

TUNCEL ALTINKÖPRÜ

KORKU TUNELİ

Yasak Gezegen

TUNCEL ALTINKÖPRÜ

Yazar, 1946 yılında İstanbul'da doğdu. Beyazıt Beşinci İlkokulu, İtalyan Ortaokulu ve Pertevniyal Lisesi'ni bitirdi. Ardından, girdiği İstanbul Üniversitesi Psikoloji Bölümü'nden mezun oldu. İstanbul Üniversitesi'nden Umumî Psikoloji (tezli), Tecrübî Psikoloji, Felsefe ve Çapa Tıp Fakültesi'nden de Psikiyatri sertifikalarını aldı.

1971 yılında "Altinköprü Yayınevi"ni kurarak, kendi eserlerini bu yayınevi bünyesinde yayımlamaya başladı. Bugün çeşitli konularda yayımlanmış yetmiş aşkın telif eseri bulunmaktadır. Kimi dergilerde yayınlanan makalelerinin yanı sıra psikoloji, çocuk eğitimi ve çocuk edebiyatı alanında çok sayıda çalışması vardır.

Kurucu ortaklarından olduğu "İlgi Yayıncılık" ve "Güçlü Yayıncılık" bünyesinde de Türk yayın hayatına hizmet eden yazar, yirmi yıl "Ders Kitapları Anonim Şirketi"nin tasarım ve yayım müdürlüğünü sürdürdükten sonra emekli olmuştur. Yaşamını hâlen Yalova'da sürdürmekte olan yazarın psikoloji, eğitim ve çocuk edebiyatı alanlarındaki eserleri Hayat Yayın Grubu tarafından yayımlanmaktadır.

Hayat Yayınları

- Çocuk Psikolojisi
- Genç Kız Psikolojisi
- Genç Erkek Psikolojisi
- Şahsiyet ve Karakter Analizi
- Beden ve Yüz Yapısıyla Karakter Analizi
- El Yazısıyla Karakter Analizi
- Psikolojik Testler ile Karakter Analizi

Genç Hayat

Serüven Peşinde Dizisi

- Batık Kent'e Yolculuk
- Ateş Kent'ten Kaçış
- Bizans'ın Gizli Hazinesi
- Uzayın Tutsakları
- Hayalet Gemi
- Kızıl Ejder
- Yedi Belâ Çetesi
- Korkunç Tuzak
- Efsaneler Gezegeni
- Katil Kim?
- İstanbul'da Tehlike
- Piri Reis'in Hazinesi
- Kayıp Prens
- Büyük Soygun
- Çin Seddi'nin Ötesinde
- Oyun İçinde Oyun
- Altın Maske
- Korku Sirki
- Uzaydaki Düşman
- Deniz Kurdu
- Kâhin
- Tehlikeler Gezegeni
- Kâbus Şatosu
- Günlükteki Sır

Macera Geçidi Dizisi

- Kanıt Peşinde
- Ajan X
- Batıktaki Hazine
- Yeni Dünyalarda
- Sultanın Altınları
- Tehlike Çemberi
- Gol Kralı Kaçırıldı
- Lanetli Miras
- Ölümcül Takip
- Altın Kent'in İzinde
- Uzaylılar Dünya'da
- Yaşamak İçin
- Büyük Yarış
- Tehlikeli Oyun
- Ölümden Kaçış
- Robotlar Cehennemi
- Hazinesinin Peşinde
- Kod Adın Bukalemun
- Çalınan Tablo
- Tanık Tehlikede
- Müze Sokağı Cinayeti

Korku Tüneli Dizisi

- Yarasalar Vadisi
- Canavarlar Adası
- Korkunç Palyaçolar
- Tehlikeler Evi
- Yasak Gezegen
- Cesaret Sınavı

Çilek Kitaplar

- Hayvanlar Dünyasından Masallar
- Masal Bulutu
- Kral Aslan Kara Korsan'a Karşı
- Kral Aslan Büyük Tufan

Hayat Okul

- Çevreciler İş Başında (10 Kitap)
- Kral Aslan Masallar Dünyasında

KORKU TÜNELİ

Her kitabını soluk soluğa
okuyacağınız yeni bir dizi

- › Yarasalar Vadisi
- › Canavarlar Adası
- › Tehlikeler Evi
- › Korkunç Palyaçolar
- › Yankı Gezegen
- › Cesaret Sınavı

KORKU TÜNELİNE GİRİN
CESARETİNİZİ TEST EDİN!



