Časy se mění



RPG hra o cestování v čase

napsal Jiří “Markus” Petrů

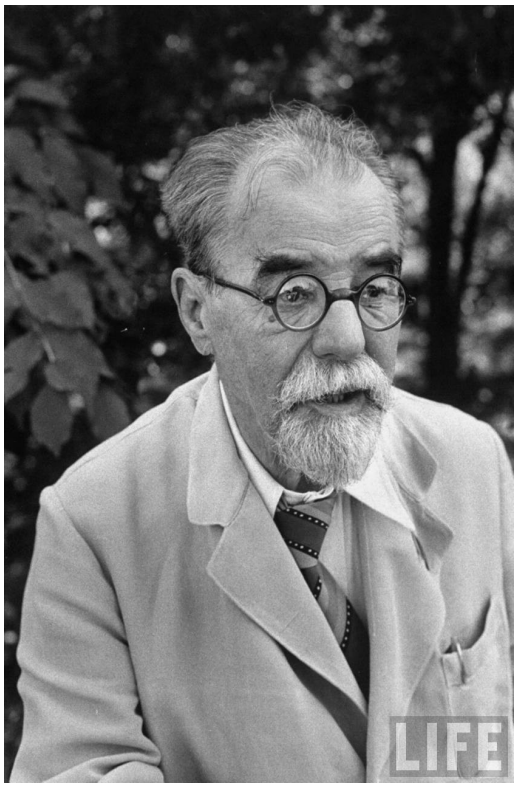
RPGkuchyně 2009

Časy se mění

Druhá polovina dvacátého století přinesla na pole vědy ohromný a nečekaný rozvoj. Němečtí vědci „osvobození“ z nacistických výzkumných ústavů se stali horkým importním zbožím jak ve Spojených státech, tak v Sovětském svazu. Vždyť kdo mohl tušit, co všechno se dělo za zdmi utajených ústavů Třetí říše? Válečné a okultní technologie se postupně přelily do civilního sektoru a daly za vznik novým, zajímavým technologiím.

Jedním z vědců takto importovaných do Spojených států Amerických byl i profesor Ehrlichmann, postarší pán bádající na poli časoprostoru a časových anomálií. Díky špičkovému zázemí a financování se mu nakonec podařilo neuvěřitelné - sestrojil přístroj, který uživateli umožnil volně se přesouvat v časoprostorovém kontinuu. Laicky řečeno cestovat časem. Přístroj, který svou velikostí i vzezřením připomínal kapesní hodiny, pak pojmenoval Ehrlichmannszeitgerät.

Profesor měl ovšem jednu velkou vadu - nevyznal se v americké legislativě a patentových řízeních. Zatímco tak v naivní nevědomosti začal svůj přístroj testovat a dolaďovat, schylovalo se k obrovskému podvodu. Jeden z jeho spolupracovníků, doktor Khronos, ukradl plány a nechal si je patentovat pod svým jménem. Tak došlo k tomu, že místo Ehrlichmannszeitgerät se dnes říká Khronův stroj, nebo též zjednodušeně chronostroj.



Profesor Heinrich Ehrlichmann

Po Khronovi se najednou jakoby zem slehla. Několik měsíců o něm nikdo neslyšel, když tu najednou se odehrávat dít podivné věci. Historie se začala samovolně měnit, události, které si všichni pamatovali, se očividně nikdy nestaly, důležité historické osobnosti se nikdy nenarodily, a císařem (!!!) Spojených států byl najednou jakýsi Joshua Norton III. Ihned bylo jasné, co se děje - nešetrné cesty a zásahy do minulosti (zajisté Khronovo dílo) měnily přítomnost.

Takhle to přeci nemohlo zůstat! Po dlouhém a vytrvalém lobbování na císařském dvoře byla nakonec 1. dubna 1964 zřízena zvláštní jednotka pod velením profesora Ehrlichmanna - Oddělení bránící integritu času, zkráceně OBIČ.

OBIČejníci jsou speciálně vybraní jedinci s nadobyčejným talentem pro cestování v čase. Své dny tráví ve výzkumném středisku profesora Ehrlichmanna, vysedávají před obrovskou obrazovkou a čekají, než se rozezní poplach. A jakmile zahlédnou červený majáček, poberou svou výbavu, nastaví své chronostroje a vycestují na dvůr Ludvíka XIV. nebo k Ištařině bráně. Dát věci do pořádku a zachránit přítomnost.

Protože časy se mění.

Ale neměly by.

Časy se mění

Stolní RPG hra o cestování v čase.

Jako soutěžní příspěvek do RPG Kuchyně 2009 napsal Jiří „Markus“ Petrů.

Více o RPG Kuchyni naleznete na adrese:

http://rpgforum.cz/souteze/rpgkuchyne



Příprava na hru

Časy se mění jsou stolní RPG hra pro jednoho Vypravěče a dalších 3 až 5 hráčů. Jelikož se jedná o příspěvek do soutěže RPG kuchyně a vy jste se k němu nějakým způsobem dostali, budu předpokládat, že už se v RPG / hrách na hrdiny / rolových hrách jakš takš vyznáte. Úvod do hraní tedy přeskočíme.

Časy se mění se nijak výrazně neliší od jiných RPG her, takže pokud jste hráli například Dračí doupě nebo cokoliv jiného, hra na vás nemá nachystána žádná záludná překvapení. Hru řídí Vypravěč, skupinka hráčských postav se snaží splnit zadaný úkol. Jistě, hra má vlastní pravidla, možná i trochu nezvykle pojatá, ale jinak všichni víme, na čem jsme.

Hráči a čas na hru

V první řadě sežeňte skupinu hráčů - potřebujete dobrovolníka, který bude dělat Vypravěče, a několik hráčů, kteří zaujmou role hráčských postav. Doporučoval bych tak 4 nebo 5 lidí i s Vypravěčem.

Vyhraďte si odpoledne na hru. Časy se mění počítají s tím, že je budete hrát bez domácí přípravy. Zkrátka si sednete ke stolu, vyndáte pravidla a začnete improvizovaně hrát. Jedno sezení trvá i s plánováním akce tak 4 až 5 hodin.

Připočtete si půl hodiny navíc, pokud hrajete první sezení a potřebujete teprve vytvořit postavy a seznámit se s pravidly.

Vezměte si s sebou papíry, tužky a pastelky.

Budete potřebovat alespoň dvoje stopky. Nebo jedny stovky a jedny normální hodinky či budík s alarmem.

Kostky

Ke hře budete potřebovat kostky. Ta špatná zpráva je, že těch kostek budete potřebovat hodně a že musí být různých barev. Dobrá zpráva je, že naprosto nezáleží na počtu stěn - šestistěnky, dvacetistěnky, čtyřstěnky, pro účely této hry je to jedno. Kostka je prostě kostka. Více o kostkách, jejich barvách a použití se píše v kapitole *Vyhodnocování.*

Každý hráč potřebuje cca 10 kostek rozdělených do několika barev. Kolik kostek od jaké barvy potřebujete, to se dozvíte v kapitole *Tvorba postavy.* Použité barvy se totiž odvíjejí od schopností a povahy vaší postavy.

Hráči jsou zodpovědní za to, aby si na hru přinesli kostky potřebné pro svou postavu. Přijít bez kostek je jako přijít bez karty postavy nebo bez pochutin. To se prostě nedělá.

Vypravěč nechť si připraví po čtyřech kostkách od pěti barev (celkem 20 kostek).

Že je těch kostek nějak moc? To je záměr! Máte doma takových kostek, které prakticky nevyužíváte. Je na čase konečně jim projevit trochu lásky.



Průběh hry

Ještě před samotnou hrou si každý hráč (vyjma Vypravěče) vytvoří svou postavu. Hráčské postavy jsou bez výjimky příslušníci speciální jednotky OBIČ. Jejich úkolem je cestovat do minulosti a snažit se napravit časové lapsy, které způsobili Khronos a jeho pohůnci.

Konečným cílem OBIČ je dohlédnout na to, aby se minulost odehrála tak, jak se odehrát má. Pokud se totiž někdo (ehm... Khronos a jeho pohůnci) vydá do minulosti a způsobí tam nějaké nečekané změny, může to nepěkným způsobem dolehnout i na přítomnost. A to OBIČ nesmí dopustit!

Jedno herní sezení představuje vždy jednu misi. V jejím průběhu se vypravíte do minulosti, najdete zdroj časového napětí a uvedete věci do pořádku. Někdy do znamená zabránit krádeži předmětu, který neměl být ukraden, jindy budete

muset ochránit důležitou osobu, nebo naopak dohlédnout na hladký průběh atentátu. Historie je nevyzpytatelná.

