İNSAN EVRENİ PROJESİ SUNAR



FRONTALIS AILESI

versiyon 0.1

POWERED BY FATE

Osman Karakuş - Kübra Çakır - Oğuzhan Açıkalın

BASLARKEN

Merhaba,

“Frontalis Ailesi” rol yapma oyunu, **İnsan Evreni Projesi** kapsamında yapılan bir tanıtım oyunudur. **İnsan Evreni**, bir insanın vücudunda yaşayan fantastik bir evren tasarlama projesidir. İnsanın bir gezegen, organlarının ülkeler ve hücrelerinin de bilinçli varlıklar olduklarını hayal edin.

İşte bizim projemiz de bu şekilde oluşturuluyor. Asıl amacımız fizyolojiden histolojiye, farmakolojiden anatomiye bütün tıp bilgilerinin bir arada olduğu bir evren tasarlamak. Vücudumuzdaki bütün hücrelerin bilinçli varlıklar olduğu, tarihin, ekonominin, sanatın, bilimin olabildiğince yüksek tutarlılıkta olduğu bir evren tasarlıyoruz. Bu evren üzerinden anlatılan hikayeler ile tıp bilgilerinin oldukça hızlı ve eğlenceli bir şekilde öğrenilebileceği düşüncesindeyiz.

Bilgileri direkt ezberlemektense onları duygulara hitap edecek hale getirmek, öğrenmenin anahtarıdır. Bu anahtarlar ise merak, sevgi ve hayret duyguları ile iç içedir. **İnsan Evreni Projesi,** tıp bilgilerini hikayeleştirerek bizlere bu duyguları yaşatmayı ve bu bilgilere bir ilgi uyandırmayı amaçlamaktadır.

Oyunumuzda rol yapma oyunu sistemleri arasından en kolay öğrenilebilen ve bizce en zevkli sistem olan **FATE RPG** sistemini kullandık. Bu vesileyle **FATE Condensed** sistemini Türkçeye çeviren **Can Sungur** ve **Berna Ece Gündüz**’e teşekkürlerimizi iletiyoruz.

Bu kitapta, evrenimizin sadece çok küçük bir kısmı (Yüzde birden bile az diyebiliriz) bulunuyor. **İnsan Evreni’**nden hikayelerden romanlara, filmlerden dizilere, animasyonlardan oyunlara birçok içerik çıkarmayı planlıyoruz. Sizler de ekibimizde yer almak, oyunumuzla ilgili geri bildirimlerde bulunmak ya da bizlere destek olmak isterseniz **youtube.com/insanevreniprojesi** kanalımızdan bizlere ulaşabilirsiniz.

Teşekkürler, iyi oyunlar!

İnsan Evreni Projesi Ekibi

INSAN EVRENI

Frontalis Ailesi

Koordinatör
Osman Karakuş

Evren Kurgusu
Kübra Çakır
Osman Karakuş
Oğuzhan Açıkalın

Hikaye Anlatıcısı
Oğuzhan Açıkalın

Çizim
Uygar Anıl
Stable Diffusion*

Kitap Tasarım
Osman Karakuş

Fate RPG Çeviri
Can Sungur
Berna Ece Gündüz

*Kitapta bulunan 50 çizimden 30 tanesi Uygar Anıl tarafından çizilmiştir. Kalan 20 çizim, Uygar Anıl'ın çizim stilinin Stable Diffusion isimli yapay zeka programına öğretilmesi ile yapay zeka tarafından çizilmiştir. Bu çizimler "yz" harfi ile kitapta belirtilmiştir.

INSAN EVRENI PROJESI

İnsan Evreni Projesi hikaye anlatıcılığı teknikleri ile insan biyolojisi ve tıp bilgilerine ilgi uyandırmayı amaçlayan bir evren yaratma projesidir. Projede insan vücudunun bir gezegen, organların ülke, hücrelerin ise bilinçli varlıklar olduğu fantastik bir evren kurgulamaktayız.

Bu evren içerisinden oluşturulan ürünler (Şu an okumakta olduğunuz RPG kitabı ve bunun yanında hikayeler, şarkılar, animasyonlar, kitaplar, oyunlar...) ile insanların bir yandan eğlenirken diğer yandan da insan biyolojisi bilgilerine ilgisinin artmasını amaçlıyoruz. Bunu bir eğitim aracı olarak düşünebilirsiniz.

Çünkü bizler **Hikaye Anlatıcılığı**nın eğitimde çok önemli bir yer kapladığını düşünüyoruz. Binlerce yıldır eğitim-öğretim bu yolla yapılıyor ve kültürel evrimimiz bizi bu günlere kadar getirdi. Dünyanın en eski mesleği olan hikaye anlatıcılığını modern eğitimde buluşturmak bizim birincil amaçlarımızdandır.

Merak, sevgi ve hayret duygusu! Bunlar bizce öğrenmenin gerçekleşmesi için olmazsa olmaz üç şey! Bilgileri direkt ezberlemektense onları duygulara hitap edecek hale getirmek, öğrenmenin anahtarıdır. Bu anahtarlar ise merak, sevgi ve hayret duyguları ile iç içedir. **İnsan Evreni Projesi**, tıp bilgilerini hikayeleştirerek bizlere bu duyguları yaşatmayı ve bilgileri kolayca öğrenmemizi sağlamayı amaçlamaktadır.

Projemiz dahilinde yaptığımız şeylere internet adresimizden (**insanevreni.com**), Instagram sayfamızdan (**@insanevreniprojesi**) ve Youtube kanalımızdan (**@insanevreniprojesi**) ulaşabilirsiniz. Ayrıca yine bu kanallar üzerinden bizlerle iletişim kurabilir, ekibimize katılabilir veya katkı sunabilirsiniz.

Nasıl Oynanır?

Frontalis Ailesi oyunumuz bir rol yapma oyunudur. Ya da İngilizce haliyle **RPG (Role Playing Game)** olarak kısaltabiliriz. RPG oyunları, biri oyun yöneticisi olmak şartıyla en az iki kişi ile oynanır. Oyuncu sayısının bir üst sınırı yoktur. Ancak bizim tavsiyemiz oyun yöneticisi dahil en az 3 en fazla 5 kişi ile oynanmasıdır.

Oyunumuzda **FATE RPG** sistemi kullanılmaktadır. FATE RPG sistemi ile RPG oyunları nasıl oynandığı ve oyun yöneticiliğinin nasıl yapıldığı, **Can Sungur** ve **Berna Ece Gündüz** tarafından Türkçeye çevirilen **"FATE Condensed Türkçe"** isimli kitapta anlatılmaktadır. Dileyen bu kitabı **Can Sungur ve Yakın Evren Youtube** kanalındaki FATE RPG serilerinden indirebilir.

Ya da dilerseniz **Patreon hesabımızdan (patreon.com/insanevreni)** bizim kitabımızın stilinde yazılmış versiyonunu indirebilirsiniz. Ayrıca yine Patreon hesabımızdan özel destekçilerimize paylaştığımız bir oyun hikayesine de ulaşabilirsiniz.

Elinizdeki kitap henüz bir deneme kitabıdır ve incelemek/oynamak isteyen herkese açıktır. Oyunumuz ve evrenimiz şu an bir deneme sürecindedir. Lütfen sizler de oyunumuzu oynarken gördüğünüz hataları bizimle paylaşın. Önerilerinizi ve tavsiyelerinizi ulaştırmaktan çekinmeyin. İyi oyunlar.

İçindekiler

2 **BAŞLARKEN**
4 **İNSAN EVRENİ PROJESİ**
5 **NASIL OYNANIR**
7 **GAİA GEZEGENİ HARİTASI**

8 **KISIM 1: GAİA GEZEGENİ**
8 Gezegen Aspectleri
9 Gaia'da Dinler
9 Gaia'da Ekonomi
10 Ülkeler

12 **KISIM 2: BEYİN ÜLKESİ**
12 Beyin Ülkesi Aspectleri
12 Beyin Ülkesi Aileleri

14 **KISIM 3: FRONTALİS AİLESİ**
14 Şehirler

16 **KISIM 4: IRKLAR**
16 Hominler
17 Bakteriler
18 Virüsler
19 Mantarlar

20 **KISIM 5: ZÜMRELER**
20 Nöral Kökenliler
22 Hematopoietik Kökenliler

26 **KISIM 6: SİMYACILIK**
26 Elemental Simya Okulu
27 Zihinsel Simya Okulu
28 Fiziksel Simya Okulu
30 Kutsal Emanetler

32 **KISIM 7: POTANSİYEL DÜŞMANLAR**
32 Prion
32 Patron Prion
33 Mistik Prion
34 Oligodendroglioma
34 Koksaki B Virüs
35 Streptokok Pnömoni
35 Nörofibroma

36 **KISIM 8: ŞEHİRLER**
36 Superior Frontalis Şehri
40 Orta Frontalis Şehri
44 İnferior Frontalis Şehri
48 Presentralis Şehri

52 **KISIM 9: ÖNEMLİ KARAKTERLER**
52 Theano Superius Frontalis
53 Telomen Medius Frontalis
54 Icarion Inferius Frontalis
55 Kroisos Presentrus Frontalis
56 Menandros Mentor Ensefalikus
57 Kyknos Medius Frontalis
58 Tereus Inferius Frontalis
59 Lamachus Presentrus Frontalis
60 Theofilos Castellaniades

61 **BİTİRİRKEN**
62 **KARAKTER KAĞIDI**
63 **BEYİN ÜLKESİ HARİTASI**



Kısım 1: Gaia Gezegeni

Gaia, büyük oranda okyanuslardan oluşan ve ada ülkelerinin olduğu bir gezegendir. Bu ülkelerin her birinin kendine has özellikleri, dili, iklimi, coğrafyası, siyaseti ve kültürü vardır.

Gaia'da her gün 30 saatten oluşmaktadır. Kalp ülkesinde gerçekleşen her sistol-diastol girdabı bir saate karşılık gelmektedir. 1 yıl 960 günden oluşmaktadır.

Her yıl yaz ve kış olmak üzere iki mevsimden oluşur. 480 gün yaz, 480 gün kış mevsimidir. Atmosferdeki "Ağız" isimli açıklıkta her yıl başında meteor yağmuru oluşur. Bu meteor yağmuru sonrası Bağırsak Ülkesi'ndeki yer altı kaynakları zenginleşir ve bu yaz mevsiminin başlangıcıdır. 480 günün ardından yaz mevsimi yavaş yavaş yerini kışa bırakır. Bir sonraki yılın başında gelecek meteor yağmuru ile yaz tekrar başlar.

Gaida'da üç yıllık periyotlar bulunmaktadır. Bu periyotlara sirkadyen dönümü denir. Dönümün birinci yılına ilk sirkad, ikinci yılına ara sirkad, üçüncü yılına ise son sirkad denir. Bu dönemler Gaia genelinde büyük etkiler oluşturur. Her birinin kendine ait aspect'leri vardır.

Ülkeler arası iki tip ulaşım vardır. Okyanus akıntılarının kullanıldığı hızlı yollar ve durağan suların kullanıldığı yavaş yollar. Bağırsak, akciğer ülkeleri zengin yer altı kaynaklarına sahiptir. Bu kaynaklar ülkeler arasında yapılan karışık ticaret yolları ile işlenip Gaia'nın genelinde kullanılır. Bu ticaretler sırasında ortak bir madeni para birimi (ATP, ADP ve AMP) kullanılır. 1 ATP, 10 ADP'ye ve 100 AMP'ye eşittir.

Gaia'da yaşayan 4 farklı ırk mevcuttur. Bunlar homin, bakteri, virüs ve mantar ırklarıdır. Bu ırklar kendi içinde alt ırklara ayrılmışlardır. Örneğin hominler; nöral kökenliler, hematopoietik kökenliler ve mezenşimal kökenliler olmak üzere üçe ayrılmıştır.

Gaia gezegeninin etrafı uzayla etkileşimi tamamen kesen bir atmosferle sarılıdır. Bu atmosfer dışarıdan içeriye dermosfer, liposfer, superior miyolosfer, osteosfer ve inferior miyolosfer tabakalarından oluşmaktadır. Bu tabakalara kurulmuş gökyüzü ülkeleri de mevcuttur.

Gezegen Aspectleri

Yaz Mevsimi: Gaia insülin hormonu etkisindedir. Bağırsak ülkesinde yer altı kaynakları zenginleşmiştir.

Kış Mevsimi: Gaia glukagon hormonu etkisindedir. Bağırsak ülkesindeki yer altı kaynakları azaldığı için Karaciğer ülkesindeki depolar kullanılmaya başlamıştır.

İlk Sirkad: Gaia kortizol hormonu etkisindedir. Bütün ülkelerin en fazla çalıştığı zaman dilimidir.

Son Sirkad: Gaia melatonin hormonu etkisindedir. Bu dönem tatil dönemidir.

Gaia'da Dinler

Gaia'da dinler çok çeşitlidir. Yerli halkın birçoğu yaşadığı bölgeye göre belli dinlere inanmaktadır. Bu dinlerin hemen hepsinin iddiası, geçmiş zamanlarda ortaya çıkmış bir kurtarıcının mucizeler ile Gaia'yı yok oluştan kurtarmış olduğudur. Bu dönemlerden kalma bazı kutsal emanetler (Sf. 26)'in büyüsel güçleri olduğuna inanılmaktadır.

Serebrumizm

Beyin Ülkesi'ndeki yerli halkın mensubu olduğu yaygın inanç biçimidir. Bu dinin görevlilerine "Sereb" adı verilir.

Dini sembolleri çark şeklindedir. Bu semboldeki yuvarlak, beyin ülkesindeki süregelen döngüyü, kenarlarındaki desenler ise nöral kökenli hominlerin kendine has saçlarını, dümen şekli ise tüm gezegeni kontrol etme iddialarını temsil eder.



İmmünizm

Gaia'nın çoğu bölgesinde görülebilen en yaygın dindir. Hematopoietik kökenli hominler bu dini sahiplenmiş ve yaptıkları seferlerle Gaia'nın her yerine bu dini yaymışlardır. Birçok ülkede mabetlerine rastlanabilir.

Bu din çok savaşçı bir toplumdan çıktığı için daha çok savaş kuralları içeren bir yaşayış biçimini anlatır. İmmünizm'in takipçileri homin ırkının hayatının devamlılığını her türlü şeyden üstün görürler ve diğer ırkların yaşama haklarının olmadığını düşünürler.

Diğer Dinler

Gaia'da kardioizm, endokrinizm, enfeksiyonizm, neoplasizm, intestinizm ve insprasyonizm gibi dinler de vardır. Ancak bu kitabımızda sadece beyin ülkesindeki baskın iki din üzerinde yoğunlaşacağız.

Gaia'da Ekonomi

Gaia ülkelerdeki ticaret aktiviteleri Turunkus Ensefalus Ailesi içerisindeki ortak ticaret lobileri tarafından kontrol edilir.

Frontalis Ailesine bağlı şehirlerin ekonomisi deniz ticarine bağlıdır. Dolayısıyla şehirlerin ekonomik merkezleri limanlardır. Şehirler arası ticaret ise genel olarak karayolu ile yapılır.

Şehirlere gelen en önemli ticaret maddeleri, Akciğer ve Bağırsak ülkelerinden çıkarılan yer altı kaynaklarıdır.

Gaia'da kullanılan madeni para birimi ATP, ADP ve AMP'dir. 10 AMP 1 ADP'ye, 10 ADP ise 1 ATP'ye eşittir.

Ülkeler

Gaia 15 tane ada ülkesinden oluşmaktadır. Bu ülkeler birbirine okyanus akıntıları ile bağlıdır.

Tüm ülkelerin kullandığı Ortak Lisan'ın yanı sıra her ülkenin kendine ait yerel dilleri de vardır.

Ülkelerin Gaia'daki coğrafi konumları sayfa 7'deki haritada gösterilmiştir.



Beyin Ülkesi

Gaia'yı yöneten 8 büyük ailenin bulunduğu, Nöron isimli soylular tarafından yönetilen bir ülkedir.

Kalp Ülkesi

Bütün okyanus akıntılarının birleştiği sistol-diastol girdabının üstüne kurulmuş, ticaret yollarının merkezi olan zengin bir ülkedir.

Akciğer Ülkesi

Uzayla doğrudan bağlantısından ve oksijen isimli yer altı kaynağının üzerine kurulmasından dolayı zengin bir ülkedir.

Mide Ülkesi

Yer altında devasa asit havuzlarının bulunduğu bir ülkedir. Bu havuzda oluşan çalkantılar nedeniyle sık sık deprem olur.