Cesur Dostum,

Elindeki kitabı bugüne kadar okuduğun diğer kitaplar gibi okumayacaksın!. Sayfa altlarındaki yönlendirmeleri kullanarak ilerleyecek ve zaman zaman önemli kararlar vereceksin..

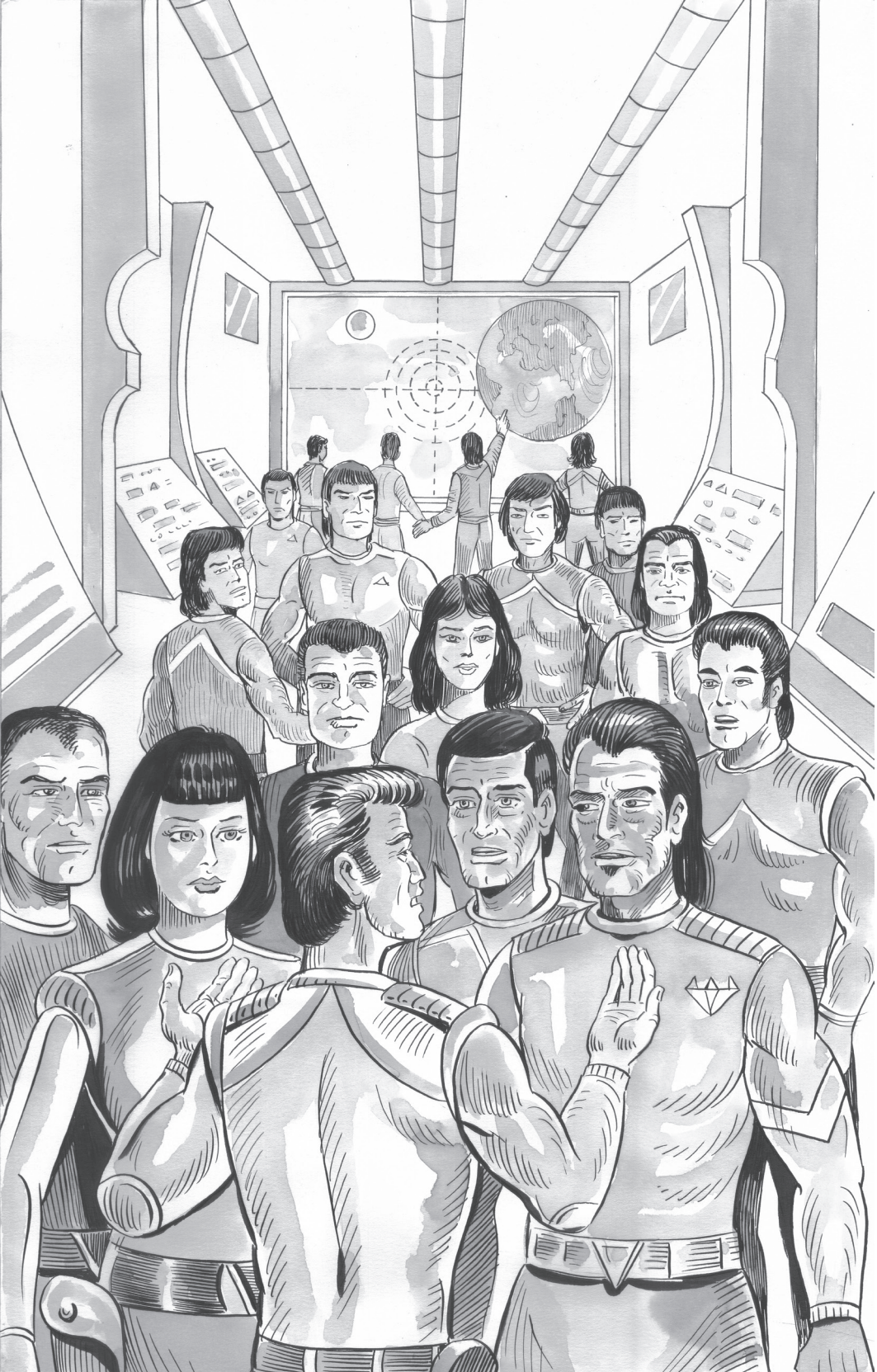
Zaten okuyacakların, senin bu kararlarına göre değişecek ve gelişecek. Yapacağın her seçim sonrasında, kitabın farklı bir sayfasına gidip yaptığın seçime göre farklı bir olay yaşayacaksın. Bu yüzden maceranın sonunu da senin kararların belirleyecek.