Pokud se své misi uspějete, vrátíte se zpět do přítomnosti a nic špatného se nestane, nic se nezmění. Ovšem jestliže selžete a dopustíte změnu v historii, připravte se na nečekané změny přítomnosti. Takový už je neradostný úděl OBIČejníků - když svou práci děláte špatně, věci se kazí. Když ji děláte dobře, vůbec nic se neděje.

Každé sezení se odehrává dle následujícího schématu. Myslete na toto rozvržení, až budete číst další kapitoly, které vám jednotlivé fáze hry přiblíží ve větších podrobnostech.

1. Zadání mise

Na základně OBIČ stojí ohromný superpočítač, který hlásí výkyvy v časoprostoru. Operátor neustále sleduje obrazovku, na které se objevují hlášení o časových anomáliích. Obrazovka hlásí, kam do minulosti se zásahový tým musí vypravit, a jakou neplechu by tam měl napravit (nebo spáchat).

Zadání mise se náhodně generují na začátku každého sezení. Ještě když přicházíte k hernímu stolu netušíte, zda vás dnes počítač pošle do pravěku, nebo do 18. století.

Obrazovka počítače vám nahlásí čtyři údaje - kde? kdo? co? a proč? Tyto údaje určují, kam do minulosti se vydáte, a co tam budete dělat.

2. Příprava na akci

Odehrát v z fleku hru v libovolném historickém období není žádná legrace, a proto je nezbytné náležitě se připravit. Zatímco hráčské postavy pobíhají po středisku, připravují si vhodné vybavení, shánějí si kostýmy a na poslední chvíli si opakují mrtvé jazyky, hráči si společně sednou nad bílý papír a připraví si herní prostředí.

Tato fáze má podobu strukturovaného brainstormingu, během nějž si společně - a mimo kůži postavy - promluvíte o vygenerovaném prostředí, vymyslíte cíl mise a navrhnete pár zajímavých prvků. Vypravěč z nich posléze „uvaří“ plán mise a sestaví z nich překážky, které budou postavy musel překonat.

I hráči dostanou možnost připravit své postavy na akci. Ale o tom se více dozvíte až v příslušné kapitole.

3. Cesta do minulosti

Třetí a časově nejdelší částí mise je samotná výprava do minulosti. Ta už probíhá jako běžné sezení v jakékoliv jiné RPG hře. Hráči se zhostí role svých postav, mluví jejich hlasy a popisují, co dělají. Cílem hráčů i jejich postav je najít časovou neplechu a dát ji do pořádku dřív, než se změní budoucnost.

Cílem Vypravěče je v této fázi popisovat okolní prostředí, hrát nehráčské postavy, ale zejména stavit hráčské postavy před překážky a všeobecně se jim snažit misi zhatit. Vypravěč zkrátka dělá hráčům opozici. Vždyť příliš jednoduché mise nejsou žádná zábava.

4. Návrat domů a rekapitulace

Ať už se vám mise podaří, či ne, nakonec se stejně vrátíte domů. Tedy do přítomnosti. Tedy do roku 1964. Končí herní sezení a nadchází bilancování.

V této fázi hry se podíváte na své postavy a zjistíte, jak se v průběhu mise změnily či „zlepšily“.

A pokud se vám mise nepodařila, bude nutné příslušným způsobem upravit historii a pozměnit současnost. Těšíte se?

Styl hry

Když jsem vymýšlel a psal Časy se mění, představoval jsem si je jako uvolněnou, povídací hru. Tato hra není stavěná na psychologický rozvoj postav nebo na hluboké, emotivní příběhy. Jde zkrátka o stručné exkurzy do minulosti.

Uvolněte se, rozvalte se na křesle a prostě si povídejte. Užijte si hraní svých postav, užijte si komunikaci s lidmi z jiných staletí a vyžívejte se v absurdních situacích. Skákejte si do řeči, vystupte z role postavy a klidně si chvíli povídejte o architektuře gotických oblouků. Když vás napadne něco, co se vůbec netýká vaší postavy, stejně to řekněte.

Zkrátka a prostě si představte, že jste se sešli se svými kamarádi, abyste si pověděli zábavné historky o cestovatelích v čase i o čase samotném.



Před hrou: tvorba postavy

Píše se rok 1964. Jste zaměstnanci zvláštního císařského Oddělení bránícího integritu času. Osud světa je doslova ve vašich rukou.

Ale co jste zač?

Výzkumy ukázaly, že ačkoliv časem může cestovat každý, „bezpečně“ cestovat dokáže jen relativně malá část populace - osoby s tzv. nízkou chronickou amplitudou. Vysoká amplituda by znamenala, že daná osoba při cestování v čase vykazuje značné časoprostorové odchylky, takže jen málokdy dorazí na zamýšlené místo a do zamýšleného času.

Výzkumy rovněž ukázaly, že časová amplituda bývá nepřímo úměrná s mírou výstřednosti. Díky tomu je na OBIČ vždy veselo.

Svou postavu definujete volbou archetypu, volbou psychiky a nakonec několika doladujícími kroky.

Karta postavy

Záznamy o své postavě píšete na tzv. „kartu postavy“. Vespodu této stránky vidíte prázdnou kartu, kterou budete průběžně vyplňovat.

Ještě než začneme

Na následujících odstavcích si bod po bodu popíšeme tvorbu postavy. Ovšem ještě než začneme, rád bych vás upozornil na pár důležitých bodů:

Tenhle symbol ⚀ značí libovolnou kostku libovolné barvy. Občas narazíte na symbol s vyššími čísly (⚄ ⚅), ale ta mají stejný význam - jen jsem vám chtěl usnadnit počítání kostek. Pamatujte, že v této hře nezáleží na počtu stěn. Kostka je prostě kostka.

Zabarvený symbol kostky už značí kostku konkrétní barvy. Takže třeba tohle je ⚀ červená kostka a tohle ⚀ ⚁ jsou dvě zelené kostky. O barvách kostek se více dozvíte ve 2. kroku tvorby postavy.

A teď už k samotné tvorbě. Jednoduše si projděte jeden krok po druhém a vznikne vám postava. Případně si můžete všechny body napřed přečíst, abyste věděli, jaké existují možnosti, a teprve potom si projet tvorbu postavy naostro.

1. krok: Volba archetypu

Archetyp určuje, jaké máte dispozice k řešení problémů. Když se podíváte na ukázkovou kartu postavy, zjistíte, že existujte pět schopností:

Boj: Touto schopností řešíte bojové situace, rvačky, přestřelky, duely na kordy, karate, rytířské turnaje, zkrátka cokoliv bojového.

Foto

Jméno: .....

Charakteristika.....

Schopnost	*Hodnota*	*Twist*	*Barvy*	
Boj	⚀ ⚁ ⚂ ⚃ ⚄ ⚅	⚀	Zákeřně:	⚀
Fyzička	⚀ ⚁ ⚂ ⚃ ⚄ ⚅	⚀	Vztekle:	⚀
Příroda	⚀ ⚁ ⚂ ⚃ ⚄ ⚅	⚀	Frajersky:	⚀
Věda	⚀ ⚁ ⚂ ⚃ ⚄ ⚅	⚀	Opatrně:	⚀
Lidé	⚀ ⚁ ⚂ ⚃ ⚄ ⚅	⚀	Se štěstím:	⚀

Fyzička: Fyzička se projeví při honičkách, šplhání po římsách budov ale třeba i skrývání ve stínech. Tato schopnost zkrátka řeší všechny fyzické činnosti, které nejsou boj.

Příroda: Při cestách do minulosti se nejednou budete muset vypořádat s přírodou. Tato schopnost řeší práci s rostlinami, zvířaty i jinými projevy přírodního řádu. Jízda na koni, stopování pašeráků v lese, navigace podle hvězdné oblohy - to vše je příroda.

Věda: Víceméně protiklad přírody. Věda se zabývá prací s věcmi, které vymyslel a sestrojil člověk, ať už jde o geometrii, mechaniku nebo třeba alchymii. Řízení automobilu, podkopávání hradeb, čtení map, míchání lektvarů.

Lidé: A v neposlední řadě je tu zacházení s lidmi. Charisma, výřečnost, umění zaujmout či argumentovat. To je poslední z pěti schopností.

Volba archetypy vám určí, kolik kostek budete mít v každé z pěti vlastností. Čím více kostek, tím lépe.

