

CHAOS ČASU

☒ Obsah

- ☑ **Předmluva (nástin)**
- ☑ **Upozornění**
- ☑ **Písmo**
- ☑ **Pomůcky**
- ☑ **Slovníček**
- ☑ **Jaké nároky položíme na**
 - ☑ **Hráče**
 - ☑ **Dohlážítele**

☒ Chaos podle pravidel!!

- ☑ **Budovy (místa)**
- ☑ **Akce**
- ☑ **Čas**
 - ☑ **postup a přesun časem**
 - ☑ **zákaz Duality**
- ☑ **Oslepnutí Oka**
- ☑ **Tvorba postavy**
 - ☑ **Domácí budovy**
 - ☑ **Vlastnosti a jejich hodnota**
 - ☑ **Zdraví**
- ☑ **Slabost, vyčerpání, smutek, deprese a smrt**
- ☑ **Střet mamlasů díky střepům času**
 - ☑ **výzva a obrana**
 - ☑ **střet**
- ☑ **Schopnosti povolání (nedoporučené nepovinné pravidlo)**
- ☑ **Vlastnosti a testování**
- ☑ **Předměty a jejich použití**
- ☑ **Typy vedení hry**
 - ☑ **Způsob Vraccí**
 - ☑ **Způsob Typovací**
- ☑ **V nejlepším či nejhorším-kdy přestat?**
 - ☑ **Důvody hry**
 - ☑ **Důvody Hráčů**

Předmluva (nástin)

Koho by někdy nenapadlo chtít něco změnit. Ne teď, ale třeba v minulosti nebo dokonce v budoucnosti. Ale i přes tuto touhu nemáme moc měnit čas (v reálném světě). Ale v RPG, ve světě imaginárním, je možné téměř vše. Zahrávat si s časem, posouvat se do budoucnosti či do minulosti, schovat si pár hodin do zásoby-téměř nic není nemožné. Ale nikdo si neuvědomuje, jaké problémy mohou vznikát, když se zapletete do hraní s **časem**. Protože pak nastává chaos. A ten nezastaví nikdo-minulost ani budoucnost!!

Tato hra je zaměřena na to, aby manipulování s časem bylo její hlavní náplní. Chcete-li si zahrát RPG, kde čas je pevný a neměnný, dejte od Chaosu Času ruce pryč!! Pokud se rozhodnete si ho zahrát, s velkou pravděpodobností zjistíte, že manipulací s časem vzniká Chaos, a možná budete rádi, že ve skutečném světě si s Časem nikdo hrát nemůže. (K tomu povyražení, kdy si to můžete zkusit, je Chaos Času.)

Upozornění

Tato hra (přestože to možná není na první pohled vidět) je RPG. Byla sesmolena jako pokrm pro RPG Kuchyni2009 (doufejme jen, že se ochutnavačům neudělá špatně;-)). Tato hra nebyla nijak testována a tudíž při hraní může docházet k situacím a problémům, které autor (tj. já) nepředpokládal, neuvědomil si, neřešil. Moje představitost není bezedná. Teorie je sice hezká věc, ale když Vám bude hra vedená podle těchto pravidel náležitě kulhat, nebojte se při hraní dohodnout a pravidla si pro své momentální hraní upravit. Případné nedostatky a námítky k Pravidlům též můžete zasílat soukromými zprávami na RPG Fóru, případně mejlem na zrudaz@centrum.cz.

Písmo

Běžné písmo-pravidla, vysvětlení

Tučné písmo-důležité předměty, pojmy

Kurzíva-příklady ke hře

Červené podtržené písmo-technické poznámky

Modrá kurzíva-nepovinná pravidla

Tmavě fialové tučné písmo-hypertextové odkazy

Pomůcky

Na hru je dobré mít tyto pomůcky:

Mapu míst (včetně cest mezi nimi, nejlépe s údaji, za jak dlouho se dá dostat z jednoho místa na každé z nejbližších míst).

Žetony Času (v dostatečném množství, v případě nouze lze jejich počet zapisovat na papír [samozřejmě recyklovaný!])

Hodiny pro každé místo v počtu hráčů (mohou být pojaty různými způsoby-jako ciferníky s ručičkami, pokládání údajů na kartičku, nebo třeba sirky v několika různých mističkách)

Žeton na označení Základní polohy

Deník postavy pro každého Hráče

Pastelky v šesti barvách-žlutá, oranžová, červená, fialová, modrá a zelená

Barevné žetony (vlaječky apod) na označení barvy budov

Kartičky v šesti různých barvách (chceme-li přenechat ošacení náhodě, ale stačí i šestistěnná kostka)

Šestistěnné (případně desetistěnné) kostky (na naházení barev budov, na souboje a pod).

Slovníček

Běžné okolnosti-Okolnosti, které neztěžují provádění činnosti (*Pokud budu jako švec řezat kůži ve své pracovně k tomu určeným nožem a šít z ní boty pomocí ševcovské jehly a niti, jedná se o Běžné okolnosti. Budu-li mít stejnou činnost [nařezání a ušití bot]provést za tmy a spěchu v lese bez nože a jen s pochybným kusem provázku, o Běžné okolnosti se rozhodně nejedná.)*

Cílové číslo-Číslo, jež je třeba dohodit, aby se činnost povedla (vyjadřuje obtížnost úkolu)

Dějově postatná akce-Akce, která při provedení Přenesenou Postavou ovlivní děj toho, co se stane/stalo

Dohlížitel-obdoba vypravěče

Dohození-Hození alespoň tolik (*Čtyřku dohodím, pokud na šestistěnné kostce hodím 4, nebo 5 nebo 6.*)

Domácí budova-Budova, ve které začíná nějaká Postava

Dualita-Případ, kdy je jedna postav dvakrát ve stejném čase na stejném místě (pozor, to je zakázáno!)