Yalnız dikkat et! Yapacağın seçimlerin sonucunda çok parlak başarılar kazanabileceğin gibi, ürkütücü sonuçlarla da karşılaşabilirsin. Kararlarını verirken, seçimlerinin sana yükleyeceği sorumluluğun bilincinde olmalısın.

Umarım hep doğru seçimler yapar ve mutlu sona ulaşırsın. Ancak kötü bir sonla karşılaşsan bile sakın yılgınlığa kapılma! Kazandığın deneyimle şansını yeniden dene. Ta ki dilediğin başarıya ulaşana dek! Unutma, yaşam bir maceradır. Başarı için savaşan, sonunda mutlaka kazanır.

Korku Tüneli, her kitabını soluk soluğa okuyacağın bir dizi... Ancak bu kitaplar, karşı karşıya kalabileceğin güç ve çelişkili koşullarda karar verme yeteneklerini de geliştirecek. Ulaştığın olumlu veya olumsuz sonuçlar karşısında doğru tepkilerde bulunmaya yönlendirecek. Böylece kişiliğini de geliştirecek. Önemle öneririm.

Psikolog Tuncel Altıncöprü



*Başarının on koşulu vardır.
Biri cesaret, dokuzu akıldır.*

YASAK GEZEĞEN

Odanızda yankılanan, "Savaş pilotları... Yönetim odasına... Savaş pilotları... Yönetim odasına..." duyurusuyla odanızdan fırlıyorsunuz. Koridorları hızla aşip toplantı salonuna varıyorsunuz. Gemideki tüm savaşçılar orada... Tabii gemi kaptanı da... Kaptan, salondakileri şöyle bir süzdükten sonra, "Arkadaşlar!" diye söze başlıyor.

"Uzaklar 2 uzay gemisiyle yaptığımız yolculuğun sonuna gelmiş bulunuyoruz. Şu anda ekranda, yeni dünyamızı görüyorsunuz. Altımızda denizleri, karaları, doğasıyla dünyamızın bir benzeri duruyor. Bilgisayarımız, gezegendeki tüm koşulların inişe uygun olduğunu söylüyor.

Ancak benim kuşkularım var... Bizden önce Yeşil Dünya'ya varması gereken Uzaklar 1'den haber alamıyoruz. Koca gemi, içindeki onca insanla birlikte, hiç iz bırakmadan nasıl kaybolur? Bu durumda, aşağıya inip neler olduğunu anlamamız gerekiyor. Şimdi, bu görev için aranızdan bir gönüllü istiyi..."

Ancak kaptan sözünü tamamlayamıyor. Uzaklar 2 birden kopkoyu bir karanlığın içine gömülüyor. Herkes bir anda, müthiş bir sarsıntıyla sağa sola yıkılıyor. Tabii siz de... Çığlıklar, bağrışmalar arasında ayağa kalkmaya çalışıyorsunuz. Ancak sarsıntılar durmak bilmiyor.