Bağırsak Ülkesi

Yer altı zenginlikleri yüzünden sıklıkla savaşların yaşandığı bu ülke tüm kaynaklarına rağmen oldukça fakirdir. Ayrıca yer altında bakteri, virüs ve mantarlar yaşar.



Karaciğer Ülkesi

Altıgen şehir planlaması ile meşhur olan, zengin ve medeni bir ülkedir. Buna ek olarak Karaciğer Ülkesi denizcilik alanında da oldukça ileridedir.

Dalak Ülkesi

Eritrositlerin eğitimin ve denetiminin yapıldığı ülkedir. Ayrıca Gaia'daki 2 büyük askeri merkezden birisine sahiptir.

Pankreas Ülkesi

Bağırsak ülkesinin yer altı kaynaklarını çıkarıp işleyebilmesi için gerekli teknolojiyi sağlayan gelişmiş bir ülkedir.

Böbrek Ülkesi

Üreter Nehri'nin kaynağına kurulmuş ve buradan çıkarılan madenler ile zenginleşmiş bir ülkedir.

Mesane Ülkesi

Üreter ve üretra nehirleri arasına kurulmuş büyük bir baraj ülkesidir. Ülke gelirinin tamamı bu barajdan elde edilmektedir.

Uterus Ülkesi

Bir kehanetin gerçekleşmesi için 300 yıllık ayinlerin yapılıp bozulduğu, büyülü ve mistik bir ülkedir.

Tiroid Ülkesi

Beyin ülkesinin kontrolü altında çok güçlü büyülerin yapıldığı bir ülkedir.

Kemik/Kas/Deri Ülkesi

Gökyüzünde yer alan bu ortak ülkede hominler kemik, kas ve deri bölgelerinde birbirleri ile uyum halinde yaşamaktadır.

Kısım 2: Beyin Ülkesi

Gaia'ı yöneten 8 büyük ailenin bulunduğu ülkedir. Her ailenin kendine ait bölgesi vardır ve bu bölgelerde birçok şehir bulunur. Bu 8 aile bölgelerinin 4'ü yüzeyde, 4'ü ise yer altında bulunur. Yer altında derinlere indikçe ailelerin siyasi gücü artar.

Her şehrin kendine ait görevleri vardır ve nöron zümresinden soylular tarafından yönetilir.

Beyin Ülkesi Aspectleri

Steril Bölge: Burada bakteri, virüs ve mantar ırklarından herhangi bir canlının yaşamasına izin verilmez.

Derin Siyaset: Yer altında bulunan şehirler ne kadar derin tabakalara kurulmuşsa siyasi açıdan o kadar güçldür

Serebrumizm: Beyin ülkesinde serebrumizm dinine inanma halk tabakasında yaygındır.

Beyin Ülkesi Aileleri

Frontalis Ailesi

Siyasi gücü en az olan ancak akademik bilgeliğin en fazla olduğu ailedir.

Parietalis Ailesi

Uzay ve atmosfer araştırmalarının yapıldığı, Gaia'nın diğer gezegenlerle ilişkisini düzenleyip raporlayan ailedir.



Temporalis Ailesi

Uzaydaki ses ve ışık sinyallerinin düzenlenip yorumlandığı ailedir. Ayrıca Limbikus Ailesi ile birlikte bilgilerin saklanmasını sağlar.

Oksipitalis Ailesi

Göz uzay araştırma merkezinden gelen verileri işleyen ve astroloji alanında uzmanlaşmış olan ailedir.

Insula Ailesi

İlk dört aileye göre siyasi gücü daha fazla olan ailedir. Korteks bölgesinin genel sorumlusudur. Diğer ailelerin yaptığı birçok işin benzeri burada da yapılır.

Limbikus Ailesi

Siyasi gücü Insula Ailesi'nden fazladır. Oldukça fazla alt bölgeye ayrılmıştır. Ayrıca burada hormon adı verilen güçlü büyüler yapılır.

Serebellum Ailesi

Trunkus Ensefalus ailesinden sonra siyasi gücü en yüksek ikinci ailedir. Özellikle frontalis ailesi ve parietalis ailesinin Gaia adına yaptığı işlerde kalite kontrol mekanizması olarak çalışır.

Trunkus Ensefalus Ailesi

Bu aile Beyin Ülkesi'nde siyasi gücü elinde tutmaktadır. Dış ülkelerin iç işlerine dahi karışabilecek olan aile Beyin Ülkesi'nin en köklü ailesidir."



Kısım 3: Frontalis Ailesi

Frontalis ailesi, beyin ülkesinin 8 büyük ailesinin en yeni olanıdır.

Beyin ülkesinde toplamda 8 farklı şehre sahiptir. Bu şehirlerde çoğunlukla bilimsel araştırmalara, akademik çalışmalara, kritik düşünceye ve sanata ağırlık verilir.

Bu kitapta ise sizlere Frontalis Ailesi'nin dört şehrini göstereceğiz.

Şehirler

Superior Frontalis Şehri

Filozoflar şehri olarak da bilinir. Frontalis ailesine ait olan şehirlerin felsefi düşünce bakımından en tepede olanıdır. Superior Frontalisli bazı ünlü düşünürler Gaia'nın aslında bilinçli bir mega varlık olabileceğini iddia etmiştir.

Gezegene Gaia isminin ilk defa Superior Frontalis şehrinde verildiği düşünülmektedir.

Orta Frontalis Şehri

Bu şehir, bilimciler ve sanatçılar şeklinde ikiye ayrılmıştır. Şehrin sağ kesimi daha çok matematik, analitik ve hesaplama konularında uzmanlaşmış hominlerden oluşurken; sol kesimi ise daha çok şairler, yazarlar, edebiyatçılardan oluşmaktadır.

Şehrin iki kesimi arasında zaman zaman sözlü kavgaların çıktığı görülmektedir.

Ayrıca bu sağ sol kavgasından kendini soyutlayan ve 8. bölgede yaşayan bir grup daha vardır. Bunlar apolitik ve sadece uzay bilimi ile ilgilenen bireylerdir. Oksipitalis ailesi ile ortak uzay çalışmaları yürütürler ve Oksipitalis ailesinin uzayda nereye bakacaklarına dair fikir üretmektedirler.

İnferior Frontalis Şehri

Uzay araştırmalarının yapıldığı bilim şehridir. Araştırmacılar uzaya sinyaller göndererek Gaia-dışı varlıklarla iletişim kurmaya çalışmakadır. Uzaydan sinyalleri toplayan Parietalis ve Temporalis aileleri ile birlikte çalışmaktadırlar.

Şehir bir dağın tepesine kurulmuştur ve nöron zümresi dağın üst kısımlarında, araştırma merkezlerine yakın yerlerde yaşarken, diğer zümreler dağın eteklerinde yaşamaktadır.

Presentralis Şehri



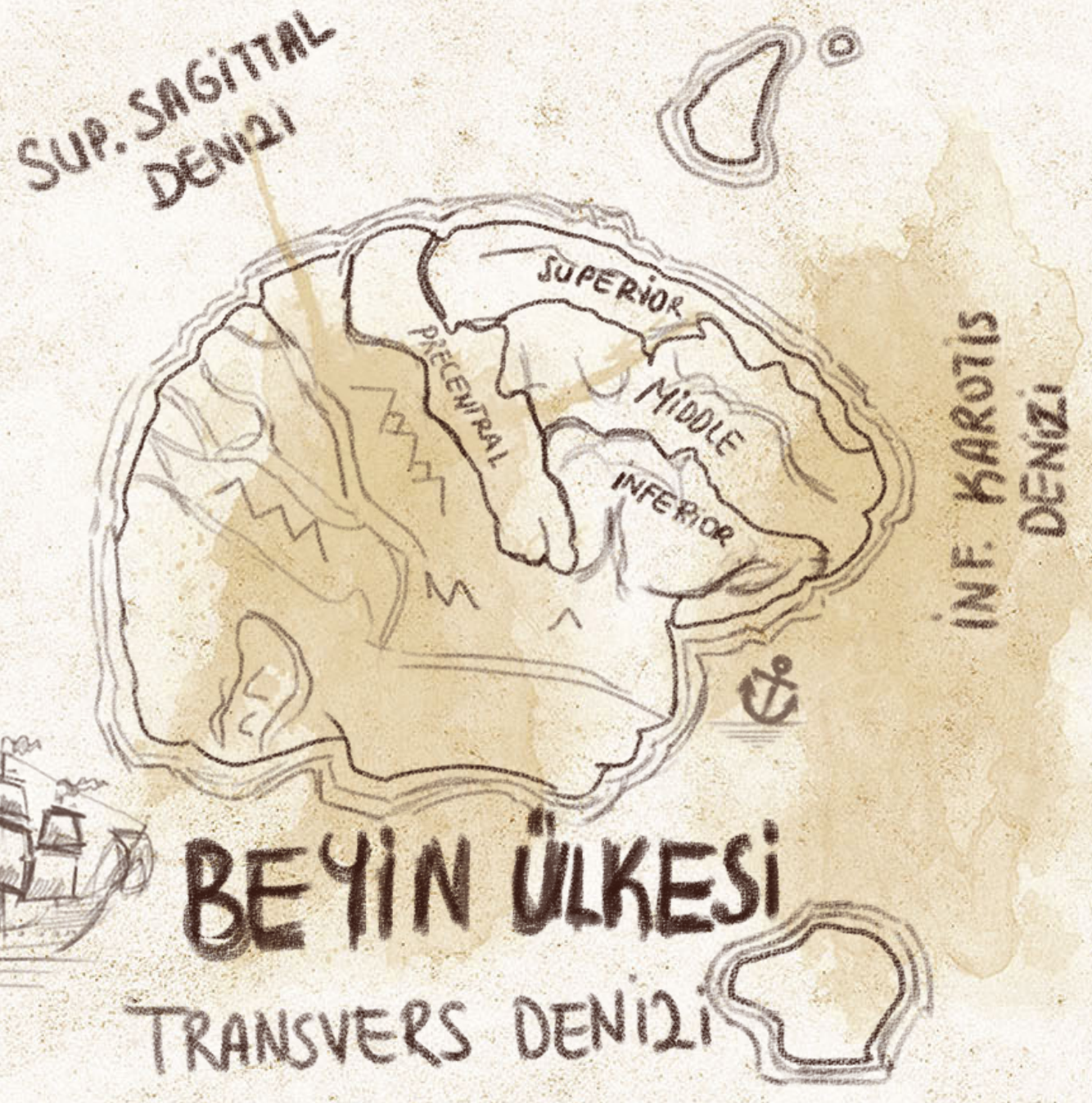
Bu şehir miyolosfer tabakası üzerinde değişiklikler yapabilen bilim insanlarının şehridir. Bu değişikliklerle uzaydan gelen verilerin ve Gaia'ya ara sıra gelen göktaşı yağmurlarının değişmesini sağlarlar. Uzay bilimi ile ilgilenen diğer ailelerle ortak çalışmalar yürütürler.

Nöron zümresinden bilim insanları, şehirdeki Piramit Kütüphane'de yer alan özel kitaplardaki bilgiler doğrultusunda miyolosfer tabasında sürekli belli değişiklikleri yapmaktadırlar. Bu değişim "Bağırsak Meteor Yağmuru" oluşacak şekilde yılın son altmış gününde meydana gelir. Buna ek olarak yılda iki kez olmak üzere otuz gün boyunca yapılan değişiklikler de Mesane Ülkesi'nden Üretra Nehri'ne akışın gerçekleşmesini sağlar.



Çalışmalarına ek olarak miyolosfer hareketi üzerinde deneyler yapıp kaydeden nöronlar temel olarak gezegen hareketinde önemli bir yer tutmaktadır.

Şehirlerin Ayrıntılı Bilgileri İçin: Sayfa 34


SUP. SAGİTTAL DENİZİ
SUPERİOR
PRECENTRAL
MİDDLE
INFERİOR
İNF. KAROTİS DENİZİ
BEYİN ÜLKESİ
TRANSVERS DENİZİ

Kısım 4: Irklar

Gaia gezegeninde 4 farklı ırk yaşamaktadır. Bunlar; hominler, bakteriler, virüsler ve mantarlardır. Sayıca üstün olmasalar da gezegenin yönetimi hominlerdedir ve ülkelerin çoğunda sadece hominler yaşamaktadır. Bakteri, virüs ve mantar ırkları ise çoğunlukla bağırsak ülkesinin yer altı şehirlerinde yaşamaktadırlar.

Hominler



Gaia gezegenindeki baskın ırk hominlerdir. Gezegenin ilk çağlarından beri ülkeleri, askeri birlikleri, teknolojiyi ve kültürü geliştirmişlerdir. Tarih hominler üzeriden yazılmaktadır.

Diğer ırklar hominlere göre yabani halklardır ve yaşama haklarının olmadığı düşünülmektedir. Bu nedenle diğer ırkların ülkelerin büyük çoğunluğuna girmesi yasaktır. Bazı ırklar hominlerle anlaşmaları gereği bazı ülkelerde belli şartlar altında yaşayabilmektedir.

Hominler kendi içinde üç alt ırka ayrılmaktadır. Bunlar Nöral kökenliler, Hematopoietik kökenliler ve Mezenşimal kökenliler'dir.

Her ne kadar bu kökenler çok büyük ırksal farklılıklar oluşturmasa da dış görünüşe küçük yansımaları olmuştur. Örneğin nöral kökenliler saçlarının çok dalgalı olmasından, hematopoietik kökenliler sırtlarındaki işlevsiz kanatlardan ayırt edilebilir.

Homin Alt Irkları

- Nöral kökenli hominler
- Hematopoietik kökenli hominler
- Mezenşimal kökenli hominler

Bakteriler



Bakteri ırkı, Gaia gezegeninde yaşayan ırklar arasında en kalabalık olandır. Bakteri ırkının çok büyük bir çoğunluğu, virüs ve mantarlar ile beraber bağırsak ülkesinde yer altında yaşamaktadır.

Bazı bakteri ırkları yine bağırsak ülkesinde yer üstünde kendine ait üsler kurmuştur. Bu üslere sahip olan bakteri alt ırklarının büyük bir kısmı bağırsak ülkesi ile anlaşma yapmıştır ve kendilerinin yer üstünde yaşamasına izin verilmesinin karşılığında bağırsak ülkesi ile savaşta olan diğer bakteri alt ırkları ile savaşmak zorundalardır.

Bakteri ırkı, sahip oldukları küçük boynuzlarla diğer ırklardan ayrılmaktadır.

Bakteri ırkı, çok fazla alt ırka ayrılmıştır ve hepsinin kendine has isimleri vardır. Bu kitapta Beyin Ülkesi'nde görülebilen ya da Beyin Ülkesi'nde savaşılmış zümrelerinden örnekler verilmiştir

Bakteri Alt Irkları

- Streptococcus pneumoniae
- Neisseria meningitides
- Listeria monocytogenes
- Haemophilus influenzae
- Mycobacterium tuberculosis

Virüsler



Virüs ırkı Gaia gezegenindeki ırklar arasında en kalabalık ikinci ırktır. Bakteri ve mantarlar gibi virüsler de çoğunlukla Bağırsak Ülkesi'nin kendilerine ait yer altı kentlerinde yaşamaktalardır.

Virüsler bakteri, mantar ve hominlere nazaran daha belirgin fiziksel özelliklere sahiptir. Kısa boyları ve kambur sırtlarına ek olarak dişleri diğer ırklara göre çok daha sivridir.

Bu ırk bazı coğrafyalarda zamanla değişik şartlar altında kalarak farklılaşmış ve iki alt ırk daha oluşturmuşlardır. Bunlar prionlar ve viroid'lerdir.

Prionlar bazı özel bölgelerin derinlerinde binlerce yıl saklı kalan, bilinçsiz varlıklardır. Bunların eskiden virüs ırkına ait olduğu düşünülmektedir.

Viroidler ise kadim kitaplarda yazan ve henüz kimsenin görmediği mitolojik canlılardır. Virüslere ait bu alt ırkın homin masallarında ve anlatılarında yer alan mitik bir karakter tasviri olduğu düşünülmektedir.

Gaia gezegeninin geneline yayılabilen Virüs'lerin çeşitli alt ırkları mevcuttur. Bunlar arasında Beyin Ülkesi'ne taşınabilecek alt ırklara örnek olarak şunlar gösterilebilir:

Virüs Alt Irkları

- Enterovirüs
- Influenza virüs
- Herpes simplex virüs
- Epstein-Barr virüs
- Mumps virüs

Mantarlar

Mantar ırkı Gaia gezegenindeki ırklar arasında sayıca en az olan ırktır. Bakteri ve virüs ırkları gibi çoğunlukla bağırsak ülkesinde yer altında yaşarlar.

