Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi
Afyon Kocatepe University Journal of Social Sciences
e-ISSN: 2149-4894

Cilt/Volume: 28 • Sayı/Issue 1 • Mart/March, 2026: 219-231
Araştırma Makalesi / Research Article

Andrzej Sapkowski'nin *The Witcher*'ında Kahramanın Yolculuğu: Cirilla

The Hero's Journey in Andrzej Sapkowski's The Witcher: Cirilla

Eylül ARSLAN[1]

Süreç/History
Geliş/Submitted: 15/12/2025
Kabul/Accepted: 10/03/2026
Yayın/Published: 25/03/2026

İntihal/Plagiarism
Bu makale, en az iki hakem tarafından incelendi ve intihal içermediği teyit edildi. / This article has been reviewed by at least two referees and scanned via a plagiarism software.

Etik Beyan/Ethical Statement
Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyulduğu ve yararlanılan tüm çalışmaların kaynakçada belirtildiği beyan olunur. / It is declared that scientific and ethical principles have been followed while carrying out and writing this study and that all the sources used have been properly cited.

Çıkar Çatışması / Competing Interests
Yazar(lar), çıkar çatışması olmadığını beyan eder. / The author(s) declares that have no competing interests.

Telif Hakkı/Copyright
Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY-NC 4.0) license.

Öz

Andrzej Sapkowski tarafından yazılan *The Witcher*, oyunları ve son yıllarda çıkan Netflix dizisiyle birlikte popüler kültürün önemli bir ürünü, Polonya'nın ise uluslararası mecralarda tanınırlığını artıran önemli bir öge hâline geldi. Çağdaş fantastik edebiyatın önemli eserlerinden biri olan *The Witcher*'ın başkahramanı olan Rivyalı Geralt'ın tanınırlığı gün geçtikçe artarken serideki karakterlerden biri olan Cirilla da dikkat çeker. Cirilla'nın macerası, Geralt için basit olan bir görevle başlamış olsa da zamanla âdeta kendi macerasının kahramanı olur. Bu çalışmanın amacı Cirilla'nın macerasının, Joseph Campbell'ın bütün büyük kahramanlarda olduğuna inandığı monomitin evrelerine sahip olup olmadığını tespit etmek ve Cirilla'nın bir yan karakterden daha fazlası olup olmadığı sorusunu cevaplamaktır. Çalışmanın birinci bölümünde karşılaştırmalı mitoloji yaklaşımlarından biri olan ve Campbell tarafından geliştirilen monomit kuramına değinilmiştir. Bu kurama göre, kahramanın macerasının yola çıkış, erginlenme ve dönüş olmak üzere üç temel aşaması vardır. Yola çıkış aşamasında bir ulak tarafından maceraya çağrılan kahraman, yardımcısı sayesinde erginlenme aşamasında çeşitli sınavlardan geçip sıradan dünyaya geri döner. İkinci bölümde Sapkowski'den söz edilmiş ve *The Witcher*'ın fantastik dünyasına genel bir bakış sunulmuştur. Üçüncü bölümde ise Cirilla'nın macerası monomit kuramı ekseninde, betimsel analiz yöntemiyle değerlendirilmiştir. Araştırmadan elde edilen bulgular ışığında Cirilla'nın yolculuğunun monomitin bütün aşamalarını kapsamadığı fakat büyük bir kısmıyla uyum içinde olduğu, dolayısıyla Cirilla'nın Campbell'ın kahraman modelinin temsilcilerinden biri olduğu, dahası bir makro kahraman olduğu sonucuna ulaşılmıştır.
Anahtar Kelimeler: Fantastik edebiyat, Polonya edebiyatı, Monomit, Kahramanın yolculuğu, Joseph Campbell, Andrzej Sapkowski, The Witcher.

Abstract

The Witcher, written by Andrzej Sapkowski, has become a significant element of popular culture through its video games and recent Netflix adaptation, while also contributing to Poland's international visibility. While the recognition of Geralt of Rivia -the main character- continues to grow, Cirilla has emerged as a noteworthy character. Although Cirilla's story begins with a seemingly simple task connected to Geralt, she gradually becomes the protagonist of her own adventure. This study aims to determine whether Cirilla's journey reflects the stages of the monomyth proposed by Joseph Campbell and to assess whether she can be regarded as more than a secondary character.In the first chapter Campbell's monomyth theory discussed. According to this theory, the hero's journey consists of three main stages: departure, initiation and return. Called to adventure by a herald figure, the hero receives guidance from a helper, faces various trials and returns to the ordinary world. In the second chapter, Sapkowski was discussed and a general overview of *The Witcher*'s fantasy world was presented. In the third chapter Cirilla's journey was evaluated based on the monomyth theory through descriptive method. The findings indicate that although Cirilla's journey does not encompass all stages of the monomyth, it aligns with most of them, suggesting that she functions as a representative of Campbell's hero model and considered a macro-hero.
Keywords: Fantastic literature, Polish literature, Monomyth, Hero's journey, Joseph Campbell, Andrzej Sapkowski, The Witcher.

Atıf için (*to cite*): Arslan, E. (2026). Andrzej Sapkowski'nin *The Witcher*'ında Kahramanın Yolculuğu: Cirilla. *Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, *28*(1), 219-231. https://doi.org/10.32709/akusosbil.1842859

[1] İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Polonya Araştırmaları Programı, İstanbul/Türkiye. eyllars@gmail.com.

Giriş

Mit terimi Yunancada *masal, öykü* ya da *hikâye* anlamına gelmektedir. Bugün daha çok sözlü edebiyatın bir türü olarak kabul edilen mitlerin, pagan tanrılara dair söylencelerin günümüze dek aktarımı olduğu düşünülür. Oysaki mitlerin asıl işlevi birtakım olguların nasıl ortaya çıktığını açıklayarak belirli davranış kalıplarının sebebini irdelemek ve bir ulusu millî kimlik hususunda birleştirerek kültürel birliği sağlamaktır.

Farklı ulusların mitleri üzerine çalışan söylen bilimciler, örneğin Hintliler ile İskandinavların benzer anlatılara sahip olduğunu gördüklerinde yeni bir çalışma alanı olarak *karşılaştırmalı mitoloji* ortaya çıkmıştır. Bu araştırma alanının temel kuramlarından birine adını veren *monomit* (monomyth) kelimesi etimolojik olarak *mono* (tek) ve *mit* (mit) kelimelerinden oluşmakta, dolayısıyla *tek mit* anlamına gelmektedir. *Kahramanın Yolculuğu* olarak da bilinen bu kuram disiplinler arası bir kuram olup edebî eserler, filmler, diziler, dinî metinler ve mitler üzerinde geniş bir tahlil yapmayı mümkün kılar. Monomit kuramı bağlamında bu çalışmada temel alınan kaynak Joseph Campbell'ın *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu* adlı çalışmasıdır.

Bu çalışmanın amacı, çağdaş Polonya edebiyatının fantastik eserlerinden biri olan *The Witcher* (Wiedźmin [okunuşu: *viecmin*]) serisindeki Cintralı Cirilla karakterinin yolculuğunu monomit kuramı ekseninde değerlendirmektir. Çalışmanın araştırma nesnesi olarak Cirilla'nın seçilmesinin sebebi, serinin özellikle *Kader Kılıcı* adlı kitabının ardından olayların onun etrafında dönmeye başlamasıdır. Dolayısıyla hikâyenin bir aşamasından sonra Cirilla, başkahramanın ulaşması gereken bir hedef, her yerde aradığı o çok önemli özne hâline gelir. Diğer yandan *The Witcher III* oyununun kurgusunun yetersiz olması ve Netflix dizisinin Cirilla'nın macerasının her aşamasını henüz ekrana taşımamış olması sebebiyle bu çalışmada kitap serisi temel alınmıştır. Bu bağlamda çalışmanın birincil kaynakları, serinin *Witcher Öyküleri* ve *Witcher Destanı*'nında yer alan yedi kitabının Lehçe ve Türkçe edisyonlarıdır.

Çalışmada üç soruya cevap aranmaktadır: (1) Cirilla'nın Sapkowski'nin kurgusal evrenindeki önemi nedir? (2) Cirilla'nın yolculuğunda monomit kuramının hangi aşamalarına rastlanır? (3) Cirilla, Campbell tipi destansı bir kahraman mıdır yoksa sadece bir yan karakter midir? Çalışmanın birinci bölümünde monomit kuramına değinilecek; ikinci bölümünde serinin yazarı Andrzej Sapkowski'den, *The Witcher*'ın nasıl ortaya çıktığından, eserin evreninden ve önemli karakterlerinden söz edilecek; üçüncü bölümünde ise Cirilla'nın yolculuğu monomit kuramı bağlamında incelenecektir. Çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden biri olan *betimsel analiz* yöntemi kullanılmıştır. Dolayısıyla üçüncü bölüm boyunca Cirilla'nın yukarıda da sözü edilen yedi kitaptaki hikâyesi özeti verilerek yorumlanacaktır.

1. Monomit Kuramı

Monomit kuramının önde gelen savunucusu Amerikalı söylen bilimci Joseph Campbell'dır. Campbell monomit kavramını James Joyce'dan almış ve Carl Gustav Jung'un arketip kuramını ödünçleyerek disiplinler arası bir kuram geliştirmiştir. Bu disiplinlerin başında kültürel antropoloji, dil bilim ve dinler tarihi gelmektedir. Kuramın araştırma nesnesi ise dünya mitolojileridir.