Ne sarsıntıların ne kadar sürdüğünü ne de o karanlıkta ne kadar kaldığınızı kestiremiyorsunuz. Size saatler gibi gelen belki bir, belki de birkaç dakika... Neyse ki sonunda geminin tüm ışıkları yanıyor. Sarsıntılar duruyor. Siz de herkes gibi savrulup düştüğünüz yerden kalkıp ayağa dikiliyorsunuz. Yıllardır uzaydasınız. Ancak onca deneyiminize karşın, hiç böylesi bir olay yaşamadınız.

Kaptan da sizden pek farklı değil... Telaşla gidip yönetim koltuğuna yerleşirken, "Tüm birimler..." diye sesleniyor. "Ayrıntılı hasar raporu istiyorum hepinizden." Çok geçmiyor. Tüm birimlerden ardı ardına yanıtlar gelmeye başlıyor. Güç merkezi... Makine dairesi... Yaşam destek birimleri... Savunma ve saldırı üniteleri... Personel ve yolcu barındırma bölümleri... Kargo galerileri... Bunların hiçbirinde, en küçük bir sorun bile yok... O güç kaybı hiç olmamış, o müthiş sarsıntı hiç yaşanmamış gibi... Kaptan bu kez, "Ana bilgisayar..." diye sesleniyor. "Az önce yaşadığımız durumu bize açıkla mısın?"

"Pek emin değilim efendim." diye yanıt veriyor ana bilgisayar da. "Sanırım az önce yanımızdan akıp giden o göktaşı sağanağı, çevremizde güçlü bir elektromanyetik girdap yarattı. Yaşanan güç kaybının da sarsıntının da nedeni bu olmalı. Fakat konumumuzda sapma yaşanmadı. Hâlâ aynı noktadayız gördüğünüz gibi. Şu anda yine, inmek üzere olduğumuz gezegenin yörüngesindeyiz yani."

Kaptan, o zaman ayağa kalkarak, "Ben de yarım kalan çözümü tamamlayayım bari" diyor. "Şimdi, kim Uzaklar 1'e ne olduğunu öğrenmek için şu gezegene inecek?"

Herkes birbiriyle bakışırken siz elinizi kaldırarak, "Ben inerim efendim." diyorsunuz. "Benim o gemide arkadaşlarım var... Belli ki baş edemeyecekleri bir sorunla karşılaştılar. Umarım onları bulup yardımcı olabilirim."

Kaptan gülümseyerek, "Benim aklımda da zaten siz vardınız binbaşım!" diyor. "Önceki başarılarınızın tanığıyım. O yüzden, sizin bu sorunu da çözeceğinize inanıyorum. Yalnız, gemimizde bir milyona yakın göçmen var... Buna karşın yiyecek - içecek stoklarımız çok dar... Kırk sekiz saat içinde sizden haber alamazsak buradan ayrılmak, kendimize yaşanabilir yeni bir gezegen bulmak zorundayız. Umarım bu süre içinde geri dönersiniz.

Uçuş kulesine çıkış izniniz bildirdim. Çıkış şifreniz: **tehlikeyi önemse...** Parolanız: **başarı cesarette...** Şimdi, gidin. Uzaklar 1'e ulaşp bize bilgi verin! Çünkü kurtuluşumuz, sizin bu başarınıza bağlı... Bunu bilin."

Cesur ve atılgan birisiniz. Ancak geriye döndüğünüzde geminizi yerinde bulamama olasılığı sizi ürkütüyor. Yabancı bir gezegende tek başınıza kalmak, uzayda kaybolmaktan farksız... Eğer kendinizi bu korkuya kaptırsanız, ineceğiniz gezegende başarılı olma şansınızı yitirebilirsiniz. Korkunuzu dizginlemeli, daha da önemlisi, ondan itici bir güç olarak yararlanmasını bilmelisiniz.

