



Gölgeler Zamanı

Gölgeler Zamanı; bir oyun yöneticisinin hikâye anlatımı eşliğinde oyuncular tarafından oynanan bir rol yapma oyunudur.

Gölgeler Zamanı'nı tasarlama fikrine zemin hazırlayan üç ana fikir mevcuttur. Bunların her biri, oyunu benzerlerinden biraz daha farklı bir yere koyar.

1) Oyun, hikâye anlatma ve bir hikâye yaratma üzerine odaklanır. Buna göre: oynanmakta olan oyun, masada bulunan kişiler tarafından canlı olarak yazılmakta olan bir hikâyedir. Sadece oyun yöneticisi değil, oyuncular da hikâyenin bazı kısımlarını anlatma hakkına ve gücüne sahiptir. Bu doğrultuda, Gölgeler Zamanı'nın interaktif bir hikâye anlatma oyunu olduğu söylenebilir.

2) Oyun, eşit ağırlıklı bir kabiliyetler sistemine sahiptir. Bir rol yapma oyununda yaşanabilecek olan bütün deneyimlere veya bir hikâyede yer alabilecek olan bütün unsurlara aynı oranda kucak açar. İster bir savaşçıyı, büyücüyü veya hırsızı; isterseniz de bir korucuyu, esnafı veya ilim adamını oynayın... Kabiliyet ve hamle zenginliği bakımından hiçbir zaman gölgede kalmazsınız.

3) Sistemsel mekanikler basit bir yapıda tasarlanmıştır. Oyunu öğrenmek, karakter yaratmak veya mücadelelerin çözümlenmesi gibi işlemlerin daha az zaman alması amaçlanmıştır. Sistemin derinleştiği nokta; bu basitliğin içerisinden sınırsız sayıda karakterin veya oyun tarzının çıkarılabilmesini sağlayan özgürlükçü anlayışıdır. Oyuncular; sistemin kendileri için açık bıraktığı pek çok noktayı, hayal güçlerini ve yaratıcılıklarını kullanarak doldururlar. Yeni yaklaşımlar bulup sisteme ekleyebilir, daha önceden düşünülmemiş bir fikir veya hamle geliştirebilir, oyunu kendilerine göre inşa edebilirler.

ZARLAR & KARTLAR

Gölgeler Zamanı, on yüzlü zarlar (d10) ve farklı renklerde kart desteleriyle oynanır. Her oyuncunun iki adet on yüzlü zarı, karakterinin tecrübe seviyesi kadar da kartı bulunur. Oyuncular kart seçimlerini istedikleri renklerden, özgürce yapabilirler.

Kartlar, oyuncuların oyunda koz gibi kullanacakları, tartışmasız bir etkiye ve başarı oranına sahip olan yetenekleridir. Bir diğer yönleri de, açan oyuncuya hikâyenin bu kartla ilgili olan kısmını anlatma imkanı vermesidir. Bir oyuncu, açtığı kartın kapsamında nelerin yaşandığını eğer isterse kendisi anlatabilir.

Oyuncular oyunda ilerledikçe yeni kartlar kazanırlar. Oyun süresince riske etmek istemedikleri hamleler için kart açarlar ve kesin sonuç elde ederler.

Eğer oyuncular kart açmak istemiyorlarsa (veya açacak kartları kalmamışsa), oyunda yapmak istedikleri işleri zar atarak yapmayı deneyebilirler.

Temel Renkler

Gölgeler Zamanı'ndaki bütün eylemler, yetenekler ve bilgiler, her biri farklı bir renkle ifade edilen dokuz ayrı ustalık kategorisinde ele alınır. Bu ustalık kategorileri, kısaca "renk" olarak adlandırılır.

Oyunda temel olarak dokuz renk bulunur. Bu renkler: Turuncu, Kırmızı, Mor, Mavi, Yeşil, Sarı, Beyaz, Gri ve Siyah'tır. Her bir renk, belirli bir ilgi alanını temsil eder.

Tüm renkler, kendileriyle aynı renkte yirmibir karttan oluşan birer kart destesine sahiptir. Kartlar, ait oldukları rengin ilgi alanına giren bilgi, yetenek, hareket veya özel hamleleri temsil eder.

Ustalık Dalları

Oyundaki her renk, kendi içinde beş farklı dala ayrılır. Dallar; o rengin çatısı altına giren farklı ustalık alanlarıdır. Bir rengin destesinde, beş ustalık dalından her biri için dörder tane kart bulunur (toplam yirmi kart).

Bir destenin yirmibirinci ve son kartı "Ustalık Kartı"dır. Bu karta sahip olan bir oyuncu, o rengin ustalık dallarından istediği bir tanesinde ustalaşabilir. Bu konuda detaylı bilgi "Ustalık Kartı" başlığında verilmiştir.

Oyundaki renkler ve ustalık dalları aşağıdaki gibidir:

TURUNCU ❖

Turuncu renk; beden eğitimi, sağlığı, kabiliyetleri ve hareketliliği ile ilgilidir. Güçlü, dayanıklı, hızlı ve dengeli bir vücut, turuncu renkte kademe olarak kazanılır. Kas kuvveti, bedensel direnç, atiklik, depar atma, yüzme, tırmanma, hızlı sürünme veya cambazlık gibi beceriler, turuncu rengin ilgi alanına girer. Ayrıca; turuncu renkte kademe sahibi olan karakterler iyi birer dövüşçüdür. Çıplak elle etkili saldırılar yapabilir ve kendilerini fiziksel saldırılardan koruyabilirler.