Hodiny-Záznam času pro Oko (každé musí mít své Hodiny)

Hráč-(tak to je snad jasné, ne?) Člověk popisující jednání konkrétní Postavy

Mocná postava-Postava jež je zprávidla silnější, než Postava patřící některému Hráči

Nevlastní schopnost-Schopnost, která není „vlastní“ danému povolání (lze ji zkusit použít, i když postava danou schopnost vůbec neovládá)

Obecná budova-Všechny budovy, které nejsou Domácí pro žádnou hranou Postavu

Obecná postava-Postav nepatřící Hráči, ale není silnější než Postava

Oko-Nezávislé pozorování v Přeneseném čase

Oslepnutí Oka-Ztráta veškerých informací získaných konkrétním Okem

Postava-Postava, ze kterou hraje Hráč

Přenesená Postava-Postava, která není v Základní Poloze

Vlastní schopnost-Schopnost, kterou povolání stoprocentně ovládá (a nemusí ji testovat), nehrají-li okolnosti proti němu

Výchozí hodnota vlastnosti-Hodnota vlastnosti bez úpravy vlivem místa

Základní poloha-Poloha, kde Postava je a nepotřebovala se tam přenést

Žetony času-Žetony, vyjadřují schopnost manipulovat s časem (čím víc jich máte....)

Jaké nároky položíme na

Hráče

[Osobně nedoporučuji tuto hru hrtá lidem mladším deseti let \(i pro desetileté může být obtížná\).](#)

Rozeznat šest různých barev- (žlutá,oranžová,červená,fialová,modrá,zelená), případně jejich alternativ

Umět číst a psát-(tedy pokud nemáte naprosto dokonalou paměť)

Mít paměť’-alespoň průměrnou,(všechno si nestihnete zapsat ;-))

Rozumět Pravidlům!!

Umět házet kostkami

Umět počítat s celými čísly od -3 do 24 (jiných Hodnot vlastnosti nabývat nemohou, poplatky v Žetonech Času a Body Zdraví se s klidem vejdou do tohoto rozmezí).

Znát hodiny, dny v týdnu, měsíce v roce , roční období

Umět porovnávat roky

Umět rozeznat, zda se dvě čísla liší v řádu jednotek, desítek, stovek nebo tisíců

Umět se dohodnout -(Což se týká třeba výběru povolání, vztahů postav v minulosti i třeba jen volby použití Technické poznámky v Pravidlech)

Chtít si zahrát-(Vy si nechcete zahrát?! Tak proč vlastně čtete tato pravidla? [Pokud nepatříte k ochutnavačům RPG Kuchyně2009] Jen kvůli zvědavosti? ChaCha-co si myslíte, že tu najdete?)

Dohlížitele

Předpokládá se, že Dohlížení nad touto Hrou bude komplikované (Chaos Času) a proto je dobré mít nějaké zkušenosti nebo alespoň blízký vztah k této hře :-).

(Kromě posledního bodu také všechno to, co musí umět Hráči)

Umět improvizovat

Umět vymýšlet děj

Umět hrát Cizí a Mocné Postavy

Být nezaujatý, spravedlivý a měřit všem postavám stejným metrem (Bez ohledu na to, kdo ji hraje)

Rychle a s autoritou rozhodovat sporné případy

Nepřistupovat ke svému údělu znučeně a nekazit ostatním hru

CHAOS PODLE PRAVIDEL!!

Budovy (místa)

Hra se odehrává v menším městečku či vesnici (byť zkušení Dohlížitelé mohou zasadit hru na větší prostranství). Každá postava má nějakou vlastní budovu (respektive místo), kde začíná hru (všechny postavy ji začínají ve stejné době Hracího Času). *Kovář začíná v kovárně, pekař v pekárně, voják v kasárnách...* Dále je ve hře několik budov (cca 3-4 pro "normální" počet hráčů [4-7], samozřejmě pro jiný počet Hráčů je dobré tento počet upravit dle uvážení Dohlížitele).

Akce

Trvání akce závisí na okolnostech a na druhu akce ,ale Dohlížitel ho může mírně modifikovat dle svého uvážení. Nejkratší akce (např. zhltnutí krajíce chleba) trvá pět minut (1/12 hodiny). Delší akce mohou zabrat i několik hodin (opravování střechy). Dohlížitel může některé akce prohlásit za „nulové“, tj. akce, které v rámci herního systému nezbírají ŽÁDNÝ čas (odkopl jsem poleno). Všechny akce v Základní poloze jsou vykonávány zdarma. Za akci v přeneseném čase je nutno zaplatit Žetonem Času. Vzhledem k tomu, že vše ,co postava dělá, je vlastně akce, je toto opatření v obecném případě příliš kruté – postava tedy může v přeneseném čase vykonat akci, která NENÍ DĚJOVĚ PODSTATNÁ , tj,neovlivní děj tak, jak se stal. *Budu-li trhat maliny v lese, kde se perou Pepa s Frantou, nemá tato akce na děj žádný vliv. Popadnu-li však klacek a bouchnu jím Pepu do hlavy, tato akce MÁ VLIV na děj, JE dějově podstatná a je nutno za ni zaplatit.* V případě spornosti o dějovou podstatu akce rozhoduje Dohlížitel. V dalším textu bude slovem "AKCE" myšlena VŽDY akce DĚJOVĚ PODSTATNÁ.

Čas

Čas je minulost, přítomnost, budoucnost. Tato hra je o pohybu časem a jeho ovládnutí (Přesto Dohlížitel může vymyslet menší dějovou zápletku; díky manipulaci s časem se však postavy budou nejspíše snažit problémům předejít). Postavy nemusí mít jasně vytyčené cíle - hlavní jsou konflikty, které, řešeny úpravou času, ústí v další problémy, výzvy či zápletky.