Önce sert bir asker selamı veriyor, ardından da "Baş üstüne kaptan!" diyerek salondan ayrılıyorsunuz. Kapının önündeki uçan kaykaylardan birine atladığınız gibi de Uzaklar 2'nin bitimsiz koridorlarında ilerlemeye koyuluyorsunuz. Böyle uçarcasına döne kıvrıla ilerleyip savaş uçaklarının bulunduğu uçuş pistine ulaşıyorsunuz.

Yeşil Dünya'da başınıza gelebilecekleri o anda bilemiyorsunuz. Ancak üstlendiğiniz görevin güçlüğüne de sorumluluğunun da farkındasınız. Bu yüzden savaş uçağınıza girer girmez, önce size sıra dışı özellikler kazandıran savaş zırhınızı kuşanıyorsunuz. Ardından da kumanda koltuğuna yerleşiyorsunuz. Motorlarınızı kalkış hızına alıyor ve doğruca uzay çıkış tüneline yöneliyorsunuz.

Daha çıkış tünelinin ağzına varmadan, kontrol kulesi tarafından uyarılıyorsunuz. "Savaşçı 112, çıkış şifrenizi ve parolanızı bildirin lütfen."

Uçağınızın içinde yankılanan bu sese, "Çıkış şifrem: **tehlikeyi önemse...**" diye yanıt veriyorsunuz. "Parolam: **başarı, cesarete...**"

Kuleden yanıt gelmekte gecikmiyor. "Tamam bin-başım! Çıkış izniniz doğrulandı. Tünel kapakları açıldı. Güvenle çıkabilirsiniz. Size, görevinizde başarılar diliyorum. Onurunuz için savaşın. Şanla, zaferle geri dönün. Sizi bekliyor olacağım. Bunu unutmayın."

Bunlar çıkış kulesi bilgisayarının, tünelden geçen her savaş pilotuna söylediği cesaret verici sözler... Ancak yine de hoşunuza gidiyor. Gülümseyerek, "Sağ ol kule!" diyorsunuz. "Benim amacım da zaten o..."

Bu sözleri demenizle birlikte, önünüzde açılan çıkış tüneline bir mermi gibi dalıyor ve öte ucundan çıkıyorsunuz. Çıkar çıkmaz da kendinizi milyarlarca yıldızın ısıdığı uzay boşluğunda buluyorsunuz. Binlerce kez aynı deneyimi yaşamış olsanız da bu görüntüyü izlemeye doyamıyorsunuz. Ancak boşa yitirecek saniyeniz yok... Uzaklar 1'in gizemli kayboluşunu bir an önce çözmeye mecbursunuz.

Hızınızı artırarak altınızda giderek büyüyen gezegene doğru ilerlemeye koyuluyorsunuz. Arkadaşlarınızın başına, büyük olasılıkla hiç ummadıkları bir felaket geldi. Oysa siz, onların bu kayboluşunu bildiğiniz için daha hazırlıklı sayılırsınız. Ancak sizin de vaktiniz dar... Bu gizemi çözmek için sadece kırk sekiz saatiniz var...

Zaman darlığını dikkate alıp vakit yitirmeden gezegene inecekseniz, lütfen 13. sayfadan devam ediniz.

İnişe geçmeden önce, gezegeni havadan tarayıp çevreyi gözden geçirecekseniz, 25. sayfaya gidiniz.

Yeşil Dünya, önünüzdeki ekranda hızla büyürken, uçağınızın bilgisayarına iniş bilgilerini yüklemeye koyuluyorsunuz. Bunlar, siz daha bu uzay yolculuğuna çıkmadan, bilim insanlarının gezegene inişiniz için belirlediği enlem ve boylamlar... Tabii Uzaklar 1'in de sizden önce, verilen bu koordinatlara inmiş olması gerekiyordu. Oysa dev gemi, görünürde yok...

