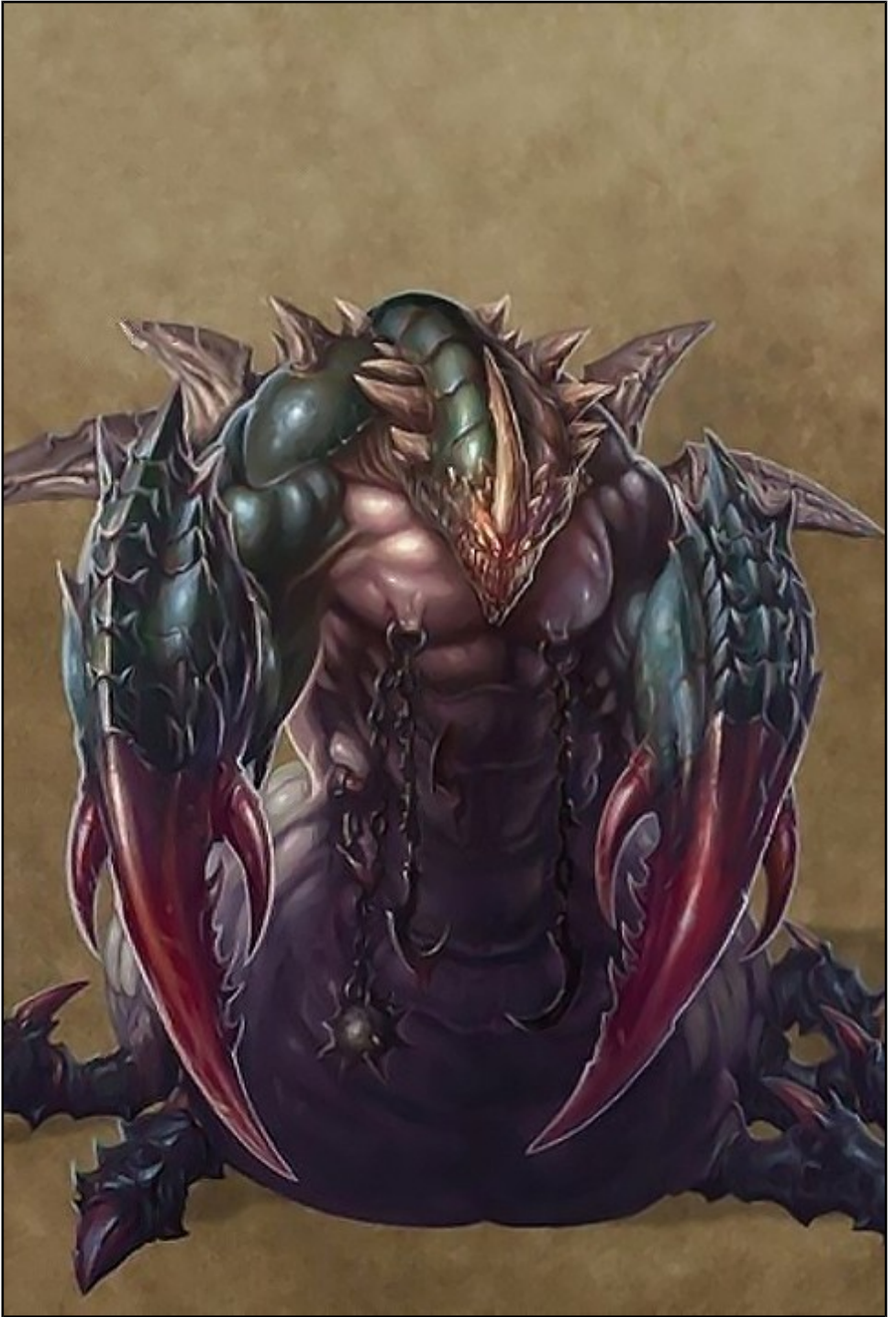
Diablo, Terörün Efendisi



Baal, Yıkımın Efendisi



Mephisto, Nefretin Efendisi



Duriel, Acının Efendisi