Archetyp určuje pouze počet kostek, nikoliv jejich barvu. O barvě se dozvíte až v následujícím kroku.

A teď už si zvolte jeden z následujících archetypů:

Automechanik

Boj	⚀	(2)
Fyzička	⚀	(2)
Příroda	⚀	(1)
Věda	⚀	(3)
Lidé	⚀	(1)

Podvodník

Boj	⚀	(2)
Fyzička	⚀	(2)
Příroda	⚀	(1)
Věda	⚀	(1)
Lidé	⚀	(3)

Politik

Boj	⚀	(1)
Fyzička	⚀	(2)
Příroda	⚀	(1)
Věda	⚀	(2)
Lidé	⚀	(3)

Sedlák

Boj	⚀	(1)
Fyzička	⚀	(2)
Příroda	⚀	(3)
Věda	⚀	(1)
Lidé	⚀	(2)

Sportovec

Boj	⚀	(3)
Fyzička	⚀	(3)
Příroda	⚀	(2)
Věda	⚀	(1)
Lidé	⚀	(1)

Tramp

Boj	⚀	(1)
Fyzička	⚀	(2)
Příroda	⚀	(3)
Věda	⚀	(2)
Lidé	⚀	(1)

Vědec

Boj	⚀	(1)
Fyzička	⚀	(1)
Příroda	⚀	(2)
Věda	⚀	(3)
Lidé	⚀	(2)

Voják

Boj	⚀	(3)
Fyzička	⚀	(2)
Příroda	⚀	(1)
Věda	⚀	(1)
Lidé	⚀	(2)

Vyhazovač

Boj	⚀	(3)

Fyzička	⚀	(2)
Příroda	⚀	(1)
Věda	⚀	(1)
Lidé	⚁	(2)

Zloděj

Boj	⚀	(1)
Fyzička	⚂	(3)
Příroda	⚀	(1)
Věda	⚁	(2)
Lidé	⚁	(2)

Archetyp vám určuje, kolik kostek budete mít v té které vlastnosti. Poznamenejte si to někam stranou - na kartu postavy to zatím nepište, tam si to zaznačíte, až budete vědět i barvy kostek.

Když si pozorně prohlédnete jednotlivé archetypy, zjistíte, že vymyslet si vlastní je otázkou pár minut. Takže jestli máte chuť na domácí úpravy, směle do toho.

Příklad: zvažuji, že budu hrát katolického kněze. Určitě chci mít schopnost Lidé na trojce, takže se chvíli rozhlížím a nakonec si vyberu archetyp Politik. Počty kostek mi vyhovují, takže přejdu k dalšímu bodu.

2. krok: Volba povahy

Každá postava má i nějakou povahu a jiný přístup k řešení problémů. Ve hře se to projeví tak, že budete používat kostky různých barev, přičemž každá barva značí určitý přístup. I těchto přístupů je pět:

***Zákeřně** (zelená):* Zelené kostky značí zákeřný přístup. Podpásové rány, házení překážek pod nohy, nastražování léček, podvody, lži a manipulace.

***Vztekle** (červená):* Červené kostky značí vzteklé jednání, ale i zbrklost, nepromyšlenost, spontánnost. Používání hrubé síly, přímočarý sprint do cíle, rozkopávání dveří, demolice, výhrůžky.

Frajersky (černá): Černé kostky jsou cool. Lidé, kteří na ně spoléhají, jsou nonšalantní, sebejistí, neochvějní a styloví. Střílení letících mincí, přeskakování mezi střechami, skok do neznáma, cynické a trefné poznámky. Jediná rána, ale zato do černého.

***Opatrně** (modrá):* Někdy vám nezbude než zatnout zuby a soustředit se. Modré kostky symbolizují rozvahu, soustředění, vyčkávání na správný okamžik. Skrývání se, dokud prach nesedne, kličkování, soustředěné odemykání zámku, nejisté mlžení či vyhýbání se konfrontaci.

***Se štěstím** (žlutá/zlatá):* Někdy nemusíte umět vůbec nic, a věci vám samy spadnou do kapsy. Žluté kostky, to je úspěch bez vlastního přičinění. Náhodné objevy, příhodní kolemjdoucí, škobrtnutí na straně soupeře - někdo má hold kliku.

Volba povahy vám určí, jaké barvy kostek budete mít ve hře k dispozici, a tudíž jakým stylem budete řešit herní situace.

Vyberte si z následujících možností:

Hazardér



zákeřně 1, vztekle 2, frajersky 3, opatrně 1, se štěstím 3.

Chladnokrevný profík



zákeřně 3, vztekle 3, frajersky 3, opatrně 3, se štěstím 3.

Cholerik



zákeřně 2, vztekle 3, frajersky 1, opatrně 1, se štěstím 2.

Magnet na potíže



zákeřně 1, vztekle 3, frajersky 2, opatrně 2, se štěstím 1.

Naivka



zákeřně 1, vztekle 2, frajersky 2, opatrně 1, se štěstím 3.

Oportunista



zákeřně 3, vztekle 1, frajersky 2, opatrně 2, se štěstím 1.

Strážce



zákeřně 1, vztekle 2, frajersky 2, opatrně 3, se štěstím 1.

Šedá eminence



zákeřně 2, vztekle 1, frajersky 1, opatrně 2, se štěstím 3.

Šílenec



zákeřně 3, vztekle 3, frajersky 3, opatrně 3, se štěstím 3.

Zbabělec



zákeřně 2, vztekle 1, frajersky 1, opatrně 3, se štěstím 2.

Chcete si vymyslet vlastní? Jen směle do toho, je to jednoduché. Jen dbejte na to, abyste každou barvu využili alespoň jednou. Hotovou šablonu pojmenujte a připište ji k ostatním.

Pokud máte vybráno, právě jste zjistili, jaké barvy kostek můžete používat. Podívejte se, jak jste v minulém bodě rozvrhli kostky mezi své schopnosti. Teď ty kostky obarvěte příslušnými barvičkami (barvíte samozřejmě jen škatulky na papíře, ne fyzické kostky!).

Příklad: o své postavě kněze mám představu takovou, že je trpělivý a snaží se ovlivňovat lidi spíše slovy a osobním příkladem. Zvolím si tedy povahu Strážce a poznamenám si, jaké jsem dostal barvy.

Z minulého kroku mám následující schopnosti:

Boj	⚀
Fyzička	⚀ ⚁
Příroda	⚀
Věda	⚀ ⚁
Lidé	⚀ ⚁ ⚂

Teď si mezi ně rozdělím barvy. Po chvíli přemýšlení dojdu k tomuto:

Boj	
Fyzička	
Příroda	
Věda	
Lidé	

Těchto pár řádků o mé postavě vypoví mnohé. Vidíme třeba, že v boji spoléhá výhradně na štěstí, že v přírodě si neví rady a zmatkuje, nebo třeba že s lidmi má sice trpělivost (modrá), ale dokáže je odrovnat trefnými argumenty (černá) a příležitostnou manipulací (zelená).

3. krok: Zápis na kartu postavy

Máte-li hotovo, vyznačte si tyto barvy do karty své postavy. Nevyužitá políčka nechejte bílá. Připravte si potřebné kostky - nyní byste měli mít 9 kostek konkrétních barev.

Od nynějška jste sami zodpovědní za to, abyste si kostky příslušné barvy nosili na herní sezení. Je to hold součást vaší postavy, myslete na to.

Nemáte kostky správných barev? Pak to můžete ošidit. Nepoužívejte barvy, které jsem navrnul já, ale definujte si vlastní. Co já vím, třeba máte přehršel fialových a růžových kostek, které byste používali raději než žluté a modré.

Na kartě postavy je vpravo sloupec „barva“. Do něj si zakreslete, jaké barvy používáte pro jaké přístupy.

Příklad: zjistil jsem, že nemám ani jednu modrou kostku. Ale zato mám spoustu kostek fialových. Místo modré tedy použiji fialovou a abych na to nezapomněl, vyznačím si to do pravého sloupečku. Jak vypadá karta mé postavy teď, to ukazuje obrázek na pravé stránce.

Teoreticky může každý hráč používat úplně jiné barvy. Jeden bude mít štěstí žluté, druhý tyrkysové, třetí hnědé. Klidně. Důležité je, aby ten hráč, který hází kostkami za svou postavu, věděl, co která barva znamená.