Každý hráč dostane do začátku 20 žetonů (pro "normální" počet Hráčů, za předpokladů jejich značné aktivity). V možnostech dohlážitela je tento počet pozměnit, ale je dobré se na počtu Žetonů Času dohodnout s Hráči. (Původně uvažovaný počet žetonů byl deset.)

Postup a posun časem:

Na začátku dostane každý Hráč Hodiny se jménem svého Domácího místa a časem, v němž se nachází (čím podrobnější čas hodiny ukazují, tím lépe-rok, měsíc, den, hodinu). Na tomto místě má Postava Základní polohu.

Hráči postupně popisují, co jejich postavy dělají. Kdykoli může hráč posunout svoji postavu do JINÉHO času na JINÉ místo. (Je-li tento čas menší než deset let, zaplatí za přesun hráč jeden žeton, při přesunu řádu desetiletí dva, pro století tři a pro tisíciletí čtyři – Je-li nežádoucí posun o několik tisíc či stovek let dopředu („Zdravím, pane ufone“), může Dohlížitel přesun do tak dalekého času zakázat.) Kdykoli se může Hráč rozhodnout a z minulosti či budoucnosti postavu stáhnout zpět (zejména v budoucnosti se to hodí, chceme-li zabránit Oslepnutí Oka).

Přesunuje-li hráč Postavu, zůstává mu místo Základní polohy zachováno. Postava má v místě, které není Základní (přenesla se tam) tzv. Oko-je nestranným pozorovatelem (a ostatní postavy ji samozřejmě vidí, není-li schovaná), ale nemůže konat akci. Na vykonání akce musí zaplatit Žeton času (jeden, bez ohledu na časovou vzdálenost od Základní polohy).

Postava v Základní poloze neplatí žádné Žetony Času za provádění akcí. V Základní poloze si může postava nějaký čas ušetřit (tj. proběhne, jako by pro ni vůbec nebyl-během tohoto času setrvá postava na jednom místě bez pohnutí-nesmí vykonat ani dějově nepodstatnou akci. Za každou hodinu takto ušetřeného času dostane jeden Žeton Času z banky). Potřebuje-li postava v nějaké situaci více času (např. aby něco stihla), může si čas koupit v obráceném kurzu (tj. zaplatí jeden Žeton Času za hodinu získaného času).

Probíhá-li nějaký nezáživný děj, není třeba ho zdlouhavě rozepisovat: „*Za čtvrt hodiny jsi došel z kovárny do pekárny (Posuň si hodiny)*“. V průběhu popisu JAKÉHOKOLI děje se může kterýkoli jiný hráč rozhodnout, že na místo a do daného času přesune svou postavu a vyvolá nějaký konflikt (změní to, co by se jinak stalo). Provede-li změnu (např. schová misku kaše, kterou by mu jinak někdo snědl), tato změna se PROJEVÍ v ději (změna), ale všechny jiné věci se stanou STEJNĚ JAKO PŘEDTÍM, pokud se někdo nerozhodne událost změnit (*Pacholek Petr byl slabý, snědl mísu kaše a [úspěšně] zmlátil sedláka. Po schování misky kaše Petr kaši nesní, ale PŘESTO půjde sedláka zmlátit [nerozhodne-li se jeho Hráč tuto událost změnit], a bude mít ve střetu menší šanci než předtím*), či nevyplývá to přímo z logiky děje (*Pacholek Honza sváže černokněžníka, který unáší princeznu. Původně černokněžník zavřel princeznu do věže-nyní ji tam ale z logiky děje nezavře, protože je svázaný*).

Hráč může do nějaké doby přesunout Obecnou postavu (tj. slabou nehráčskou postavu), a tím vyvolat konflikt pro **Postavu** jiného Hráče. V takovémto případě získává postižený Hráč jeden Žeton Času. Postavy silnější než hráčské Postavy se nazývají Mocné Postavy (zlí mágové apod.) a tyto jsou plně v režii Dohlážitela. (Je však férové nedělat z nich nepřemožitelné nepřátele a testovat používání jejich schopností a/nebo dát postavám šanci se útoku vyhnout či mu „odolat“.)

Přesouvá-li se postava do minulosti do Domácí budovy jiného hráče, popíše ten, co se v danou dobu stalo (předpokládá se, že většinu času v minulosti postava strávila v Domácí budově). Přesouvá-li se do Obecné budovy nebo do budoucnosti, děj popisuje Dohlížitel (např. pád cihly ze střechy apod).

Je možné se před začátkem hry domluvit a početně nějak omezit opravu scén.

Zákaz Duality

Základní poloha je „současný čas“, tj. běžný čas života postavy. Tento čas běží normálně dopředu. Postava nesmí být na jednom místě dvakrát ve stejném čase. Pokud by došlo k situaci, kdy postava v Základní poloze dojde na místo, kde již je díky přesunu (tj. v budoucnosti), zůstává postava v Základní poloze a přesunutá postava je ztracena. Přitom dochází k tzv. Oslepnutí Oka- všechny informace, vjemy, dojmy atd. získané přesunutou postavou postava ztrácí. *Ševcovský učedník Lojza chce jít na tancovačku s děvčaty, ale mistr ho odmítá pustit, protože má spoustu nedodělané práce. Lojza se tedy přenesl do budoucnosti, získá na tancovačce Oko, a ví, co se tam stane. Přitom zaslechne, že pekař ztratil pikslu tabáku (kterou Lojza shodou okolností nedávno našel) a třeba ji pekaři vrátí. Po rychlém dokončení práce Lojza na tancovačku opravdu přijde, ale Hráč zapomněl stáhnout jeho postavu z budoucnosti (a dochází k Dualitě). Přesunutý Lojza mizí, a s ním veškeré informace, které měl (tj. Lojza už NEVÍ, že pekař pohřešuje pikslu tabáku).*

Oslepnutí Oka

Pokud dojde k Oslepnutí Oka, Postava ztrácí veškeré informace získané tímto Okem od chvíle přenosu. Pro ostatní postavy najednou zmizí. Postava nikdy neví, zda se setkává s Postavou v Základní Poloze či jen s Okem. Může jí být divné, že Postava náhle zmizela apod. (ale body Psychického zdraví za to neztrácí). Uvědomění Postavy, že jiná Postava byla jen Oko, může být pěkně zahráná scéna schopného hráče. Pokud Hráč není schopen úvahy, zda si to jeho postava uvědomí, lze použít testování Chytrosti s Cílovým číslem 4 (nedoporučuji).