Mitoloji, antropolojik bakış açısına göre iki farklı yaklaşımla ele alınır. Örneğin Polonyalı antropolog Bronisław Malinowski, mitleri sıradan yaşam ritüellerinin açıklanması olarak yorumlar (Malinowski, 2024, s. 21). Ona göre herkes aynı temel insani ihtiyaçları deneyimlese de bunları çözümleme konusunda her grup kendince bir yöntem geliştirir. Bu yöntemler, başka bir deyişle *kültürel gelenek kalıpları*, grubun yaşlı ve deneyimli olan üyesi tarafından diğerlerine aktarılır. Bu da o grup içindeki kültürü oluşturan yegâne şeydir (Lavenda ve Schultz, 2018, s. 47). Fransız antropolog Claude Lévi-Strauss ise önce mitin en temel ögesi olarak tanımladığı *miteme* yönelir.[2] Dil bilimdeki *foneme* karşılık gelen mitem başlangıçta sadece kaosun, boşluğun, yumurtanın veya on tane güneşin olması, bir kardeş çiftinin evlenmesi veya bir tiran-canavarın bölge sakinlerine musallat olması gibi bir anlatının en temel yapı taşıdır. Sonrası bu kök anlatının etrafında şekillenip öznel bir biçim almaktır. Böylece mitsel anlatı oluşmuş olur. Fakat bu öznel biçim konusunda Lévi-Strauss kültürel ödünçleme kuramı bağlamında *dar alanlı kültür* kavramına da dikkat çeker. Ona göre "*her toplum komşularından ödünç aldığı mitemleri, kendi doğal çevresinin önüne çıkardığı problemleri çözmeye elverişli yeni bir mit oluşturacak şekilde dönüştürür*" (Lévi-Strauss, 2013, s. 25).

[2] Mitem, *mitologem* olarak da bilinir.

Bazen dar alanlı kültürleşme yetmez. Dünyanın iki farklı ucundaki iki farklı millete ait mitlerde aynı mitemleri farklı anlatılarla görmek mümkündür. Bir tiran-canavarın bölge sakinlerine musallat olması mitemine bakılırsa, burada *tiran-canavar* tanımı oldukça önemlidir çünkü bu tiran asla bir insan olmaz. Diğer yandan bu mitem Polonya'nın en ünlü halk hikâyelerinden biri olan Wawel Ejderhası'nın (Smok wawelski) mitemidir. Efsanenin popüler bir versiyonuna göre bir zamanlar Krakov kentindeki Wawel Tepesi'nin altında bulunan mağarada (Smocza Jama) halka rahatsızlık veren bir ejderha yaşamaktadır. Bir gün kral, ejderhayı öldürecek kişiye bir çuval altın vaad eder -söylencenin bazı versiyonlarında prenses ile evlilik vaadi de yer almaktadır-. Birçok şövalye bu görevde başarısız olurken bir kunduracı olan Jan Skuba ejderhayı alt etmeyi başarır: İçine kükürt doldurduğu bir koyunu mağaranın önüne bırakıp ejderhanın patlamasını sağlar (Długosz, 2009, s. 188-195).

Wawel Ejderhası efsanesinin ilk versiyonu eski Krakov Başpiskoposu Wincenty Kadłubek tarafından kayda geçirilmiştir. Bu versiyona göre bahsi geçen kral, Krakov şehrine adını veren Krakus iken ejderha, halk tarafından *całożerca* (her şeyi yiyen) olarak tanınmaktadır (Strzelczyk, 1998, s. 95-99). Şehre ve insanlara zarar vermemesi için ejderhaya belirli aralıklarla sığır kurban edilir.[3]

Aynı miteme sahip başka bir söylence en popüler Japon mitlerinden biri olan *Göksel Kaya Mağarası* (Ama-no-Iwato/天の岩戸) mitidir. Mite göre Fırtına Tanrısı Susanoo, ablası Güneş Tanrıçası Amaterasu'yu kızdırdıktan sonra cennetten kovulup insanların dünyasına iner. Burada üzgün yaşlı bir çift ve ağlamakta olan kızları ile karşılaşır. Neden üzgün olduklarını sorduğunda Yamata-no-Orochi adlı sekiz başlı bir yılanın her yıl gelip çiftin kızlarından birini yediğini, sırada ise en küçük kızlarının olduğunu öğrenir. Bunun üzerine Susanoo kim olduğunu açıklayıp güvenlerini kazandıktan sonra çiftin kızı ile nişanlanır, onu dişli bir tarak hâline getirerek saçına tutuşturur. Sonra yaşlı çifte sekiz testi içki hazırlayıp sekiz kapılı çitin her bir kapısına yerleştirmelerini söyler. Kısa süre sonra dev yılan gelir ve bu içkileri içip sarhoş olur. Bundan faydalanan Susanoo yılanı öldürmeyi başarır (Arslan, 2020, s. 68-71).

Tiran değişse de (ejderha, yılan) olay örgüsü aynıdır: (1) bir tiranın yerleşim yerine yakın bir mekânda var olması, (2) halkın bu tirana kurban sunmak zorunda kalması, (3) bir kahramanın çıkıp bu tiranı mağlup etmesi ve (4) ödül olarak bir prensesle evlenmesi. Aynı mitem Yunan mitolojisinde de vardır fakat bu seferki tiran bir boğadır.

> Minotaurus tanrı Poseidon'un denizden gönderdiği beyaz bir boğayla Girit Kralı Minos'un karısı Pasiphae'nin oğullarıdır. Çocuk doğduğunda bir boğanın kafasına ve bir insanın gövdesine sahiptir ve kendisine "Minos'un Boğası" anlamına gelen Minotaurus adı verilir. Yaratık, Atinalılar tarafından her yıl haraç olarak gönderilen yedi erkek ve yedi kızla beslenir. Halkını bu vahşet dolu yükten kurtarmak üzere Theseus, Knossos'a gelir ve Minotaurus'un yaşadığı Labirent'e girerek onu öldürür. Ona Kral Minos'un kızı Ariadne yardım eder, Theseus'a bir yumak ip vererek labirentin içine girerken bu ipi geçtiği yolda bırakmasını söyler ve böylece kahraman, geri dönüş yolunu kolayca bulur. Ariadne aynı zamanda Theseus'a bir kılıç da verir. (Cotterell ve Storm, 2011, s. 64)

Bu üç söylence, mitemin olay örgüsü üzerinden tekrar karşılaştırıldığında bir örüntü ortaya çıkar. Wawel Ejderhası'na ilişkin söylencenin kunduracı versiyonunda ejderhayı (tiranı) alt eden kahraman, Krakov Kralı'nın (bölgenin efendisinin) kızıyla (bir prensesle) evlenir. Aynı mitemi içeren Japon mitinde yılanı (tiranı) alt eden kahraman, yerel bir tanrının (bölgenin efendisinin) kızıyla (bir prensesle) evlenerek anlatıyı tamamlar. Yunan mitinde boğayı (tiranı) öldüren kahraman, Girit Kralı'nın (bölgenin efendisinin) kızıyla (bir prensesle) ufka doğru yelken açar.[4] Üç kahraman da tiranı alt ederken kendince bir yöntem uygular: (1) Krakov kahramanı koyunun içine patlayıcı yerleştirir, (2) Japon kahraman yılanı sarhoş eder, (3) Yunan kahraman boğayı uyuduğu bir vakitte yakalayıp öldürür. Başka bir deyişle kahramanların hepsi de galibiyeti kurnaz bir şekilde elde ederler.

Fakat mitem her zaman bir olay örgüsüne sahip olmayabilir. Bir kahramanın kendi kılıcıyla intihar etmesi de bir mitemdir: Kılıcın kabzasını toprağa gömen kahraman, kendisini kılıcın üzerine atarak yaşamına son verir. Bazen de evlenmek istemeyen ya da ensest ilişki yaşadığının farkına varan kadın karakter kendini göle veya nehre atarak intihar eder. Örneğin *Kalevala Destanı*'nda Kullervo ve kız kardeşi küçük bir çocukken üvey babaları tarafından köle olarak satılıp birbirlerini tanımadan büyürler. Yıllar sonra ormanda karşılaşır ve ensest bir birliktelik yaşarlar. Sevgilisinin aslında abisi olduğunu anladığında kız kardeş kendini nehre atar. Kardeşini tanımadığı için kendinden utanan Kullervo da

[3] Krakus bir *ejderha avcısı* (pogromca smoka) olarak bilinir; fakat efsanenin bazı versiyonlarında ejderhayı öldürenler onun oğulları II. Krak ve Leh'dir.
[4] Prenses Ariadne, Şarap Tanrısı Dionisos ile evlenir.

kendini kılıcının üstüne atarak yaşamına son verir (Lönnrot, 2017, s. 561-584). Bu örnekleri çeşitlendirmek mümkündür.

1.1. Monomit Kuramının Aşamaları

Campbell, farklı ulusların mitleri ve dinsel pratikleri arasındaki benzer örüntülerden yola çıkarak dünya mitolojilerindeki kahramanların yolculuklarını psikanaliz ile açıklamaya çalışır. Kahramanların ve mitlerin farklılıklarındansa benzerliklerine odaklanarak anlatılardaki arketiplere, başka bir deyişle kök anlatıya ışık tutar.

Campbell'a göre kahraman, "*yerel ve kişisel tarihi sınırlamalarıyla çatışarak onları aşmış ve genelgeçer, olağan insani biçimlere ulaşmış olan kadın ya da erkektir*" (Campbell, 2015, s. 25). Kahramanı tıpkı romantizm dönemi kahramanları gibi tarif eder. Ona göre kahramanlar "*(...) mevcut, çözülen toplumdan ve ruhtan değil, toplumun yeniden doğduğu tükenmez kaynaktandırlar. Kahraman modern bir insan olarak ölmüş, fakat ebedi insan -mükemmelleşmiş, belirsiz, evrensel insan- olarak yeniden doğmuştur*" (Campbell, 2015, s. 25). Özellikle halk hikâyelerindeki kahramanların sadece kendi yaşadıkları bölgedeki bir sorunu çözüme kavuşturan mikro ölçekli, mitsel anlatılardaki kahramanlarınsa evrenin sorunlarına ışık tutan makro ölçekli kahramanlar olduğunu belirtir (Campbell, 2015, s. 25-49).