Jméno: otec Barnabáš

Charakteristika: katolický kněz, hodný a trpělivý, ale horlivý misionář

Schopnost	*Hodnota*	*Twist*	*Barvy*	
Boj			Zákeřně:	
Fyzička			Vztekle:	
Příroda			Frajersky:	
Věda			Opatrně:	
Lidé			Se štěstím:	

4. krok: Kdo je vaše postava?

V tuhle chvíli máte jasné ponětí, do jakých škatulek byste svou postavu zařadili (můj kněz je Politik/Strážce). Víte dokonce i, v jakých oblastech je schopná a jakým způsobem obvykle řeší problémy. No jo, co to ale konkrétně znamená?

Zkuste vysvětlit, co u vaší postavy znamená archetyp a povaha. To, že je někdo archetypu „Automechanik“ ještě neznamená, že skutečně povoláním opravář. Může to být třeba vysloužilý pilot nebo počítačový technik z OBIČ. To samé platí pro škatulky povahy. Zkrátka a prostě - vymyslete, kdo je vaše postava ve skutečnosti. Až to budete mít, vepište to na její kartu.

Příklad: já jsem švindloval a už předem jsem si řekl, že udělám kněze. Ale ještě jsem nevysvětlil, proč má povahu Strážce. Inu, nejspíš proto, že se snaží lidem mluvit do duše a řešit vše nenásilnou cestou.

Aby toho nebylo málo, taky věří, že katolická víra je jediná správná, a neostýchá se vysvětlit neznabohům, co dělají špatně. Proto ta zelená zákeřnost u jednání s lidmi. Tenhle prvek jsem si vymyslel zcela nepovinně, ale přijde mi to jako zábavná myšlenka a už se těším, jak se budu na cestách do minulosti dostávat do křížku s jinými vírami.

Nějak to zestručním a na kartu nakonec napíšu: „katolický kněz, hodný a trpělivý, ale horlivý misionář.“

Nemusíte vysvětlovat, jak se vaše postava dostala na OBIČ a proč vedení vybralo právě ji. Už jsem to napsal: má nízkou časoprostorovou amplitudu a takových lidí je jako šafránu. Někdo ji hold oslovil, vysvětlil jí, že budoucnost lidstva záleží na ni, a ona přijala. Vyřešeno.

Ale *musíte* si vymyslet jméno. Hehe. Už jste si mysleli, že na to nedojde, co?

5. krok: Kolik řečí umíš?

Nakonec si vymyslete, jaké řeči vaše postava ovládá. Neexistuje žádný mechanický limit, řiďte se selským rozumem a konceptem své postavy.

Vypsat seznam existujících jazyků by bylo vyčerpávající. Místo toho použijte vlastní fantasii Na této adrese je celkem pěkná mapa světových jazyků:
http://www.kwintessential.co.uk/ map/world-languages.html

U méně praktických jazyků si vymyslete vlastní označení nebo shrňte více jazyků do jednoho, např. „americká indiánština“.

Je-li to alespoň trochu možné, zkuste své postavě dát alespoň jeden mrtvý jazyk. Latina je příliš zřejmou volbou, ale existují samozřejmě i jiné mrtvé jazyky:
http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_extinct_languages

Své jazyky si napište na zadní stranu karty postavy. Nemají žádný mechanický efekt. Slouží jenom k podbarvení.

1. fáze: co ukáže obrazovka?

Chodbami OBIČ se ozývá zvuk sirény. Všude pobíhají lidé, vrážejí do sebe a vyrážejí si navzájem věci z rukou. Míhající se postavy se oblékají za běhu. Už je to tady! Půjdou do akce!

Všechen ten frmol ovšem směřuje do počítačové místnosti (tj. ta místnost je uvnitř počítače). Už jsou tu všichni. Jedna osoba sedí na židli u ovládacího pultu, ostatní se mačkají za ní a dychtivě hledí na obří obrazovku.

Na obrazovce je vidět zelenočerná mapa světa. A potom ještě jeden detail - časová osa zachycující data od úsvitu lidstva až do dneška.

Na časové ose začne blikat červený bod.

Potom se rozsvítí světýlko i na mapě světa.

A je to jasné - tentokrát se něco semlelo kolem roku 1, někde v oblasti dnešního Izraele.

Všichni zatnou zuby a čekají. Dvě kolonky v rozích obrazovky totiž zůstávají prázdné. Pod prozaickými nadpisy „Osoba“ a „Událost“ se nakonec přeci jen rozsvítí dvě slova - „sedláci“ a „porod“.

Otec Barnabáš se podrbe ve vlasech, chvíli zírá na obě slova na obrazovce a nakonec si ještě jednou prohlédne mapu. „Máme dohlédnout, aby se nějakým Izraelským sedlákům na přelomu letopočtu úspěšně narodilo dítě? Co je zas tohle za pitomost?“



Doktor Khronos

Khronosovy chronické neplechy

Strůjcem veškerých potíží a elementem, který zajišťuje práci pro celý OBIČ, není nikdo jiný než podlý doktor Khronos. Poté, co ukradl plány Ehrlichmannova Zeitgerätu, stáhnul se do ústraní a nikdo ho nemůže najít. Očividně však založil jakousi vlastní společnost, lépe řečeno zločineckou tlupu, zverboval vlastní tým lidí s nízkou amplitudou a tyto své pohůnky nyní vysílá do hlubin minulosti.

Zatím přesně nevíme, o co Khronosovi a jeho lidem jde. Jisté je, že záběr jejich akcí je různorodý - od krádeží cenných uměleckých předmětů, přes atentáty na historické osobnosti až po jemnou manipulaci a ovlivňování důležitých událostí. Co všechny tyto akce pojí? Kdo ví. Třeba Khronos pouze pronajímá své služby zločincům a pochybným klientům, kteří mu dobře zaplatí Třeba má důmyslný plán na ovládnutí světa. Zjistit, jaká motivace za vším stojí, to je důležitým úkolem do budoucna.

Prioritní je však soustředit se na integritu času a snažit se ji zachovávat. Ať už se Khronosovi lidé pokusí o cokoliv, je nutné tomu zabránit, nebo alespoň věci uvést do původního stavu. Mezi neblahými důsledky, které by mohly nastat vinou časové manipulace, je americký císař historkou k rozveselení.

1. Získejte údaje z obrazovky

Profesor Ehrlichmann sestrojil počítač pod označením Z3IT, který dokáže vyhledávat narušení časoprostoru. Ten se záhy stal pomůckou, bez níž by OBIČ nemohlo fungovat. Z3IT hlásí týmu časoběžníků, do jaké doby se mají vydat, koho tam mají vyhledat a co je zapotřebí napravit.

U herního stolu funguje obrazovka jako náhodný generátor mise. Podívejte se na následující tabulku. Vezměte 20stěnnou kostku a hoďte s ní pro každý sloupec jednou. (Tak tady to máte - jediné místo v pravidlech, kde potřebujete kostku s konkrétním počtem stěn. Lhal jsem.)

Pokud jste se ještě nedomluvili, která postava slouží jako operátor počítače Z3IT, domluvte se teď. Operátor v tento okamžik může ovlivnit výsledek. Představte si to tak, že postava začne zuřivě mlátit do klávesnice a tlačítek, čímž se snaží zasáhnout do časoprostoru a stáhnout narušení trochu někam jinam. Neptejte se, jak to funguje. Funguje to.

Hráč operátora může zvolit výsledek z jednoho sloupce a oznámit, že se ho pokusí stočit víc nahoru, nebo víc dolů. Potom vezme libovolnou kostku a posune výsledek o tolik políček nahoru, resp. dolů, kolik mu padlo na kostce. Toto je jediný způsob, jak změnit údaje, s nimiž nejste spokojeni. Važte si toho.

Pokud si chcete v kůži postav odehrát, jak postavy sledují obrazovku, dohadují se mezi sebou a kibicují operátorovi, který sloupec má posunout, jen směle do toho.

Nakonec získáte čtyři údaje. Zapište si je na papírek stranou. Nakonec je škrtněte z tabulky a ihned místo nich vymyslete a zapište nové. To abyste příště měly jiné výsledky, i kdyby vám padlo totéž číslo.

Pokud má Vypravěč připravenou nějakou superkampaň a propracovaný metaplot (rozuměj: hodlá railroadovat), může tuto fázi přeskočit a prostě vám údaje sdělit. GM fiat. Ale to bych nedoporučoval, náhodné generování je mnohem větší sranda.