Andariel, Izdırap Bakiresi



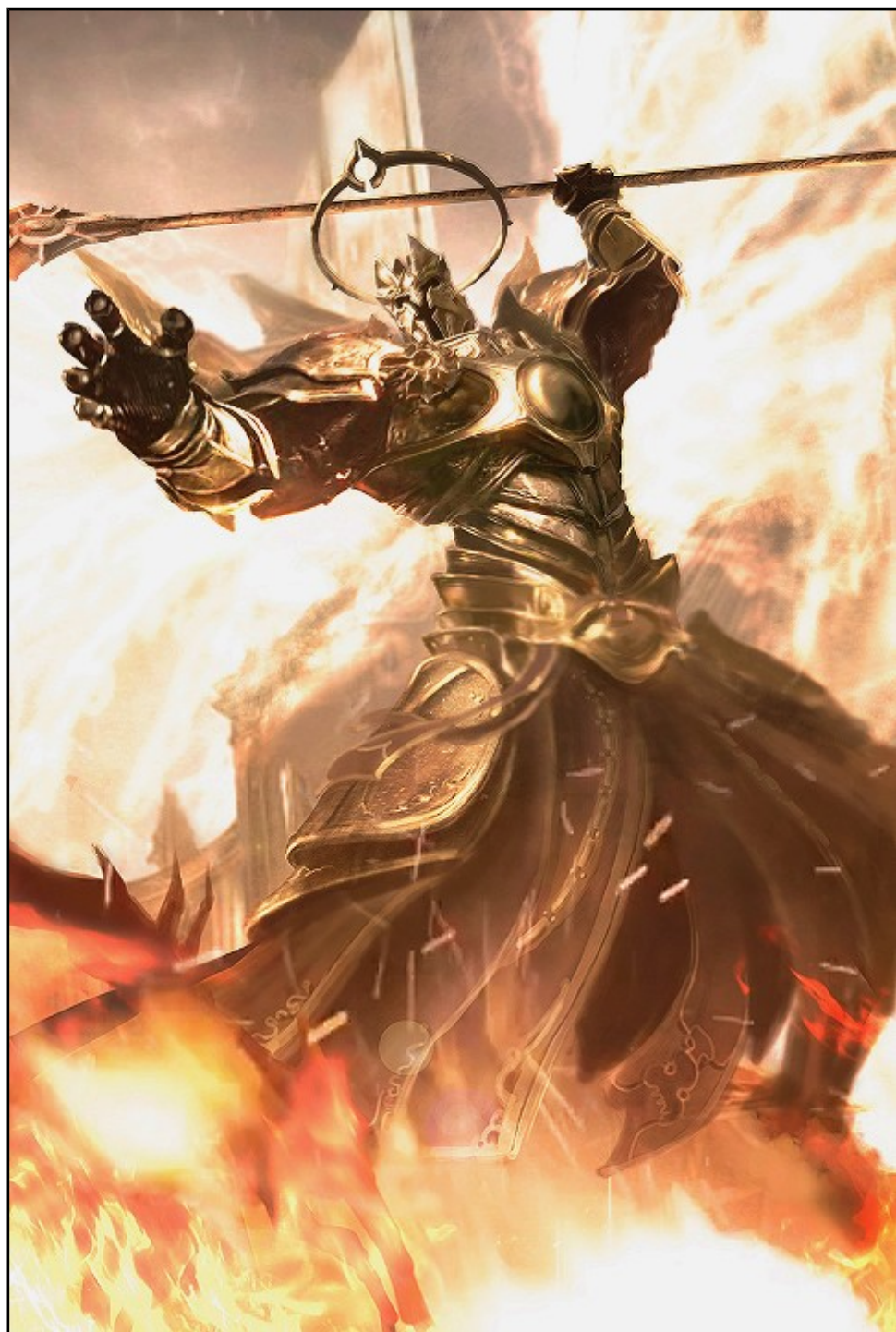
Azmodan, Günahların Efendisi



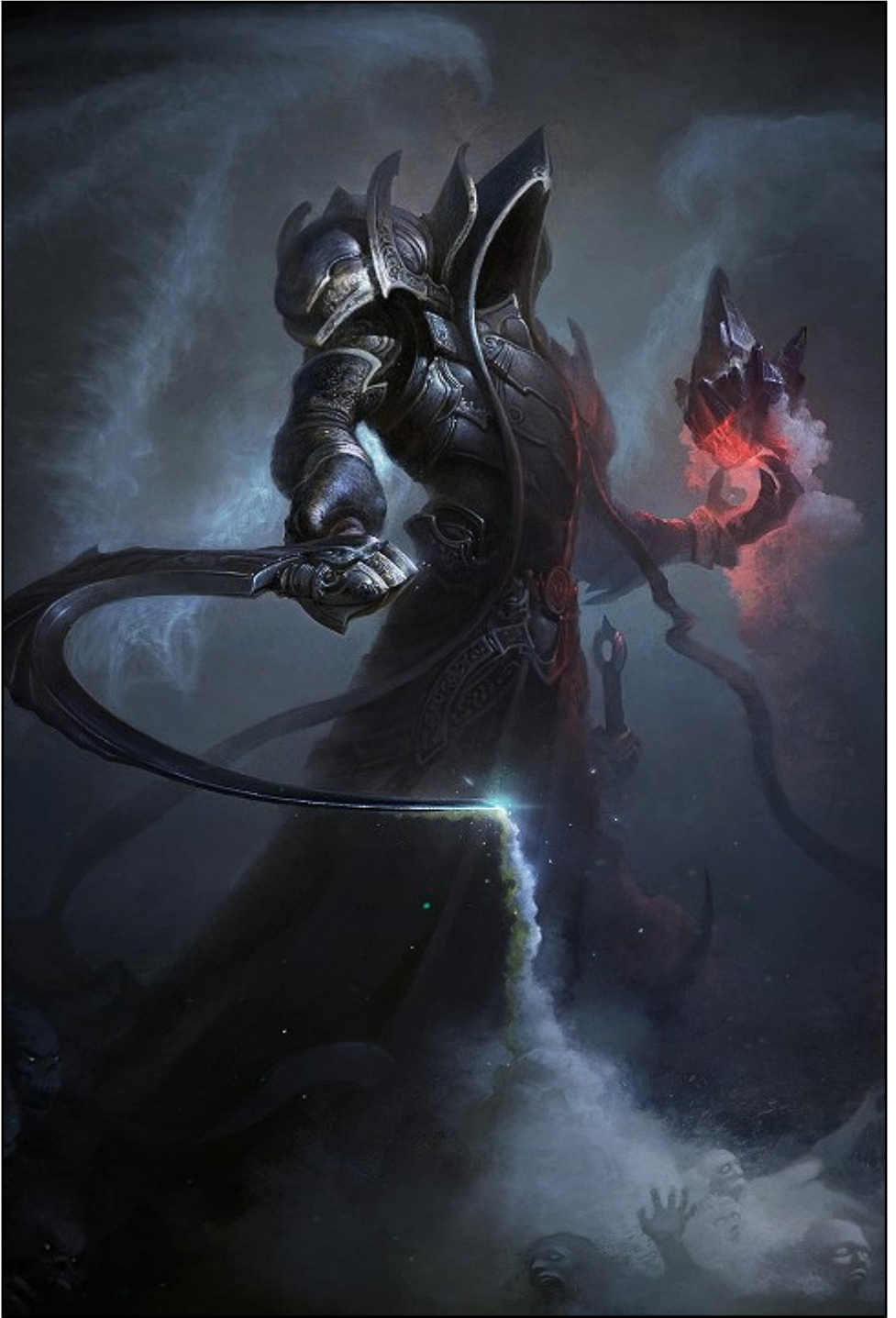
Belial, Yalanların Efendisi



Tyrael, Adaletin Başmeleği



Imperius, Yiğitliğin Başmeleği



Malthael, Bilgeliğin Başmeleği (Ölüm Meleği)