Mantar ırkının, fiziksel özellikleri diğer ırklara benzerdir. Bu ırkı diğerlerinden ayıran en belirgin özellik sivri köklü ve uçlara doğru genişleyen kulaklarının olmasıdır.

Bakteri, virüs ve hominlere benzer şekilde Mantarlar'da çeşitli ya da alt ırklara ayrılmıştır. Beyin Ülkesi'nde görülebilen ya da Beyin Ülkesi'nde savaşılmış alt ırklara örnek olarak şu türler verilebilir:



Mantar Alt Irkları

- Cryptococcus neoformans
- Histoplasma capsulatum
- Blastomyces dermatitidis
- Coccidioides immitis
- Candida albicans

Kısım 5: Zümreler

Homin ırkları kendi içinde üç ayrı alt ırka, bunlar da yaptıkları işe ve soylarına göre farklı zümrelere ayrılmışlardır.

Beyin ülkesinde daha çok nöral kökenliler yaşamaktadır. Bununla birlikte Gaia ülkesinin okyanuslarında devriye gezen hematopoietik kökenli askeri birlikler de Beyin Ülkesi'nde görülebilmektedir. Mezenşimal kökenliler ise beyin ülkesi hariç diğer ülkelerde yaşamaktadırlar. Bu nedenle kitabımızda Nöral Kökenli hominler ve Hematopoietik Kökenli hominler üzerinde durulacaktır."



Nöral Kökenliler

Beyin ülkesinde yaşayan nöral kökenli hominler 5 farklı zümreden oluşmaktadır. Bunlar; nöronlar, oligodentrositler, astrositler, ependimaller ve mikroglialar'dır. Mikroglialar her ne kadar hematopoietik kökenli olsa da beyin ülkesin zümrelerinden sayılmaktadır.



Her zümreden kişilerin farklı meslekleri, sosyal durumu, fiziksel yapısı ve kültürü vardır.

Nöronlar

Nöronlar beyin ülkesindeki şehirlerin yönetiminden sorumludur. Ve genelde bu yönetim veraset sistemi ile geçer. Bazı bölgelerde aristokrasi vardır. Nöronlar çok uzun yaşam sürelerine ek olarak dalgalı saçlarının uçlarındaki dallanmalar ile bilinirler. Bu sebeple soylu nöronlar herhangi bir topluluk içerisinde dikkat çekici ve etkileyici görünürler.

Oligodentrositler

Oligodentrositler nöronların yanında çalışan kahyalarıdır. Nöronların genel işlerini hızlandırıp kolaylaştırır.

Nöron ailelerinin yanında iyi eğitim almışlardır. Diğer ailelerle siyasi ilişkilerden sorumludur.

Oligodendrositler kenarları altın ya da gümüş işlemeli uzun siyah cübbeler giyer. Bu zümrenin üyeleri göğüs bölgesinde bağlı bulunduğu nöronun sembolünü taşıyabilir. Nöron efendileri kadar olmasa da dalgalı ve bakımlı saçları vardır.

Astrositler

Astrositler sayıca en fazla olan ve halk tabakasını oluşturan zümredir.

Diğer zümrelerde ekstra yapılması gereken, eksik kalan ya da iş gücü gerektiren işlerde taşeron işçilik yapar.

Astrositler ayırt edici fiziksel özellikler göstermez. Şehrin dış kısımlarında yaşayan bu zümre genellikle kas gücü gerektiren işlerde oligodendrositlerin ya da doğrudan nöronların emri altında çalışır.
Çoğunluğu Serebrumizim dinine inanır ve din görevlileri olan Sereb'ler de astrositler arasından seçilir.



Ependimaller

Ependimaller daha çok Serebrospinalis Denizi'nin kıyılarında yaşayan zümredir. Geçimlerini deniz üzerinden sağlarlar ve şifacılık konusunda bilgilidirler.





Mikroglialar

Mikroglialar hematopoietik kökenli makrofajların beyin ülkesinde konuşlanmış versiyonlarıdır.

Beyin ülkesinin savunma ve güvenliğinden sorumlu zümredir. Ülkeye izinsiz girmeye çalışan yabancıları etkisiz hale getirir. Ayrıca nöron zümresinin emri altında ortadan kaldırılması gereken bazı nöron, oligodentrosit, astrosit ve ependimalleri de temizleyebilir.

Astrositlerle beraber ülkenin sınırlarını oluşturan Kan Beyin Bariyeri'nde görev alırlar.

Hematopoietik Kökenliler

Hematopoietik kökenli hominler, Gaia gezegeninin okyanuslarında devriye gezen denizci askeri birlikleridir. Bu askeri hominler osteosfer tabakasındaki gökyüzü ülkelerinde eğitimlerini tamamlar, ardından okyanus akıntılarını kullanarak Gaia gezegenini iç ve dış tehditlere karşı korurlar.

Sekiz adet zümreden oluşurlar, bunlar: Nötrofiller, T lenfostiler, B lenfositler, Doğal Öldürücüler, Makrofajlar, Eritrositler, Eozinofiller ve Trombositlerdir.

Hematopoietik Kökenli askeri birlikler (gökyüzü ülkelerinde doğmalarından dolayı) belirgin kanat yapıları geliştirmiştir. Zümreler arasındaki fark kanat renklerine göre yapılır.

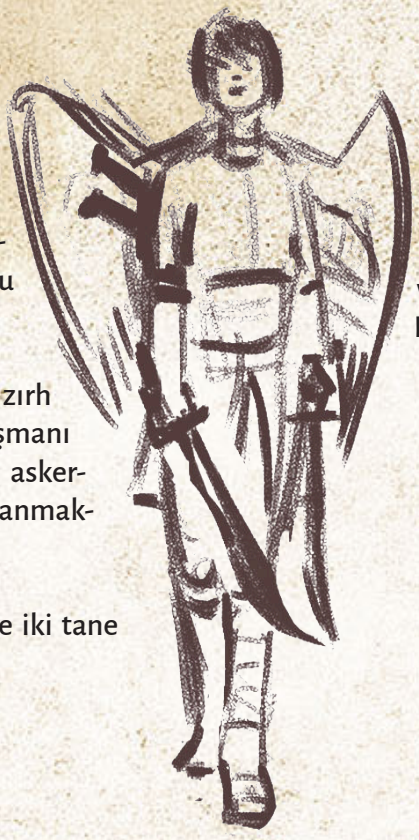


Nötrofiller

Nötrofiller öncü askeri birliklerdir. Bir savaş durumunda ilk gönderilen birlik nötrofillerdir. Hematopoietik kökenli hominlerin yarısından fazlasını bu zümre oluşturur.

Hızlı hareket ederler, kumaş zırh giyerler ve asıl görevleri düşmanı savaş alanında tutup diğer askerlerin gelmesi için vakit kazanmaktır.

Kanatları beyaz renktedir ve iki tane kısa kılıç kullanırlar.



T Lenfositler

T Lenfositler ordunun piyade birlikleridir. Nötrofillerin ardından savaş alanına gelirler ve B lenfositlerle beraber savaşırlar.

Nötrofillere kıyasla daha güçlüdürler ancak sayıları daha azdır. Deri zırh giyerler ve T harfi şeklinde büyük bir kılıçları vardır. Kanatları siyah renklidir.



Doğal Öldürücüler

Doğal öldürücüler ordunun suikastçi birliğidir. Çok hızlı hareket ederler ve özellikle kanserleşmiş hücrelere karşı etkilidir.

Kumaş zırh giyerler ve hançer kullanırlar. Ayrıca yanlarında taşıdıkları nitrik oksit isimli zehiri bıçaklarına sürerek yüksek hasar verebilirler.

Kanatları koyu mor renktedir.



B Lenfositler

B lenfostiler ordunun okçu birliğidir. Nötrofillerin ardın savaş alanına gelirler ve T lenfositlerle beraber savaşırlar.

Deri zırh giyerler, B harfini andıran büyük bir yay kullanırlar ve özel okları da Y harfine benzemektedir. Kanatları yeşil renklidir.

Makrofajlar

Makrofajlar, ordunun zırhlı birlikleridir. Büyük cüsseli ve uzun boylulardır. Ağır metal zırh giyerler. Geniş bir kalkan ve büyük bir kılıç kullanırlar. Kanatları gümüş rengindedir.

Makrofajlar hem okyanuslarda dolaşarak düşmanlarla savaşırlar hem de farklı ülkelerde konuşlanarak o ülkelerde asayişi sağlarlar. Örneğin beyin ülkesinin güvenliğinden sorumlu olanlara Makrofaj'lara Mikroglia olarak isimlendirilir.





Eritrositler

Eritrositler ordunun ikmal birliğidir. Savaşlara neredeyse hiç girmezler. Okyanusta sürekli hareket ederler. Hemoglobin isimli özel gemileri ile büyük miktarda erzağı ve oksijen madenini orduya ve diğer ülkelere dağıtırlar.

Bu özel gemilerindeki karbonik anhidraz isimli aletleri ile okyanuslardaki atıkların akciğer ülkesine gönderilmesine yardımcı olurlar.

İnce ve kısa bir kılıçları vardır. Kanatları kırmızı renktedir.

Eozinofiller/Bazofiller/Mastlar

Ordunun sayıca az bu özel birliği simyacılardan meydana gelmiştir. Spesifik düşmanlara karşı kullandıkları simya karışımları ile oldukça etkili saldırılar yapabilirler.

Birliğin en sık kullandığı karışım histamin ve serotonin birleşimidir. Histamin ile düşmanlara ateş saldırısı yapabilirken, serotonin ile de askerlerin sakinleşmesini ve daha iyi savaşmasını sağlarlar.

Mavi kanatları ve kumaş zırhları vardır. Her ne kadar çok kullanmasalar da cübbelerinin içinde bir bıçak bulundururlar.



Trombositler

Trombositler ordunun mühendis birliğidir. Savaşlara doğrudan katılmazlar ancak savaş durumlarında orduya gerekli mühendislik desteğini verirler.

Ayrıca Eritrosit birliklerine benzer şekilde Faktör 1 ile Faktör 12 arasında isimlendirilen özel gemileri kullanırlar. Bu gemiler ile ülkelerin kıyı kesimlerini kontrol ederek oluşabilecek selleri engellerler.



Kısım 6: Simyacılık

Gaia'da Bağırsak Ülkesi'nin yer altından çıkarılan ve "aminoasit" olarak isimlendirilen doğal taşların kendilerine ait büyülü güçleri vardır.

Hominlerin taşların büyülü güçleri üzerine çalışması sonucu simyacılık mesleği ortaya çıkmıştır. Aminoasit taşlarının belirli şekillerde bir araya getirilmesi ile çeşitli etkiler oluşturabilen iksirler ve tozlar hazırlanabilir.

İksir ve tozların bazıları sadece aminoasit kombinasyonları ile hazırlanabilirken bazıları da enzim adı verilen hızlandırıcılara ihtiyaç duyar. Simyanın doğru sonucu verebilmesi için aminoasit taşlarının ve enzimlerin tariflerde belirtildiği sırada kullanılması gerekir.

Simyacılık ile akademik olarak ilgilenen okullar da mevcuttur. Bunlar elemental simya okulu, zihinsel simya okulu ve fiziksel simya okulu olmak üzere üçe ayrılır.

Ayrıca oldukça nadir bulunan ve simya iksirlerine benzer etkiler gösteren bazı eşyalar da bu akademik okullarda incelenir. Bunları inceleyen okula Kutsal Emanetler Okulu ismi verilmiştir.

Bu eşyalar efsanelere konu olduğu ve bazı dinler için kutsal kabul edildiği için özeldirler. Kutsal Emanetler sadece evrenin önemli kişilerinde bulunabilir.

Elemental Simya Okulu

Elemental simya okulu, simya öğretisini doğanın dört temel elementi üzerinden çalışır. Bu okulda hazırlanan karışımlar ateş, su, toprak ve hava merkezlidir.

Histamin

Kalın cam şişenin arkasında kızıl bir alevle yükselen, düşen ve dalgalar halinde sürekli yanan histamin karışımı oldukça tehlikelidir.

Muhafazasından çıktığında ufak bir patlamaya sebep olur ve çıktığı bölgeyi yakar.

Aspect: Atıldığı yerde tutuşmaya, ateş çıkmasına neden olur.
Tarif: Histidin - Dekarboksilaz enzimi

Nörotensin

Genellikle cam şişelerde saklanması tavsiye edilen mavi renkli Nörotensin sıvısı konulduğu kabın kenarlarındaki buzlanma ile ayırt edilebilir. İyi hazırlanmış bir Nörotensin'de Tirozin parçacıkları gözlenmemeli ve karışım pürüzsüz olmalıdır.

Temas ettiği bölgede buzlanmaya ve soğumaya sebep veren bu karışımın hazırlanmasında dikkatli olunmalıdır."

Aspect: Atıldığı yerde soğumaya/buzlanmaya neden olur.
Tarif: Glutamat - Lösin - Tirozin - Asparajin - Prolin - Arjinin - İzolösin

Substans P

Yaydığı kötü koku ile simyacılıkta kısıtlı bir kullanım alanı olan Substans P iksirinin basınçlı saklama kaplarında sıvı halde taşınması önerilir. Normal sıcaklıkta gaz formuna hızlıca geçebilen karışımın hazırlanması sırasında burun tıkaçlarının daima takılı olması gerekir.

Aspect: Oldukça iğrenç bir koku yayar.
Tarif: Arjinin - Prolin - Lizin - Glutamin - Fenilalanin - Glisin - Lösin - Metionin



Enkefalin

Elemental Simya Okulu'nun en tehlikeli karışımları arasında yer alan Enkefalin sadece sorumlu hocaların kontrolünde hazırlanabilir. Yetkisiz bir şekilde bu karışımı hazırladığı görülen öğrenciler okuldan uzaklaştırılacaktır.

Basınçlı metal kaplarda tutulması gereken Enkefalin solunması halinde nefes fonksiyonlarını sekteye uğratarak kişinin boğulmasına yol açar. Enkefalin'e uzun süre maruz kalan kişilerin Üniversite bünyesinde özel alanlarda tedavi edilmesi gerekmektedir."

Aspect: Soluyan kişi bir süre nefes alamaz
Tarif: Tirozin - Glisin - Fenilalanin - Lösin

Zihinsel Simya Okulu

Zihinsel simya okulu, kişiler üzerinde zihinsel değişiklikler yapan simya ürünlerini araştırmaktadır. Genelde bunlar kişinin yararına olacak özellikler olurken, bazen dopamin gibi bağımlılık yapıcı şeyler de olabilir.

Asetilkolin

Hafıza üzerinde olumlu etkiler oluşturan Asetilkolin toz ya da sıkıştırılmış tabletler halinde kullanılabilir. Yaşlı ve unutkan hastalar üzerinde yapılan çalışmalar sonucunda Asetilkolin'in on beş dakikalık kısa sürelerde hatırlamayı kolaylaştırıldığı görülmüştür.

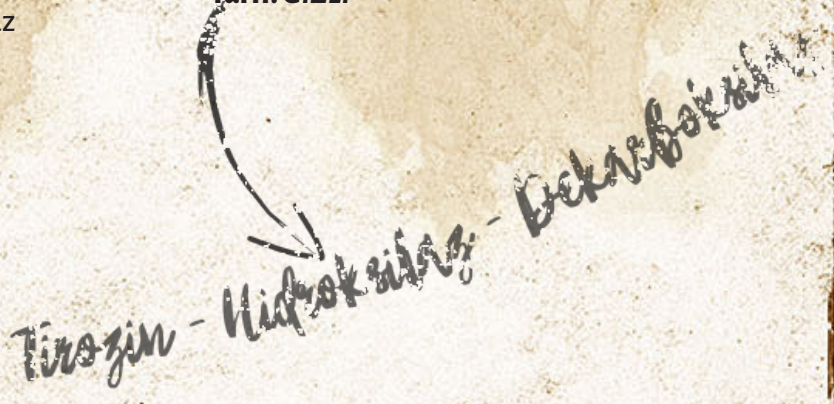
Aspect: Hafızayı bir süreliğine güçlendirir
Tarif: Asetil Coa - Kolin - Transferaz enzimi

Dopamin

DİKKAT BAĞIMLILIK YAPABİLİR

Oldukça dikkatli kullanılması gereken Dopamin sıvısı Elemental Simya Okulu eğitimcileri tarafından üretilebilir. Tedavi dışında kullanımı bölge senato ya da yönetici tarafından belirlenir. Zevk ve bağımlılık yapıcı etkisinden dolayı dikkatli kullanımı önerilir.