Campbell, monomiti çekirdek birim olarak adlandırdığı yola çıkış, erginlenme ve dönüş olarak üç ana başlığa ayırır. Yola çıkış kahramanın olağan dünyadan çıkıp doğaüstü bir maceraya atıldığı ilk aşama, yolculuğun başlangıcıdır ve kendi içinde maceraya çağrı, maceranın reddedilişi, doğaüstü yardımcının ortaya çıkışı, eşiğin aşılması ve balinanın karnı olarak adlandırılan aşamalara ayrılır. Burada öne çıkan ilk aşama bir ulak tarafından gerçekleştirilen maceraya çağrıdır. Bu çağrıyla kahramanın dünyası sıradan olmaktan çıkar. Sonraki önemli aşama doğaüstü yardımcının ortaya çıkışıdır. Kahraman asla yalnız hareket etmez, mutlaka bir destekçisi vardır. Bu destekçi doğaüstü bir kimse de olabilir, son derece sıradan biri de. Doğaüstü yardımcının da etkisiyle eşiğin aşılması kahramanın sıradan dünyadan çıkması anlamına gelir. Eşikten geçen kahraman artık geri dönülemez bir yola girer. Yola Çıkış'ta en çok dikkat çeken aşama ise balinanın karnıdır. Campbell bunu tıpkı bir inisiyasyon (erginlenme) töreni gibi anlatır. Kahraman, erginlenme aşamasına tam anlamıyla geçebilmek için önce acı çekmek –bazen de ölmek- zorundadır. Campbell, balinanın karnını *axis mundi* olarak da tanımlar. Başka bir deyişle balinanın karnı, gök ve yer altı arasındaki bağlantının sağlandığı, genellikle girişi Dünya Ağacı'ndan sağlanan ve sadece şamanın erişebileceği mekândır. Kahraman da dâhil dünya üzerindeki hiçbir varlık, var olmayı bırakmadan daha yüksek bir mertebeye erişemez. Balinanın karnı bu işlevi yerine getirir.

Eşiği aşıp balinanın karnına giren kahraman artık birtakım zorlukların üstesinden gelmek zorunda olduğu erginlenme aşamasına geçer. Bu, kahramanın aklının alamayacağı güçlerle karşılaştığı, zorlu sınavlardan geçtiği ve inanılmaz bir bilgiye erişip antikahramana karşı zafer kazandığı aşamadır. Kendi içinde sınama yolu, tanrıçayla karşılaşma, mistik evlilik, babanın onayını alma, yüksek anlayış ve nihai ödül olarak adlandırılan aşamalara ayrılır. Babanın, bir başka deyişle hâkim otoritenin onayını alan kahraman, ödülünü de aldıktan sonra kendi dünyasına dönmelidir.

Dönüş kahramanın önceden olduğundan farklı biri olarak sıradan dünyaya döndüğü son aşamadır. Bu aşama dönüşün reddi, büyülü kaçış, kahramanın kendi dünyasından gelen yardım, dönüş eşiğinin aşılması, iki dünyanın efendisi ve özgür yaşamdan oluşmaktadır. Zaman zaman sihirli dünyadan dönmek istemeyen kahramanlar olabilir. Bu, monomitin dönüşün reddedilişi aşamasıdır. Zaman zaman da kahraman dönüşü reddetmez ama sihirli dünyada kendi isteği dışında alıkonulur. Aldığı ödül baba tarafından onaylanmaz veya uygunsuz bulunur ve bu diyardan bütün engelleri aşarak -büyülü bir şekilde- kaçması gerekir. Bazen bu büyülü kaçış sıradan dünyadan -dışarıdan- gelen bir yardımla sağlanır. Yaptığı yolculukla kendini yeniden keşfeden ve daha yüksek bir anlayışa sahip olan kahraman artık iki dünyanın da efendisidir. Dünyevi bütün bağlardan kurtulmuştur. O artık, kişisel egosundan arınıp toplum yararına çalışan bir kahramandır. Onu hiçbir silah kesemez, hiçbir ateş yakamaz, hiçbir su ıslatamaz ve hiçbir rüzgâr üşütemez. Eylem dünyasından bağımsız olan kahraman artık yaşama özgürlüğüne ve ebediyete sahiptir.

2. Andrzej Sapkowski ve *The Witcher* Kitap Serisi

Andrzej Sapkowski 1948 yılında Polonya'nın Łódź kentinde dünyaya geldi. Łódź Üniversitesi'nde ekonomi okuyan Sapkowski'nin edebî kariyeri 1983 yılında *Fantastyka* (Fantazya) adlı aylık dergide çevirmenlik yaptığı dönemde başladı. 1985 yılında oğlunun ısrarı üzerine bu derginin yaptığı bir öykü yarışmasına *The Witcher* ile katılıp üçüncü olan Sapkowski serinin devam öykülerini

önce bu dergide, sonra ise *Nowa Fantastyka* (Yeni Fantazya) adlı dergide yayımladı. *The Witcher*'a üçüncülüğü getiren, muhtemelen bu kelimenin (wiedźmin) dahi yazarın kendisi tarafından türetilmiş olması, başka bir deyişle yaratıcılığıydı. Sapkowski söz konusu kelimeyi kökeni Slav mitolojisine dayanan ve kökü eski Slavcada "bilmek" anlamına gelen *wiedzieć* filinden gelen, dişil formdaki *wiedźma* (bilge kadın) kelimesine eril takı vererek türetmiş ve *para karşılığında canavarları avlamak için mutasyon geçirmiş adam* anlamında kullanmıştır.

Geralt'ın maceraları 1990'da *Wiedźmin* adıyla Reporter'de bir öykü derlemesi olarak yayımlandı. Sonrasında SuperNOWA tarafından *Witcher Öyküleri* (Opowieści wiedźmińskie) adı altında *Kader Kılıcı* (Miecz przeznaczenia, 1992) ve *Son Dilek* (Ostatnie Życzenie, 1993) adlı kitapları yayımlandı. Yine SuperNOWA tarafından *Witcher Destanı* (Saga o wiedźminie) olarak basılan kitaplar ise *Elflerin Kanı* (Krew elfów, 1994), *Nefret Çağı* (Czas pogardy, 1995), *Ateşle İmtihan* (Chrzest ognia, 1996), *Kırlangıç Kulesi* (Wieża Jaskółki, 1997) ve *Gölün Hanımı*'ydı (Pani Jeziora, 1999). *Witcher Destanı*'nda kahraman Geralt olsa da, odak karakter Cirilla'ydı. Bu destana dahil olmayıp Geralt'ın öykülerini anlatan diğer eserler ise *Fırtına Mevsimi* (Sezon burz, 2013), *Szpony i kły* (Pençeler ve Dişler, 2017) ve *Rozdroże kruków*'dur (Kuzgunlar Kavşağı, 2024).

2001'de Marek Brodzki'nin yönetmenliğinde uluslararası arenada *The Hexer* adıyla tanınan *Wiedźmin* filmi, 2002'deyse bu filmin devamı niteliğindeki aynı adlı televizyon dizisi yayınlandı. Dizi, *Son Dilek* ve *Kader Kılıcı* kitaplarının uyarlaması olarak çekilmişti; fakat kitaplarda olaylar kronolojik bir sırayla anlatılmadığı için ekrana karmaşık şekilde aktarılan kurgu, izleyicilerden geçer not alamadı. 2019'da bu sefer Netflix dizginleri eline aldı ve serinin popülaritesini artıracak olan *The Witcher* dizisi çekildi. Sonrasında *The Witcher: Nightmare of the Wolf* (2021), *The Witcher: Blood Origin* (2022) ve *The Witcher: Sirens of the Deep* (2025) yayınlandı.

Seriye popülerlik kazandıran asıl proje, Polonyalı bir oyun şirketi olan CD Projekt'in hazırladığı *The Witcher* oyun serisi idi. *The Witcher I* 2007'de, *The Witcher II: Kralların Katili* 2011'de ve *The Witcher III: Vahşi Av* 2015'de piyasaya sürüldü. CD Projekt'in bir sonraki projesi ise Cirilla'nın başkahraman olduğu *The Witcher IV* oyunu olarak duyuruldu. Oyunlar ve Netflix dizisinin ardından kitap serisinin popülaritesi katlanarak arttı. Seri, The New York Times'ın çok satanlar listesine girmenin yanı sıra otuz yedi dile çevrildi. Bunun dışında, *The Witcher*'dan ilham alınarak hazırlanan çizgi romanlar, mangalar, oyunlar, aksiyon figürleri ve oyun müzikleri sayesinde seri, popüler kültürün önemli bir parçası hâline geldi.

2.1. *The Witcher* Evreni

Kitaptaki olaylar oyunlarda *Kıta* (Kontynent) adı verilen fakat kitaplarda herhangi bir adla anılmayan kurgusal bir evrende geçmektedir. Burada ilk başta sadece elfler yaşamaktadır. *Kıtaların Çarpışması*[5] denilen bir olaydan sonra başka evrenlerde yaşayan insanlar, cüceler, iblisler vb. varlıklar elflerin dünyasında bir araya gelirler ve zamanla elfler azınlıkta kalır. Sonrasında insan ırkı krallıklar kurup kendi arasında savaşmaya başlar. Bu krallıklardan en önemlileri *Dört Kuzey Krallığı*'dır. Bunlar, başkenti Vengerberg olan Aedirn; adı *Beyaz Orman* (Biały Las) anlamına gelen Kaedwen; Geralt'ın ünlü *strzyga*[6] kontratının geçtiği Vizima'nın başkent olduğu Temerya; sınırları içinde Blaviken, Özgür Şehir Novigrad ve bir üniversiteye ev sahipliği yapan Oxenfurt kentlerinin yer aldığı Redanya'dır. Bunların dışında Cintra, Verden, Kovir & Povis, Lirya & Rivya, bir ada krallığı olan Skellige, Cidaris ve sonradan bir imparatorluk hâlini alacak olan Nilfgaard gibi başka krallıklar da bulunmaktadır.

Kıtaların Çarpışması sırasında insanların yanı sıra başka evrenlerdeki iblislerin de Kıta'ya gelmesi sonucu insanların ve insansıların bu tür varlıklardan korunmasını gerektiren yeni bir meslek sınıfı ortaya çıkar: *Witcher*. Fakat bu tür kötücül varlıklarla savaşacak kişilerin insandan üstün olması gerekir; daha hızlı, çevik, dayanıklı ve gözü pek. Bu ihtiyaç doğrultusunda, kimsesiz veya ailesi tarafından istenmeyen çocuklar üzerinde büyücülerin yardımıyla yapılan birtakım deneyler sonucunda bu işe uygun mutantlar olarak *witcher*lar yaratılır.

