

Maceranı Kendin Seç - 6

VAMPIR KAMPI

Víctor Conde



1. Baskı - Beyaz Balina Yayınları, 2016
Yeni Baskı - Beyaz Balina Yayınları, 2024



MACERANI KENDİN SEÇ - 6
Vampir Kampı
V ctor Conde
 zg n adı: Campamento Vampiro
T  Decides la Aventura

ISBN: 978-975-999-994-0

  Metin: V ctor Conde
   ll strasyonlar: Alberto Garc a Ayerbe
  Editorial Hidra S.L.

  Bu kitabın T rk e yayın hakları, Beyaz Balina Yayınları'na
aittir.

Yayın y netmeni: B lent Oktay
Edit r: Aslı Onat
 eviren: Ceren Kıran Tatlı
D zelti: Erg l Karakaya
Grafik uygulama: K bra Ye ilyurt

Baskı ve Cilt: M LBA MATBAACILIK YAYINCILIK KA IT ILIK San. ve Tic. Ltd.  ti.
Matbaa Sertifika No: 77090

Beyaz Balina Yayın Sanat Da ıtım Paz. San. ve Tic. Ltd.  irketi
 merli Mah. Harman Tepe Cad. No: 17 Kat: 4 Arnavutk y /  stanbul
Tel: 0212 – 544 41 41 / Faks: 0212 – 544 66 70 Yayınevi Sertifika No: 49238
info@koridoryayincilik.com.tr www.koridoryayincilik.com.tr

Maceranı Kendin Seç - 6

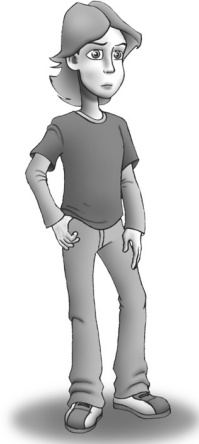
VAMPIİR KAMPI



Víctor Conde

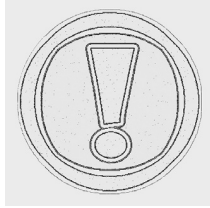
Resimleyen: Alberto García Ayerbe

Çeviren: Ceren Kıran Tatlı



UYARI

Bu kitabı sıradan bir kitap gibi okuma. Bazen senden, maceranın seyrini etkileyecek bir karar vermek istenecektir. Bu kitapta, macerayı kendin seçeceksin. Bazı kararlar alman gerekecek ve bu kararlar doğrultusunda ya hedefine ulaşacak ya da başarısız olacaksın.



Muhteşem bir deneyim yaşıyorsun.

Bu yıl okulda başarılı olduğun, neredeyse bütün derslerden iyi not aldığın için annenle baban seni ödüllendirmek istedi ve yaz kampına gönderdi. Hiç olmadığı kadar eğleniyorsun! Gittiğin yerin ismi "Elmas Gölü" ve şehirden oldukça uzak ama otobüsle kolayca ulaşılıyor. Harika bir yer burası, ormanlarla kaplı dağlarla çevrili şahane bir göl var ve çevresi, şırıl şırıl akan derelerle dolu.

Ama tabii buraya sırf doğanın tadını çıkarmaya gelmedin, yoksa çok sıkıcı olurdu. Kampa aynı şehirdeki tüm okullardan bir sürü çocuk geldi. Hem eğlenmek hem de çevredeki bitkiler, hayvanlar ve doğa hakkında bilgi edinmek için sabırsızlanıyor hepsi.

Ancak geldiğinden beri sana biraz tuhaf gelen bir ayrıntıya takıldın. Bu olağanüstü manzarada seni (orada olmaması gerekiyormuş gibi) rahatsız eden bir şey var.