Údaje na obrazovce

Hod	Období	Osoba	Předmět	Událost
1	Americká občanská válka	Ctěný kněz	Cenná soška	Atentát na panovníka
2	Čínská občanská válka	Dcerka z bohaté rodiny	Dýka vykládaná drahokamy	Bujaré dožínky
3	Dvůr Ludvíka XIV. ve Versailles	Důležitý posel	Honosný dámský šat	Důležitá cesta
4	Galské oppidum	Krvežíznivý žoldák	Mistrovská zbraň	Hospodská rvačka
5	Harém osmanského sultána	Najatá vražedkyně	Náboženská relikvie	Krádež století
6	Husitské tažení	Námořní kapitán	Nádherné šperky	Miliónový obchod
7	Kupecké přístavy Hansy	Namyšlený velvyslanec	Nepostradatelné plány	Náboženský obřad
8	Operace Overlord	Nepřátelští nájezdníci	Obřadní pokrývka hlavy	Občanské nepokoje
9	Pád Aztécké říše	Poctivý řemeslník	Okovy	Ovládnutí světa
10	Pirátské řádení v Karibiku	Sám vládce či panovník	Ošoupané boty	Plenění a drancování
11	Římská nadvláda v Judei	Strážce zákona	Pestrobarevná maska	Porod
12	Samurajské boje v období Sengoku	Svůdná nevěstka	Poslední kopie knihy	Přírodní pohroma
13	Sloupořadí starých Atén	Šarmantní svůdník	Prvotřídní alkohol	Rodinný spor
14	Spartakovo povstání	Tlustý byrokrat	Selské stavení	Svatba
15	Stavba egyptských pyramid	Vznešená panička	Světoznámý obraz	Tajná schůzka
16	Špína Viktoriánského Londýna	Záhadný barbar	Symbol víry	Tragická nehoda
17	Válka Britů proti Zuluům	Zahraniční kupec	Šifrovaná depeše	Útěk před zákonem
18	Vikingské nájezdy	Zamilovaná selka	Truhlička napěchovaná penězi	Vojenská přehlídka
19	Vpád Zlaté hordy do Evropy	Zrádný špion	Vůz naložený zbožím	Zakázaná láska
20	Zákopy 1. světové války	Žebrácká lůza	Zakrvácené roucho	Zrození veledíla

2. Přibližte si historické období

Ještě než začnete jednotlivé události interpretovat, zastavte se u údaje z prvního sloupce, který vás odkáže na příslušné historické místo a období. Vyhraďte si pět minut času, abyste si o tomto období společně promluvili. Řekněte si navzájem, o co v té době šlo, čím byla výrazná a co hýbalo společností.

Jak říkám, stačí pět minut - čistě jen proto, aby měli všichni hráči představu, kdo to vlastně byl ten Ludvík XIV., nebo proč husité pořádali tažení. Buďte stručný, k detailnějším historickým rozborům se dostaneme v další fázi hry, kdy se postavy budou přímo připravovat na akci.

Pokud zjistíte, že nikdo, ale naprosto nikdo z vás neví vůbec nic o daném období, styďte se a hoďte si znovu.

3. Interpretujte, o co v misi půjde

Soudobé superpočítače ještě nejsou natolik super, aby vám dokázaly odpovídat v souvislých větách. Místo toho na vás vychrlí několik skoupých údajů a celkový obraz už si musíte sestavit sami. Z obrazovky vyčtete:

Historické období a místo, kde se bude mise odehrávat. Období jsou snad dostatečně výstižná, abyste si je dokázali přiřadit ke znalostem z hodin dějepisu, a zároveň vám zpravidla dávají částečnou geografickou či časovou volnost. Máte-li chuť, můžete si čas a místo mise blíže specifikovat.

Osobu, které se mise bude týkat. Tato osoba je do celé té události nějakým způsobem zapletena. Možná je poškozenou stranou, možná pomáhala Khronosovým lidem, možná budete muset pomoci vy jí, možná ji budete muset zabít. Kdo ví.

Předmět jenž je do mise nějakým způsobem zapleten. Třeba ho někdo ukradl, odnesl do přítomnosti a vy musíte najít náhradu. Třeba ho někdo rozbil a vy ho musíte opravit. Třeba musíte dohlédnout na to, aby ho někdo vyrobil. A nebo je to jen McGuffin. Kdo ví.

Událost, jíž se mise týká. Jednoduché a přímočaré. Někdy tuto událost budete muset překazit, jindy dohlédnout na její uskutečnění, zase jindy se bude jen odehrávat na pozadí, zatímco vám ve skutečnosti půjde o důležitější věci.

Vaším úkolem je nyní sednout si nad list papíru a vymyslet, o co ve vaší misi půjde. Kdo je ona osoba, co je ten předmět a jak oba souvisejí s tou událostí?

V ideálním případě byste nakonec měli odpovědět na dvě otázky:

a) Co provedli Khronovi lidé, že teď hrozí časový laps?

b) Jak to můžeme napravit, aneb co sakra máme dělat?

Osoba, předmět i událost musejí být do události nějakým způsobem zapletené. Mohou být klíčové a mohou sloužit pouze jako podbarvení - to už je na vás. Dejte se jimi inspirovat, nikoliv omezovat.

Až to budete mít, napište si odpověď na obě otázky na papír a pokračujte k další herní fázi. Interpretace údajů byste měli stihnout tak za 15 minut.

Příklad

Několik dní po návratu z Jeruzaléma se základnou opět rozezní alarm a na obrazovce postupně naskáčou následující údaje:

Spartakovo povstání
Krvežíznivý žoldák
Okovy
Ovládnutí světa

Na to, že jsem vůbec nešvindloval, to napadalo překvapivě konzistentně. Spartakovo povstání je jasné. Další body si projedeme tak, jak nám to nejlépe sedne.

Jeden z hráčů okamžitě upozorní na jasnou souvislost mezi povstáním a ovládnutím světa. V našem případě se samozřejmě myslí ovládnutí Římské republiky a v misi půjde o to, zda se to skutečně povede.

Co kdybychom pomáhali Spartakovi? Ne, to je fádní, spoluhráčům se to nelíbí. Po chvíli někdo navrhne: „Co když Khronovi lidi zabili Spartaka a my teď musíme sehnat nějakého krvežíznivého žoldáka, co povede povstání místo něj?“ „A nejvhodnější adept momentálně sedí v okovech a čeká na popravu,“ dodá třetí hráč.

Takže máme jasno: Khronovi lidé zabili Spartaka. My budeme muset osvobodit dotyčného žoldáka ze žaláře, nějak ho dostat do arény a hlavně dohlédnout na to, aby zorganizoval povstání gladiátorů!



2. fáze: příprava na misi

V tuto chvíli byste měli mít jasnou představu, kam se vypravíte, co vás tam čeká a jaké bude vaše poslání. Dobrá, nadešel čas připravit se na akci samotnou. Zatímco postavy pobíhají po OBIČ a připravují si výbavu, *hráči* sedí u stolu a připravují se po svém. Nemůžu po vás přeci chtít, abyste hráli hru v náhodném historickém období bez přípravy!

Plán mise a čmárák

V minulé fázi jste si vzali list čistého papíru a postupně jste si na něj napsali následující body: nejprve čtyři prvky mise, které vám vygenerovala obrazovka, a posléze odpovědi na dvě otázky: „Jakou neplechu provedl Khronos?“ a „Jak to mají postavy napravit?“ Tomuhle papíru budeme říkat Plán mise. Vypravěč nechť si ho vezme k sobě a nechá si ho. Od této chvíle je jeho. Zatímco hráči před sebou mají karty svých postav, Vypravěč před sebou má plán mise.

Aby těch papírů nebylo málo, vyndejte si *třetí* list, nějaký větší (A4 postačí) a položte ho doprostřed stolu. Budeme mu říkat třeba čmárák. Patří vám všem, nemá žádný speciální mechanický efekt a slouží k tomu, abyste si na něj poznamenávali různé nápady a zajímavosti. Zatím je prázdný, ale postupně jej zaplníte čmáranicemi a frázemi. Nechejte ho po celou hru ležet uprostřed stolu.

1. Brainstorming!

Dobrá. Všichni sedíte kolem stolu a před vámi leží nepopsaný čmárák. Máte 15 minut na to, abyste ho popsali zajímavostmi a nápady, které se vám v hlavě vynořují při pomyšlení na historické období, které zanedlouho navštívíte.

Nechť vypravěč několika větami zopakuje to stručné shrnutí prostředí, které jste si pověděli před vševědoucí Obrazovkou. Z tohoto místa vyjděte, pokračujte v diskuzi a přidávejte další nápady a historické postřehy.