Bir *witcher* olmak için *Bitki Sınavı* denilen bir çeşit mutajen enjeksiyonundan sağ kalmayı başaran çocuklardan bir gün boyunca vahşi ormanda silahsız bir şekilde hayatta kalmaları istenir. Bu sınavdan sağ çıkan kişi bir *witcher* olur. Mutajenler sebebiyle bütün *witcher*larda oluşan ortak özellikler ise şunlardır: (1) Gözbebeklerini diledikleri gibi ayarlayarak her türlü ortamda insanlardan daha iyi

[5] *Kıtaların Çarpışması* veya *Kürelerin Birleşimi*, evrenlerin birbirine karıştığı bir olay olarak düşünülebilir.
[6] Strzyga (okunuşu: *stjıga*) Slav mitolojisinde çoğunlukla kuş olarak tasvir edilen, insanların kanı ve eti ile beslendiğine inanılan bir çeşit vampirdir.

görebilirler. (2) Duygularını kontrol edebilirler. Böylece, korksalar bile önlerine çıkan herhangi bir kötülükle savaşabilirler. (3) Çeşitli bitkiler enjekte edilen çocuklar hızla büyür fakat bir süre sonra yaşlanmaları oldukça yavaşlar. Dolayısıyla, öldürülmedikleri takdirde normal bir insandan çok daha uzun yaşarlar. (4) Hastalıklara ve çeşitli zehirlere karşı bağışıklıkları vardır. Bu sayede, savaşırken onları zehirlemek gibi yan etkileri olan iksirleri kullanabilirler. (5) Kısırlardır. Bu yüzden, küçük *witcher*ların yaratılabilmesi için insanların üremesine ihtiyaç duyarlar. Geralt'ın yetiştiği Kurt Okulu gibi, Kedi, Griffin, Mantikor, Engerek ve Ayı okulları da mevcuttur. Her *witcher* kendi okulunun simgesi olan bir madalyonu üzerinde taşır.

Verdiği hizmet karşılığında cüzi miktarda ücret alan *witcher* bazen herhangi bir aristokratın şarap mahzenindeki bir vampiri öldürmek gibi zorlu bir kontratı alıp ücretini de ona göre belirler. Bazen de ücretini şansa bırakıp *Sürpriz Yasası*'na başvurur. Bu, iki taraf arasında söz verenin evine döndüğünde sahip olduğunu bilmediği bir şeyi diğerine vermesine dayanan büyülü bir fenomendir. Bu şey herhangi bir eşya olabilir fakat zaman zaman yeni doğmuş bir bebek de olabilir. Bu durumda borçlu kişi onun için sürpriz olan bu çocuğu *witcher*a teslim etmelidir.

Diğer yandan, Kıtaların Çarpışması'ndan önce Kıta'da yaşayan elf büyücüler vardır. Çarpışmanın ardındansa önce insan büyücüler, ardından *Kaynak*lar[7] ortaya çıkar. Büyü yapma kabiliyetine sahip kişiler doğadaki büyü gücünü bir şekilde kontrol etmeyi başarıp belirli bir amaçla kullanabilirlerken, Kaynaklar yeteneklerini ehlileştirmeden, farkında olmadan ve kontrolsüz biçimde kullanmaktadırlar. Ünlü elf âlimi ve büyücüsü Lara Dorren'in Cregennan adlı insan bir büyücü ile olan ilişkisinden Cirilla'nın büyük büyükannesi Rianon doğar. Lara'nın nesilden nesile aktarılan büyü geni Cintra Prensesi Pavetta'da ve kızı Cirilla'da kendini gösterir. Dolayısıyla Pavetta da, Cirilla da kontrol edemedikleri büyü gücüne sahip birer Kaynak'tır.

2.2. Önemli Karakterler

Rivyalı Geralt (başkahraman) - *Blaviken Kasabı* ve *Ak Kurt* unvanlarının sahibi, beyaz saçları ve sırtında taşıdığı iki kılıçla gittiği her yerde tanınan Geralt, Kurt Okulu'nun *witcher*larından biridir. Bir gün Cintra Kraliçesi Calanthe'den aldığı bir kontrat gereği Prenses Pavetta'nın nişan ziyafetine katılır ve burada Gürgenormanlı Kirpi-Adam Duny'i lanetinden arındırır. Sürpriz Yasası gereği Duny, Geralt'a sahip olduğunu bilmediği bir şey vermek zorundadır. Bu da kızı Cirilla olur. Cirilla'yı arama macerasında ona Jaskier, Yennefer ve Triss dışında Brokilonlu bir *dryad*[8] olan Milva, şifacı bir vampir olan Regis, eski Nilfgaard generali Cahir Ceallach ve bir haydut olan Angoulême eşlik eder.

Cirilla Fiona Elen Riannon (odak karakter) - Cintra Krallığı'nın prensesi olan Cirilla, Prenses Pavetta ile Gürgenormanlı Duny'nin tek çocuğudur. Cintra kraliyet ailesine özgü kül rengi saçları ve zümrüt yeşili gözleriyle dikkat çeker. Küçük yaşta ebeveynlerini kaybeden Cirilla, büyükannesi tarafından yetiştirilir. Cintra düştükten sonra Cirilla ilahi yazgıyla iki kez bağlandığı Geralt'a kavuşur. Sonrasında, Bitki Sınavı'na girmemiş olsa da Kurt Okulu'nun *wiedźminka*sı (dişi *witcher*) olur. Cirilla'nın hikâyesi bir elf müneccimi olan Ithlinne'nin kehaneti etrafında şekillenir:

> Size diyorum, işte kılıcın ve baltanın çağı yaklaşıyor, kurt fırtınalarının çağı. Beyaz Ayaz ve Beyaz Işık'ın Çağı, Delilik Çağı ve Nefret Çağı, *Tedd Deireádh* yani Sonun Çağı yaklaşıyor. Dünya dondurucu soğuktan ölecek ve yeni bir güneşle yeniden doğacak. Eski Kan'dan, *Hen Ichaer*'den yani ekilmiş tohumdan doğacak. Öyle bir tohum ki filizlenmeyen; fakat alevlerle sarılan bir tohumdan.
>
> *Ess'tuath esse!* Böyle olacak! Alametleri izleyin! Ne tür alametler olacağını söyleyeceğim size – önce toprak *Aen Seidhe*'nin kanına doyacak, elflerin kanına…[9] (Sapkowski, 2017a, s. 5)

Bu kısaca, küresel bir soğuma olacağına ve Kıta'daki yaşamın son bulacağına ilişkin bir kıyamet kehanetidir. Cirilla dünyanın sonunun, bir başka deyişle Armageddon'un başlangıcı olan Beyaz Ayaz'ın antropomorfik formudur ve bütün Kıta'nın kaderini belirleyecek olan Kaynak'tır.

Vahşi Av (anti kahraman) - Kimisinin abartılan bir batıl inanç, kimisinin ise savaş habercisi olan bir çeşit iblis olduğunu düşündüğü Vahşi Av, Akağaç Elfleri'nin yaşadığı, başkenti Tir ná Lia olan başka

---

[7] Eserin Lehçe edisyonunda *źródło* (kaynak [okunuşu: *jrudvo*]) kelimesi her zaman büyük harfle yazıldığı için bu çalışmada da büyük harfle yazmayı uygun gördük.

[8] *The Witcher* evreninde *dryad*lar Brokilon Ormanı'nda yaşayan, sadece kadınlardan oluşan bir çeşit doğa perisi kabilesidir.

[9] Çalışmanın yazarı tarafından çevrilmiştir. Özgün metin: Zaprawdę powiadam wam, oto nadchodzi wiek miecza i topora, wiek wilczej zamieci. Nadchodzi Czas Białego Zimna i Białego Światła, Czas Szaleństwa i Czas Pogardy, *Tedd Deireádh*, Czas Końca. Świat umrze wśród mrozu, a odrodzi się wraz z nowym słońcem. Odrodzi się ze Starszej Krwi, z *Hen Ichaer*, z zasianego ziarna. Ziarna, które nie wykiełkuje, lecz wybuchnie płomieniem. *Ess'tuath esse!* Tak będzie! Wypatrujcie znaków! Jakie to będą znaki, rzeknę wam – wprzód spłynie ziemia krwią *Aen Seidhe*, Krwią Elfów...

bir gezegenden gelen askerî birliktir. General Eredin komutasındaki bu birlik, Cirilla'yı kendi gezegenlerine götürmekle görevlidir. Zira Cirilla bir elf âlimi ve büyücüsü olan Lara Dorren'in soyundandır. Akağaç Elfleri için zaman önemsizdir. Kıta tarihine göre Lara Dorren'in birkaç kuşak sonraki torunu olan Cirilla, bu elflere göre doğrudan onun kızıdır. Kıtaların Çarpışması'na kadar, istedikleri zaman ve mekâna yolculuk edebilme kabiliyetlerine sahip olan Akağaç Elfleri bu olayın gerçekleşmesinin ardından güçlerini yitirirler. Zamanında Akağaç Kralı ile evlenmesi ve çağlar ve mekânlar boyunca özgürce seyahat edebilecek güçte bir çocuk doğurması gereken Lara'nın bir insan büyücüsünü tercih etmiş olması, ona atanan bu önemli görevin doğrudan Cirilla'ya aktarılmasına sebep olur. Bunun için Cirilla'nın, Akağaç Kralı'ndan -kendisinin de sahip olduğu güçte- bir çocuk doğurması gerekmektedir.

Vengerbergli Yennefer (yardımcı karakter) - Her daim siyah-beyaz giyinen, uzun siyah saçları, menekşe mavisi gözleri ve ince dudakları olan çok alımlı bir büyücü olarak tasvir edilir. Her zaman leylak ve Frenk üzümü kokar. Anne olmayı dileyen Yennefer bir şişe cinini kendi emri altına almaya çalışırken neredeyse o cin tarafından ele geçirilir duruma gelir. Aynı cinin kurbanı olan arkadaşı Jaskier'i kurtarmak için olaya dahil olan Geralt'ın cinin verdiği üçüncü ve son dileği kullanmasıyla Yennefer'in hayatı kurtulur fakat bu ikilinin yazgısı da birbirine bağlanmış olur (Sapkowski, 2014e, s. 255-319; 2019b, s. 311-385). Sonrasında Yennefer, Geralt'ın üvey kızı Cirilla'ya hem güçlerini kullanmasında rehberlik eden bir hoca hem de hiç sahip olamadığı anne olur.