Bir sürü çadırla eğitimcilerin kaldığı ahşap kulübelerden oluşan kamp alanından bakınca tuhaf, karlı bir tepe görülüyor. Çevredeki dağların en yüksek noktası burası. Ve bir tarafında dev bir artı işaretine benzeyen bir yarık var. Bu büyüklükte bir yarığa kim ya da ne sebep olmuş olabilir? Bin yıl önce yaşanmış bir deprem mi? Altın ya da başka değerli maden arayanlar mı? Bunu bilmeye imkân yok ama ufukta şeytani bir dev gibi duran şu korkunç dağ olmasa, bu tatile mükemmel denebilirdi.

Tekinsiz dağı saymazsak, kamptaki her şey tıkr tıkr işliyor. İyi arkadaşlar edindin, bunlardan biri seninle aynı şehirde yaşayan Laura isminde bir kız ve büyüyünce aynı işi yapmak istiyorsunuz, bir de senden bir yaş küçük,

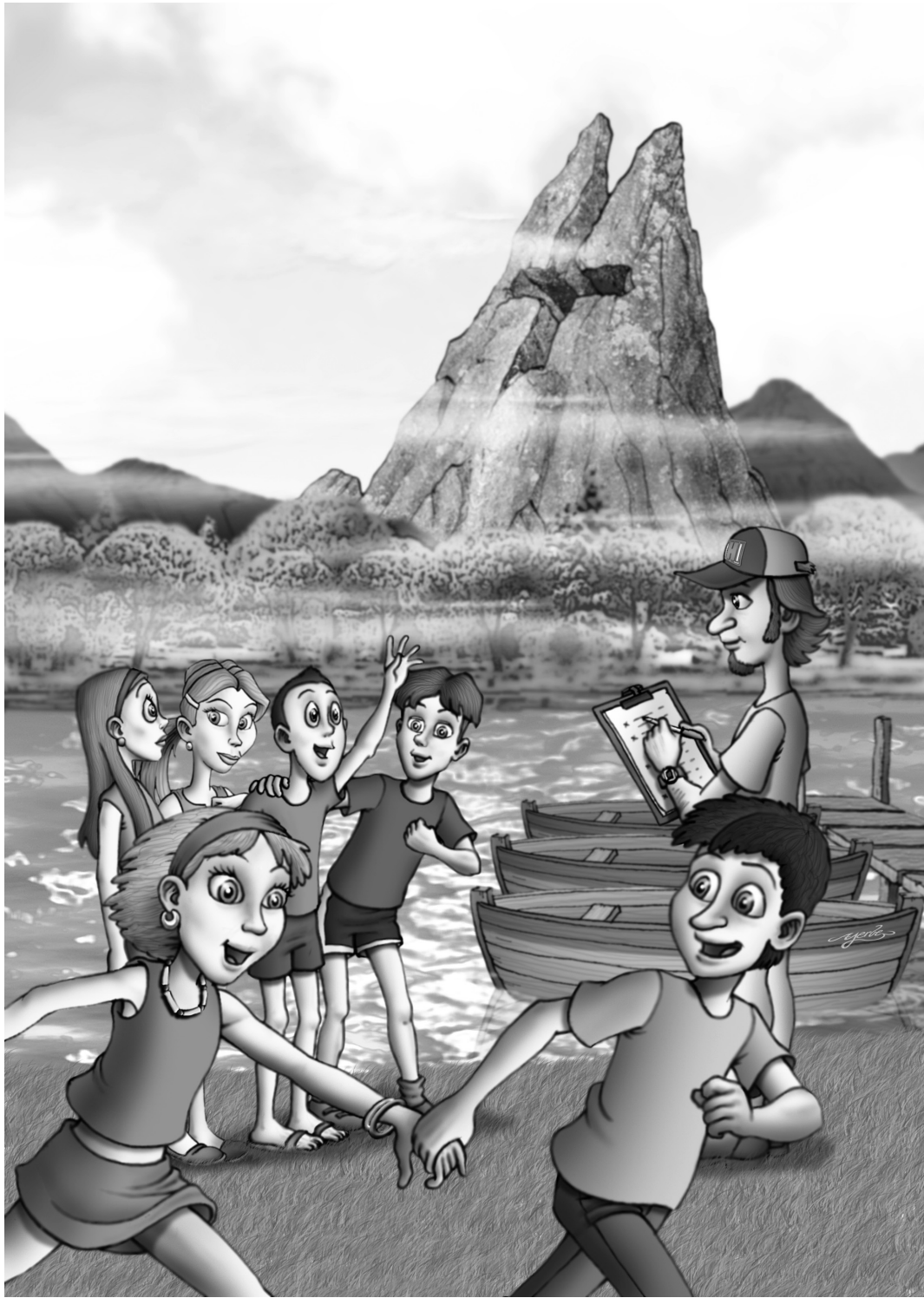
David adında bir çocuk. David, ailesiyle şehir dışındaki bir kasabada yaşıyor ve üniversiteyi bitirdikten sonra Formula 1 yarışçısı olma hayalleri kuruyor. Ne güzel!