Siz bu bilgileri bilgisayara yükler yüklemeyiz, savaş geminiz termosferi* ve mezosferi* aşır stratosfere* giriyor. Çok geçmeden kendinizi troposferde*, bulutların arasında buluyorsunuz. Sert esen rüzgârın önüne katır sürüklediği bulutlar bunlar... O bulutları aşır yer yüzüne yaklaşırken, şiddetli bir fırtınaya yakalanıyorsunuz.

Birbiri peşi sıra çakan şimşekler ve sağanak yağmur altında inişe geçiyorsunuz. Neyse ki ineceğiniz alan havalimanı kadar geniş... Zaten siz de filonun en iyi pilotlarından birisiniz. Tüm becerinizi kullanıyor ve fazla zorlanmadan yere inmeyi başarıyorsunuz. Hemen tarayıcılarınızı devreye sokuyor ve çevrenizi araştırmaya koyuluyorsunuz. Ancak o koca alan ve çevresi boş... Bomboş... Ne Uzaklar 1'den ne de içindeki insanlardan iz - eser var...

O anda bilgisayarınız, çevrenizi saran ormanın derinliklerinde bir dizi biyolojik hareketlilik saptıyor. Koca gemi, o ormanın içine düşmüş olabilir mi? "Bu pek olası değil, yoksa görürdüm." diyorsunuz. "Fakat ya Uzaklar 1, bir zorunluluk sonucu içindeki insanları ormanda bırakarak gezegenden ayrıldıysa... Ormandaki bu hareketliliğin nedenini mutlaka öğrenmeliyim. Eğer bu, Uzaklar 1'in ormana bıraktığı insanlardan kaynaklanıyorsa, ne durumda olduklarını görmeliyim. İyilerse ne âlâ... O zaman Uzaklar 2'yi buraya indirtebilirim. Ama ya değillerse..."

* termosfer, mezosfer, stratosfer, troposfer: Dünya'yı saran hava kürenin katmanları...

"O zaman ben de gemidekiler de tehlikedeyiz demektir." Böyle düşünüyor ve uçağınızdan çıkıp ormanı araştırmaya karar veriyorsunuz. Fakat kapınızı açar açmaz, sizi içeriye doğru iten sert bir rüzgârla karşılaşıyorsunuz. Tabii bardaktan boşanırcasına yağan sağanak yağmur da caba... Yerlerse, belki de günlerdir yağan yağmur nedeniyle, bataklığa dönüşmüş durumda...

Neyse ki size sıra dışı özellikler katan uzay zırhınız var üzerinizde... Bu özelliklerin de yardımıyla geminizden aşağıya atlıyor ve ormana doğru koşmaya başlıyorsunuz. Hem de uçarcasına... Böyle koşunca, ormanla aranızdaki bütün o mesafeyi saniyeler içinde aşılıyorsunuz. Şimdi, gökyüzüne doğru uzanan dev ağaçlarla bu ağaç gövdelerine kenetlenmiş sarmaşıklardan oluşan ormanın sınırlarındasınız. Bir süre de bu orman boyunca ilerliyorsunuz.

Tüm dikkatinizle, Uzaklar 1'den ve onun gezegene getirdiği insanlarından bir iz, bir belirti bulmaya çalışılıyorsunuz. Fakat yok... Ne Uzaklar 1'den ne de onun gezegene getirdiği insanlardan küçük bir iz, bir belirti olsun bulamıyorsunuz. Böyle umutsuzca yol alırken, aniden ormanın içlerine doğru ilerleyen bir yolla karşılaşıyorsunuz.

Ağaçların üzerini kapatarak tünele dönüştürdüğü yemyeşil bir yol bu... Ancak bu yolda da Uzaklar 1'den ve onun getirdiği insanlardan iz - eser yok... Bu yüzden, önünüzde uzanıp giden yolu izleyip izlememekte kararsız kalıyorsunuz. İşte, tam da o anda, bu yeşil tünelin ötelelerinden gelen tüyler ürperten çığlıklar duyuyorsunuz. Kime ya da neye ait olduğunu kestiremediğiniz çığlıklar bunlar...