Triss Merigold (yardımcı karakter) - Mariborlu bir büyücü olan Triss kestane rengi, uzun, dalgalı saçları ve mavi gözleriyle herkesin beğenisini toplar. Temerya Kralı Foltest'in sarayında görev yapan Triss, Yennefer'in çok yakın bir arkadaşı, Kurt Okulu *witcher*larından ihtiyar Vesemir'in manevi kızıdır. Bu yüzden, Cirilla'ya yardım etmesi için Kaer Morhen'e çağrılır. Cirilla'nın bir Kaynak olduğunu keşfeden odur. Triss özellikle *Elflerin Kanı* ve *Gölün Hanımı* kitaplarının bazı önemli bölümlerinde okuyucunun, olayları onun gözünden gördüğü bakış açısı karakteridir.

Jaskier/Dandelion (yardımcı karakter) - Bu karakterin adı serinin Lehçe edisyonunda Jaskier iken Türkçe edisyonunda Dandelion olarak geçmektedir. Geralt'ın peşinden avare dolaşan bir ozan olan Jaskier aslında bu avare hayatına hiç de uymayacak biçimde her zaman parlak renkli giysiler giyinen, süslü incik boncuklar takan, sarı saçlarını maşayla dalgalandıran bir vikonttur. Oxenfurt Akademisinde eğitim gören ozanın asıl adı Julian'dır, *Jaskier* sadece bir mahlastır. Geralt'ın maceraları hakkında şarkılar yazıp besteleyerek ün kazanmıştır. *Şiirin Yarım Yüzyılı* adlı eserinde Geralt'ın, Cirilla'yı arama macerasında yaşadığı her şeyi kayıt altına alır. Serinin büyük bir kısmında olayları anlatan bakış açısı karakteridir. Savaş kabiliyeti olmadığından çatışmalarda geride durmaya gayret gösterir. Bu yüzden Geralt'ın yoldaşlarından geriye kalan tek kişi o olur.

3. Cirilla'nın Yolculuğu

3.1. Cirilla'nın Yola Çıkışı

Rivyalı Geralt Kıta'nın dört bir yanında görev peşinde koşarken bir gün Cintra Kraliçesi Calanthe tarafından Prenses Pavetta'nın on beşinci yaş günü ve nişan töreni vesilesiyle verilen ziyafete davet edilir. Ziyafet sırasında zırhını asla çıkarmayan bir şövalye, prensesin, zamanında Cintra Kralı tarafından kendisine Sürpriz Yasası ile vaad edildiğini ve bu yüzden onunla sadece kendisinin evlenebileceğini iddia eder. Krallığının güçlü bir deniz krallığı olan Skellige ile -evlilik yoluyla- müttefik olmasını isteyen kraliçe ise buna karşı çıkar. Zırhlı şövalyenin Duny adında bir kirpi-adam olduğu anlaşılınca salondaki diğer şövalyeler onu öldürmek isterler ve bir arbede çıkar. Bu kirpi-adama âşık olan prenses ise onu korumak için, kontrol edemediği büyü gücünü açığa çıkarır.[10] Sonuç olarak, Geralt'ın da yardımıyla lanetinden kurtulan Duny, *witcher* Geralt'a sahip olduğunu bilmediği bir şeyi vermeyi vaad eder. O sırada prensesin hamile olduğu anlaşılır ve Geralt altı yıl sonra çocuğu almak için geri geleceğini belirterek oradan ayrılır (Sapkowski, 2014e, s. 143-189; 2019b, s. 177-231).

Altı yıl sonra Geralt Cintra'ya döndüğünde Pavetta ve Duny'nin bir gemi kazasında vefat ettiklerini, çocuklarının ise kraliçe tarafından yetiştirilmekte olduğunu öğrenir. Kraliçe Calanthe on çocuktan sadece dördünün başarıyla *witcher* olabildiği, türlü zorluklar çekmek zorunda kaldığı böyle bir eğitime biricik torununu, bir prensesi maruz bırakmak istemez. Üstelik çok az kadın *witcher* vardır,

[10] Pavetta, güçlerini kontrol edemediği için bir *cadı* olarak tanımlanır. Türkçede *cadı* sivri şapkalı, yaşlı ve kötülükle ilişkilendirilen kadın figürüdür. Lehçede ise *cadı* anlamına gelen iki kelime vardır: *czarownica* ve *wiedźma*. *Czarownica* edindiği gizli bilgiler sayesinde doğaüstü olayları tetikleyebilen kadındır. *Wiedźma* ise daha çok eski Slav inancında köyün yaşlısı olup şifacı olarak görülen bilge kadını tanımlamak için kullanılmaktadır. Kitabın Lehçe edisyonunda Cirilla, annesinin bir *czarownica* olduğunu söyler.

bir başka deyişle Cirilla'nın böyle bir eğitimden sağ çıkacağı kesin değildir. Diğer yandan Geralt ise kendisine vaad edilmiş çocuğun bir kız olduğundan henüz habersizdir. Pavetta'dan annesine kalan tek yadigârı almak istemeyen Geralt geldiği gibi geri gider (Sapkowski, 2014d, s. 357-370; 2017b, s. 393-408).

Geralt ile Cirilla'nın bir sonraki karşılaşması *dryad*lara ait Brokilon Ormanı'nda gerçekleşir. Bu sırada Cirilla sekiz-dokuz yaşlarındadır. Kraliçe Calanthe tarafından Verden Prensi ile nişanlanması için gönderilmiş; fakat buradan kaçarak ne olduğunu bilmediği Brokilon Ormanı'na saklanmış ve maiyetinde olup onun peşinden ormana girmeye çalışan askerlerin ölümüne sebep olmuştur. Aynı gün Geralt, Brugge Kralı'ndan Brokilon'un Hanımı'na elçi olarak gönderilir. Bir elçi olduğu için dokunulmazdır. Rehberi olan bir *dryad* ile ormanda çıktığı yolculuk sırasında Cirilla ile karşılaşır. Cirilla çok küçük olduğu için *dryad*lar onun ormana girdiğini fark etmemişlerdir. Hanım'ın ikametgâhına gidene kadar sohbet etme fırsatı yakalarlar. İkametgâhına vardıklarında Cirilla, Geralt'ın bir *witcher* olduğunu öğrenir ve şaşırır. Onun, kaderinin bağlandığı kişi olduğunu bilmektedir. Sonra bütün hafızasını silecek olan *Brokilon Suyu*'nu içer fakat bu şerbet onu hiç etkilemez.[11] Geralt kıza sıradan su içirdiklerini sanıp kendisi test etmek istediğinde sanrılar görmeye başlar. Brokilon Suyu'nun etkisiyle geçmiş anıları gözünde canlanır ve Cirilla'nın, Pavetta'nın çocuğu olduğunu anladıktan sonra bilincini kaybeder. Uyandığında Brokilon Ormanı'nın dışında Cirilla ile birliktedir. Torununun kaybolduğu haberini alan kraliçe saraydaki hizmetkârlarından biri olan Fareçuval'ı (Myszowór) Cirilla'yı alması için göndermiştir. Geralt ile Cirilla, Cintra yolundayken onunla karşılaşırlar. Geralt, Cirilla'nın uyuduğu bir anı fırsat bilip oradan ayrılır (Sapkowski, 2014d, s. 265-335; 2017b, s. 293-370).

Görüldüğü gibi, *Witcher Destanı*'nın başında başkahramanın Geralt olduğu açıktır. Çünkü maceraya çağrılan, kabul eden ve reddeden odur. Kraliçe Calanthe'nin maceraya çağıran kişi olarak bir ulak olduğu söylenebilir. Kraliçenin davetini kabul etmekle Geralt bilinmezlerle dolu bir maceraya adım atmış olur fakat macerayı başlatan şey doğaüstü güçlerin yaptığı müdahale, bir başka deyişle Sürpriz Yasası'dır. Geralt çağrıyı hemen reddetmez, çünkü çağrıyı kabul edebilmesi için belirli bir şartı vardır: Çocuğun erkek olması. Altı yıl sonra geri döndüğünde çocuğun bir kız olduğunu bilmeden macera çağrısını reddeder. Brokilon Ormanı'ndaki karşılaşmada Geralt daveti yine reddeder. Cirilla ise henüz edilgen bir konumdadır. O, maceranın içine doğmuştur ve kendi sırasını beklemektedir.

Bir sonraki karşılaşmaları birkaç yıl sonra, Nilfgaard'ın saldırısı sonucu Cintra'nın düşmesi ve Kraliçe Calanthe'nin vefat etmesinin ardından gerçekleşir. Geralt savaştan habersizdir. Tesadüfen karşılaştığı bir tüccarı iblislerden korurken yaralanır ve bilincini kaybeder. Tüccar, bir şifacı bularak onu tedavi ettirir ve kendi evine götürür. Her ne kadar yaralanmış olsa da Geralt gönüllü olarak verdiği bu hizmet karşılığında para istemek yerine Sürpriz Yasası'na başvurur. Eve vardıklarında tüccar, karısının savaşta öksüz kalmış bir kız çocuğunu evlat edindiğini öğrenir. Geleneğe göre, evde bulmayı beklemediği bu çocuk artık Geralt'a aittir. Bu öksüz o zamanlar on bir yaşında olan Cirilla'dır. Campbell'ın doğaüstü yardım olarak tanımladığı olgu -Sürpriz Yasası- yeniden devreye girmiş ve Cirilla ikinci kez Geralt'a vaat edilen çocuk olmuştur. Geralt yazgısını daha fazla reddedemez, çünkü çağrı Cirilla tarafından kabul edilmiş ve ilk eşik aşılmıştır. Dolayısıyla *witcher* Geralt, kızını da alarak Kurt Okulu'nun yerleşkesi olan Kaer Morhen'e doğru yola çıkar (Sapkowski, 2014d, s. 394-397; 2017b, s. 434-437).