Tvorba postavy

Každá postava je buď muž nebo žena a má svoje jméno (případně nějakou přezdívku). Nejprve je třeba zvolit pohlaví postavy a vybrat /vymyslet jí jméno.

Domácí budova

Každá postava má jinou Domácí budovu. Nejprve je třeba aby se Hráči dohodli, a každý si vybral jinou Domácí budovu z jejich nabídky (Domácí budova je vázána na povolání postavy). Předpokládá se, že Postava je mistrem daného řemesla, ale pokud mají Hráči zájem, mohou hrát i postavy „slabší“-učedníky, pomocníky atd. Každá postava ovládá svoje řemeslo a u činností související s jejím oborem není třeba testovat úspěšnost, pokud Postava činnost neprovádí v znevýhodňujících podmínkách (málo času, nedostatečné vybavení aj.). Každá postava může mít jednoho nebo dva koníčky-jejich úspěch sice testuje, ale má vyšší šanci, že se jí činnost povede.

Vlastnosti a jejich hodnota

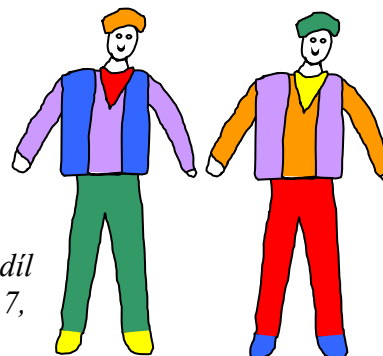
Každá postava je určena šesti vlastnostmi- Síla, Obratnost, Chytrost, Výsměch, Podvod a Vůle. Na začátku obdrží každý hráč 21 bodů, které rozdělí dle svého uvážení mezi vlastnosti své postavy (žádná Výchozí hodnota ale nesmí být menší než nula.).

Poté si každý hráč vybarví každou z částí postavy JINOU barvou (žlutá, oranžová, červená, fialová, modrá, zelená). Části jsou následující: Čepice/Čepec, Šátek, Košile/Blůza, Vesta/Zástěra, Kalhoty/Sukně, Boty. Každá část upravuje vlastnosti postavy a to následujícím způsobem:

	-3	-2	-1	+1	+2	+3
Čepice/Čepec	Obratnost	Síla	Výsměch	Podvod	Vůle	Chytrost
Šátek	Výsměch	Podvod	Síla	Vůle	Chytrost	Obratnost
Košile/Blůza	Síla	Obratnost	Vůle	Chytrost	Výsměch	Podvod
Vesta/Zástěra	Chytrost	Vůle	Obratnost	Síla	Podvod	Výsměch
Kalhoty/Sukně	Vůle	Chytrost	Podvod	Výsměch	Obratnost	Síla
Boty	Podvod	Výsměch	Chytrost	Obratnost	Síla	Vůle

Každý hráč nyní hodí kostkou za své Domácí místo a označí ho žetonem, vlaječkou, či jinou značkou dané barvy (1-žlutá, 2-oranžová, 3-červená, 4-fialová, 5-modrá, 6-zelená). Dohlázeč hodí postupně za všechny budovy, které nejsou Domácí pro žádnou Postavu (Obecné budovy). Vlastnosti každé postavy se mění dle tabulky a to v závislosti na místě. Právě proto je důležitá, aby každá část byla vybarvena jinou barvou- v závislosti na místě může Hodnota vlastnosti nabývat jen sedmi různých Hodnot. Každá postava je v jiné vlastnosti silnější v jiném místě.

Lojza (vlevo) má Výchozí hodnotu Síly 4, Obratnosti 3, Vůle 5, Chytrosti 1, Výsměchu 6 a Podvodu 2. Franta (vpravo) má Výchozí hodnotu Síly 6, Obratnosti 2, Vůle 1, Chytrosti 4, Výsměchu 3 a Podvodu 5. Setkají se spolu ve Fialovém lese. Lojza nosí Fialovou košili a jeho hodnoty vlastností v lese budou následující: Síla 1, Obratnost 1, Vůle 4, Chytrost 2, Výsměch 8, Podvod 5. Franta na rozdíl od Lojzy nosí Fialovou vestu a jeho vlastnosti v lese tedy budou: Síla 7, Obratnost 1, Vůle -1, Chytrost 1, Výsměch 6, Podvod 7.



Předpokládá se, že všechny postavy jsou lidé, ale bude-li některý hráč chtít mít postavu jiné rasy, není třeba mu v tom bránit. Jen by si měl uvědomit, že tato změna je pouze estetická a žádná prohlášení typu: "Jsem silný barbar." či "Jsem mrštný elf" neopravňují hráče získat body navíc k Síle či Obratnosti (respektive jiné vlastnosti). Na tom jak silný barbar či mrštný elf bude, záleží, kolik z výchozích 21 bodů přidělí hráč příslušné vlastnosti.

Barvy jsou sice určeny, ale v případě, že některý z hráčů je barvoslepý (nerozliší červenou a zelenou, případně jiné barvy), či nejsou k dispozici patřičné pastelky, je možné vyměnit kteroukoli barvu za jinou či místo barev zvolit vzorky. Označení ale musí být takové, aby stále rozlišovalo šest různých případů.