Zkuste si vybavit, co všechno víte o daném historickém období. Zapomeňte na nezajímavé hlouposti. Vytáhněte si nejvíce cool zápletky, postavy, lokace, zvyky, praktiky a podělte se o ně se spoluhráči.

Napadl vás nějaký zajímavý prvek do zmíněného období? Řekněte ho. Zbytečně nepřemýšlejte - říkejte všechno, co vám přijde zajímavé a vhodné. Obouruční sekery Vikingů! Paráda! Lidé na dvoře Ludvíka XIV. nosili šeredné kudrnaté paruky? Super! Husité byli tupí, nevzdělaní násilníci? Jen tak dál!

Někdo by to všechno měl zapisovat na čmárák. Kouzlo spočívá ve stručnosti - v tomto případě byste napsali třeba „obouruční sekery“, „kudrnaté paruky“ a „tupí násilníci“. Můžete klidně psát všichni najednou, jen si prosím hlídejte, aby to po vás bylo čitelné.

Až budete mít celý papír zaplněný, což by nemělo trvat více než 15 minut, můžete přestat. Představujte si, že stejně jako vy jste se sešli nad čmárákem, tak i vaše postavy se shromáždily kolem tabule a obdržely nepostradatelný brífink.

Zakazuji vám pozastavovat se nad otázkami typu: „není tahle věc z jiného století?“ „opravdu je tohle realistické?“. Všechno, co nezní jako totální nesmysl, je přijatelné. Tohle je improvizovaná historizující hra, nikoliv přednáška na vysoké škole.

Příklad: náš rozhovor o Římu se během vteřinky stočil ke gladiátorům, kteří jsou tak cool, že se nedají přehlédnout. Na papíře zejí takové zajímavé prvky jako „síť a trojzubec“, „boj v aréně se lvy“ nebo „vítěz získá svobodu!“ Po chvíli se náš rozhovor stočil k tomu, že gladiátoři mohou být lidé různých barev a národností.

Jeden hráč řekl: „ve hře by měl vystupovat alespoň jeden černý gladiátor! Barbar z Afriky!“

Další: „Myslím, že Římani byli v kontaktu s Numibijským královstím. Víte, tam to je dnešní Egypt. Třeba je odtamtud.“

Třetí: „Numibie? Nejmenuje se to náhodou jinak.“

Druhý: „Můžem se podívat na Wikipedii.“

Já jim skočím do řeči: „Neřešte blbosti. Píšu si černý gladiátor z Numibie. Jedeme dál.“

Pomocný seznam

Abyste nebyli zcela bezradní, sepsal jsem pro vás jednoduchý seznam otázek. Když si ho projedete bod po bodu, měli byste vygenerovat dost nápadů na zaplnění papíru.

Pokud se v libovolný okamžik někdo chytí a začne rozvíjet vlastní myšlenky, dejte seznam na chvíli stranou. Vlastní nápady jsou důležitější než seznam. Rozvíjejte je, stavte na nich. Seznam vám pomůže, když už vás nebude nic napadat, ale klidně se bez něj můžete obejít.

Lidé

Kdo je hlavní skupina obyvatelstva? Jak vypadá a co dělá normální člověk? Jaké nosí šaty? Jak se staví k cizincům?

Kdo tady vládne? Jaký má vztah ke svým poddaným - třeba je šikanuje, třeba lidi plánují rebelii. Jak vládce přijme cizince?

Kdo je spodina obyvatelstva? Co dělají? Jsou nebezpeční? Jsou užiteční?

Kdo je nejvíce opovrhovaná část obyvatelstva? Můžou to být Židé, cizí přistěhovalci, otroci, kteří nehovoří zdejší řečí, atd. Co jim většinová společnost dělá?

Společnost

Jak lidé krátí svůj čas? Chodí na závody? Chlastají v hospodě? Těší se na veřejné popravy?

Funguje nějaký systém spravedlnosti? Kdo ho vynucuje? Nakolik je krutý a spravedlivý?

Myslíte, že potkáte nějaké cizince? Pokud ano, co tu dělají? Jsou to kupci, ambasádoři, nechtění vagabundi?

Místa

Kolem kterých míst se točí veřejný život? Kde je nejvíce živo? Obvykle to bývají kostely, přístavy, tržnice a v pozdější době třeba burzy.

Je tu nějaká šlechtická či vládní čtvrť či zóna? Jak to tam vypadá? Kdo tam hlídá? Co vám udělají, když tam přijdete?

Je tu nějaká čtvrť lůzy a chudiny? Jak to tam vypadá? Co vám udělají, když tam přijdete.

Víra

Jaká víra je zde dominantní? Jak se praktikuje? Jakým způsobem se projevuje v každodenním životě? Mají lidé něco zakázáno. Mají něco přikázáno? Jak se víra dívá na cizince (tj. hráčské postavy?)

Kdo jsou zdější „kněží“? Jak se oblékají? Kde žijí? Jakým způsobem komunikují s běžnými lidmi?

Jaké jsou vedlejší víry? Co si o nich myslí ta hlavní a jak je toleruje?

2. Zákazy a přikázání

V tuhle chvíli uplynulo 15 minut a vy máte papír A4 popsaný nápady.

Každý hráč může vybrat jeden z prvků a říct, že tento prvek se *nesmí* objevit ve hře. Přeškrtněte ho červenou pastelkou a zapomeňte na něj.

Potom může každý hráč vybrat jeden z prvků a říct, že tento prvek se *musí* objevit ve hře. Zakroužkujte ho do barevného kolečka.

3. Vypravěč si naplánuje misi

Až budete mít hotovo, vypravěč si vezme jak svůj plán mise, tak váš společný čmárák a odebere se někam do klidného kouta, kde ho nikdo nebude rušit.

Vypravěči, tvým úkolem teď je naplánovat průběh mise. Podívej se, jaký mají postavy splnit cíl. Představ si, že jeho splnění stojí na konci dlouhé cesty. Ta cesta se skládá z několika překážet, které teď musíš vymyslet.

Jaké překážky musejí hráči překonat, aby splnili svůj cíl? Máš-li 2 nebo 3 hráčské postavy, vymysli 4 překážky. Máš-li 4 nebo 5 hráčských postav, vymysli 3 překážky.

Uvažuj o překážkách jako o *scénách* a *konfliktech*. Překážka je, když postavy někam přijdou a někdo jim začne překážet v dalším postupu. Představ si, jak taková scéna bude vypadat - vymysli si lokaci, kde se odehraje, a cizí postavy, jež se jí zúčastní.

Až budeš mít vymyšlenou překážku, zapiš si ji na papír jako odstavec textu, pouhé dvě tři věty. Kde se odehrává, kdo se jí zúčastní a co je ten problém. *Nevymýšlej správné řešení!* Postavy si ho najdou samy.

Vymyslet tři nebo čtyři scény je práce na pár minut, kord když před sebou máš papír plný námětů. Za 15 minut by mělo být hotovo.

Příklad: představil jsem si, že konečným cílem postav je dohlédnout na to, aby vypuklo povstání otroků. Tři překážky, které budou muset postupně překonat, jsou následující:

1. Povstání povede krvežíznivý numibijský žoldák Ntunga, ale ten sedí v žaláři.
Problém: je nutné ho vysvobodit.
Lokace: podzemní žalář, jedna velká místnost bez světel, desítky vězňů v okovech,válejí se jeden přes druhého. Potenciálně nebezpeční.
Osoby: spoluvězni; centurio Plautus, vysloužilý legionář, nyní místní biřic a výběrčí výpalného - nosí svou starou zbroj a meč; Plautovi rabiáti

Další dva problémy, které nebudu rozepisovat v detailech, jsou: propašovat Ntungu do arény a přesvědčit ho, ať se postaví do čela otroků, kteří nyní běsní nad Spartakovou smrtí. Sehnat zbraně a zbroje pro povstání - v aréně je jich pár, ale je nezbytné vykrást legionářskou zbrojnici.

4. Hráči připraví své postavy

Když se vypravěč stáhnul do rohu místnosti, bylo by příhodné nějak zabavit i hráče, aby se nenudili. Hráči, máte 15 minut (tj. než se vypravěč připraví) na to, abyste připravili své postavy.

Vymyslete si, jaký kostým si na sebe postava obleče - zkrátka jak bude vypadat. Později budete moct kostým použít k získání bonusových kostek v konfliktu!