Kaer Morhen'de yaklaşık dokuz ay eğitim gören Cirilla artık on iki yaşındadır. İlk eşiği aşmakla yeni bir benlik kazanan Cirilla artık bir prenses değildir. Yiyeceklerine katılan çeşitli bitkilerle yaşıtlarından daha dayanıklı, uzun boylu ve çevik hâle gelir. Bir gün farkında olmadan içtiği alkollü bir içecek nöbet geçirmesine sebep olur. Bu nöbet sırasında küçük kızın kendisine ait olmayan bir sesle kehanetlerde bulunması herkesi çok korkutur ve Vesemir, büyücü Triss Merigold'u yardım etmesi için çağırır. Bir süre daha Kaer Morhen'deki eğitimi devam eden Cirilla artık eski elf dilinde derdini anlatabilir, her çeşit yaratığı tanıyabilir ve gözü bağlıyken bile dövüşebilir duruma gelir. Aynı zamanda, Cirilla'nın benliğinin bir yönü daha keşfedilir: O bir Kaynak'tır (Sapkowski, 2014c, s. 44-178; 2017a, s. 54-217).

Cintra'nın stratejik konumu hem Nilfgaard'ın hem de diğer krallıkların Cirilla'nın peşine düşmesine sebep olmuştur. Çünkü Cintra halkı, Cintra kraliyet ailesi dışında kimseyi hükümdar olarak kabul etmemektedir. Nilfgaard İmparatoru, Cirilla'yı sözde evlenmek için, diğerleri ise öldürmek için

[11] Brokilon Ormanı'na giren kız çocuklarının oradan ayrılmasına izin verilmez. Cirilla'nın bir prenses olmasının *dryad*lar için bir anlamı yoktur. Onu da bir *dryad* yapmak için Brokilon Suyu'nu içirirler.

aramaktadırlar. Bu uğurda çalışan pek çok casusları vardır. Geralt ise bütün casusları bulup yok etmek ister. Bu amacına ulaşmak için de Cirilla'yı on üç yaşına geldiğinde bir tapınağa emanet eder. Tapınak dış dünyaya kapalı, girenin çıkanın sınırlı olduğu yatılı bir dinî okul olduğu için kızının burada güvende olacağını düşünür. Yine Geralt'ın ricasıyla Yennefer burada Cirilla'yı büyü konusunda eğitmeye başlar (Sapkowski, 2014c, s. 228-339; 2017a, s. 279-410).

Geralt bir hukuk danışmanı sayesinde, Cirilla'nın babası Duny'nin aslında söz ettiği kişi olmadığını ve bu sebeple Cirilla'nın Cintra tahtında hak iddia edemeyecek kadar önemsiz biri olduğunu öğrenir. Bu sırada Duny'nin Nilfgaard İmparatoru Emhyr var Emreis olduğundan habersizdir. Diğer yandan, tapınaktan ayrılan Yennefer ile Cirilla, Thanedd Adası'nda gerçekleşecek büyücüler konseyine katılmak için Gors Velen'e giderler. Burada Geralt'ın en son nerede görüldüğüne ilişkin bilgi edinirler. Yennefer, Cirilla'yı kendisinin de eğitim gördüğü büyü okuluna kaydettirir. Özgürlüğünün tekrar kısıtlanacağı gerçeğiyle yüzleşen Cirilla bulduğu ilk fırsatta Geralt'ı bulmak için kaçar. Cirilla'nın yalnız kalmasını fırsat bilen Vahşi Av süvarileri kızın yolunu şaşırmasına sebep olup onu kendi diyarlarına götürmeye çalışırlar. Cirilla hayal gördüğünü sansa da olanlar gerçektir ve peşinden gelen Yennefer sayesinde hayaletlerden kurtulup Geralt ile tekrar bir araya gelir (Sapkowski, 2014b, s. 19-120; 2018b, s. 25-141). Diğer yandan, Cirilla'nın Lara Dorren'in soyundan geldiği ortaya çıkar. Bu da onu daha önce iddia edildiğinden çok daha önemli bir kişi hâline getirir.

Büyü konseyi ve divanı toplantı için bir araya gelir. O akşam divanda bir kargaşa çıkar. Yennefer'in herkesten saklaması gereken Cirilla'yı kardeşliğin önüne çıkarması olayı daha da kızıştırır. Konseyin en genç üyesi olan büyücü Vilgefortz, Nilfgaard'a bağlı bir bölgenin valisi; elf büyücüsü Francesca Findabair ise Nilfgaard'a bağlı bir elf devletinin kraliçesi olmak için konseye ihanet ederler. Onların yardımıyla bir Nilfgaard birliği ve *Sincaplar* (Scoia'tael) adı verilen elf taburu toplantıyı basıp herkesi öldürmeye başladığında Cirilla kaçar. Vilgefortz onu Martı Kulesi'ne (Tor Lara) kadar takip eder. Bu kule yüzyıllardır bozuk olan bir ışınlanma portalına sahiptir. Hiç kimse bu portalı çalışır durumu getirmeyi başaramadığı için Vilgefortz Cirilla'yı yakalayacağından emin olduğu sırada portal aniden çalışır ve Cirilla ortadan kaybolur (Sapkowski, 2014b, s. 181-221; 2018b, s. 215-262).

Martı Kulesi Campbell'ın ifadesiyle balinanın karnıdır, bir başka deyişle sadece belirli kişilerin erişim sağlayabileceği bir geçiş kapısıdır. Martı Kulesi'ndeki portalı çalıştırmış olması Cirilla'nın seçilmiş kişi olduğunun işaretidir. Campbell'ın yolculuğun bu aşamasını bir inisiyasyon törenine benzettiğinden yukarıda söz edilmişti. Fakat Campbell'ın söyleminin aksine, Cirilla balinanın karnındayken acı çekmez. Yola çıkışını artık tamamlamış olan Cirilla kendi macerasına resmen başlamış olur.

3.2. Cirilla'nın Erginlenmesi

Bilinci yerine geldiğinde Cirilla kendini bir çölde bulur. Issız çöl onun için bir sınama yoludur. Burada aç, susuz ve türlü türlü iblisle silahsız bir şekilde yüzleşmek zorunda kalır. Bu, Cirilla'nın macerasının ilk aşamasıdır. Doğaüstü yardımcısı ise Şirin[12] adını verdiği tekboynuzlu bir attır. Onun yardımıyla çölde yolunu bulur, açlığını giderir. Bir iblisle girdikleri mücadelede yaralanan Şirin'in hayatını kurtarmak için ateş büyüsüne başvurduğunda büyü gücüne erişimini tamamen kaybeder. Bu da onun için her şeyi daha da zorlaştıracaktır. Bilincini kaybeden Cirilla uyandığında Nilfgaardlılar tarafından tutsak edildiğini anlar. Onu içinde bulunduğu zor durumdan *Sıçanlar* (Szczury [okunuşu: *şçurı*]) adlı bir haydut çetesi kurtarır (Sapkowski, 2014b, s. 284-367; 2018b, s. 339-437).

Türlü zorluklarla mücadele ettiği çölden çıktıktan sonra artık aynı Cirilla değildir. İlk başta sadece hayatta kalmaya odaklanıp dilsiz taklidi yapar. Sonrasında *Falka* adını alıp Sıçanların bir üyesi olur. Sıçanlar Cirilla için bir diğer destekçidir. Ömrünün çoğunu sarayda ve okulda eğitim alarak geçirmiş, bildiği çoğu şeyi kitaplardan öğrenmiş biri olarak Cirilla'nın dışarıdaki dünyaya dair en ufak bir fikri yoktur.

Çok geçmeden Bonhart adlı bir ödül avcısı hem Sıçanların hem de gerçek kimliğini bildiği Falka'nın peşine düşer (Sapkowski, 2014a, s. 307-309; 2018a, s. 350-352). Bu sırada Cirilla yaklaşık bir yıldır Sıçanlarla birliktedir. Artık Geralt ile Yennefer'in onu kurtaracağına dair ümitlerini yitirmeye başladığında Cintra Kraliçesi Cirilla'nın Nilfgaard İmparatoru ile evleneceği haberini alır. Ona ait bütün unvanların, yasal hakların ve servetin bir sahtekâr tarafından üstlenilecek olması zoruna gider. Hiç vakit kaybetmeden Sıçanlardan ayrılarak Nilfgaard yoluna düşse de içine kötü bir his doğunca geri döner. Bu

[12] Eserin Lehçe edisyonunda bu tekboynuzun adı *Konik* (tay) olarak geçmektedir.

sırada Sıçanlar peşlerine düşmüş olan kelle avcısı Bonhart tarafından katledilmektedir (Sapkowski, 2014g, s. 37-83; 2019a, s. 47-97). Cirilla da Bonhart ile savaşır fakat onun ne kadar kıymetli olduğunu bilen avcı, kızı öldürmek yerine esir alarak arenalarda dövüşmeye zorlar (Sapkowski, 2014g, s. 140-180; 2019a, s.162-205).

Bütün bunlar olurken Geralt, kızının Nilfgaard'da olduğuna dair duyumlar alır ve yoldaşlarıyla (Jaskier, Milva, Cahir, Regis, Angoulême) birlikte güneye doğru yola çıkar. Bilgeliklerine danışmak için *druid*leri bulur ve bir elf âlimi ve büyücüsü olan Avallac'h ile tanışır. Âlim, ona Lara Dorren'in hikâyesinden ve Cirilla'nın kaderinden söz eder (Sapkowski, 2014b, s. 269-270; 2018b, s. 320; 2014a, s. 5-258, 318-381; 2018a, s. 9-297, 365-431; 2014g, s.181-283; 2019a, s. 209-324). Bu sırada Yennefer ise tutsak edilir, kaçar ve Pavetta'nın ölümü hakkındaki gerçekleri açığa çıkartır: Pavetta bir gemi kazasında ölmemiş, eşi Duny tarafından öldürülmüştür. Sonrasında Yennefer, Vilgefortz tarafından esir alınır (Sapkowski, 2014a, s. 261-263, 309-313; 2018a, s. 302-309, 352-357; 2014g, s. 364, 456; 2019a, s. 415, 519).