Auriel, Umudun Başmeleği



Itherael, Kaderin Bařmeleđi



Inarius ve Lilith



Izual, Hain Bařmelek



Cadi Adria



Deckard Cain



Leah



DIABLO

REAPER OF SOULS

Tristram



Kehjistan



Westmarch



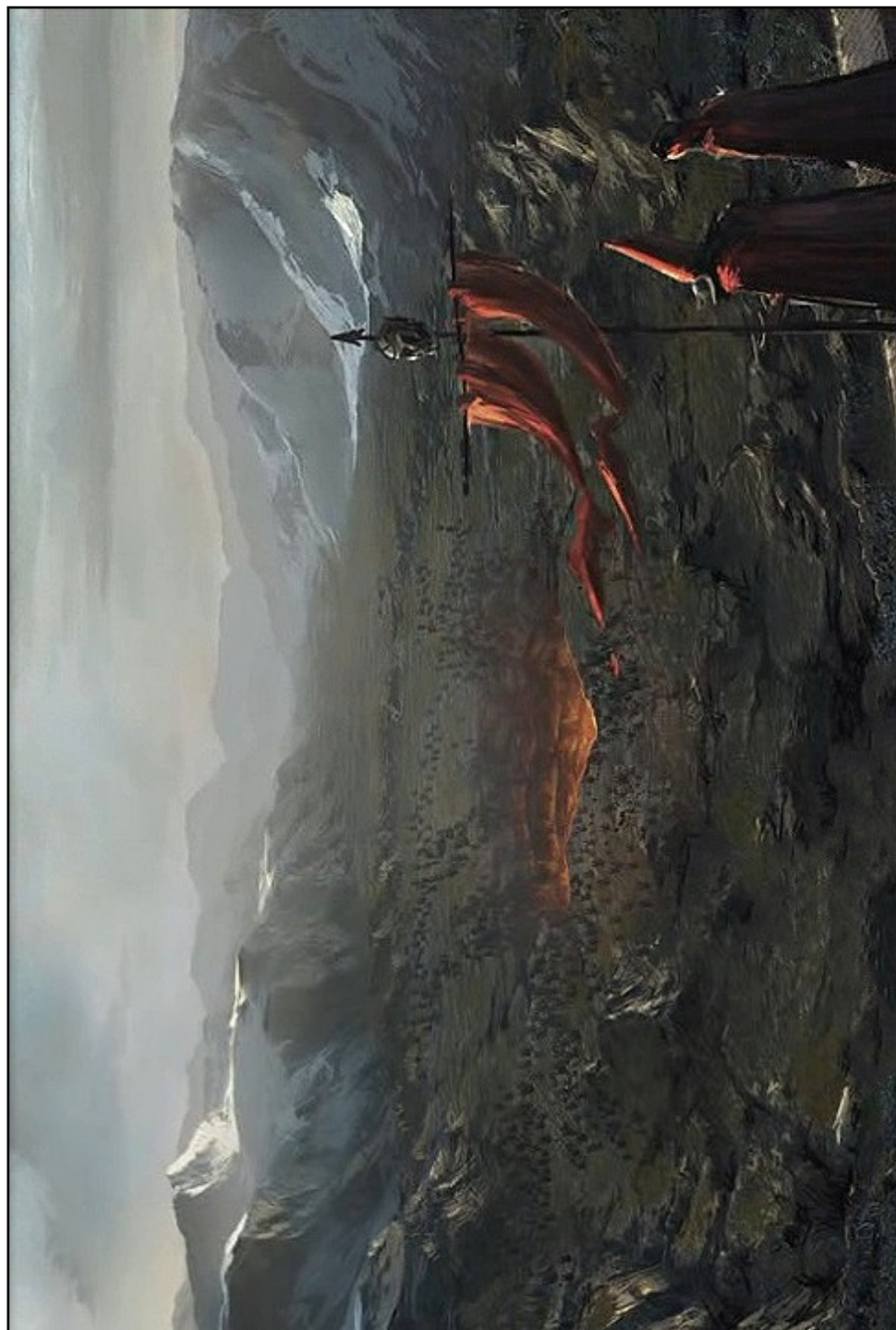