Turuncu rengin ustalık dalları: Güç, Çeviklik, Atletizm, Manevralar ve Akrobasi'dir.

KIRMIZI ❖

Kırmızı renk; silahlı veya silahsız saldırı, savunma, savaş taktikleri ve öğretileri ile ilgilidir. Saldırarak rakibi etkisiz hâle getirme veya kendini saldırılardan koruyabilme yeteneği, kırmızı renkte kademe olarak kazanılır. Silah ve zırh kullanma becerisi, yakın dövüş, nişancılık, savunma, savaş taktikleri ve zor durumlarda hayatta kalmaya dair öğretiler, kırmızı rengin ilgi alanına girer.

Kırmızı rengin ustalık dalları: Yakın Dövüş, Menzilli Silahlar, Savunma, Taktikler ve Öğretiler'dir.

MOR ❖

Mor renk; sinsilik, gizli ve kurnaz hareketler, casusluk faaliyetleri ve güvenlik sistemleri ile ilgilidir. Fark edilmeden hareket etme, engelleri aşma, rakipleri şaşırtma veya aldatma becerileri, mor renkte kademe olarak kazanılır. Gizlenme, takip, gasp, yankesicilik, sahtecilik, kılık değiştirme, kilit açma, el çabukluğu gibi yetenekler, mor rengin ilgi alanına girer.

Mor rengin ustalık dalları: Sinsilik, Hırsızlık, Casusluk, Mekanik ve Kurnazlık'tır.

Mavi ❖

Mavi renk; zekâ, ilim, irfan ve işçilik ile ilgilidir. Düşünen, çözümleyen, araştıran ve geliştiren bilgili bir zihin, mavi renkte kademe olarak kazanılır. Mantık, hafıza, hesaplama, tarih, dil bilgisi, zanaatkârlık, simyacılık, mimarî, hekimlik gibi konular, ayrıca halkın bilgisi veya kullanımı dışında kalan bazı gizli bilgiler, mavi rengin ilgi alanına girer.

Mavi rengin ustalık dalları: Zekâ, Materyal, Akademik, Sosyal ve Gizemler'dir.

Yeşil ❖

Yeşil renk; farkındalık, dış dünyada yaşama, seyahat etme ve hayatta kalma ile ilgilidir. Tehlike hissiyatı, çevresel şartlara uyum sağlama ve temel ihtiyaçları karşılama becerileri, yeşil renkte kademe olarak kazanılır. Keskin duyular, yer-yön tayini, rota çizme, bölge-canlı tanıma, iz sürme, otacılık, avlanma veya barınma gibi yetenekler, yeşil rengin ilgi alanına girer.

Yeşil rengin ustalık dalları: Farkındalık, Kılavuzluk, Koruculuk, Bütünleşme ve Doğada Yaşam'dır.

SARI ❖

Sarı renk; karakter gücü, dış görünüş, konuşmacılık ve şehirlilik ile ilgilidir. İrade, çekim gücü, kişileri yönetme veya yerleşim yerlerinde yaşama gibi beceriler, sarı renkte kademe almakla kazanılır. Özgüven, soğukkanlılık, cazibe, liderlik, ikna etme, gözdağı verme, yandaşlar, bağlantılar veya esnafılık gibi beceriler, sarı rengin ilgi alanına girer.

Sarı rengin ustalık dalları: Ego, Karizma, Konuşma, Asalet ve Şehirlilik'tir.

Beyaz ❖

Büyücüler arasında Rûn (ruun) olarak bilinir. Koruyucu, faydalı veya yaşamsal büyülere ev sahipliği yapar.

Beyaz renk; yardımcı tılsımlar, iyileştirmeler, koruyucu rûnler, görüş büyülere ve pozitif enerji ile ilgilidir. Işık, uzaktan iletişim, büyü eşya işçiliği, şifa, panzehir, küre, bariyer, izleme, gerçekleri görme, talih, arkadaşlık veya coşku gibi güçler, beyaz rengin ilgi alanına girer.

Beyaz rengin ustalık dalları: Tılsım, İyileştirme, Koruma, Görme ve Pozitif Enerji'dir.

Gri ❖

Büyücüler arasında Rûme (ruume) olarak bilinir. Büyücülüğün en temel ilkelerine ev sahipliği yapar.

Gri renk; elementler, değişimler, tabiat, zaman, mekan ve nötr enerji ile ilgilidir. Ateş, hava, su, toprak, iklimcilik, şekillendirme, çağrı, hızlanma, yavaşlama, boyut kapısı, büyü bozma veya konsantrasyon gibi güçler, gri rengin ilgi alanına girer.

Gri rengin ustalık dalları: Elementler, Değişimler, Tabiat, Zaman/Mekan ve Nötr Enerji'dir.

Siyah ❖

Büyücüler arasında Rûl (ruul) olarak bilinir. Tehlikeli, karmaşık veya yasaklı güçlere ev sahipliği yapar.

Siyah renk; darbe vuran büyüler, illüzyonlar, zihin veya alan kontrolü, yaşamı yok eden güçler ve negatif enerji ile ilgilidir. Karanlık, püskürtme, komut, kaos, görünmezlik, zayıflatma, lanet veya ıstırap gibi güçler, siyah rengin ilgi alanına girer.

Siyah rengin ustalık dalları: Tesir, Kontrol, İllüzyon, Nekromansi ve Negatif Enerji'dir.