Ormanın içlerine doğru uzanıp giden bu yeşil tünele girecekseniz, 15. sayfadan devam ediniz.

Size güven vermeyen bu yola girmek yerine, yolunuza devam edecekseniz, lütfen 34. sayfaya gidiniz.

"Bu ıgıllıklar, Uzaklar 1'le birlikte gelen insanlara ait olabilir." diye düşnyorsunuz. O düşnceyle de önnzde uzanıp giden yola atılıyorsunuz. Bu yeşil geçidin içinde ilerlerken, sağanak yağmurun durduğunu, fırtına hâlinde esen rüzgârın kesildiğini fark ediyorsunuz. Bu sizi şaşırtsa da ilerlemenizi hız kesmeden sürdürüyorsunuz.

Duran yağmura, kesilen rüzgâra karşın kendinizi giderek yoğunlaşan bir sisin içinde buluyorsunuz. Sanki gökyüzündesiniz ve bembeyaz bir bulutun içinde yol alıyorsunuz. Zaten çok geçmeden, iki adım ötenizi bile göremez oluyorsunuz. Önünüz uçurum olsa, düşmeniz işten değil... Bu yüzden yavaşlamak; adım adım ilerlemek zorunda kalıyorsunuz.

Buna karşın sizi iliklerinize kadar ürperten o vahşi ıgıllıkları şimdi çok daha yakınıınızda duyuyorsunuz. Başınızı bir sağına çevirip bakıyorsunuz korkuyla, bir solunuza... Bir önünüze bakıyorsunuz, bir ardınıza... Ancak ormanı saran yoğun sis nedeniyle, o ıgıllıkların sahiplerini göremiyorsunuz. Ancak bir şeyden son derece eminsiniz. "Ormanı çepeçevre saran bu tüyler ürperten ıgıllıklar, insanlara ait olamaz." diyorsunuz.

Havada, soluk almanızı güçleştiren çok ağır bir koku var... "Ölümün simgesi olan koku bu!" diyorsunuz. "Leş kokusu!" O kokunun içinde tedirgin adımlarla yol alırken; artık ıslak ve yumuşak bir toprakta yürümediğinizi fark ediyorsunuz. Aksine, bastıkça ayaklarınızın altında çatırdayan kuru ve engebeli bir zeminde ilerliyorsunuz.

"Ayağımın altında çatırdayarak çöken bu şeyler de ne?" diyerek eğilip önünüze bakıyorsunuz. Bakar bakmaz da "Aman Allah'ım!" diyerek ıgıllığı basıyorsunuz. Gördükleriniz karşısında, yüreğiniz göğsünüzden fırlayacakmış gibi çarpmaya başlıyor. Soluğunuz daralıyor.

Korku içinde, "Fakat bunlar iskelet..." diye haykırıyorsunuz. "Yüzlerce, binlerce iskelet... Hem de insan iskeletleri... Yoksa bütün bu iskeletler, Uzaklar 1'le Yeşil Dünya'ya gelen yerleşimcilere mi ait? Onları kim ya da ne bu hâle getirdi? Burada, bu gezegenin sahipleriyle acımasız bir savaş yaşanmış olabilir mi? Eğer öyleyse, Uzaklar 1'in savaşçıları, onları neden engelleyemedi? Acaba Uzaklar 1 gemisi, o anda burada değil miydi?"

Bir yandan aklınızdan geçen bu ve buna benzer sorulara yanıtlar arıyorsunuz. Bir yandan da Sisler Ormanı içindeki zorlu ilerleyişinizi sürdürüyorsunuz. Fakat ne yazık ki ormanı oluşturan bütün o ağaçların, siz yanlarından geçip ardaınızda kaldıkça, nasıl değişip korkunç birer yaratığa dönüştüğünü göremiyorsunuz.