Pandemonium Kalesi



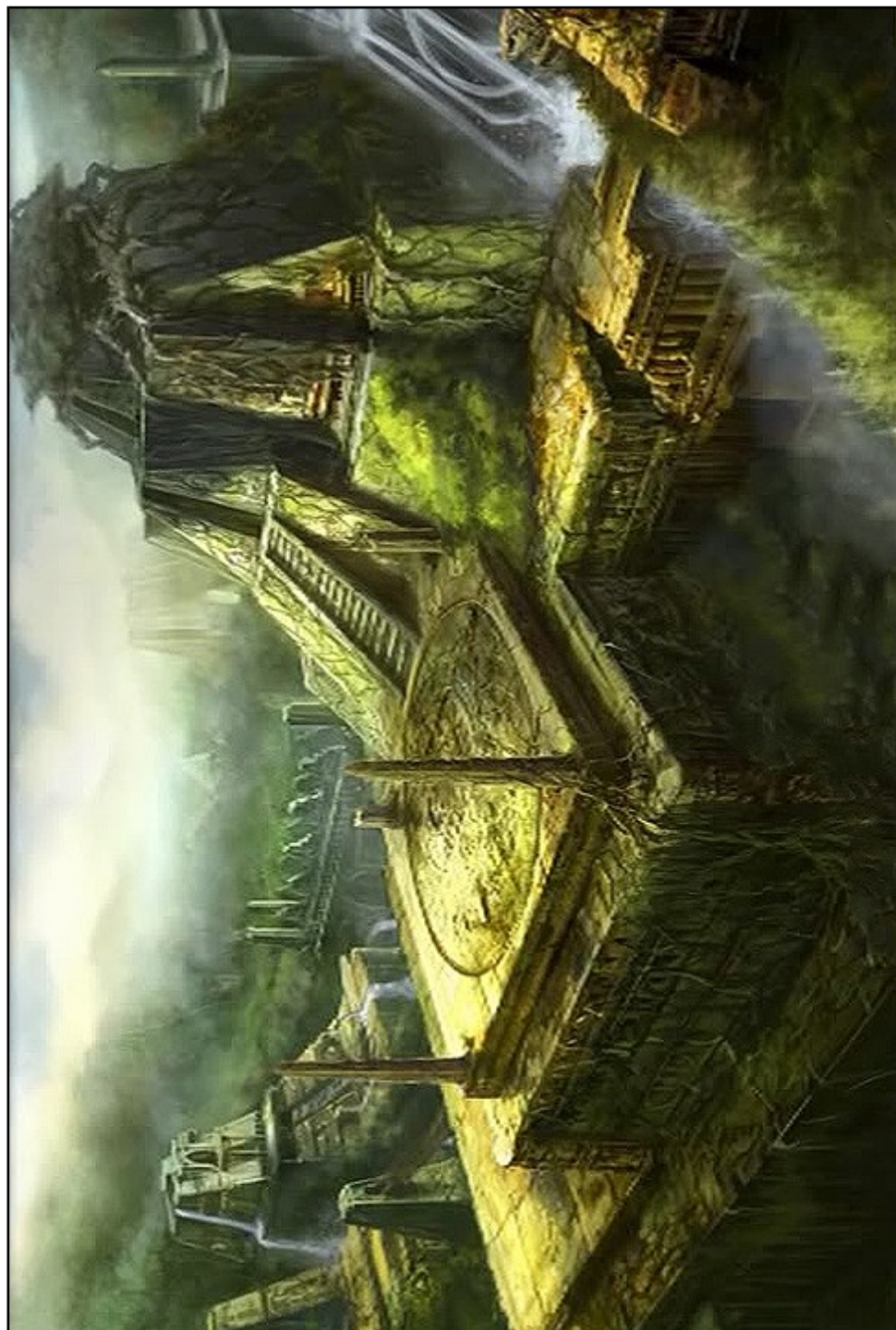
Cennet



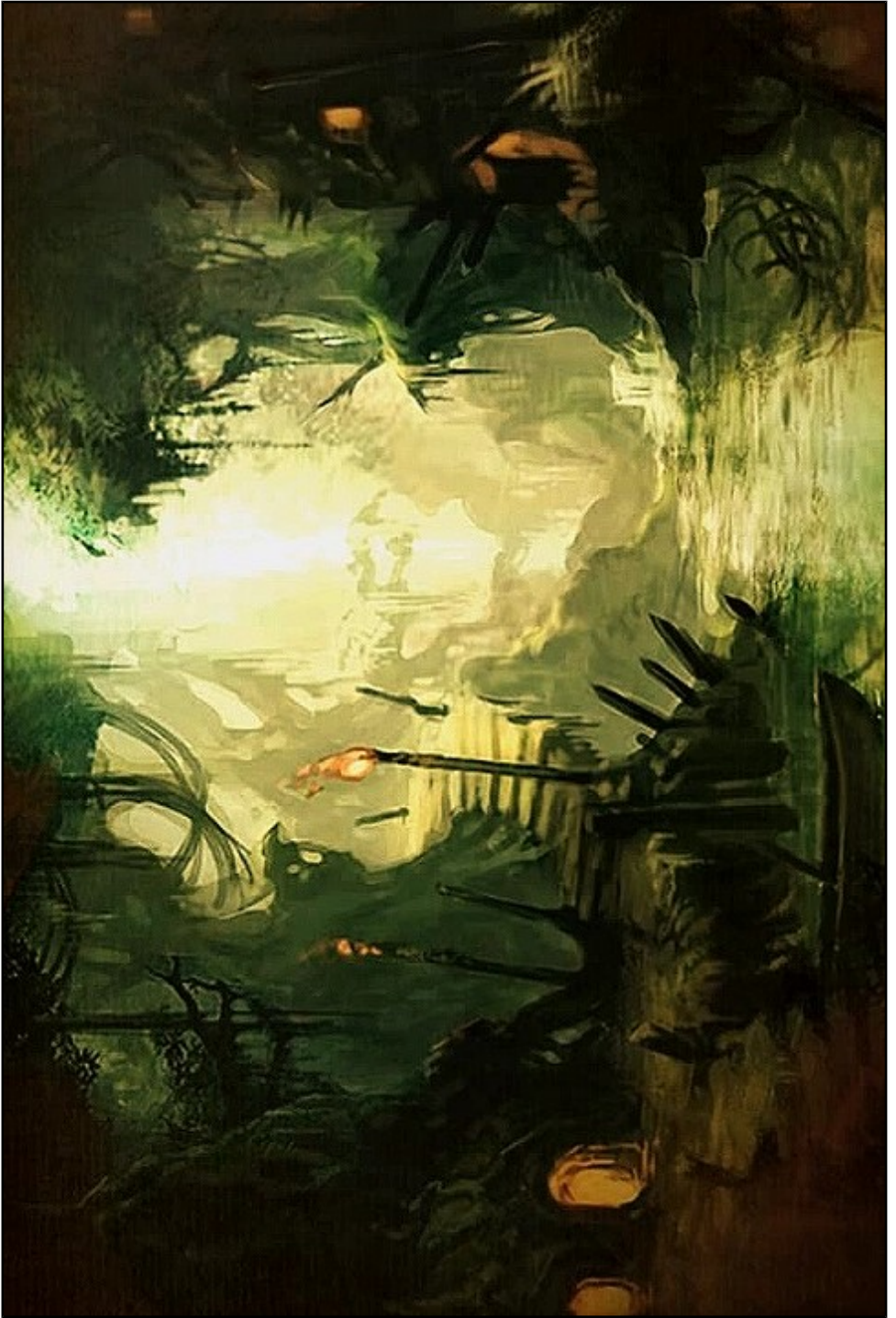
Cehennem