Dále je vhodné popsat stručnou minulost postavy (zejména důležité při vracení času a konfliktech mohou být různé křivdy, dluhy či jiné vztahy z minulosti mezi Postavami) a trochu ji popsat (zda je vysoká, tlustá, plešatá...). Na škodu není ani popsat její běžné zvyky a charakteristické chování (postavy spolu žijí ve vesnici několik let, tudíž o sobě jistě základní věci vědí).

Zdraví

Mimoto má každá postava deset bodů Fyzického a deset bodů Psychického Zdraví. Fyzické Zdraví vyjadřuje, jak je na tom postava fyzicky dobře-postava s deseti body Fyzického zdraví je plná energie. Psychické zdraví vyjadřuje, jak se postava cítí-postava s deseti body Psychického zdraví je vyrovnaná a naprosto v pohodě. Pro oba druhy Zdraví je deset bodů maximum pro všechny Postavy vedené Hráči.

Slabost, vyčerpání, smutek, deprese a smrt

Život postavy závisí na bodech jejího Zdraví (a to jak Fyzického, tak Psychického). Když postavě dojde Fyzické NEBO Psychické Zdraví (Jedno stačí!!), tak umírá na vyčerpání, případně depresi. Jedná-li se o přenesenou postavu (tj. NENÍ v Základní Poloze), pak postava pouze Ztrácí oko A ZÁROVEN ztrácí dva body Psychického zdraví (ono to není nic příjemného, když si uvědomíte, že jste vlastně umřel). Psychické i Fyzické Zdraví je nutno sledovat pro každou přenesenou postavu zvlášť- jeho hodnota v době přenosu je stejná, jako hodnota Zdraví postavy v Základní Poloze. Pokud umírá postava v Základní Poloze a má někde Oko, může se vrátit bezprodtředně před okamžik smrti (a zabránit jí). Ztrácí ale dva body Psychického Zdraví a dva Žetony Času.

V některých situacích může Dohlížitel uznat, že se postava „ozdravila“ resp. „dostala do pohody“ a přidat jí nějaký ten bod Fyzického nebo Psychického Zdraví.

Z výše uvedených pravidel je zřejmé, že záchrana vlastní Postavy je možná pouze před Fyzickou smrtí, neboť vědomí z toho, že „umřela“ postavu ještě více zdeptá a při smrti z deprese jí Přesun Časem nepomůže.

Střet mamlasů díky střepům času

Během hry může dojít nejen k opravám děje, ale i ke střetu postav. Při střetu postavy používají jednu ze svých vlastností (obě stejnou). Je pochopitelné, že postava se bude snažit v případě střetu ho odehrát v oboru, kde je silnější než druhá postava.

Výzva a obrana

Vyzvat jinou postavu na střet (v dané vlastnosti) nemůže každá postava a ne každá postava se může střetu bránit. Záleží na **Hodnotě vlastnosti** dané postavy:

Postava s kladnou Hodnotou vlastnosti může střet vyvolat se všemi postavami a bránit se též může proti komukoliv.

Postava s nulovou Hodnotou vlastnosti může vyvolat střet jen s postavami, které NEMAJÍ danou vlastnost vyšší než ona, bránit se mohou proti komukoli.

Postav s Hodnotou vlastnosti -1 může vyvolat střet jen s postavami, které NEMAJÍ danou vlastnost vyšší než ona, bránit se mohou jen proti postavám s NEKLADNOU Hodnotou vlastnosti (tj, od 0 níže), proti ostatním postavám střet automaticky prohrávají.

Postava s Hodnotou vlastnosti -2 nebo nižší (-3), nesmí vyvolat střet a ani se nemůže bránit- střet proti komukoli automaticky prohrává.

Pro přehlednost vše shrneme do tabulky:

Hodnota vlastnosti	Výzva	Obrana
1 až 24	Může vyzvat kohokoli	Vždy se může bránit
0	Smí vyzvat 0 nebo nižší	Vždy se může bránit
-1	Smí vyzvat -1 nebo nižší	Může se bránit jen proti 0 nebo -1
-3 nebo -2	Nemůže vyzvat nikoho	Nemůže se bránit vůbec

Střet

Při střetu se používá vlastnost, na kterou se typ výzvy vztahuje (např. rvačka je na Sílu, překážková dráha na Obratnost, luštění hádanky na Chytrost, na podrázování něčí autority, sociální znemožnění apod je Výsměch, při pokusu o podraz, obelhání je použitou vlastností Podvod, Vůle se používá při výdrži a podobných situacích).

Při souboji hodí každý hráč jednou šestistěnnou kostkou a výsledek přičte k Hodnotě vlastnosti. Kdo má víc, vyhrál. V některých střetech je remíza jasně určena, jinak ji musí určit Dohlížitel. Navíc prohrávající Postava ztrácí jeden bod Fyzického nebo Psychického zdraví a to v závislosti na tom, do které oblasti střet spadá (zda do fyzické, či psychické).

Jelikož maximální hodnota vlastnosti může být až 24, může si Postava dokoupit pro jeden střet 1 až 3 kostky. První kostky stojí jeden Žeton Času, každá další o Žeton Času více než kostka předchozí (Jít při střetu až za hranice svých vlastností se nutně musí někde projevit). Pro zakoupení jedné kostky je tedy třeba 1 Žeton Času, pro dvě kostky 3 Žetony Času, pro tři kostky 6 Žetonů Času.

Schopnosti povolání

Každé povolání má několik schopností (vztahující se k práci), které ovládá a za běžných okolností má při činnostech automatický úspěch.