Kökleriyle yürüyüp ilerleyebilen; elleri, kolları, ağızları, gözleri olan ağaçlar bunlar... Salgıladıkları sis görüşünüzündeki zerreciklerle canlıları eritip birer iskelete dönüştüren bitkisel yaratıklar bunlar... Eritip sıvılaştırdıkları canlıları, kökleriyle emerek yok eden canavarlar...

Ancak siz onları o korkunç hâllerıyla göremediğiniz için, bunları bilemiyorsunuz tabii. Canavar ağaçların havaya sis hâlinde yaydığı eritici sıvı, sizin zırhınızı etkilemiyor neyse ki. Siz de Sisler Ormanı'ndan çıkıp o yeşil tünelin bir benzerine giriyorsunuz hiçbir şey olmamış gibi. Şimdi çevrenizi apaçık görebiliyorsunuz.

Ne var ki daha yüz metre bile ilerleyemeden, ardaınızdan gelen bir çığlıkla irkiliyorsunuz. Kime ya da neye ait olduğunu anlayamadığınız bu çığlığın sahibini görebilmek için hızla dönüp arkaınıza bakmak istiyorsunuz. Ancak buna olanak bulamıyorsunuz. Gökten sırtınıza düşercesine inen bir cismin ağırlığıyla ayakta duramıyor, dizlerinizin üzerine çöküp yere kapaklanıyorsunuz.

Onu göremiyorsunuz; ama gövdesinin sıcaklığını ve ölüm kokan soluğunu algılayabiliyorsunuz. Yabanıl hırıltılarla vücudunuza kene gibi yapışan bu iğrenç yaratıktan silkinerek kurtulmaya çalışıyorsunuz. Ancak bu çabanız, onu sırtınızdan atmaya yetmiyor. Pençelerini sırtınıza, dişlerini omzunuza geçiren bu canavardan kurtulmanız çok zor görünüyor. Belli ki sizi parçalayıp yok etmeyi düşünüyor. Ancak sizin, ona av olmaya hiç niyetiniz yok...

Derin bir soluk alıp tüm gücünüzü topluyor ve iki elinizi birden sırtınıza doğru uzatıyorsunuz. Yaratığın avuç içlerinize değen terli, kaygan kafasını aşip ensesine ulaşıyorsunuz. Kaygan ve sık kıllarla kaplı derisini yakaladığınız gibi de sırtınızdan çekip atmaya çalışıyorsunuz.

Ancak canavar da en az sizin kadar güçlü... Siz çabaladıkça, o direniyor. Siz onu çekerek üzerinizden atmaya çalıştıkça, o sivri tırnaklarını zırhınıza, keskin dişlerini omzunuza geçiriyor. Neyse ki zırhınız güçlü de dişleri de tırnakları da teninize ulaşamıyor.

Ancak onu sonsuza dek sırtınızda taşıyacak hâliniz yok... Eğer hemen bir şeyler yapmazsanız, zırhınızı parçalayıp size ulaşacakmış gibi görünüyor. Ne yapıp edip bu canavardan kurtulmanız gerekiyor.

Ani bir kararla öne doğru eğiliyor ve sırtınızdaki yarattıkla birlikte, yerde peş peşe taklalar atmaya koyuluyorsunuz. Bir takla... Üç takla... Beş takla... Siz onu böyle ardı ardına yerden yere vurup durunca, yaratık sersemliyor. Bir süre sonra da sırtınıza asılmayı bırakıp karşınıza dikiliyor. İşte, onu ancak o zaman görebiliyorsunuz.

İki metreyi bulan boyuyla, gorili anımsatan kapkara bir kas yığını var karşınızda... Uzun, sivri tırnaklarla bezeli pençeleri, keskin ve sivri dişlerle kaplı ağızıyla canlı bir ölüm makinesi bu âdeti...