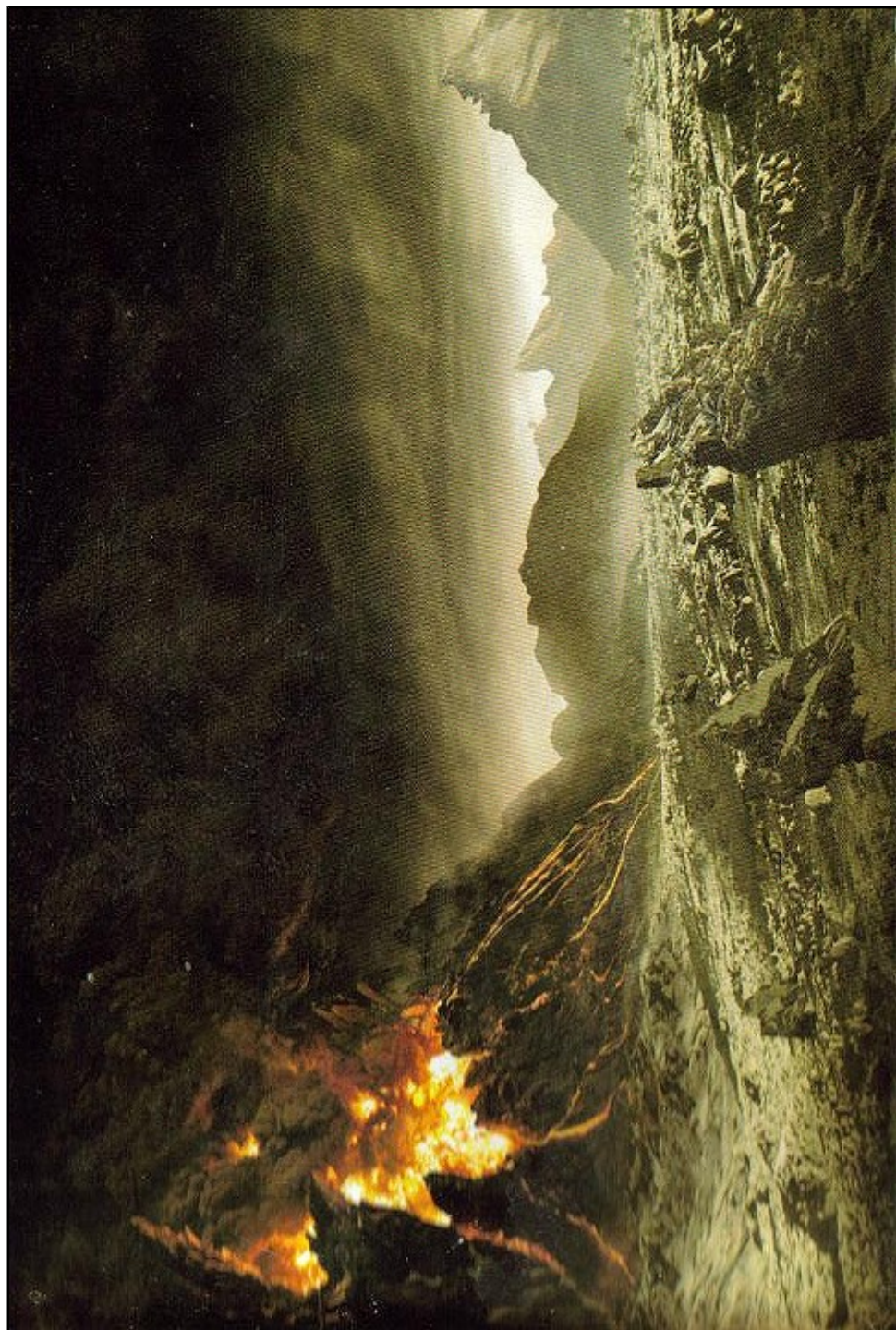
Arreat Krateri



Kurast



Torajan Ormanları



Dehşetdiyarı



Lut Gholein



Diablo ve Imperius