Následující schopnosti povolání jsou pouze orientační a nejsou pro hru závazná (Přesněji napsáno, jsou uvedena jako příklad a vůbec nedoporučuji je používat, neboť přesné tabulkování schopností povolání by mohlo pěkně zkazit hru). Schopnosti povolání ani nemusí být vypsány(a to ani v heslech), stačí spoléhat na zdravý rozum, že Hráči a Dohlížitel ví „co které povolání přibližně umí“ a podle toho má nebo nemá při vykonávané činnosti automatický úspěch.

<i>Mlynář</i>	<i>Pekař</i>	<i>Hajný</i>	<i>Zahradník</i>
<i>Obsluhování Mlýna</i>	<i>Obsluhování pece</i>	<i>Přežití v divočině</i>	<i>Pěstování rostlin</i>
<i>Skládování</i>	<i>Výroba těsta a pečiva</i>	<i>Střílení (zvěře)</i>	<i>Používání rostlin</i>
<i>Rozpoznání mouky</i>	<i>Rozpoznání pečiva</i>	<i>Rozpoznání stop a zvířecích částí</i>	<i>Rozpoznání (převážně domácích a běžných) rostlin</i>
<i>Řezbář</i>	<i>Tkadlec</i>	<i>Švec</i>	<i>Hostinský</i>
<i>Vyřezávání ze dřeva</i>	<i>Práce se stavem</i>	<i>Šití</i>	<i>Točení (piva)</i>
<i>Rozpoznávání dřeva</i>	<i>Barvení (látky)</i>	<i>Výroba stříhu, řezání (kůže)</i>	<i>Roznášení (těžkých tácu)</i>
<i>Péče o dřevo</i>	<i>Výroba tkanin (lnu aj.)</i>	<i>Rozpoznání bot</i>	<i>Vaření</i>

Menší vysvětlení k jednotlivým schopnostem :

Obsluhování Mlýna-správné zapnutí mlýna, umletí mouky apod.

Skladování-rovnání plných pytlů,zavazování pytlů, ochrana mouky před myšmi,aj.

Rozpoznání mouky-rozeznání typu mouky, stáří, čistotu...

Obsluhování pece-pečení

Výrova těsta a pečiva-vytvoření těsta o správné hustotě, zformování pečiva, jeho chucení aj.

Rozpoznání pečiva-stáří, druh...

Přežití v divočině-kam si lehnout, jak vykřesat oheň...

Strílení

Rozpoznávání stop a zvířecích částí-poznání stop, zbytků stsri, peří atd.

Pětsování roslin-starání se o rostliny, zalévání, okopávání, hnojení...

Používání rotlin-výroba rohožky z trávy a jiné

Rozpoznávání roslin-pozná mnohem více rostlin než ostatní postavy, ale ani Zahradník nemůže znát plně všechno

Vyřezávání ze dřeva-práce s pilou, nožem, sekyrkou, dlátem, výroba dřevěných výrblů

Rozpoznání dřeva-z jako mladého strom je, zda je měkké či tvrdé, k z kterého je strpomu a zda je vhodné na vyřezávání

Péče o dřevo-lakování a další péče na prodoužení trvanlivosti

Praáce se stavem-takní na stavu, vyndání látky

Barvení

Výroba tkanin-zpracování suroviny na tkaniny

Šití

Výroba stříhu, řezání

Rozpoznání bot-z čeho jsou, kdy byly vyrobeny, jak moc a kde byly zhruba používány, u známějších exemplářů může poznat, i komu patří

Točení –obsluhování pípy

Roznášení-udržení těžkého předmětu na malé ploše

Vaření

Vlastnosti a testování

Vlastnosti se testují pomocí šestistěnných kostek. Obtížností je číslo od dvou do šesti.

Obtížnost testu určuje Dohlížitel dle svého uvážení (2-lehký, 6-strašně obtížný). Hráč dostává počet kostek dle Hontoy vlastnosti Postavy a musí hodit ALESPONĚ tolik, kolik činí obtížnost (tzv. Dohození). Hody kostek se ale nesčítají!! Cílové číslo (či vyšší) musí být na jedné (případně více) kostkách „v celku“.

Hodnota vlastnosti	Počet kostek	Úspěch když:
19 až 24	4	Dohodí obtížnost alespoň na jedné kostce
13 až 18	3	Dohodí obtížnost alespoň na jedné kostce
7 až 12	2	Dohodí obtížnost alespoň na jedné kostce
1 až 6	1	Dohodí obtížnost alespoň na jedné kostce
-3 až 0	2	Dohodí obtížnost na obou kostkách

Nevlastní schopnosti a schopnosti při ztížených podmínkách se testují stejným mechanismem. Postava pokoušející se používat Nevlastní schopnost má (mnohem) menší šanci na úspěch (dle úvahy Dohlížitele). Při pokusu o vykonání JAKÉKOLI činnosti musí mít postava alespoň minimální šanci na úspěch (Neohrabaný kovář se bude pokoušet vyrobit

botu, i když o její výrobě vůbec nic neví). Nestačí-li na vyjádření nepatrnosti šance výše předepsaná tabulka, může Dohlížitel tabulku „posunout“-(Zeshora se ubere příslušný počet kostek, dole se přidávají, přičemž dohodit se Cílové číslo musí na všech. Obdobně při testu, jež je nutno provést, ale je nadobytčně lehký, může Dohlížitel tabulku posunout opačným směrem.) , případně použít jiné než šestistěnné kostky (s jiným Cílovým číslem).. Vykonává-li postava činnost, kterou má jako koníček, je její cílové číslo na dohoz o 1 nebo 2 menší (dle úvahy Dohlížetele).