Aspect: Zevk verir ve bağımlılık yapar
Tarif: ***GİZLİ***



Noradrenalin

Kişinin odaklanma süresi ve dikkati üzerine olumlu etkiler gösterdiği görülen Nöradrenalin sıvı formunda kullanılır. Yapılan çalışmalar Nöradrenalin kullanan kişilerde on beş dakikalık sürede dikkatin önemli derecede arttığı görülmüştür.

Karışımın hazırlanması sırasında Tirozin'in ezilmeden küçük parçalara ayırılarak kullanılması tavsiye edilir. Enzimlerin çapraz etkileşimlerine karşı koruyucu önlemler alınmadan karışıma geçilmemesi tavsiye edilir

Aspect: Dikkati bir süreliğine güçlendirir
Tarif: Tirozin - Hidroksilaz enzimi - Dekarboksilaz enzimi - Hidroksilaz enzimi

Serotonin

Basınçlı metal kaplarda tutulması gereken Serotonin karışımı solunması halinde zihin üzerinde sakinleştiri etkiler yaratır. Standart kaplarda ikinin üzerinde kullanılması ya da yüksek dozlarda alımı kişilerde uyku ve halusinasyona sebep olabilir.

Aspect: Kişiyi bir süreliğine sakinleştirir
Tarif: Triptofan - Hidroksilaz enzimi - Dekarboksilaz enzimi

Nöropeptid Y

Açlık hissini yeniden uyandıran Nöropeptit Y çoğu zaman toz halinde hazırlanır. Kullanılmadığı zamanlarda ağzı kapalı cam muhafazalarda tutulması gerekir. Glutamat ve Alanin etkileşiminin istenilen düzeyde oluşması için iki aminoasit taşının tamamen toz haline getirilmesi gerektiği unutulmamalıdır.

Aspect: Kişide açlık hissi uyandırır. Tekrar yemek yiyebilmesine olanak sağlar.
Tarif: Tirozin - Prolin - Serin - Lizin - Aspartat - Asparajin - Glutamat - Alanin - Lösin - Arjinin - Histidin - İzolösin - Treonin - Glutamin

Fiziksel Simya Okulu

Fiziksel simya okulu, kişiler üzerinde fiziksel değişiklikler yapan simya ürünlerini araştırmaktadır.

GABA

Maruz kalan kişinin fiziksel gücünde azalmaya sebep olan GABA sıvısı metal kaplar içinde hazırlanmalıdır. Dekarboksilaz enziminin uzun süreli etkinliğinden dolayı karışım hazırlandıktan sonra bir saat içinde kullanılmalıdır. Uzun süreli saklanım için sıvının soğuk ortamlarda tutulması gerekmektedir.

Aspect: Maruz kalan kişinin gücü azalır.
Tarif: Glutamat - Dekarboksilaz enzimi

Glisin

Maruz kalan kişinin fiziksel gücünde azalmaya sebep veren kırmızı renkli Glisin madeni, GABA iksiri ile benzer etkiler gösterir. Simyacılık içinde kendisine daha geniş bir kullanım alanı bulsa da Glisin'in etkileri GABA'ya göre daha zayıf ve kısa sürelidir. Toz formunda kullanılır. Özel bir saklama koşulu yoktur.

Aspect: Maruz kalan kişinin gücü azalır.
Tarif: Serin - Transferaz enzimi

Glutamat

Doğrudan kullanımda kişinin fiziksel gücünü artıran Glutamat taşı Simyacılık'ta sık kullanılır. Ham Glutamat taşının yüksek basınçla ezilmesi sonucu değişen küçük kristal yapısının doğrudan kas içine verilmesiyle tüm vücutta etkisini gösterir.

Aspect: Maruz kalan kişinin gücü artar.
Tarif: Glutamat

Aspartat

Fiziksel gücü dikkate değer biçimde artıran Aspartat, Glutamat benzeri etkiler gösterir. Ancak daha zor bulunması ve kullanılabilecek hale getirilmesinin uzun sürmesi sebebiyle Simyacılıkta sık kullanılmaz.

Nadir bulunan Aspartat taşları yüksek sıcaklık ve basınç altında eritildikten sonra katı halde depolanır. Kullanımdan önce Aspartat'ın yeniden sıvı hale getirilmesi önemlidir.

Aspect: Maruz kalan kişinin gücü artar.
Tarif: Aspartat

Nitrik Oksit

Basınçlı metal kutularda saklanması gereken Nitrik Oksit düşük dozda iyileştirici etkiler gösterirken, kısa sürede yüksek dozlarda kullanılması zehirleyici etkiler oluşturur.

Aspect: Düşük dozda iyileştirir, yüksek dozda ise zarar verir.
Tarif: Arjinin - Sentetaz enzimi

VİP

VİP karışımı, kullanan insanların yediği yiyecekleri hızla sindirip midesinin boşalmasını sağlar. Böylece hem yemeğin oluşturduğu karın şişliği hem de hazımsızlık giderilir. Oldukça pahalı hammaddeler ile yapılan bu karışım, zengin zümrelerin sofralarının vazgeçilmez ürünlerindendir.

Aspect: Sindirimi kolaylaştırır
Tarif: Histidin - Serin - Aspartat - Alanin - Valin - Fenilalanin - Tirozin - Asparajin - Treonin - Arjinin - Lösin - Glutamin - Metionin - Lizin - İzolösin

Adenozin

Zihin üzerinde sakinleştirici etkisi ile bilinen Adenozin, sıvı formuyla etki dozunu çok kolay bir şekilde geçtiği için genellikle sakinleştirici etkisinden çok uyutucu etkisi için kullanılır.
İyi hazırlanmış bir Adenozin iksiri mor renkli ve parlak görünümlü olmalıdır.

Aspect: Maruz kalan kişinin uykusunu getirir.
Tarif: AMP - Hidrolaz enzimi



Kutsal Emanetler

Kutsal emanetler okulu, doğrudan simya ile ilgilenmek yerine gezegene yayılmış, oldukça nadir bulunan büyülü eşyalar üzerinde çalışmaktadır.

Bu eşyalar halk tarafından yerel dinlerle ilişkilendirildiği için bunlara kutsal emanetler denmektedir.

Kutsal emanetler okulunda Gaia gezegeninde var olan tüm dinlerden temsilciler bulunur. Bazı kutsal emanetler ülkelerin önemli kişi veya kuruluşlarında muhafaza edilirken bazılarının ise sadece tahmini yeri bilinmektedir.

Gaia gezegeninde birçok kutsal emanet vardır ancak biz kitabımızda 4 tanesine değineceğiz.

Amfetamin

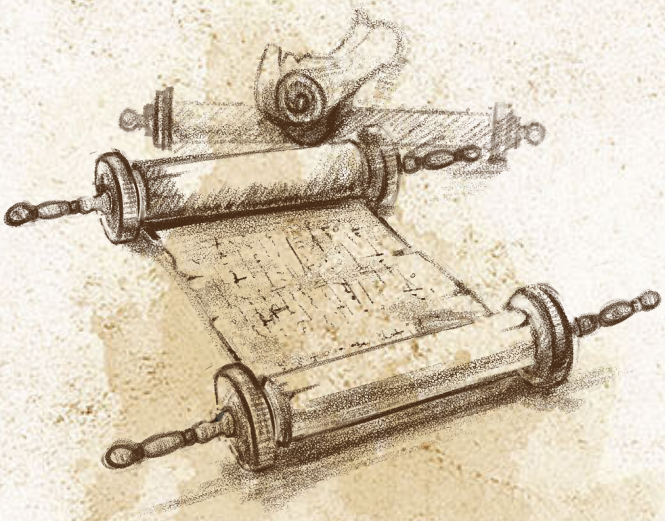


Amfetamin kutsal emaneti efsanelere konu olmuş güçlü büyülere sahip olduğu düşünülen bir yüzüktür. Birçok kitapta ve masalda amfetamin'den bahsedilir ancak kimse tarafından bulunamamıştır. Serebrumizm dininin eski anlatılarında bu kutsal emanetten bahsedilir.

"Her kim bu yüzüğe sahip olursa, işte o zihni aydınlanmayı yaşar."
Sereb Brodmann

Aspect: Sahip olan kişinin zihinsel dikkati artar, sakinleşir ve rahatlar. Uzun süre bu yüzüğe sahip olan kişilerde yüzüğe karşı bir bağımlılık başlar.

Morfin



Morfin kutsal emaneti serebrumizm dininin önemli eşyalarından biridir. Bu kutsal emanet Frontalis Ailesi'nin yadigarlarından birisidir ve Superior Frontalis Şehri'nde ana meclis binasında muhafaza edilmektedir.

Morfin'in etkileri çoğunlukla keşfedilmiş ve kayıt altına alınmış olmasına rağmen halk arasında bu kutsal emanetin sonsuz yaşam getirdiğine inanılmaktadır.

Aspect: Hissedilen ağrıyı ortadan kaldırır ancak bunun yanında nefes almayı zorlaştırır. Kullanımı arttıkça ağrı kesici özelliği azalırken, solunum yetmezliği özelliği artar.

Diazepam

Diazepam kutsal emaneti Gaia gezegeninin en üst gökyüzü tabakasında bulunan liposfer tabakasındaki bataklıklarda keşfedilmiştir.

Bu kutsal emanet dokunduğu kişiyi güçten düşüren küçük bir asadır. Çok güçlü olduğu için az sayıda kişi bu kutsal emanetin nerede olduğu bilgisine sahiptir.

Diazepam Frontalis Ailesi'nin yadigarlarından biridir ve İnferior Frontalis Şehir'ndeki Ana Serebrumiz Tapınağı'nın yer altı mahzenlerinde muhafaza edilmektedir.

Aspect: Dokunduğu kişiyi güçten düşürür.



Kafein



Kafein kutsal emaneti diğer emanetlere göre daha yaygındır, bu nedenle çoğu Serebrumizm tapınağında bulunabilir.

Cam şişlerde muhafaza edilmesi gereken bir sıvıdır ve Serebrumizim dininin yıllık törenlerinde kutsanmak amacıyla içilir."

Aspect: İçen kişiyi daha uyanık ve dikkatli yapar. Buna ek olarak Adenozin'e karşı dirençli hale getirir.

Kısım 7: Potansiyel Düşmanlar

Prion

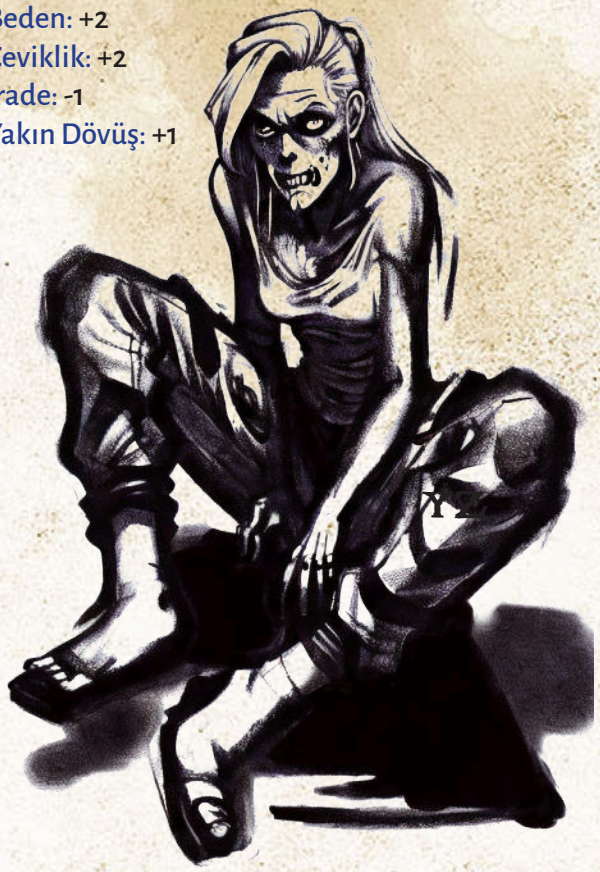
Bir tür enfeksiyon sonucunda bütün zihinsel ve fiziksel durumları etkilenmiş, oldukça agresif varlıklardır.

HIGH CONCEPT: Zihni alınmış agresif bir varlık
TROUBLE: Parlak ışıklardan korkuyor
ASPECT: Zehirli tükürüğü enfeksiyon saçıyor
ASPECT: Karanlıkta görebilir.

STUNT: Avı onu fark etmediğinde sürpriz saldırısı sonucuna +2 ekler.

F. STRES: ☐☐☐☐
Z. STRES: ☐☐☐

Beden: +2
Çeviklik: +2
İrade: -1
Yakın Dövüş: +1





Patron Prion

Prionlar arasında daha cüsseli ve çok daha agresif olan bir versiyondur.

HIGH CONCEPT: Önüme çıkan her şeyi ezerim
TROUBLE: Yavaş hareket ediyorum
ASPECT: Balyoz kullanıyorum
ASPECT: Karanlıkta görebilir.

STUNT: Rakibiyle karşı karşıya kaldığında beden zarına +2 ekler

F. STRES: ☐☐☐☐☐☐
Z. STRES: ☐☐☐

Atıcılık: +2
Beden: +4
Çeviklik: -1
İrade: -1
Yakın Dövüş: +3



Mistik Prion

Prionlar arasında zihinsel güçler elde etmiş ve düşmanlarına zihinsel saldırı yapabilen bir türdür.

HIGH CONCEPT: Kötü anılarını sana karşı kullanırım
TROUBLE: Gücümü sadece kanla çizilmiş bir simge üzerinde kullanırım
ASPECT: Asam bana güç veriyor
ASPECT: Karanlıkta görebilir.

F. STRES: ☐☐☐
Z. STRES: ☐☐☐☐☐☐

Beden: +1
Çeviklik: -2
Empati: +4
İrade: +3
Kışkırtma: +2

Oligodendroglioma

Nöral kökenli alt ırkı olan oligodentrosit zümresiden yozlaşmış bir homin. Yanında çalıştığı nörona ihanet etmiştir ve amacı diğer oligodentrositler ile bir araya gelip beyin ülkesi içinde özerk bir yapılanma oluşturmaktır.

HIGH CONCEPT: Özgürlük peşinde bir devrimci
TROUBLE: Sürekli beslenmek zorunda.
ASPECT: Oligodentrositleri kolay ikna eder.

STUNT: Savunma zarlarını irade ile atar.

F. STRES: ☐☐☐
Z. STRES: ☐☐☐☐☐☐

Akademik: +2
Aldatmaca: +3
Gizlilik: +2
İrade: +4



Koksaki B Virüsler

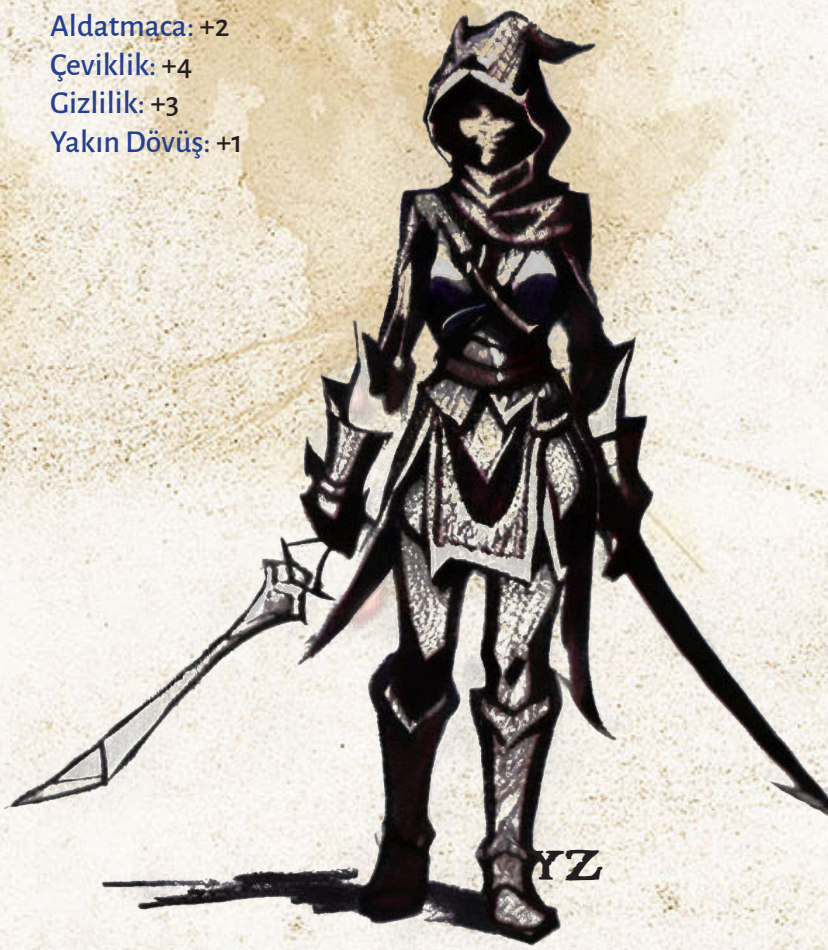
Virüs ırkının alt ırklarından birisidir. Genellikle Bağırsak Ülkesi'nde yer altında yaşarlar. Bağırsak Ülkesi'ne ve Bağırsak Ülkesi ile ittifak halinde olan bakteri ırklarına karşı sürekli bir savaş halindedirler. Okyanus akıntılarıyla diğer ülkelere ve özellikle Beyin Ülkesine gidip oralarda savaşa neden olabilirler.