Zihnine girmeye çalışan bir kâhin sayesinde büyü gücüne tekrar kavuşan Cirilla, Bonhart'tan ve diğer bütün ajanlardan kaçmayı başarır; fakat Nilfgaard İstihbarat Şefi Stefan Skellen tarafından yüzüne aldığı bir darbe sebebiyle ağır yaralanır (Sapkowski, 2014g, s. 413-430; 2019a, s. 470-488). Atı Kelpi onu bir bataklığın ortasına kadar sürükler. Burada olay örgüsüne yeni bir destekçi dahil olur: Bataklıkta münzevi hayatı yaşayan Corvolu Vysogota. Vysogota aslen doktor, simyacı, tarihçi ve akademide profesör olan bilge bir adamdır. İnsanlardan ümidini kestiğinde kendini hiçliğin ortasına atmıştır (Sapkowski, 2014g, s. 10-36; 2019a, s. 16-44). Dolayısıyla onun tam olarak Campbell tipi bir destekçi olduğu söylenebilir. Sadece doğaüstü değil, oldukça sıradan, ihtiyar ama bilge bir adamdır. Bilincini kaybetmiş hâlde bulduğu Cirilla'nın bakımıyla ilgilenir, ona arkadaşlık eder ve efsanevi Kırlangıç Kulesi'nin (Tor Zireael) sözde yerini bulmasına yardımcı olur (Sapkowski, 2014g, s. 372-377; 2019a, s. 425-429).

Martı Kulesi'nden farklı olarak Kırlangıç Kulesi dünyaların ve çağların kesiştiği, sıradan insanların göremediği bir mekândır. Bonhart ve Stefan Skellen'in başında bulunduğu Nilfgaard birlikleri Cirilla'yı kuleye kadar takip ederler. Kızı yakaladıklarını düşündükleri sırada Cirilla tıpkı intikamcı bir ruh gibi, kendisine acı çektiren avcıdan da, Stefan Skellen'den de öcünü alır. Cirilla kuleyi görebiliyorken diğerleri kuleyi ancak o Kırlangıç Kulesi'ne girdiği sırada görebilirler (Sapkowski, 2014g, s. 467-483; 2019a, s. 530-548). Bu durumda Kırlangıç Kulesi'nin de bir çeşit balinanın karnı olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Fakat bu sefer Cirilla daha önceki başarısının ötesine geçerek efsanevi kuleyi bulur, onu kimse göremezken o görür ve portalı çalıştırmayı başarır.

Kırlangıç Kulesi'ne girdikten sonra kendini Akağaç Elfleri'nin gezegeninde -yeni bir sınama yolunda- bulur ve Avallac'h tarafından karşılanır. Burası tıpkı bir peri diyarına benzese de Cirilla hapis hayatı yaşamaktadır. Kaldığı kulenin çevresinde büyü yapmasını engelleyen bir kalkan vardır ve onu bekleyen kaderi açıklanır: Bir çocuk doğurana kadar bu gezegenden ayrılamayacaktır. Cirilla çok geçmeden elflerin bu gezegende yalnız olmadığını öğrenir. Saraydaki hizmetkârların hepsi insandır. Buranın aslında insanların gezegeni, elflerin ise işgalci olduğunu sonradan öğrenir. Bu bilgi başlangıçta asil ve kusursuz olduklarını düşündüğü Akağaç Elfleri'ni değersiz görmesine sebep olur. Akağaç Elfleri'nin her dediğini yapması gerektiğini düşünürken, bu dünyanın kendi dünyasından bir farkı olmadığını anlar. Sonuçta Kıta'daki insanlar da elflerin dünyasını ele geçirmiş işgalcilerdir.

İnsanlar dışında Kıta'da efsane kabul edilen tekboynuzlar da burada yaşamaktadır. Bir gün atı Kelpi ile çıktığı bir gezinti sırasında Şirin ile karşılaşır. Şirin artık yetişkin bir at olmuştur ve kabilesini Cirilla'ya yardım etmesi konusunda ikna eder. Tekboynuzlar bu gezegende mahsur kaldığını düşünen kıza kimsenin onu tutamayacağını, onun istediği yerde ve zamanda olabileceğini, kendi kudretinden haberi olmadığını, onun *Zamanın ve Mekânın Hanımı* olduğunu söylerler (Sapkowski, 2014f, s. 172-232; 2020, s. 191-255). Doğaüstü destekçi Şirin ile olan karşılaşma Cirilla'da yüksek bir anlayışı uyandırır. Bu karşılaşmaya kadar kaderini kabullenmiş olan kız nihai ödülünü, bir başka deyişle kendi benliğine ilişkin gerçek bilgiyi elde etmiş olur.

3.3. Cirilla'nın Dönüşü

Kudretinin bilincine varan Cirilla bundan sonra ipleri eline alır. Tekboynuzlarla kaçış planını hazırlar. General Eredin ve Avallac'h'ın her türlü dayatmasından kurtularak hapis tutulduğu dünyadan ayrılır. Şirin, Cirilla kendi dünyasını ve zamanını bulana kadar onun yanından ayrılmaz. Birlikte farklı zamanlara ve farklı mekânlara seyahat ederler. Cirilla bir yamyamın kurbanı olur, binbir türlü savaşı,

dünyanın geleceğini görür fakat en sonunda doğru zamana ve doğru mekâna gelmeyi başarır (Sapkowski, 2014f, s. 272-319; 2020, s. 301-350).

Kehanet yeteneği sayesinde Yennefer'in Vilgefortz'un kalesinde olduğunu bilmektedir. Kendi yoluna gitmek yerine Yennefer'i kurtarmak için kendi isteğiyle kaleye gider. Bu geri döndürülemez bir seçimdir. Artık dönüş eşiği aşılmış, kader ağlarını örmüştür. Bundan sonra olacak şeyleri engellemek mümkün olmayacaktır. Yennefer'i kurtarmayı amaçlamış olsa da kale büyü yapmasını engelleyen bir kalkanla çevrilidir. Bu yüzden kendisi de tutsak edilir. Vilgefortz, Cirilla üzerinde deneyler yapmaya fırsat bulamadan Geralt ve yoldaşları kaleye baskın düzenlerler. Bütün düşmanlar alt edilir fakat Geralt'ın Jaskier dışındaki yoldaşlarının hepsi bu uğurda can verir. Cirilla, Yennefer ve Geralt nihayet bir araya geldiklerinde Nilfgaard İmparatoru Emhyr var Emreis, Cirilla'yı almak için gelir. Amacı gerçekten de onunla evlenmekken, kızının kendisine ne kadar benzediğini görüp bunu yapamayacağına karar verir. Bu sırada Cirilla imparatorun kendi babası olduğunu bilmemektedir; fakat Geralt, Duny'i görür görmez tanır (Sapkowski, 2014f, s. 377-449; 2020, s. 415-490).

Özgürlüğüne kavuşan grup kısa bir süreliğine ayrılmak zorunda kalır. Yennefer kadın büyücülerin oluşturduğu yeni ve gizli bir loncaya Cirilla'yı sunacağına söz vermiştir. Konseyin amacı, Cirilla'yı bir prens ile evlendirip onun aracılığıyla politikaya müdahale etmek ve her şeyi kendi istedikleri gibi yönetmektir. Cirilla kendisini başka türlü rahat bırakmayacaklarını bildiğinden ve Yennefer saygınlığını tekrar kazanabilsin diye büyücü hanımların istedikleri prensle evlenmeyi kabul eder. Tek şartı Geralt'a veda etmektir. Kaçmayacağını konseye kanıtlamak için loncayı temsil eden Triss'i de yanına alarak Yennefer ile Rivya'ya gider (Sapkowski, 2014f, s. 534-552; 2020, s. 579-596).

Geralt, Yennefer ve Cirilla'yı Rivya'da bir handa beklerken, insansılar ve insanlar arasında bir çatışma çıkar. Tarafsız olmaya yemin etmiş olsa da dayanamayan *witcher* Geralt bu çatışmaya insansılar adına katılır ve ağır yaralanır. Cirilla, Yennefer ve Triss köye ulaştıklarında ne kadar uğraşsalar da çok geç kalmışlardır. Geralt ölür. Bunu kabullenemeyen Yennefer onu hayata döndürmek için gücünü son damlasına kadar kullanır ve çok geçmeden bilincini kaybeder.[13] Sonra gölün üzerinde içinden Şirin'in çıktığı bir sis bulutu belirir. Cirilla Triss, Jaskier ve diğerlerinin yardımıyla Geralt ve Yennefer'i bir sandala yerleştirir ve sise doğru kürek çekerek gözden kaybolur (Sapkowski, 2014f, s. 510-591; 2020, s. 555-637).

Hikâyenin büyük bir kısmı okuyucuya, Kral Arthur çağında Sir Galahad[14] tarafından *Gölün Hanımı* olarak adlandırılan Cirilla'nın geriye dönük anlatısı şeklinde aktarılır (Sapkowski, 2014f, s. 5-15, 592-595; 2020, s. 9-20, 638-641). Geralt ve Yennefer'i elmalarla dolu bir adaya bırakan Cirilla, sonrasında kimsenin onu bulamayacağı ve kendi istediği şekilde yaşayabileceği başka bir dünyaya adım atar. Çünkü o, bütün dünyaların ve özgür yaşamın efendisidir.

Sonuç

Birçok farklı mekânda, birçok farklı karakterin yaşanmışlıklarını anlatan bir seri olması yönünden *The Witcher* kimi okuyucu için anlaması güç bir eser olabilir. Üstelik öyküden yola çıkarak romanlaşmış olmasından ötürü olay örgüsü kronolojik bir şekilde ilerlememektedir. Zaman zaman geriye dönük anlatılar biçiminde aktarılan olayların anlatıcısı da sıklıkla değişmektedir. Bakış açısı karakteri genellikle Geralt, Yennefer, Cirilla, Jaskier veya Triss olsa da iki krallık arasında haber taşıyan ulak gibi sıradan biri de bu görevi üstlenebilmektedir.

Okuyucu, *Witcher Öyküleri* ve *Witcher Destanı* boyunca Cirilla'nın yaşamının her aşamasına şahit olur. O, Geralt'ın hikâyesinin içine doğan ve zamanla onun hayatının amacı hâline gelen öznedir. Küçük yaşında öksüz kalan Cirilla, büyükannesi tarafından şımarık bir şekilde yetiştirilir. Geralt ile olan ilk karşılaşmalarında -Brokilon Ormanı- tam olarak şımarık bir prensestir. Cintra Krallığı'nın Nilfgaard tarafından işgal edilmesiyle tam anlamıyla öksüz kalır. Geralt ile bir sonraki karşılaşmasına kadar neler yaşadığını okuyucu bilmez, bilinen tek şey bu öksüz kızın bir aile tarafından evlat edinildiğidir. Geralt'a kavuştuktan sonra Cirilla'nın hayatında yepyeni bir sayfa açılır: Kaer Morhen'e gider, burada her anlamda bir *witcher* olmayı öğrenir ve yeni bir kimlik kazanır. Kaer Morhen'deki eğitimi sırasında Triss, tapınaktaki eğitimi boyunca ise Yennefer ona büyü gücünü kullanmayı öğretirler. Böylece bir öğrenci

[13] Yennefer'in ölüp ölmediği kesin değildir. Bu bölümde Yennefer için *osunąć się* (yığılmak, düşmek, çökmek, kaymak, uzanmak) fiili kullanılır fakat Geralt için kullanılan fiil *konać* (son nefesini vermek, ölmek)tir.