Pro speciální situace (tj. ty, které lze těžko přisoudit jedné z šesti vlastností postavy), jako např. hledání určí Dohlížitel pravděpodobnost (co je třeba dohodit, aby se činnost opvedla) úspěchu. V situacích, kdy postava ví, jakou má pravděpodobnost úsoěchu, je dobré, aby tuto proavděodobnost zaml i Hráč. Ví-li např. postava, že je to, co hledá někde v okolí schované, je její pravěpodobnots úspěchu vyšší (jak moc určuje Dohlížitel) než heldáli postava, jestli tam není „náhodou něco schvaného“.

Stejně jako v jiných RPG hrách není na škodu občas využívat „tajné informace“ a posílat Hráčům (resp. Dohlížíteli) lističky.

Předměty a jejich použití

Postavy mohou používat různé předměty. Pro jednoduchost se ohledně všech míst předpokládá, že to, co normálně na daném místě bývá, tam je, neschová-li to Domáci Postava někam či neznemožňují to podmínky. *V kovárně se nacházejí těžká kladiva a to vždy, pokud Kovář neprohlásí, že je schovává, případně je někdo neukradl, nezničil apod. V lese normálně bývají borůvky, tudíž v lese jsou automaticky borůvky, pokud to neznemožňují podmínky (všude je sníh).*

Existují speciální druhy předmětů, které mohou pomoci při střetech:

Zbraň (což může být téměř cokoli)- dle úvahy Dohlížetele přidá 1 až 3 body ke rvačce

Jídlo - Krátkodobě zvýší sílu postavy (dle úvahy Dohlížetele o 1 až 4 body)

Knihy – Při použití Chytrosti v oboru knihy přidá dle úvahy Dohlížetele 1 až 3 body

Při páchání zjevné blbosti či nevázaném chování může být postava postižena 1 až 3 body (dle uvážení Dohlížetele) k Výsměchu. (Postavu dělající šaška je snadnější zesměšnit, naopak takováto postava hůře někoho zesměšní, neboť nebude brána moc vážně).

Typy vedení hry

Hru je možno vést více různými způsoby.

Způsob Vraccí

Začíná se od minulosti, pak se jde přes současnost (kde je Základní poloha)-i když v případě akutního vlivu minulosti na současnost je dobré „skočit“ do přítomnosti- a pokračuje se dále, dokud se nedohraje do okamžiku, kdy se do daného času někam přenesla některá Postava do budoucnosti. V této chvíli se vrátí Základní poloha postavy na původní místo a čas v době přenesení a scéna se odehraje znovu (tj. předělává se původní scéna současnosti).

Výhody: Plynulá návaznost na „budoucnost“, možnost rozhodování postavy při budoucnosti („návrat“ do Základní polohy)

Nevýhody: Časté „vracení se“ –může znepráhledňovat , pomalý vývoj událostí.

Způsob Typovací

Začíná v současnosti. Přitom se vždy k příslušné současnosti odehraje minulost (tam je jasné, co se stalo) i budoucnost (která se odehrává podle toho, o čem se PŘEDPOKLÁDÁ, že se to stane!

Výhody: Ve hře není tak časté „vracení“ jako u Vraccího typu, rychlejší vývoj událostí.

Nevýhody: Postava také může rozhodovat o dění v budoucnosti, ale přechod ve chvíli, kdy bývalá budoucnost je skutečností může být velmi neplynulý až násilný a mohou chybět dopady vlivů, způsobené mezi těmito dobami, zvlášt' pokud nebyly předpokládány.

To jsou jen dva způsoby vedení hry. Je samozřejmě možné se je pokusit zkombinovat či si vymyslet jiný způsob vedení hry (nikdy ale nesmí být minulost ani budoucnost zanedbávána). Každý Dohlížitel jistě najde časem způsob, který mu bude vyhovovat.

V nejlepším či nejhorším-kdy přestat?

Přestože Chaos Času je RPG, postavy v něm většinou nemají konkrétní cíle a úkoly, prostě se jen tak poflakuji ve své vesnici (respektive po světě), a když chtějí něco změnit nebo zjistit, přesouvají se v čase. Tvorba zápletky většinou předpokládá určité chování postav při řešení problému. Jelikož zde postavy mohou řešit problémy přesunem v čase, nelze předpokládat veškeré opravy jejich činnosti a je tedy těžší do tohoto systému umístit zápletku. Díky tomu nemá hra jasně určený konec pomocí děje-splnění úkolu. Přestože je možné hru přerušit a hrát ji na pokračování, tuto možnost nedoporučuji. Změny v čase a oprava scén mají mít akční charakter-proto je dobré akční hraní uměle nenatahovat (akční scény bývají rychlé, ale netrvají dlouho, neboť by v přehnaném množství mohly vést k přesycení Hráčů). Důvody kdy skončit mohou být dvojí-Důvody Hry (které ovlivňují pouze hru) a Důvody Hráčů (které bývají závažnější, neboť jsou skutečné).

Kdy tedy skončit?

Důvody Hry

Když jsou všechny Postavy mrtvé (snad nejhorší možný konec [této skupiny], ale ukončení je víc než přirozené)

Když všem Hráčům dojdou Žetony Času (také možná varianta, jen je vhodné omezit nebo zarazit jejich získávání, pokud se dohodnete na tomto typu konce a pokud hrozí, že hráči budou získávání Žetonů Času uměle produžvat hru.)

Když žádný Hráč už nemá důvod měnit čas -(za svou Postavu) a postavy se jen tak poflakuji, místo aby změnami Času řešily staré (a vytvářely nové) konflikty

Když se Hráči shodnou na tom, že je hra již nebaví (Což může být buď tím, že hra je špatně napsána :-(oooo , nebo tím, že ji Hráči neumí hrát tak, aby je bavila)

Důvody Hráčů

Když je většina účastníků hry příliš unavená (Je mnohem lepší ukončit hru a odpočinout si, než pak zkolabovat)

Když se stane nějaké neštěstí (Tím se nemyslí rozbitý hrnek od kafe, ale úraz [klidně i neúčastníka], smrt, požár ,povodeň či obdobná katastrofa [*Že bychom měli utíkat, protože tu hoří?No a, my přeci hraje RPG!*] Tak tyhle dvě věty jsou naprostá ironie a NEBERTE je.