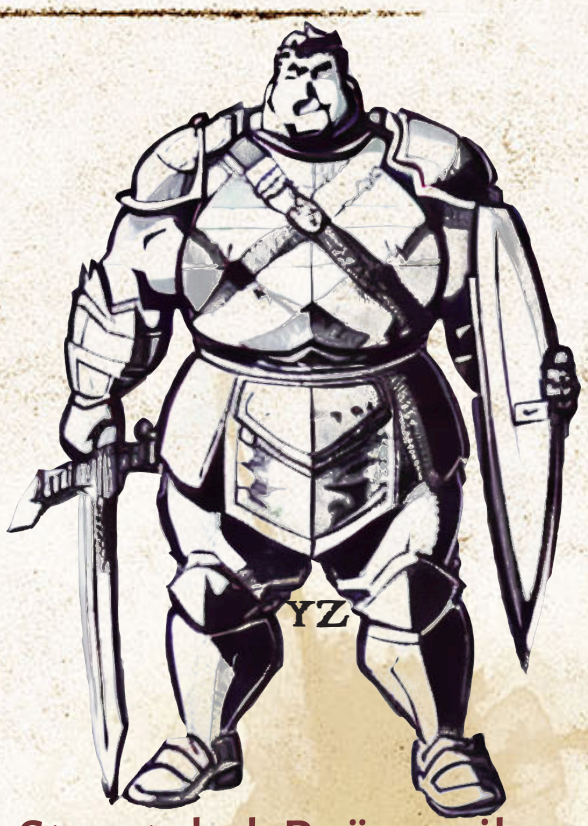
HIGH CONCEPT: Gölgelerde fırsat beklerim
TROUBLE: Açıktaysa çok hasar alır
ASPECT: Hançerim zehirlidir

STUNT: Saklanıyorsa hançerini aldatmaca zarı ile atar.

F. STRES: ☐☐☐
Z. STRES: ☐☐☐

Aldatmaca: +2
Çeviklik: +4
Gizlilik: +3
Yakın Dövüş: +1





Streptokok Pnönomiler

Bakteri ırkının alt ırklarından birisidir. Genellikle Akciğer Ülkesi'ndeki ağız uzay bölgesi taraflarında yerleşmişlerdir. Akciğer ülkesinin kendilerine ait olduğu iddiasındalardır. Bu nedenle Akciğer Ülkesi ve ülkenin ittifak bakterilerine düşmanca yaklaşır. Bununla birlikte okyanus akıntılarını kullanarak diğer ülkerlere ve Beyin Ülkesine ulaşabilir. Sızdığı ülkelerde iç karışıklıklar yaratabilirler. En önemli savaş taktikleri eritrosit ikmal birliklerini ortadan kaldırmaktır.

HIGH CONCEPT: Akciğer Ülkesi bizim olacak
TROUBLE: Kutsal emanet penisilin zayıf noktamız
ASPECT: Duvar isimli kalkanım her zaman yanımdadır

STUNT: Eritrosit ikmal birliğine saldırırken atıcılığa +2 alır.

F. STRES: ☐☐☐☐☐
Z. STRES: ☐☐☐

Atıcılık: +2
Beden: +3
Çeviklik: +2
Yakın Dövüş: +2



Nörofibroma

Beyin ülkesi dışında yaşayan nöron zümresine ait bir homin. Dermosfer tabakasındaki gökyüzü ülkesine yerleşip kendine ait küçük bir bölge kurmayı amaçlamaktadır.

HIGH CONCEPT: Göklerin yeni efendisi
TROUBLE: Sürekli beslenmek zorunda
ASPECT: Sadece kendi halkından sorumludur

STUNT: Kendi kurduğu özerk ülke içinde ikna zarını +2 alır.

F. STRES: ☐☐☐☐
Z. STRES: ☐☐☐

Akademik: +4
Bağlantılar: +3
Beden: +2
Kaynaklar: +2

Kısım 8: Şehirler

Superior Frontalis Şehri

Filozoflar şehri olarak da bilinir. Frontalis ailesine ait olan şehirlerin felsefi düşünce bakımından en tepede olanıdır. Superior Frontalisli bazı ünlü düşünürler Gaia'nın aslında bilinçli bir mega varlık olabileceğini iddia etmiştir.

Gezegene Gaia isminin ilk defa Superior Frontalis şehrinde verildiği düşünülmektedir. Yönetim biçimi aristokrasidir. Şehrin valisi sadece soylu nöron zümresinin katıldığı oylamalar ile 3 yılda bir belirlenir.

Şehrin nöron zümresinin yaşadığı iç kısım surlarla çevrilidir. Surların dışında ise daha çok astrositler ve ependimaller yaşar

Şehir Aspectleri

Nereden geldik nereye gidiyoruz: Bu şehirler içerisinde felsefi düşünce bir kültür haline gelmiş, soylulardan halka herkese sirayet etmiştir.

Mekanlar

Senato Binası 1

Şehrin yönetici zümresi olan nöronların toplanıp karar aldığı yerdir. Şehrin tam ortasında, her yerden görülebilecek bir tepeliğe inşa edilmiştir. Şehir, Senato binasının etrafına kurulmuş izlenimini vermektedir.

Senato binasının alt katında Superior Frontalis şehri ile alakalı tüm bilgilerin saklandığı büyük bir kütüphane bulunmaktadır.

Aspect: Buraya sadece soylular girebilir.

Parıldayan Düş Hanı 2

Şehrin sur dışı kısmındaki yerleşim yerinde bulunan en önemli toplanma alanıdır. İki katlı, ahşaptan yapılma bir handır. Halk arasında bu han yerel dille "Lucens Somnium Hanı" olarak da bilinir. Astrositler, ependimaller ve bazen de oligodentrositlerin burada kaldığı görülür.

Aspect: Herkese yetecek yerimiz var

Serebrumizm Baş Tapınağı 3

Serebrumizm dininin ana tapınağı Superior Frontalis şehrindedir. Şehrin sur içi kısmında yer alan, kule şeklinde görkemli bir yapıdır. Burada her hafta düzenli bir şekilde Serebrumizm dini adına ritüeller gerçekleştirilir. Kutsal tapınakta çalışan bu dinin görevlilerine serebler denir

Aspect: Ne olursan ol yine gel.

Superior Frontalis Limanı 4

Superior Frontalis şehrinin ticaret merkezidir. Diğer ülkeler ve şehirlerle ticaret burada gemiler vasıtasıyla gerçekleşir. Limanın yönetimi Intercoastal Ticaret Loncası tarafından gerçekleştirilir.

Aspect: Ticaret burada başlar, burada biter.

Interkoastal Ticaret Loncası Merkezi 5

Interkoastal Ticaret Loncası'nın Superior Frontalis şehrindeki merkezi. Superior Frontalis limanına yakın bir yere kurulmuş büyük bir binadır. Superior Frontalis şehrinin limanında bulunan Intercoastal Ticaret Loncası, Beyin Ülkesinde adalar arası yapılan ticareti düzenlemekle görevli tüzel kişiliktir. Ülkeler arasındaki su kütlelerinde gemilerin güvenlikli bir şekilde seyahat ettiğinden emin olmakla, şehir limanlarına gelen malları denetlemek, düzenlemek ve sayımlarını yapmakla, malları güvenli bir şekilde şehre dağıtmakla görevlidir.

Aspect: Bizden habersiz bu sularda balık yüzmez.

Pazarcılar Semti 6

Şehrin doğu kapısına yakın bir şekilde kurulmuş Pazar alanı demirci, simyacı, taverna, şifacı evi gibi dükkanların bir araya toplandığı bölümdür. Şehrin içinde kalsa da geri kalan bölgelere göre daha hareketli ve daha az bakımlıdır.

Aspect: Pazarlık adettendir.

Sinaptik Budama Ormanı 7

Superior Frontalis şehrinin dışında bulunan gizemli bir bölgedir. Şehirden sürülen kaçakların, hırsızların, istenmeyen kişilerin yaşadığı tekinsiz bir yerdir.

Aspect: Giriş var çıkış yok.

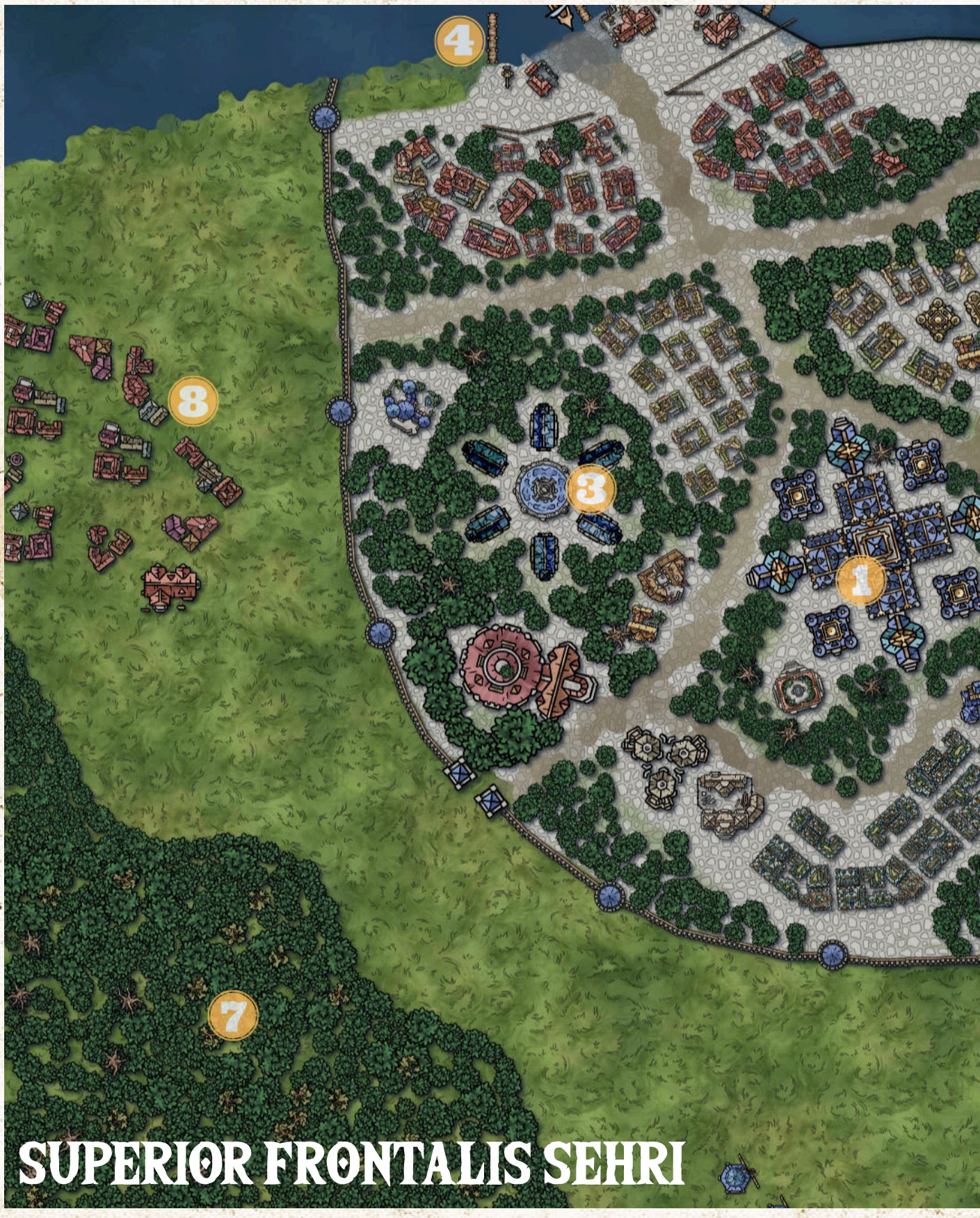
Eflatun Mahallesi 8

Şehrin surlarının dışına kurulmuş bir gettodur. Astrositler çoğunlukla burada yaşar. Burada yaşayan Doros Siromos isimli bir astrosit bir devrim örgütü kurmuştur ve nöronlardan intikam almak istemektedir.

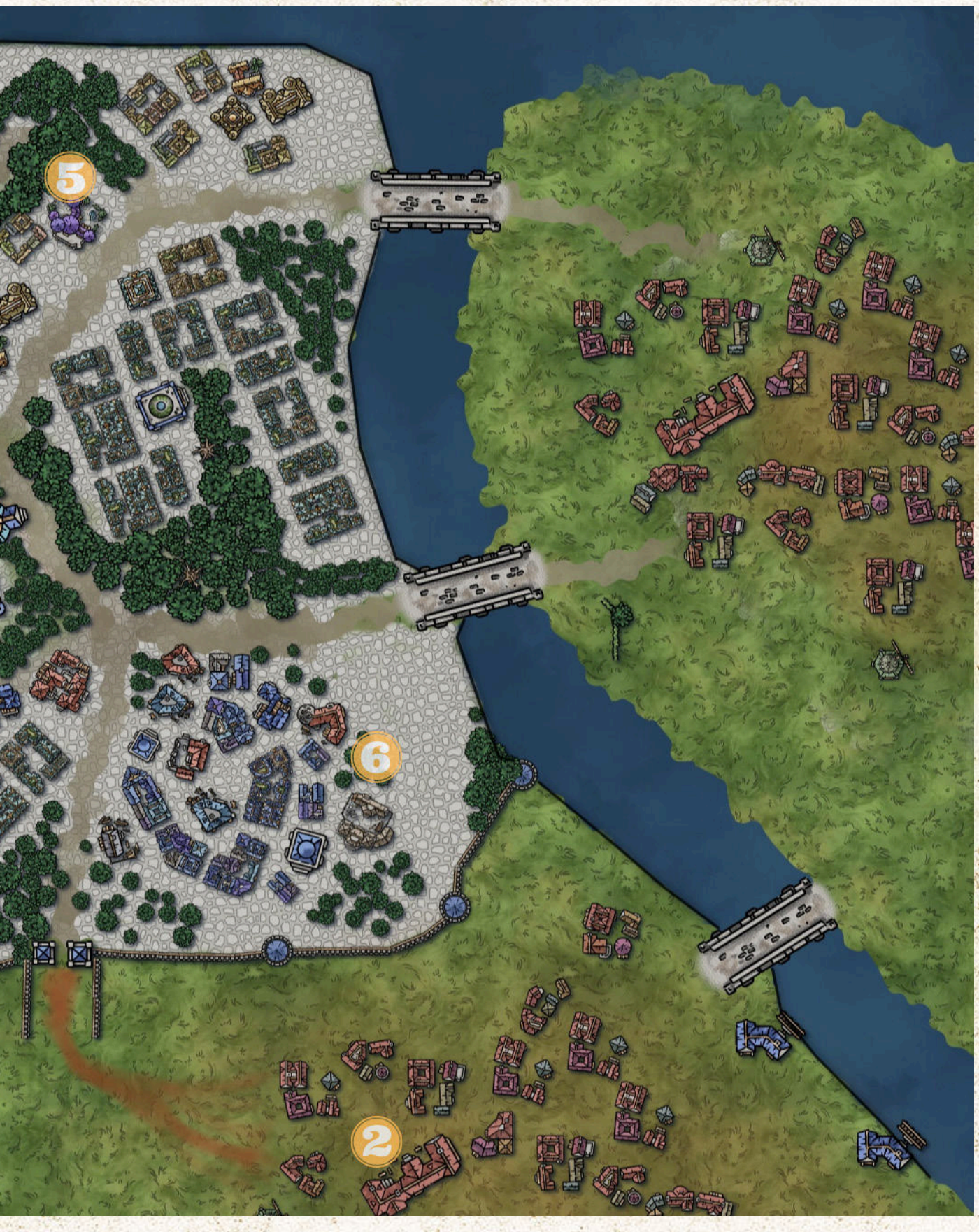
Aspect: Bizden olmayanlar hoş karşılanmaz.