Vymyslete si, jaké vybavení si postava vezme s sebou. Později budete moct vybavení použít k získání bonusových kostek v konfliktu!

Můžete si vzít a někam zapsat jeden kostým a tři předměty (např. pistole s kulkami je jeden předmět). Samozřejmě že vaše postava u sebe bude mít víc věcí, ale ty nemají žádný mechanický efekt a nelze za ně získat bonusové kostky.

Jaké vybavení je povoleno? Když se zakládalo OBIČ, potřebná výstroj se navozila ze sbírek okolních divadel. Díky tomu nyní sklady OBIČ přetékají kostýmy ze všech možných i nemožných historických období - najdete v nich přehršle hliníkových královských korun, papundeklových nožů, pirátských šátků či vavřínových věnců z umělé hmoty. Většina kostýmů vypadá vskutku dobře a *efektně*. Bohužel nebyly stavěny na to, aby si je někdo prohlížel ze vzdálenosti kratší než několik metrů.

Vaše postavy mají přístup k oficiálními skladu OBIČ a samozřejmě k vlastním zásobám. Improvizujte.

5. Připraveni?

Připraveni? Vypravěč má naplánovanou misi, postavy se navlekly do kostýmů? Dobrá. Máte poslední příležitost zajít si na cigárko a vyčůrat se, za chvíli vyrážíme vstříc minulosti!



Ehrlichmannův Zeitgerät. Každý člen OBIČ je vybaven vlastním kusem.

Khronovy chronostroje vypadají téměř stejně, jen jsou mnohem nablískanější.



3. fáze: průběh mise

Skupina časoběžníků stála před superpočítačem Z3IT a naposledy projížděla očima údaje na obrazovce. Operátor se podíval na ostatní, zda si už vše potřebné zapamatovali, a když obdržel souhlasná přikývnutí, stiskl pár tlačítek na terminálu. Z obrazovky zmizela mapa světa a nahradilo ji několik číselných údajů.

Časoběžníci vytáhli z kapes své Zeitgeräty a pečlivě naštelovali jejich ciferníky dle čísel na obrazovce. Stačilo zmýlil se v jediné desetinném čísle a mohli jste skončit o několik měsíců a pár desítek kilometrů jinde než zbytek skupiny.

Proto se výpočty přenechávaly počítači. Všichni pamatovali, co se stalo s předchozím OBIČejnickým kaplanem, když se přenesl do Říma o pár století dříve, než měl.

Ale otci Barnabášovi to neříkejte.

Jak funguje cestování v čase?

Každý člen OBIČ disponuje vlastním Zeitgerätem. Tento přístrojek vypadá jak malé kapesní hodinky. Má několik ciferníků, vy jednoduše nastavíte cílové datum a souřadnice a on vás tam přenese. Umí ještě několik vychytávek, ale o těch si povíme v příští kapitole.

Teoreticky je možné nastavit ciferníky ručně a přenést se v čase kdykoliv a odkudkoliv. Problém ale je v tom, že změna jediného číslíčka na ciferníku vás může hodin někam úplně jinam, než jste zamýšleli. Přičtěte tomu potíže s přepočítáváním dat mezi různými kalendáři a měřením souřadnic na nepřesných historických mapách a pochopíte, proč se výpočty raději nechávají na počítači.

Takže před misí se sejdete u Z3IT, zadáte údaje podle obrazovky, nastavíte svému Zeitgerätu interval, po kterém vás automaticky přenese do přítomnosti (funguje to jako stopky) a potom všichni najednou stisknete to velké kulaté tlačítko.

Otázka: Na jaký interval nastavíte svůj Zeitgerät. Den? 48 hodin? Týden? Po uplynutí této doby vás přístroj automaticky přenese zpět domů.

Jako hráči u stolu se domluvte, jak dlouho budete hrát toto sezení. Řekněte si třeba: „tři hodiny“ nebo „v osm večer končíme“. Vezměte budík a nastavte alarm tak, aby vám za domluvenou dobu zazvonil.

Jakmile zazvoní alarm, mise končí a vaše Zeitgeräty vás přenesou zpět do přítomnosti, na základnu OBIČ! Je jedno, co budou postavy zrovna dělat, jestli budou jíst poslední večeři nebo veslovat v okovech na středomořské galéře. Zazvoní zvonec a mise je konec!

Pokud do konce mise nesplníte svůj úkol, selhali jste a nastane časový laps. To si vysvětlíme v v kapitole pojednávající o čtvrté fázi.

Jestli misi stihnete splnit, máte důvod k oslavě.

Domů se samozřejmě můžete vrátit kdykoliv, nemusíte čekat, než vyprší čas. Stačí jen stisknout tlačítko a Zeitgerät vás vezme domů. To je dobrá pojistka před smrtí či nepříjemným ublížením na těle!

Ach ano, pokud vám Zeitgerät někdo zničí nebo ukradne, máte smůlu. Raději si ho někam pečlivě ukryjte!

Vzhůru za dobrodružstvím!

Stiskli jste tlačítka. Chvíli vnímáte jen mžitky před očima a najednou ležíte v prachu na zemi... *někde jinde*.

Vypravěč popíše, co vidíte, jak na vás reaguje okolí, kdo na vás mluví (a jakou řečí). Vy popisujete chování svých postav a mluvíte za ně.

Tato část hry probíhá jako úplně normální RPG, které všichni známe. Postavy se pohybují po městě, navštěvují nové lokace, poznávají cizí lidi, hádají se mezi sebou, utíkají před nebezpečím. Co vám budu vysvětlovat.

Jak už jsem uvedl na začátku, doporučuji nasadit „povídací režim“. Nebojte se vystoupit z kůže své postavy a mluvit jako hráč - komentujte okolní dění, raďte svým spoluhráčům, kibicujte vypravěči. Fráze typu: „A teď by bylo super, kdyby si nás všimli...“ jsou vítané! Pokud vás napadne

nějaký zajímavý postřeh či historický fakt, podělte se o něj se svými spoluhráči!

Vaším konečným cílem je napravit časovou neplechu, jíž za sebou zanechali Khronosovi lidé. Ale třeba má vaše postava i nějaký *osobní cíl*. Třeba se zamiluje a rozhodne se odvést si svou lásku s sebou do přítomnosti. Třeba se odhodlá zkonvertovat keltského náčelníka na dráhu křesťanství. Třeba se jí zachce ukrást onen cenný předmět, nebo propašovat své jméno do rozepsaného evangelia! Fantasii se meze nekladou. Nebojte se zpestřit hru. Pokud do hry vnesete nějakou osobní scénu, dostanete *chronobody* (vysvětlíme později), které vám usnadní splnění hlavního úkolu!

Hrajte a bavte se.

Co dělá vypravěč?

Úkolem vypravěče je stavět hráčské postavy před překážky. Žádné vítězství by nebylo sladké, kdyby si ho postavy tvrdě nevybojovaly, kdyby jim jen tak spadlo do klína. Musíte postavy protáhnout trním, jinak si svou cestu ke hvězdám neužijí.

Funguje to takhle: popisujte, co se děje kolem postav, přibližujte hráčům prostředí, mluvte ústy cizích postav. Dokud nejde o nich důležitého, nechejte pravidla stranou a jen tak si povídejte. Chtějí postavy koupit suvenýr na tržnici? Dejte jim ho. Ptají se, kde můžou najít městskou šatlavu? Řekněte jim to. Vyrazí na cestu do sousedního království? Popište jim, jak se měly, a přesuňte se do nové lokace.

Dříve či později ale nadejte chvíle, kdy bude časoběžníkům někdo vzdorovat, kdy jim někdo začne hatit plány, nebo kdy se někdo zkrátka bude bránit jejich počínání. Při takovýchto *konfliktech* se čas zpomalí a my začnete věnovat pozornost jednotlivým činům, slovům a pohybům. Sáhneme po kostkách a s jejich pomocí konflikt vyřešíme. A až to skončí, pojedeme dál běžným tempem.

Před hrou jste si připravili tři překážky. To jsou situace, kdy postavám *musí* někdo vzdorovat - některé překážky se vyřeší rychle, jiné se třeba protáhnou do několika scén. Ale tím, že jste si je sepsali už před hrou, jste zaručili, že se něco bude dít.

Když vám přijde, že se hra začíná vléct a že se nic akčního neděje, ukončete současnou scénu a nabídněte hráčům přesun k další připravené překážce. Řekněte něco jako: „dobrá, takže jste si zbytek večera povídali v hospodě. Druhý den ráno vyrazíte do arény?“ Pokud odmítnout, nenuťte je. Buďte rádi, že se baví, a vy přitom máte volno! A navíc... plýtvají vlastním časem.