[14] Sir Galahad, Kral Arthur efsanesindeki meşhur Yuvarlak Masa Şövalyelerinden biridir.

olur. Martı Kulesi'ne girip Geralt ve Yennefer'den ayrıldığında Cirilla artık kimliksizdir, ta ki tekboynuzlar sayesinde bir tanrıça olduğunu öğrenene kadar.

Çalışmanın birinci bölümünde monomit kuramının üç genel başlıktan oluştuğu belirtilmişti. Özetlemek gerekirse ilk aşama olan yola çıkış maceraya çağrı, maceranın reddedilişi, doğaüstü yardımcının ortaya çıkışı, eşiğin aşılması ve balinanın karnından; ikinci aşama olan erginlenme sınama yolu, tanrıçayla karşılaşma, mistik evlilik, babanın onayını alma, yüksek anlayış ve nihai ödülden; üçüncü aşama olan dönüş ise dönüşün reddi, büyülü kaçış, kahramanın kendi dünyasından gelen yardım, dönüş eşiğinin aşılması, iki dünyanın efendisi ve özgür yaşamdan oluşmaktadır. Yine yukarıda Campbell'a göre iki tip kahraman olduğu belirtilmişti: Yerel sorunlara çözüm üreten mikro tip ve evrensel sorunlara çözüm üretip benliğinden koparak yeni bir kimlik kazanan makro tip kahraman.

Cirilla'nın yolculuğunda monomit kuramının her aşamasına rastlanmaz. Bir ulak -Kraliçe Calanthe- aracılığıyla maceraya çağrılan kişi Geralt'tır. Maceranın reddedilişi de Geralt'tan gelir. Cirilla maceraya doğaüstü yardım -Sürpriz Yasası- sayesinde dahil olur. Hem doğaüstü bir şekilde Geralt'a vaat edilen çocuk olur hem de Geralt yazgısını kabul edene kadar bu doğaüstü yardımcı ikisini karşılaştırmaya devam eder. Geralt ile Kaer Morhen'e giden Cirilla kendi macerası için ilk eşiği aşmış olur. Fakat onun macerasını başlatan asıl olay Martı Kulesi'ne girmesidir. Campbell'ın deyimiyle balinanın karnına giren Cirilla başka kimsede olmayan büyük güçlere sahip olduğunu kanıtlar. O tüm dünyalara erişim hakkı olan, geçmişi ve geleceği görüp kehanetlerde bulunabilen şamanvari, tanrısal bir karakterdir. Cirilla'nın hikâyesinde iki adet balinanın karnı aşaması olduğu söylenebilir. İlki (Martı Kulesi/Tor Lara) Cirilla'da kendi gücüne dair bir farkındalık uyandırır. İkincisi (Kırlangıç Kulesi/Tor Zireael) ise güçlerinin sınırlarını düşünmesine sebep olur. Her iki durumda da doğaüstü yardımcısı aynı kişidir -Şirin-.

Balinanın karnına girdikten sonra Cirilla kendini sınama yolunda -çöl ve Akağaç Elfleri'nin gezegeni- bulur. Doğaüstü yardımcısı sayesinde doğaüstü güçlere -hem çöldeki iblisler hem de Vahşi Av- karşı silahı ve büyü gücü olmadan savaşır. İki adet balinanın karnı ve sınama yolu olmasına rağmen Cirilla'nın erginlenmesinde tanrıça veya mistik evlilik aşamalarına rastlanmaz, çünkü tanrıça olan bizzat kendisidir. Doğaüstü yardımcısı sayesinde nihai ödülünü -benliği hakkındaki gerçek bilgiyi- alan Cirilla kendi dünyasına geri dönmekten alıkonulur. Bu da babanın, bir başka deyişle hâkim otoritenin onayının alınmadığını gösterir. Cirilla yine Şirin'in yardımıyla büyülü bir kaçış gerçekleştirip kendi dünyasına döner. Görüldüğü gibi, Cirilla'nın dönüş aşamasında dönüşün reddi ve kendi dünyasından gelen bir yardım söz konusu değildir.

Kendi dünyasına dönen Cirilla, Yennefer'i kurtarmaya giderek dönüş eşiğini aşmış olur. Çünkü Yennefer'i kurtarmayı seçerek Geralt'ın ölümüne kadar sürecek olayların başlamasına sebep olur. Eğer Vilgefortz'un kalesine gitmeseydi ne Yennefer ile ne de Geralt ile bir daha hiç karşılaşamayabilirdi ve her ikisi de hayatta kalabilirdi. Geralt'ın ölümünün ardından Cirilla'nın doğaüstü yardımcısı Şirin tekrar belirir ve onu başka bir dünyaya götürür. Sonrasında *Zamanın ve Mekânın Hanımı* olarak Cirilla özgür yaşamı seçer. Kendi zamanının dışındaki Camelot'ta Sir Galahad ile yeni bir yaşama başlar.

The Witcher serisinin başkahramanı Geralt olsa bile monomit kuramının pek çok aşamasını hikâyesinde barındıran Cirilla, Campbell tipi büyük ve destansı bir kahraman olduğunu gösterir. Başlangıçta o, okuyucunun göz ardı edebileceği basit bir yan karakter gibi görünür. Fakat okuyucu zamanla, âdeta Geralt'ın macerası içinde yeni bir maceranın yaratımına şahit olur: Cirilla artık kendi macerasının başkahramanıdır. *The Witcher IV* oyununun başkahramanı olması da bunu doğrular niteliktedir. Bu durumda *The Witcher*'da iki büyük kahraman olduğu rahatlıkla söylenebilir: Rivyalı Geralt ve Cintralı Cirilla.

Sonuç olarak Cirilla oldukça özgün bir karakterdir. O hem Kıta'nın başına gelecek olan felakettir (Beyaz Ayaz) hem de bu felaketi yok edebilecek tek kişidir (Kaynak). Evrensel sorunlara çözüm üretebilen ve bu uğurda kendini feda edebilen biri olarak onun bir makro kahraman olduğu sonucuna ulaşılır.

ETİK KURUL İZNİ

Bu çalışma etik kurul izni gerektirmemektedir.

Bu çalışma "Andrzej Sapkowski'nin *Wiedźmin*'inde Kahramanın Yolculuğı: Cirilla" başlıklı lisans bitirme tezi esas alınarak hazırlanmıştır. / This article is extracted from my undergraduate thesis entitled "The Hero's Journey in Andrzej Sapkowski's *Wiedźmin:* Cirilla", (Undergraduate Thesis, Istanbul University, Istanbul/Türkiye, 2025).

Kaynakça

Arslan, E. (2020). *Animelerde Japon gelenekselliği ve kadın temsili*. İstanbul: Kitapyurdu Doğrudan Yayıncılık.

Campbell, J. (2015). *Kahramanın sonsuz yolculuğu* (Gürses, Çev.). İstanbul: İthaki Yayınları.

Cotterell A. ve Storm R. (2011). *Büyük dünya mitoloji ansiklopedisi* (Lakşe, Çev.). İstanbul: Alfa Yayınları.

Długosz, J. (2009). *Roczniki czyli kroniki sławnego Królestwa Polskiego. Księga I i II do 1038*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

Lavenda, H. ve Schultz, E. A. (2018). *Kültürel antropoloji* (İşler ve Hayırlı, Çev.). Ankara: Doğu Batı Yayınları.

Lévi-Strauss, C. (2013). *Mit ve anlam* (Demir, Çev.). İstanbul: İthaki Yayınları.

Lönnrot, E. (2017). *Kalevala-Fin halk destanı* (Cankoçak, Çev.). İstanbul: Everest Yayınları, 2017.

Malinowski, B. (2024). *İlkel insan psikolojisinde mitlerin rolü* (Düz, Çev.). İstanbul: Çavdar Yayıncılık.

Sapkowski, A. (2014a). *Chrzest ognia.* Warszawa: SuperNOWA.

Sapkowski, A. (2014b). *Czas pogardy*. Warszawa: SuperNOWA.

Sapkowski, A. (2014c). *Krew elfów*. Warszawa: SuperNOWA.

Sapkowski, A. (2014d). *Miecz przeznaczenia*. Warszawa: SuperNOWA.

Sapkowski, A. (2014e). *Ostatnie życzenie.* Warszawa: SuperNOWA.

Sapkowski, A. (2014f). *Pani jeziora.* Warszawa: SuperNOWA.

Sapkowski, A. (2014g). *Wieża Jaskółki*. Warszawa: SuperNOWA.

Sapkowski, A. (2017a). *Elflerin kanı* (Minareci, Çev.). İstanbul: Pegasus Yayınları.

Sapkowski, A. (2017b). *Kader kılıcı* (Minareci, Çev.). İstanbul: Pegasus Yayınları.

Sapkowski, A. (2018a). *Ateşle imtihan* (Minareci, Çev.). İstanbul: Pegasus Yayınları.

Sapkowski, A. (2018b). *Nefret çağı* (Minareci, Çev.). İstanbul: Pegasus Yayınları.

Sapkowski, A. (2019a). *Kırlangıç kulesi* (Minareci, Çev.). İstanbul: Pegasus Yayınları.

Sapkowski, A. (2019b). *Son dilek* (Minareci, Çev.). İstanbul: Pegasus Yayınları.

Sapkowski, A. (2020). *Gölün hanımı* (Minareci, Çev.). İstanbul: Pegasus Yayınları.

Strzelczyk, J. (1998). *Mity, podania i wierzenia dawnych Słowian*. Poznań: Dom Wydawniczy REBIS.