YZ



SUPERIOR FRONTALIS SEHRI


5
6
2

Orta Frontalis Şehri

Bu şehir, bilimciler ve sanatçılar şeklinde ikiye ayrılmıştır. Şehrin sağ kesimi daha çok matematik, analitik ve hesaplama konularında uzmanlaşmış hominlerden oluşurken; sol kesimi ise daha çok şairler, yazarlar, edebiyatçılardan oluşmaktadır. Şehrin iki kesimi arasında zaman zaman sözlü kavgaların çıktığı görülmektedir.

Yönetim ikili teşkilat şeklindedir. Bilimsel konular Sağ Senato binasından, estetik konular Sol Senato binasından yönetilir.

Ayrıca bu sağ sol kavgasından kendini soyutlayan ve 8. bölgede yaşayan bir grup daha vardır. Bunlar apolitik ve sadece uzay bilimi ile ilgilenen bireylerdir. Oksipitalis ailesi ile ortak uzay çalışmaları yürütürler ve Oksipitalis ailesinin uzayda nereye bakacaklarına dair fikir üretmektedirler.

Şehir Aspectleri

Sağcı mısın solcu mu: Bu şehirde hemen herkes ya sağcıdır ya da solcu. Kendinden olmayan kişilere iyi bakılmaz. Bu nedenle ikisinden de değilim diyenler tamamen dışlanırlar.

Mekanlar

Senato Binası 1

Şehrin ortasından geçen nehrin üstüne kurulmuş yönetim binasıdır. Sağ ve sol şehir bölümlerini birleştirici bir unsur olarak bulunur. Senatoda hem sağcılardan hem de solculardan temsilciler bulunur.

Aspect: Buraya sadece soylular girebilir.

Analitik Dekstra Hanı 2

Şehrin sağ tarafında, sur dışı kısmındaki yerleşim yerinde bulunan toplanma alanıdır. Burada genellikle sağcılar toplanır ve bilimsel, siyasi tartışmalar yaparlar.

Aspect: Analitik düşün, analitik konuş.

Estetik Sinistra Hanı 3

Şehrin sol tarafında, sur dışı kısmındaki yerleşim yerinde bulunan toplanma alanıdır. Burada genellikle solcular toplanır ve estetik, sanat ile ilgili tartışmalar yaparlar.

Aspect: Sanat sanat için midir, sanat halk için midir?

Serebrumizm Tapınağı 4

Şehrin sol tarafında, sur içi kısmında yer alan, kule şeklinde görkemli bir yapıdır. Burada her hafta düzenli bir şekilde Serebrumizm dini adına ritüeller gerçekleştirilir.

Aspect: Ne olursan ol yine gel.

8. Bölge Uzay Merkezi 5

Şehrin dışına kurulmuş, sağ sol kavgasından arınmak isteyenlerin yerleştiği ve Oksipitalis ailesi ile birlikte uzay araştırmaları yürüten insanların çalıştığı uzay merkezi.

Aspect: Ne sağ ne sol, göklerdir tek yol.

Orta Frontalis Limanı 6

Şehrin sağ tarafında, sur içi kısmında yer alan ticaret merkezidir. Diğer ülkeler ve şehirlerle ticaret burada gemiler vasıtasıyla gerçekleşir. Limanın yönetimi Interkoastal Ticaret Loncası tarafından gerçekleştirilir.

Aspect: Ticaret burada başlar, burada biter.

Interkoastal Ticaret Loncası Merkezi 7

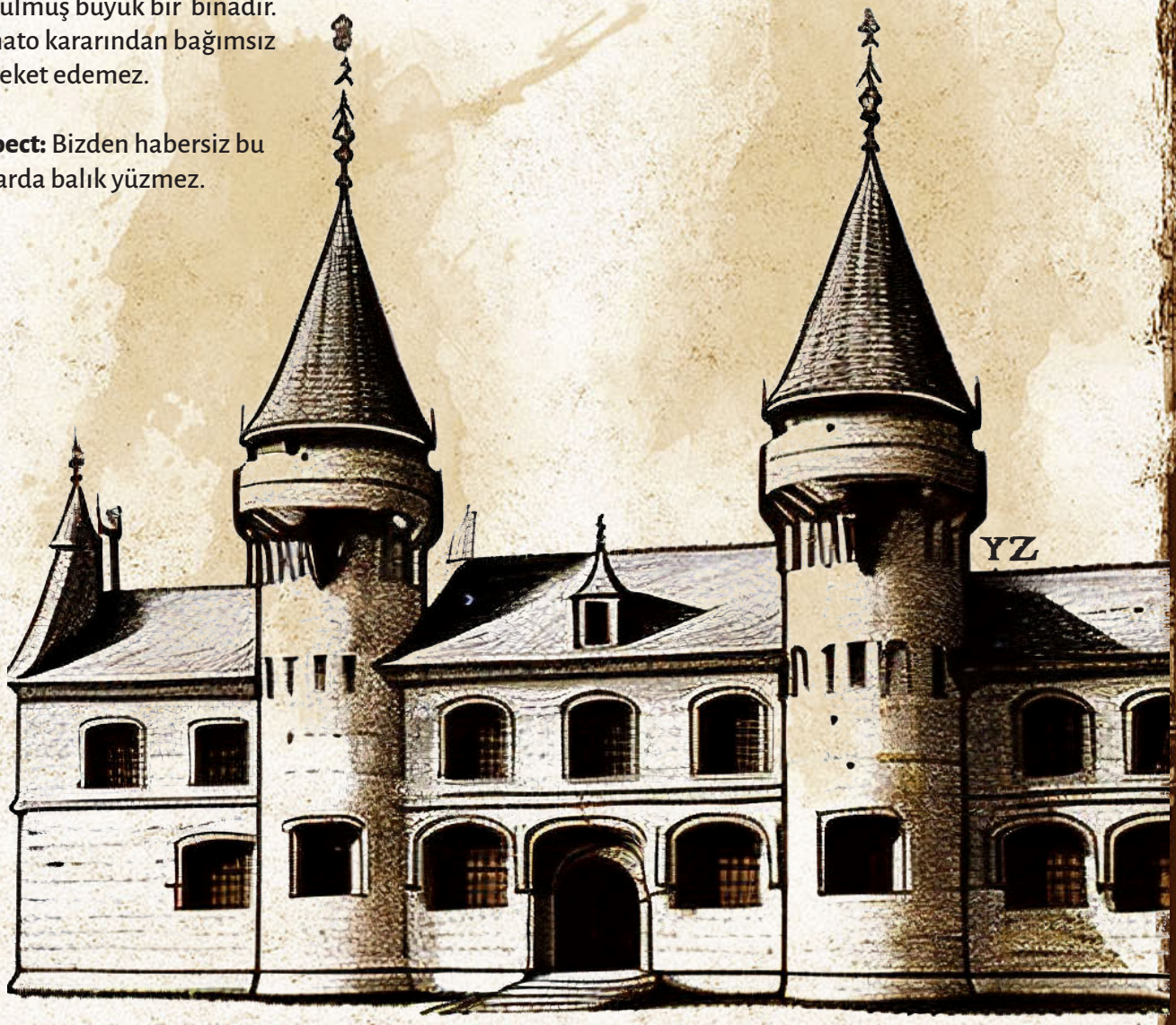
Interkoastal Ticaret Loncası'nın Superior Frontalis şehrindeki merkezi. Orta Frontalis limanına yakın bir yere kurulmuş büyük bir binadır. Senato kararından bağımsız hareket edemez.

Aspect: Bizden habersiz bu sularda balık yüzmez.

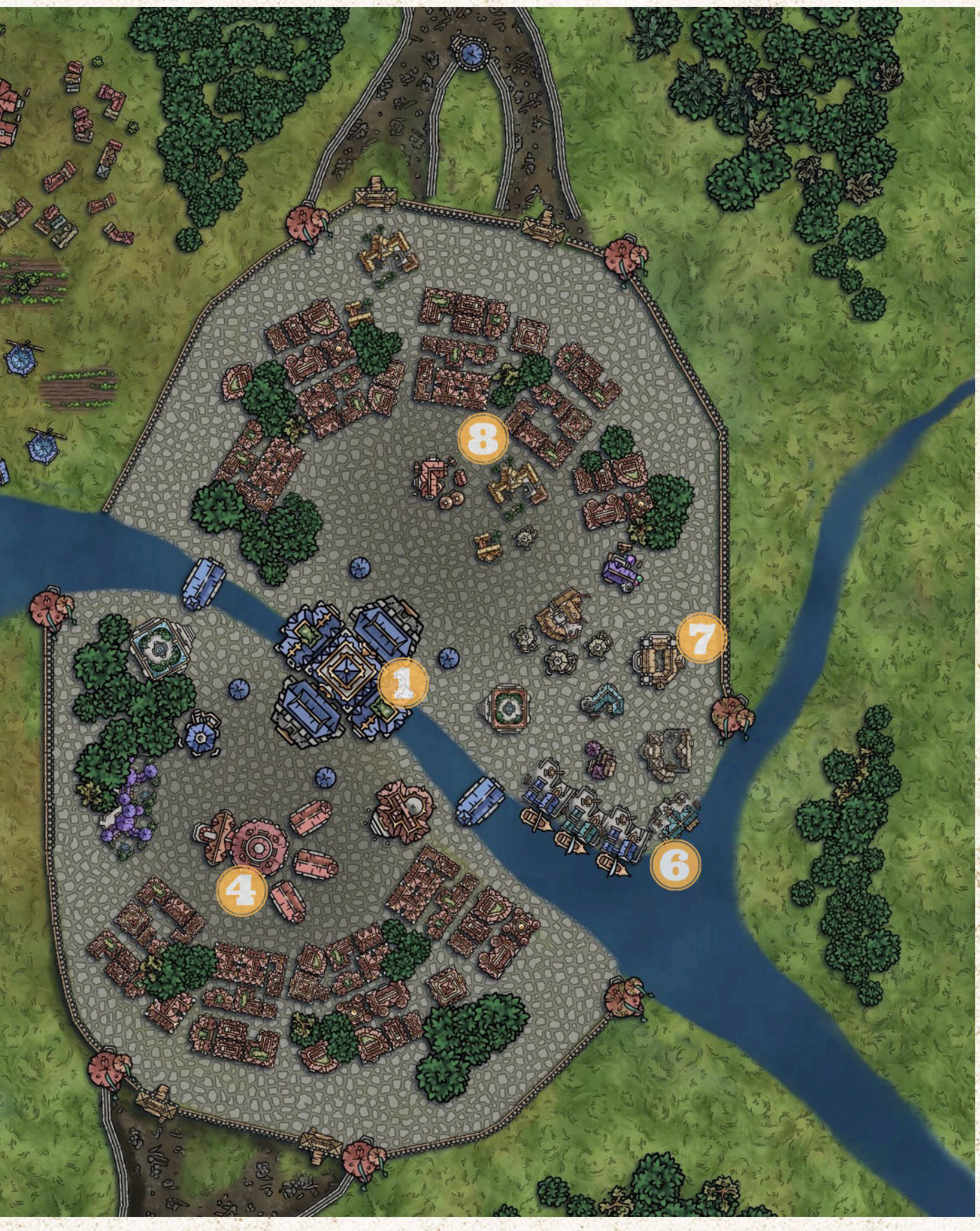
Pazarcılar Semti 8

Şehir surlarının içine kurulmuş, birçok dükkan ve pazar alanının bulunduğu bölgedir. Burada demirci, simyacı, taverna, şifacı evi, silah/zırh dükkanı gibi yapılar bulunur.

Aspect: Pazarlık adettendir.




2
5
3
ORTA FRONTALIS SEHRI


8
7
1
6
4

Inferior Frontalis Şehri

Uzay araştırmalarının yapıldığı bilim şehridir. Araştırmacılar uzaya sinyaller göndererek Gaia-dışı varlıklarla iletişim kurmaya çalışmakadır. Uzaydan sinyalleri toplayan Parietalis ve Temporalis aileleri ile birlikte çalışmaktadırlar.

Şehir bir dağın tepesine kurulmuştur ve nöron zümresi dağın üst kısımlarında, araştırma merkezlerine yakın yerlerde yaşarken, diğer zümreler dağın eteklerinde yaşamaktadır.

4 seviyeden oluşan bir kast sistemi vardır. Seviye yükseldikçe buradaki hominler dağın daha yüksek bölgelerinde yaşamaktadır.

Şehir Aspectleri

Yüksek soylular yüksekte olur: Şehirdeki kast sistemi, soyluluk derecesinde yükseldikçe dağın üstünde yerleşilecek şekilde ayarlanmıştır.

Yükseldik sanıyorlar alçaldıkça tabana: Şehirdeki alt tabaka astrositler ve ependimaller kast sisteminden rahatsızdır.

Mekanlar

Senato Binası

Dağın en tepesine kurulmuş görkemli bir yapıdır. Kast sisteminin en üstünü temsil eder ve bütün şehrin asıl yönetimi buradan gerçekleştirilir. Yönetimde sadece soylu nöronlar bulunur. Uzay araştırmaları burada yapılır.

Aspect: Buraya sadece soylular girebilir.

Orta Yönetim Binası

Kast sisteminin ikinci en yüksek tabakasına kurulmuş yönetim binasıdır. Daha alt tabakaların yönetiminden sorumludur ancak senato binasından habersiz karar alamazlar. Yönetimde genelde soylu nöronlar bulunur, çok az sayıdaki mikroglia ve oligodentrosit de görev alabilir.

Aspect: Soyluları biz yönetiriz

Alt Yönetim Binası

Kast sisteminin üçüncü tabakasındaki yönetim binasıdır. Şehrin en geniş kısmının yönetiminden sorumlu olduğu için en büyük yönetim binası burasıdır. Orta yönetim binası ve senato binasından habersiz karar verme yetkileri yoktur. Yönetimde nöronlar, mikroglialar, oligodentrositler ve nadiren temsil heyeti olarak astrositler bulunabilir.

Aspect: Alt tabaka bizden sorulur.

Yükselen Hayal Hanı

Şehrin surlarının içindeki en dış kısmında bulunan toplanma alanıdır. Astrositler, ependimaller ve bazen de oligodentrositlerin burada kaldığı görülür.

Aspect: Astrositler sabaha kadar burada içer.

Serebrumizm Tapınağı

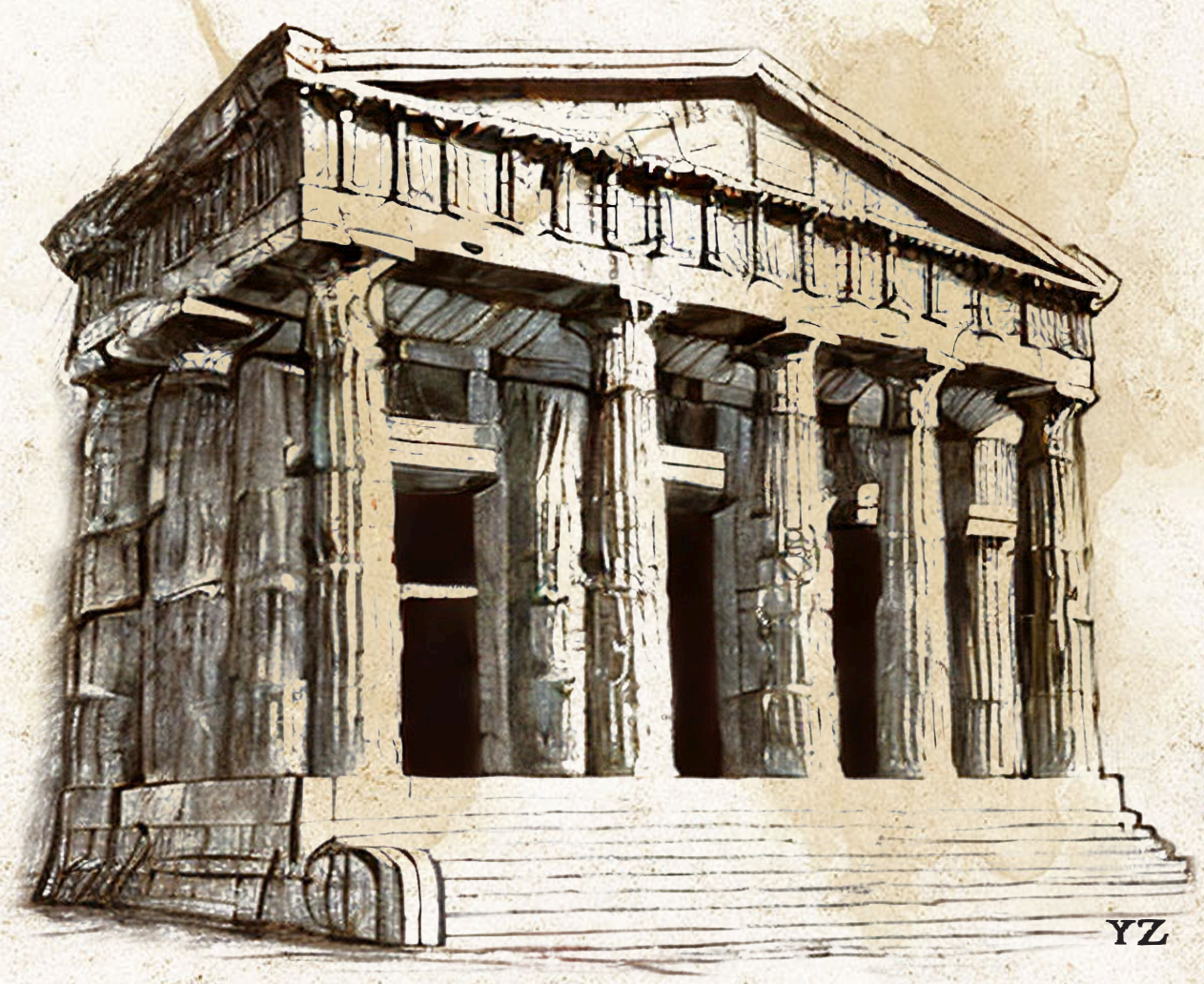
Şehrin surlarının içindeki ikinci yüksek tabakada yer alan, kule şeklinde görkemli bir yapıdır. Burada her hafta düzenli bir şekilde Serebrumizm dini adına ritüeller gerçekleştirilir.