Kampa geleli henüz birkaç gün olsa da eğitmenleriniz şimdiden bir sürü ilginç şey öğretti size: Gemici düğümü atmayı, çelik halatla zipline* kurmayı, dereleri geçmeyi, baraka yapmayı öğrendiniz. Baraka yerden toplanan dallar, yapraklar ve iple yapılan, geceleri kaldığınız büyük çadırlar yerine kullanabileceğiniz, doğal bir sığınaktır. Yavaş yavaş vahşi doğada hayatta kalmayı öğreniyorsunuz. Birkaç gün içinde balık tutmayı, çok yüksek olmayan tepelerden halatla inmeyi ve eğitmenlerinizin size hazırladığı sürprizlerin neler olduğunu öğreneceksiniz.

Oysa gün biterken veya başlarken göl kenarında oturduğunda o tekinsiz dağı görüyorsun, gözün o artı şeklindeki yarığa takılıyor ve için ürperiyor. Açıklaması imkânsız olsa da oranın korkunç sırlar barındırdığını ve bir gün gizemli geçmişi açıklandığında insan ırkının bundan zarar göreceğini hissediyorsun.

Bir sabah kalkıp kahvaltı etmeye çıkıyorsun. Bugünkü planda yakındaki Uğultulu Tepe'ye tırmanmak da var. Tepeye böyle denmesinin sebebi, ağaçların arasında esen rüzgârın çıkardığı huzursuz edici ısıklık sesi. Bir diğer plan ise sinekleri yem olarak kullanarak balık tutmak için gölde kayıkla gezmek ve halat bağlamayı öğrenmek. İki gruba ayrılacaksınız, istediğini seçmekte serbestsin. Söylenenlere göre Uğultulu Tepe, ismine rağmen çok

* Emniyet kemeri takarak çelik halatla yüksek bir noktadan alçak bir noktaya kayma aktivitesi. (Ç.N.)



güzel bir yermiş. Ezelden beri orada olan ve çevre sakinlerinin kutsal saydıkları kadim mağaraların girişi, bu tepeden görülebiliyormuş. Diğer yandan göl gezintisi de çok eğitici ve rahatlatıcı bir aktivite olabilir, sinekleri oltanın ucuna takmaktan tiksinimediğin sürece tabii.

Kahvaltını bitirince, arkadaşların Laura ile David yanına geliyor. David, bu gizemli mağaraları daha önce duymuş ve görmek istiyor. Babası, eski efsaneler ve mitler konusunda uzmanmış (birilerinin bu sayede hayatını kazanabilmesi inanılmaz bir şey, değil mi?). Dediğine göre, mağaralarda en az bin yıllık resimler varmış ve bu topraklardaki kadim bir laneti anlatıyormuş. Arkadaşın David ayrıntıya girmese de babasının anlattığı çılgınca şeyler arasında yaşayan ölümler ve çok eski, garip bir kehanet varmış.