VÁŽNĚ!! Pokud nejste naprostý blb nebo blázen, seberte svoje nejdůležitější věci [doklady a tak, zapomeňte teď na Chaos Času!] a evakuujte se, hrozí-li požár, povodeň nebo jiná katastrofa. Hru si můžete zahrát znovu, ale... věříte na převtělování? A taky nechci, aby pak někdo říkal : „Když nám ten autor tvrdil, že nemáme přestat hrát jeho hru, a kvůli tomu nám uhořelo n hráčů“ [za n si dosad'te libovolné přirozené číslo]. Tak to ne!! Proto ještě jednou- pŕjde-li Vám o Život nebo Zdraví, vykašlete se na hru [Je-li Vám život milý] a koukejte se zachránit. Her ještě bude...)

Když Hráči již nemají čas hrát- (kvŕli povinnostem, musí jít domŕ apod.) Pokud hru potřebuje ukončit jen jeden nebo dva Hráči, je možné pokračovat bez nich (možná bude potřeba provést menší úpravy).

Děkuji Vám, pokud se rozhodnete zkusit si zahrát mou hru v praxi (Díky za odvahu a Třikrát Díky těm,kteří se k ní rádi budou vracet). Doufám, že s ní zažijete nevšední chvíle a že vaše Dŕvody k ukončení Hry nebudou nikdy tak katastrofické, jako druhý pŕíklad Dŕvodu Hráčŕ.

NEKRAJ

Jméno:
Povolání:

Domácí budova:	
----------------	--

Vztahy k ostatním postavám:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Fyzické zdraví

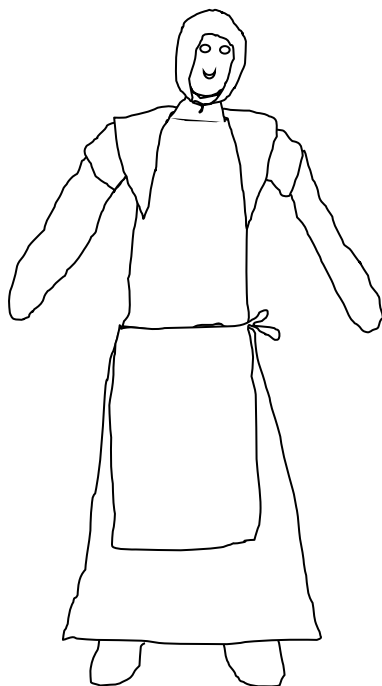


Psychické zdraví



Výchozí hodnoty vlastností:

Síla:



Obratnost:

Chytrost:

Výsměch:

Vůle:

Podvod:

	-3	-2	-1	+1	+2	+3
Čepec	Obratnost	Síla	Výsměch	Podvod	Vůle	Chytrost
Šátek	Výsměch	Podvod	Síla	Vůle	Chytrost	Obratnost
Blůza	Síla	Obratnost	Vůle	Chytrost	Výsměch	Podvod
Zástěra	Chytrost	Vůle	Obratnost	Síla	Podvod	Výsměch
Sukně	Vůle	Chytrost	Podvod	Výsměch	Obratnost	Síla
Boty	Podvod	Výsměch	Chytrost	Obratnost	Síla	Vůle

Jméno: _____
 Povolání: _____

Domácí budova: _____

Vztahy k ostatním postavám:

_____	:
_____	:
_____	:
_____	:
_____	:
_____	:
_____	:
_____	:
_____	:

Fyzické zdraví



Psychické zdraví

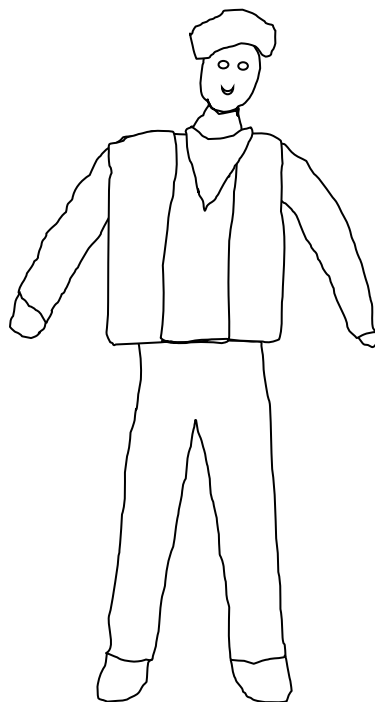


Výchozí hodnoty vlastností:

Síla: _____

Chytrost: _____

Vůle: _____

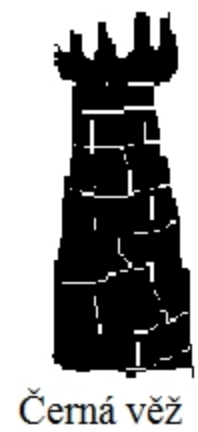


Obratnost: _____

Výsměch: _____

Podvod: _____

	-3	-2	-1	+1	+2	+3
Čepice	Obratnost	Síla	Výsměch	Podvod	Vůle	Chytrost
Šátek	Výsměch	Podvod	Síla	Vůle	Chytrost	Obratnost
Košile	Síla	Obratnost	Vůle	Chytrost	Výsměch	Podvod
Vesta	Chytrost	Vůle	Obratnost	Síla	Podvod	Výsměch
Kalhoty	Vůle	Chytrost	Podvod	Výsměch	Obratnost	Síla
Boty	Podvod	Výsměch	Chytrost	Obratnost	Síla	Vůle



Černá věž