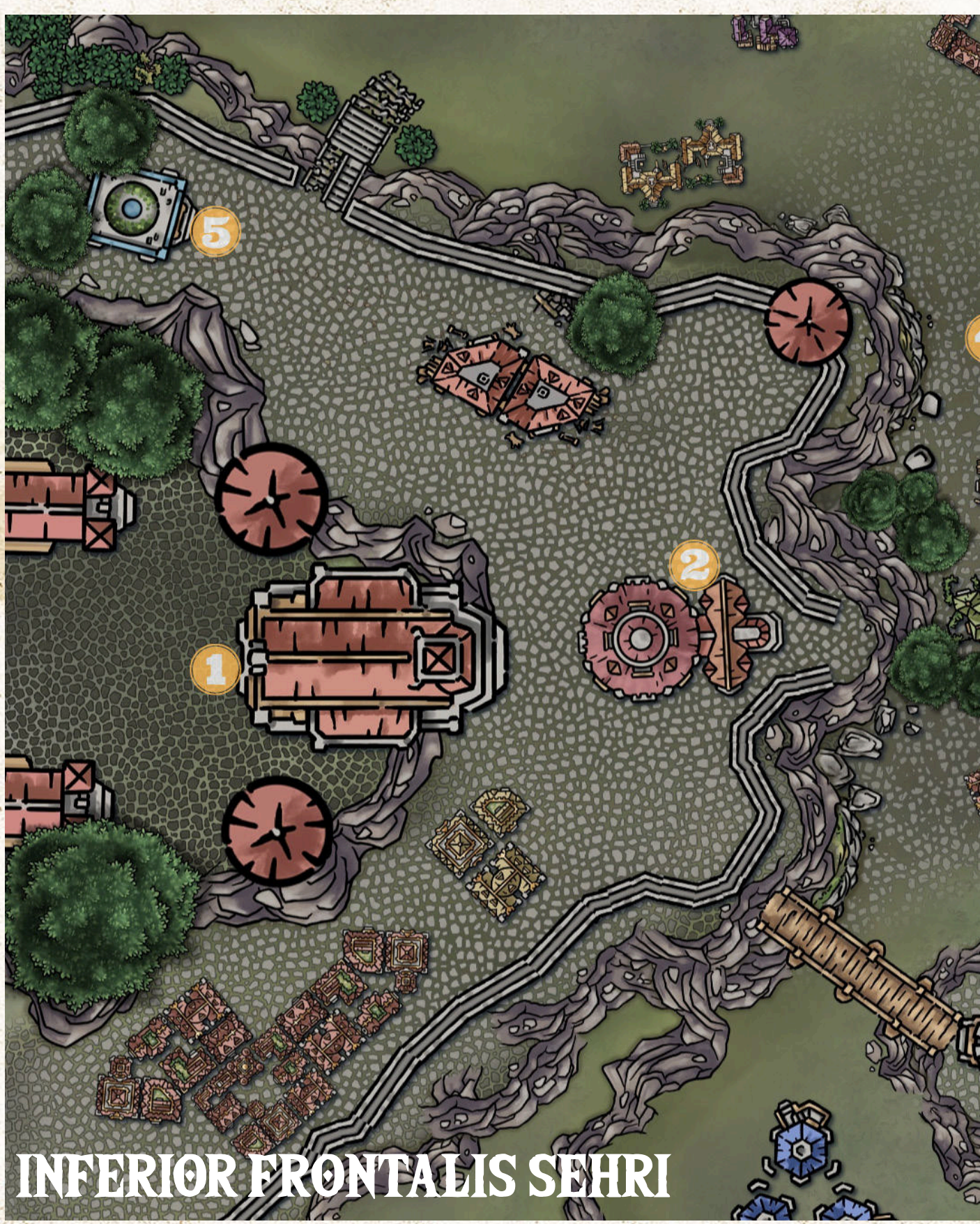
Aspect: Ne olursan ol yine gel.

Pazarcılar Semti

Şehir surlarının içindeki en dış kısmına kurulmuş, birçok dükkan ve pazar alanının bulunduğu bölgedir. Burada demirci, simyacı, taverna, şifacı evi, silah/zırh dükkanı gibi yapılar bulunur.

Aspect: Pazarlık adettendir.




5
1
2
INFERIOR FRONTALIS SEHRI


4
6
3

Presentralis Şehri

Bu şehir miyolosfer tabakası üzerinde değişiklikler yapabilen bilim insanlarının şehridir. Bu değişikliklerle uzaydan gelen verilerin ve Gaia'ya ara sıra gelen göktaşı yağmurlarının değişmesini sağlarlar. Uzay bilimi ile ilgilenen diğer ailelerle ortak çalışmalar yürütürler.

Nöron zümresinden bilim insanları, şehirdeki Piramit Kütüphane'de yer alan özel kitaplardaki bilgiler doğrultusunda miyolosfer tabasında sürekli belli değişiklikleri yapmaktadırlar. Bu değişim "Bağırsak Meteor Yağmuru" oluşacak şekilde yılın son altmış gününde meydana gelir. Buna ek olarak yılda iki kez olmak üzere otuz gün boyunca yapılan değişiklikler de Mesane Ülkesi'nden Üretra Nehri'ne akışın gerçekleşmesini sağlar.

Çalışmalarına ek olarak miyolosfer hareketi üzerinde deneyler yapıp kaydeden nöronlar temel olarak gezegen hareketinde önemli bir yer tutmaktadır.

Şehir Aspectleri

Bilgi güçtür: Ne nöronun astrosite, ne de astrositin nörona üstünlüğü vardır. Üstünlük yalnızca bilgeliktedir.

Mekanlar

Senato Binası

Şehrin yönetici zümresi olan nöronların toplanıp karar aldığı yerdir. Şehrin ortasındaki tepede yer alan Piramit Kütüphane ve Serebrumizim Tapınağı'nın yanına inşa edilmiştir. Diğer şehirlerin aksine burası, şehirdeki her zümreye açıktır.

Aspect: Her düşünceye kapımız açık.

Piramid Kütüphane

Senato Binası ve Serebrumizim Tapınağı'nın yanına inşa edilmiş piramit şeklindeki kütüphanedir. Miyolosfer tabakası üzerinde yapılan her değişiklik burada bulunan kitaplara yazılmaktadır. Ayrıca her yıl, bağırsak meteor yağmuru ve üretra nehir akışı değişiklikleri de burada bin yıllardır yazan bilgiler sayesinde gerçekleştirilir.

Aspect: Miyolosferin bütün bilgisi burada saklı.

Serebrumizm Tapınağı

Serebrumizim Tapınağı, Senato Binası ve Piramit Kütüphane ile birlikte şehir merkezindeki tepelik alanda bulunan, kule şeklinde görkemli bir yapıdır. Burada her hafta düzenli bir şekilde Serebrumizm dini adına ritüeller gerçekleştirilir.

Aspect: Ne olursan ol yine gel.

Düşünen Yıldız Hanı

Şehrin doğu bölgesinde kurulmuş toplanma alanıdır. Diğer şehirlerin aksine burada astrositler, ependimaller, oligodentrositler kadar nöronlar ve mikroglialar da bulunur.

Aspect: Soyunla değil ne kadar içebildiğinle anılırsın.

Presentralis Limanı

Presentralis şehrinin ticaret merkezidir. Diğer ülkeler ve şehirlerle ticaret burada gemiler vasıtasıyla gerçekleşir. Limanın yönetimi Interkoastal Ticaret Loncası tarafından gerçekleştirilir.

Aspect: Ticaret burada başlar, burada biter.

Interkoastal Ticaret Loncası Merkezi

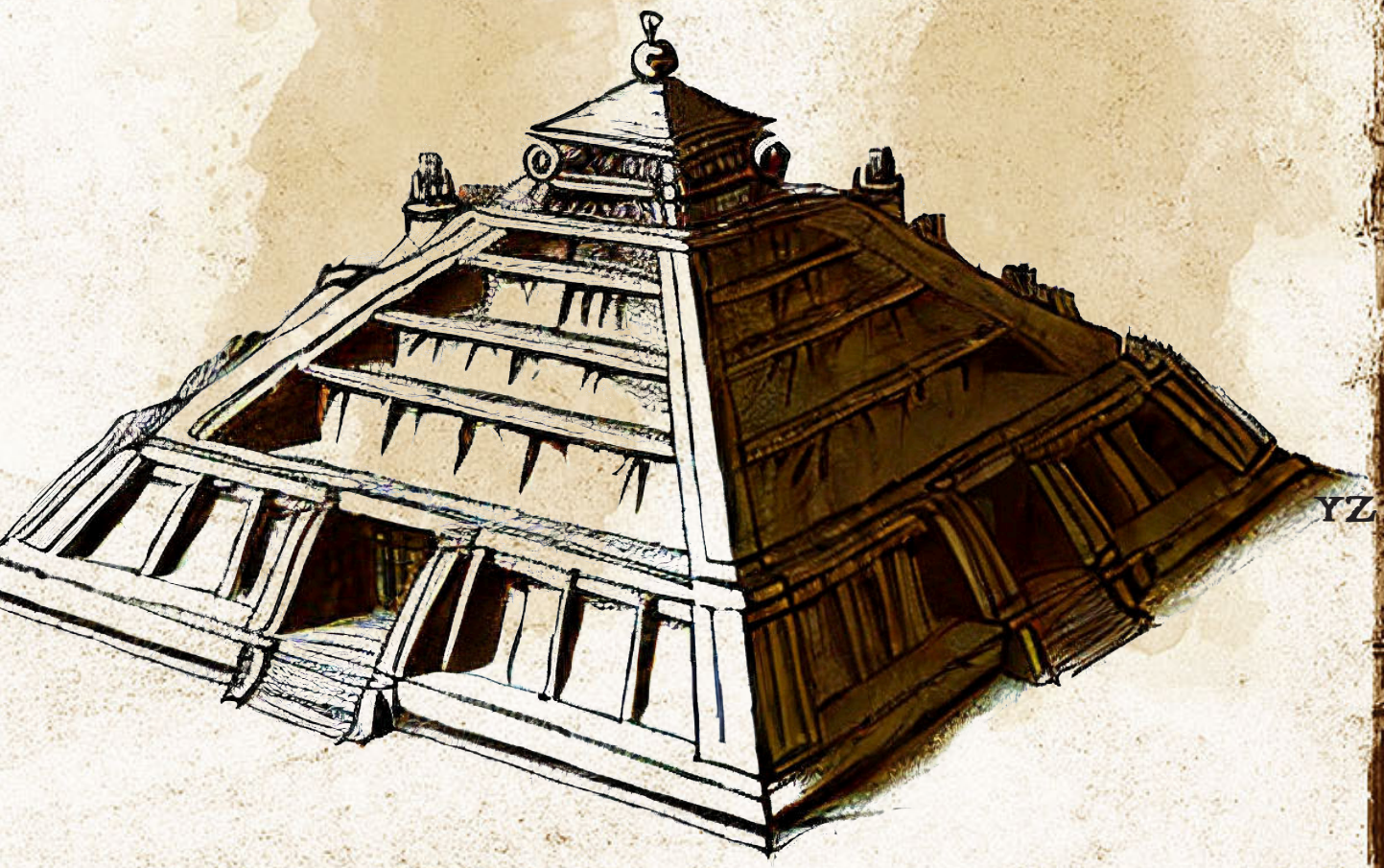
Interkoastal Ticaret Loncası'nın Presentralis şehrindeki merkezi. Presentralis Limanı'nın güney doğu girişinde kalan iki bölümlü büyük bir binadır. Senato kararından bağımsız hareket edemez.

Aspect: Bizden habersiz bu sularda balık yüzmez.

Pazarcılar Semti

Şehirin dağ yamacı taraflarına kurulmuş, birçok dükkan ve pazar alanının bulunduğu bölgedir. Burada demirci, simyacı, taverna, şifacı evi, silah/zırh dükkanı gibi yapılar bulunur.

Aspect: Pazarlık adettendir.



YZ


1
PRESENTRALIS SEHRI


5
6
2
4
3
7

Kısım 9: Önemli Karakterler

Theano Superius Frontalis



Küçüklüğünden bu yana bilim ve felsefe ile iç içe olan Theano Superius Frontalis, Superior Frontalis Şehri'nin valisidir. Frontalis Ailesi'ndeki en zeki yönetici olduğu düşünülüyor.

Valilik görevine geldikten sonra şehirde felsefi akımlara verilen önem çok daha artmıştır. Gaia'nın çıkarlarına olabilecek her türlü düşünceye kapı açılması gerektiğini düşünmektedir.

İlk defe Theano'nun döneminde Gaia'nın bilinçli bir varlık olabileceği düşüncesi taraftar bulmaya başlamıştır. Nöron harici zümrelere karşı olumsuz tavırları vardır.

HIGH CONCEPT: Felsefi düşüncelere çok önem veren bilge bir nöron
TROUBLE: Bilgelik sadece nöronlardan gelir
ASPECT: Gelmiş geçmiş en zeki nöron

F. STRES: ☐☐☐
Z. STRES: ☐☐☐☐☐☐

Akademik: +4
Bağlantılar: +3
Empati: +1
Farkındalık: +3
Gözlem: +3
İrade: +4



Telomen Medius Frontalis

Orta Frontal Gyrus'un iki tarafı arasında bitmek bilmeyen kavgaları yatıştıran ve sağ ile solu tek bir senato altında toplamayı başaran Telomen Medius Frontalis ılımlı siyaseti ile yıllardır Orta Frontalis şehrinin valiliğini yapmaktadır.

Valilik görevi kendisine devredilmeden önce, senatoda doğduğu sağ bölge koltuklarında oturmuştu. Fakat çoğu kişi onun tarafsızlığı yüzünden göklerden geldiğini ima eder. Konuşması yumuşak ve sakindir. Makamına çıkan kişilerin dertlerini dinler ve çözüme kavuşturmaya çalışır. Sunduğu çözümler akılcıdır.

HIGH CONCEPT: Şehrin iki yakası arasında denge kurmaya çalışan ılımlı nöron
TROUBLE: Makamıma çıkan herkesi dinlerim
ASPECT: Fazlaca zeki ve öngörüsü yüksek iyi yürekli bir nöron

F. STRES: ☐☐☐
Z. STRES: ☐☐☐☐

Akademik: +4
Bağlantılar: +3
Empati: +4
Farkındalık: +3
Gözlem: +3
İrade: +2

Icarion Inferius Frontalis



Icarion Inferius Frontalis, uzun süredir İnferior Frontalis şehrinin valilik görevini üstlenmektedir. Yöneticilik yaptığı dönemde şehirde gerçekleştirilen uzay araştırmaları en yüksek seviyesine ulaştı.