Cesur olduğun için arkadaşının anlattıkları seni korkutmuyor, tam aksine gidip o mağaraları keşfetme isteğiyle doluyor için. Öte yandan göl planı da ilginç çekiyor. Söylentiye göre gölün dibinde bir zamanlar eski bir yerleşim varmış ve kalıntıları (gölün dibinde olsa gerek) korkunç sırlar barındırıyormuş. Kamp sorumluları liste yapmak için öğrencileri çağırıyor. Laura, Titanik gibi buzdağına çarpacak olsalar bile, gölde kayıkla gezme fırsatını kaçırmayacağını söylüyor. David ise normalde korkak bir tip olsa da mağaraları keşfe çıkacağını belirtiyor. Kiminle gideceksin?



Laura ile birlikte balık avına çıkmaya karar verersen sayfa 53'e git.



David ile mağara keşfine çıkmayı düşünüyorsan sayfa 28'e git.

Annenin seni azarlama ihtimalini de göze alarak, çevreni kalkan gibi saran ışıktaki cesurca birkaç adım ilerliyorsun. Vampir, sırtı mağaranın duvarına değene dek geri kaçıyor. Adolf, dehşet içinde elleriyle yüzünü kapatıyor, sanki bu sembolün yakınında olması onun için bir cezaymış gibi.

"Hadi, konuş!" diye bağıırıyorsun. "Şu Romanceros Dükü kimmiş? Siz nasıl vampire dönüştünüz?"

Vampir hemen on metre sağınızdaki duvarda açılan tüneli işaret ediyor. Önünde siz olmasaydınız oradan kaçacağını anlıyorsun.

"Büyük denizaltı mağarasında, bu tünelin ucunda bulacaksınız açıklamayı..." diye fısıldıyor ve sonra şeytani bir gülümsemeye ekliyor: "Ama ne aradığınıza dikkat edin çocuklar, çünkü onu gerçekten bulabilirsiniz..."

Adolfo, bu bilmece gibi sözcükleri söyledikten sonra yanıp sönmeye başlayan fenere bakıyor sevinçle. Fener sönmek üzere! Çok zamanınız kalmadı.

Vampir gülümsemeye başladığında David tavanı gösterip bağıırıyor:

"Şu sarkıt! Elini çabuk tut! Tek şansımız bu!"

Ve yerden bir taş alıyor. Fenerleri elinden bırakmadan başını kaldırıp bakıyorsun ve tam Adolfo'nun başının üzerinde tavandan sarkan taş parçasını (David'in dediği gibi sarkıtı) görüyorsun.

David, taşı tüm gücüyle fırlatıyor ve taş sarkıtı çarpıp onu fena halde sallıyor. Düşmeyecek mi yoksa... Vampir, sarkıtı korkuyla bakıyor... Siz ise umutla...

Ve sarkıt, doğrudan göğsüne saplanıyor! Canavar, tıpkı çok sevdiğin televizyon dizisinde olduğu gibi bir toz bulutunun içinde kayboluyor ve yerde kara bir lekeden başka bir şey kalmıyor. Dükle ilgili söylentinin doğru olup olmadığını belirtmemiş olsa da suikastçı bir vampiri alt etmeyi başardınız... Şimdi sizi daha zor bir iş bekliyor.

David ile kampa dönünce, diğer çocukları Adolfo'nun ölmeden önce gösterdiği yeri keşfe gönderiyorsunuz. Bunu ancak böyle durdurabilirsiniz. Kısa süre sonra tünel, çok daha geniş bir alana açılıyor. Burası, loş bir mağaraya benziyor. Ve inanılmaz gelse de tam karşınızda Laura'yı buluyorsunuz! Arkadaşınız da çok seviniyor ve sizi orada gördüğü için çok şaşıyor. Bu mağaraya nasıl geldiğini sorunca, kayıktan düştüğünü ve gölün ortasındaki girdaba kapılıp buraya çıktığını anlatıyor.



Cesaretini toplayıp sayfa 132'ye geç.