Uzaydan gelecek sinyallerin Beyin Ülkesi siyasetinde kendilerine önemli bir avantaj sağlayacağından emin. Fakat Icarion'un gözleri gökyüzüne döndükçe şehirdeki sınıfsal çatışmalar daha da arttı.

Sert mizaçlı ve gerekmediğinde konuşmayan birisi. Sivri burnu ve köşeli çenesi de yüzüne oldukça sert bir ifade veriyor. Sabırsız ve düzensizliğe tahammül edemiyor.

HIGH CONCEPT: Uzay araştırmaları yaşamın her alanında bizi daha iyi bir yere getirecek
TROUBLE: Yeryüzündeki şeylerin benim için çok az önemi var
ASPECT: Uzay araştırmaları için gerekli materyallerin nasıl üretileceğini biliyorum

F. STRES: ☐☐☐
Z. STRES: ☐☐☐☐

Akademik: +5
Empati: -1
Gözlem: +3
İlim: +4
İrade: +2
Zanaat: +3



Kroisos Precentrus Frontalis

Miyolosfer tabakası üzerinde yapılan değişiklikleri teknik bir altyapıya oturtması ve uzay-bilimciler ile koordineli çalışmanın temellerini atması sayesinde halkın sevgisini kazanan Kroisos, Presentralis şehrinin valilik görevini uzun süredir devam ettiriyor.

Bağırsak Ülkesi ile yakın temaslarını devam ettiren Kroisos, Gaia Gezegeni'nin refahı için önemli bir noktada yer aldığını biliyor ve bunu kullanmaktan çekinmiyor. Dış siyasettel, başarılı hamleleri ile halkını sınıf çatışmalarından uzak tuttu ve tek çatı altında toplamayı başardı.

Göbekli ve yuvarlak yüzü kendisini olduğundan daha sevimli gösteriyor. Heyecanlı konuşmalarına dahil ettiği kol hareketleri onu daima önemli bir şey anlatıyormuş izlenimi veriyor. Sevimli yüzünün arkasında ise karşısındaki kişinin eksiklerini görüp onların üzerine çalışan sinsi bir zihni var.

HIGH CONCEPT: Myelosferin hareketi sağlayan bizlersek, kazananları da biz olmalıyız
TROUBLE: Dış ilişkiler iç işlerinden daha önemlidir
ASPECT: Sınıfsız bir toplum ile iç düzen sağlanabilir

F. STRES: ☐☐☐
Z. STRES: ☐☐☐

Akademik: +4
Bağlantılar: +5
Çeviklik: -1
Gözlem: +2
Kışkırtma: +3
Muhabbet: +3

Menandros Mentor Ensefalikus



Beyin Ülkesi adaları arasında ticareti denetleyen İnterkoastal Ticaret Loncası'nı yöneten Menandros Mentor Ensefalikus şehirler üstü bir kişidir. Aslen sadece ticareti denetlemek üzere kurulan bu lonca uzun yıllar boyu gelişip büyüyerek ticareti tekele dönüştüren bir yapı haline gelmiştir. Bunda en büyük etken olarak Menandros'un ATP'ye ve güce olan düşkünlüğü gösteriliyor.

Ticaret Loncası, Menandros'un yönetimi altında denetimcilik faaliyetlerinden daha çok politik bir tutum almış ve yönetim kademesinde şehirler üzerindeki etkisi artmıştır.

İnce ve uzun görüntüsü, neredeyse kafatasına yapışmış yüz derisi ile sanki yıllar boyunca aç bırakılmış gibi görünmekte. Gözleri yorgun ve mahmur bakışlı. Daima yanında taşıdığı el çantasında çok gizli belgeler bulunur. Neredeyse fısıltı ile konuşur.

HIGH CONCEPT: Ticareti yönetirsen gücü ve parayı yönetirsin
TROUBLE: Bana güç ve para sunacak herkes ile anlaşabilirim
ASPECT: Lonca'nın tüm gücü parmaklarımın ucunda

F. STRES: ☐☐☐
Z. STRES: ☐☐☐

Aldatmaca: +4
Akademik: +2
Bağlantılar: +5
Beden: -1
İrede: -1
Kaynaklar: +5
Kışkırtma: +2



Kyknos Medius Frontalis

Orta Frontalis Şehri'nin sol bölge senatörlerinden birisi olan Kyknos, hem fiziksel hem de ruhsal olarak oldukça narin bir yapıya sahiptir.

Ticaret Loncası temsilciliğini hiçbir zaman istemese de Menandros Mentor Ensefalikus'un yardımcısı tarafından bizzat rica edilmesi üzerine bu görevi üstlenmiştir. Dolayısıyla bu görevi severek yapmamaktadır.

Aslen ressamdır. Ailesinden kalma villası sol bölgede nehir kıyısındadır. Burada okyanus suyu ile doldurduğu ve kuğuların yüzdüğü özel bir havuzu bulunur.

HIGH CONCEPT: Sanat olmadan maddenin ne manası vardır?
TROUBLE: İstemesem de Ticaret Loncası Temsilciliğini yapmak zorundayım
RELATIONSHIP: Menandros Mentor Ensefalikus sanatsal faaliyetlerimi destekliyor
ASPECT: Her sabah kuğularım ile ilgilenmem gerekiyor

F. STRES: ☐☐☐
Z. STRES: ☐☐☐

Empati: +3
Farkındalık: +4
Gözlem: +4
İlim: +3
Zanaat: +2

Tereus Inferius Frontalis

Inferior Frontalis şehrinin en yakışıklı erkeklerinden birisi olan Tereus Inferius Frontalis cinselliğe olan düşkünlüğü ile bilinmektedir. Villasında özel eğlenceler düzenleyen Tereus bu eğlenceler sırasında kendisi ile ilişkiye girmek istemeyen bir astrositin dilini ve ellerini kestirmişti.

Şehir içinde büyük bir isyana yol açabilecek bu olay Ticaret Loncası Yöneticisi Menandros Mentor Ensefalikus'un araya girmesi ile bastırılmıştır. Daha sonra Menandros'un etkisi ile Ticaret Loncası Temsilciliğine "seçilen" Tereus gösterişli yaşam biçimine devam etmektedir.



HIGH CONCEPT: Kendi çıkarları ve keyfi uğruna davranan kendini beğenmiş bir senatör
TROUBLE: Gösteriş ve güç ile cinsel içgüdülerimi tatmin etmeliyim
RELATIONSHIP: Menandros Mentor Ensefalikus zor zamanımda beni kurtardı

F. STRES: ☐☐☐☐☐☐
Z. STRES: ☐☐☐

Bağlantılar: +3
Beden: +3
Çeviklik: +4
Empati: -1
İrade: -1
Kaynaklar: +5
Yakın Dövüş: +4



Lamachus Precentrus Frontalis

Gözüpekliği ve lafını sakınmadan söylemesi ile dikkat çeken Lamachus Precentrus Frontalis, yozlaşmaya başlayan Ticaret Loncası'nın kaçakçılık faaliyetlerini ortaya çıkarmasıyla halkın gözdesi olmayı başardı.

Menandros Mentor Ensefalikus her ne kadar Precentralis Şehrinde farklı bir senatörün temsilci olması için çalışma yapsa da Senato en sonunda Lamachus'un temsilci olmasına karar verdi. Bu sayede Precentral şehri Beyin Ülkesi'nin diğer şehirlerinden daha düşük fakat temiz bir ticari gelir elde etmektedir.

Diğer senatörler kadar zengin ve sosyal statüsü bulunmayan Lamachus Precentrus Frontalis villasında tek başına yaşamaktadır.

HIGH CONCEPT: Dürüstlük ve cesaret yaşamının temelini oluşturan yaşlı senatör
TROUBLE: Haksızlığa ve yozlaşmaya tahammül edemem
ASPECT: Ticaret Loncası'nın yozlaşmış yapısını ortaya çıkarmam gerek

F. STRES: ☐☐☐☐
Z. STRES: ☐☐☐☐☐☐

Beden: +2
Empati: +3
Farkındalık: +5
İrade: +4
Kışkırtma: +3

Theofilos Castellaniades

Superior Frontalis şehrinde yer alan Serebrumizm Baş Tapınağı'nda kalan Theofilos Castellaniades yaşlı bir astrosittir. Serebrumizm dininin baş serebidir. Ömrünün çoğunu Serebrumizm dininin şehrin üst kademeleri arasında yayılması için harcamış fakat bunda çok başarılı olamamıştır.



HIGH CONCEPT: Ne olursan ol yine gel
TROUBLE: Dini doktrinleri yumuşak bir şekilde anlatmam eleştiri topluyor
ASPECT: Serebrumizm dininin nöronlar arasında yayılmasını istiyorum

F. STRES: ☐☐☐
Z. STRES: ☐☐☐☐☐☐

Empati: +3
İlim: +4
İrade: +4
Muhabbet: +3

BITIRIRKEN

Tekrar merhaba,

Kitabımızı buraya kadar okuduğunuza göre (ya da en azından son sayfasına kadar merak edip incelediğinize göre), yaptığımız iş ilginizi çekmiş diyebiliriz. Öncelikle ilginiz için teşekkür ederiz.

İnsan Evreni'ni Haziran 2023 itibarıyla yaklaşık 2 yıldır geliştiriyoruz. Burada evrenimizin sadece **Beyin Ülkesi**'nin sadece **Frontalis Ailesi**'nin sadece 4 şehrini görüyorsunuz. Beyin Ülkesi'nde şu an taslak olarak bitirdiğimiz 70'den fazla şehir var. Diğer Kalp, Böbrek, Akciğer Ülkelerinin de bir yandan dizaynına devam ediyoruz.

Bu aşamada eğer işlerimizi beğendiyseniz ve bize destek olmak isterseniz sizleri patreon hesabımıza **(patreon.com/insanevreni)** bekleriz. Ayrıca oyunumuzla ilgili geri bildirimlere de sonuna kadar açığız, lütfen sosyal medya hesaplarımızdan bize ulaşıp oyunumuzla alakalı düşüncelerinizi bizimle paylaşın.

Tekrar çok teşekkürler, iyi oyunlar!

İnsan Evreni Projesi Ekibi

KARAKTERİN İSMİ

FRONTAL LOB AILESI

ASPECT'LER

HIGH CONCEPT

TROUBLE

RELATIONSHIP

SERBEST ASPECT'LER

SERBEST ASPECT'LER

STRESS VE CONSEQUENCE

STRESS'LER

FİZİKSEL [1] [1] [1] [1] [1] [1]

ZİHİNSEL [1] [1] [1] [1] [1] [1]

CONSEQUENCE'LAR

[2] HAFIF

[4] ORTALAMA

[6] AĞIR

[2] HAFIF

STUNT'LAR

3 stunt yazarak başlayın. Eğer stunt sayınız 3'ü geçerse, refresh sayınız 3'ten aşağı gider. Stunt + refresh = 6 olmalı.

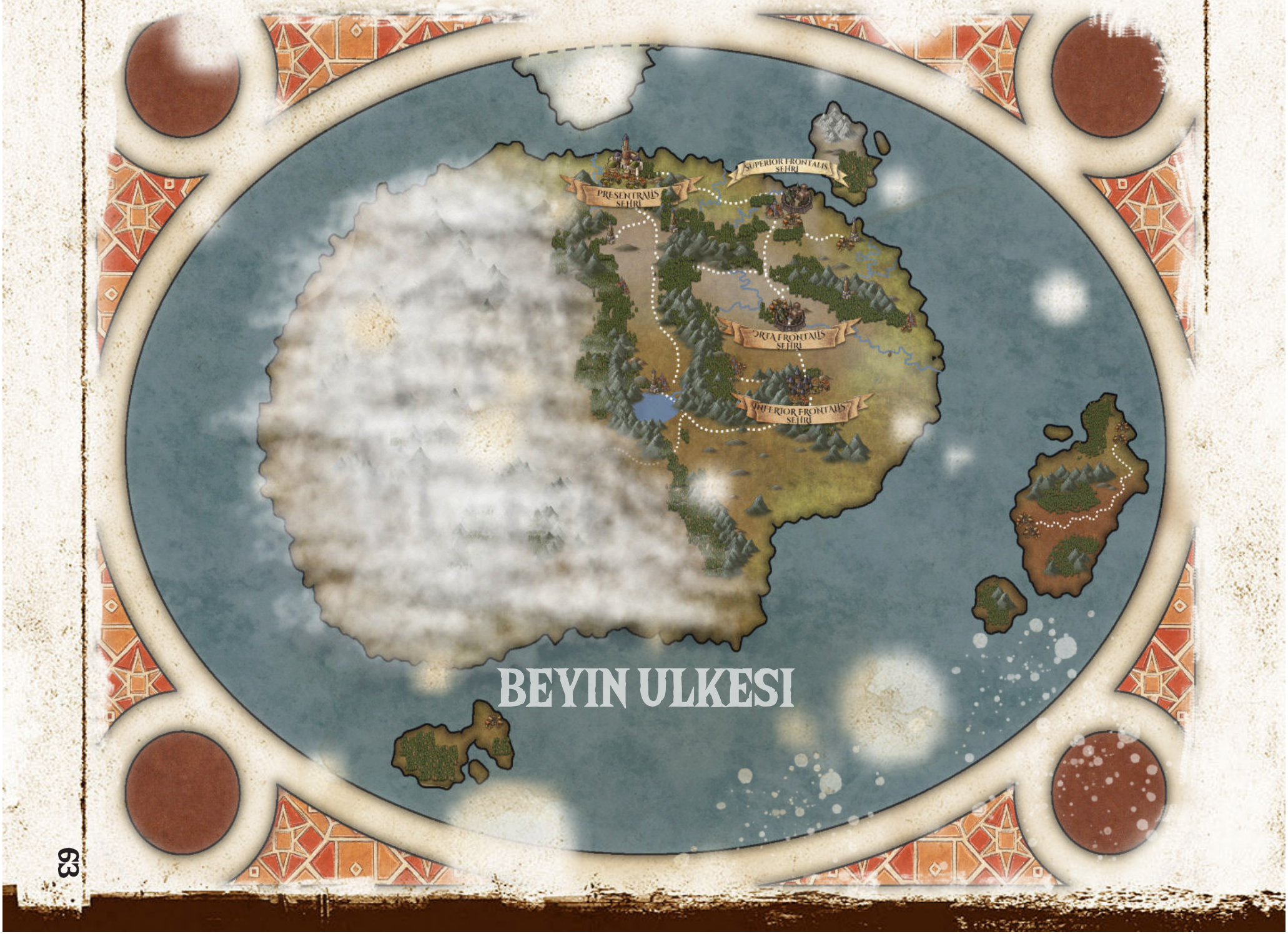
REFRESH'LER

Her oturum başında fate puanınız, refresh sayınıza eşit olur. Eğer stunt sayınız 3'ü geçerse, refresh sayınız 3'ten aşağı gider. Stunt + refresh = 6 olmalı.

SKILL'LER

Bir tane Harika (+4), iki tane Baya Iyi (+3), uç tanenlyi (+2), dört tane Eh (+1) ile başlayın. Düz (+0)'de dinlenin.

+ _____ Akademik
+ _____ Aldatmaca
+ _____ Atıcılık
+ _____ Bağlantılar
+ _____ Beden
+ _____ Çeviklik
+ _____ Empati
+ _____ Farkındalık
+ _____ Gizlilik
+ _____ Gözlem
+ _____ Hırsızlık
+ _____ İlim
+ _____ İrade
+ _____ Kaynaklar
+ _____ Kışkırtma
+ _____ Muhabbet
+ _____ Sürücülük
+ _____ Yakın Dövüş
+ _____ Zanaat


PRESENTRALIS
SEHRI
SUPERIOR FRONTALIS
SEHRI
ORTA FRONTALIS
SEHRI
INFERIOR FRONTALIS
SEHRI
BEYIN ULKESI

İNSAN EVRENİ

“Evrenlere dair hikâyeler anlatılır. Mutlaka duymuşsunuzdur. Hiç var olmayan, algılanamayan ya da bilinmeyen... Bu da onlardan birinin hikâyesi. Bilinmeyen bir evrende boşluğun içinde süzülen bir gezegen: Gaia. Düşleyen ya da düşlemeyen her varlığa uzak bir o kadar da yakın. Kozmosun içindeki soluk ışık.

Superior Frontalis şehri kış dönümünün ortasında. Gaia’nın en büyük takım adalarından birisi olan Beyin Ülkesi’nin bu aristokrat şehri sadece karanlığa değil aynı zamanda soğuğa da karşı koyuyor.



www.insanevreni.com

POWERED BY FATE