Občas se stane, že hráč vymyslí vlastní scénu, ve které se pokusí o nějaký osobní cíl. Když to udělá, dejte mu jeden *chronobod*. Potom jeho postavu postavte před nějakou překážku - kořist utíká, milenku brání její otec, barbaři se nechtějí nechat zkonvertovat a sahají po pochodních. Postava nemůže svůj cíl splnit jen tak! Musíte ji protáhnout nějakým problémem, jinak by to nebyla zábava.

Osobní scény postav se řeší úplně stejně jako běžné *konflikty*.

Jakmile postavy překonají všechny překážky, které jste si připravili před hrou, svou misi splnily a mohou se vrátit domů. Nemůžete si jen tak v průběhu mise vymyslet novou překážku!

Pokud hráči překonají všechny překážky nějak podezřele rychle a vy ještě nechcete, aby hra skončila (protože jste si ještě pořádně nezahráli), máte poslední možnost jim plány zhatit. Vneste do hry *Khronosovy lidi s vlastními chronostroji!* Toto se počítá jako dodatečná překážka a je to jediný způsob, jak můžete přidat jednu překážku navíc k těm předem připraveným.

Co dělají hráči

Hrajte své postavy. Dohadujte se mezi sebou, používejte barvité popisy, snažte se ostatním zpestřit hru. Zatímco vypravěč je zodpovědný za to, aby se ve hře něco dělo, vaším úkolem je dohlédnout na to, aby hra nebyla fádní. Pokud se hra nezdaří a bude nudná, můžete za to vy, ne vypravěč, který se chudák tak snažil! >:)

Obvykle jen hrajete své postavy a reagujete na situace a překážky, jež před vás vypravěč postaví. Až přijde konflikt, snažíte se ho vyhráté

Možná zjistíte, že vyhrát konflikt je těžké. Inu, to je záměr! Aby se vám mise plnila snáze, budete potřebovat *chronobody*, které vám přidají pár potřebných bonusů do konfliktu.

A jak tyto *chronobody* získáte? Kterýkoliv hráč se může kdykoliv pokusit splnit nějaký osobní

cíl (ten si vymyslíte na místě). Stačí se jen ozvat, a poprosit vypravěče o slovo. Potom si popíšete vlastní scénu - řeknete, kam se vaše postava vypravila, jak to tam vypadá a koho tam vidí. A povíte, o co se snažíte, co je vaším cílem v této scéně. Vypravěč se pak chopí nehráčských postav a společně scénu odehrajete, jak jste zvyklí.

Za svou kreativitu s tvorbou scény dostanete jeden *chronobod!*

Čmárák jako inspirace

Po celou dobu hry by uprostřed stolu a všem na očích měl ležet čmárák. Je popsaný desítkami náhodných prvků a nápadů. Využijte ho! Vezměte si ho do ruky, pročtěte si ho, zakomponujte navržené prvky do svých scén a popisů.

Čmárák je jedinečným pomocníkem pro vypravěče, který musí často improvizovat a vymýšlet lokace, osoby a události podle toho, kam se postavy zrovna rozhodnou jít.

Ale čmárák je skvělou pomůckou i pro hráče! Hráči, použijte ho při vymýšlení vlastních scén či osobních cílů. Pokud vás nenapadá, co by vaše postava mohla chtít, podívejte se na čmárák. Určitě tam najdete osobu, do níž se můžete zamilovat, předmět, který můžete ukrást, závod, který se namyšleně můžete pokusit vyhrát!

Vyhodnocování konfliktů

Několikrát za hru nastane chvíle, kdy bude nutné vyřešit nějaký *konflikt* pomocí pravidel. Proč? Protože je to zábava. Nyní konečně přijdou ke slovu ty kostky různých barev.

Když shledáte, že postavám někdo vzdoruje a že je to příběhově důležité, vyřešte konflikt podle následujících bodů.

1. Určete typ konfliktu

Vaše postava má pět schopností. Každá schopnost se pojí s jedním typem konfliktu. Tyto typy jsou:

- Boj
- Fyzička
- Příroda
- Věda
- Lidé

Co přesně znamenají, to je vysvětleno na straně 5.

Když dojde ke konfliktu, vypravěč rozhodne, která schopnost se v něm bude používat. Často se stane, že situace bude sporná a že bude možné zařadit ji do dvou typů konfliktů. Například když se postava bude účastnit vozatajského závodu, je to Fyzička, nebo Příroda (ovládání koní)? Když budou postavy za měsíčku pokládat bombu ke slabému místu hradeb, je to Fyzička (plížení) nebo Věda (vytipování slabého místa v hradbách)?

Odpověď: je to ten typ konfliktu, který ve vašich hrách používáte *méně často!* Snažíme se dosáhnout určité variability konfliktů, tak přimhuřte oči.

2. Obě strany řeknou, čeho chtějí dosáhnout

Konfliktu se vždy účastní dvě strany. Zpravidla postavy a jejich sokové, někdy se ale stane, že budou stát postavy proti sobě. Každopádně všichni, kteří táhnou za jeden provaz, jsou jedna strana.

Pokud někdo nedejbože chce dělat *třetí* stranu, nejdřív vyřešte jeden konflikt a potom se separátně věnujte jemu.

Obě strany řeknou, čeho chtějí dosáhnout:

Hráči: „Chceme nastražit bombu na vhodné místo hradem a potom hradby strhnout!“

Vypravěč: „Strážní si vás chtějí všimnout a odehnat vás od bomby!“

Vypravěči, snaž se záměr svojí strany vymyslet tak, aby postavám, které prohrají, způsobil velké komplikace! *Když strážní seberou bombu, postavy mají smůlu a nemohou hradby nijak zničit!*

Jestli svůj záměr nastavíš tak, že postavy sice prohrají, ale nic špatného se jim nestane a budou se o věc moci pokusit znovu, děláš něco špatně!

3. Sáhněte po kostkách

Za stranu postav hází postava s nejvyšší hodnotou v dané schopnosti. Jde-li například o konflikt typu Věda, hráč s nejvyšší Vědou si vezme do ruky všechny kostky, které jeho postava má v dané schopnosti.

Postavy s nižší schopností mohou taky pomáhat, ale jen *jednou kostkou,* nikoliv všema. Máte-li kostek víc, vyberte si na pomáhání kteroukoliv z nich.

Má-li nejvyšší hodnotu více postav

najednou, pohádejte se a vyberte jen jednu, která bude ta hlavní.

Jelikož Vypravěč nemá žádnou vlastní kartu postavy, jeho kostky se určují podle počtu hráčských postav, které proti němu stojí. Sečtěte, kolik postav s vámi zápolí, a vezměte si potřebný počet kostek:

1 postava	=	4 kostky
2 nebo 3 postavy	=	6 kostek
4 nebo 5 postav	=	8 kostek

Vypravěč má své kostky připraveny stranou v nějakém pytlíčku. Měl by mít od každé barvy 4 kostky (celkem tedy 20). Tahá je náhodně, aniž by se díval na barvy.

Příklad: tři postavy se pokusí v noci vplížit do žaláře a osvobodit Ntungu. Konflikt bude na Lidi, protože mám krásný plán se spoluvězni.

Hráči řeknou: „Chceme vysvobodit Ntungu tak, aby si nás nikdo nevšiml!“

Já povídám: „Dovnitř se dostanete bez problémů. Problém jsou až spoluvězni, kterým se nelíbí, že vysvobozujete jen jednoho, a chtějí přilákat stráže!“

Postavy jsou tři. Nejvyšší má Lidi 3, dva mu pomáhají, to je dohromady 5 kostek.

Já mám 6 kostek!

4. Nechť se kostky kutálejí!

Kostky se hází po jedné. Nejdřív hází ten, kdo vyprovokoval konflikt. Funguje to takhle:

Z připravených kostek si vyberte jednu. Podívejte se na její barvu a zopakujte si, co ta barva znamená. Připomínám, že:

- zelená = zákeřně
- červená = vztekle
- černá = frajersky
- modrá = opatrně
- žlutá = se štěstím

Podržte kostku v ruce a řekněte, o co se pokoušíte - tak aby to odpovídalo dané barvě.

Příklad: postava vešla do žaláře a začali se po ní sápat spoluvězni. Hráč si připravil zelenou kostku, bude tedy zákeřný. Podrží ji v ruce a nakonec poví: „Syknu na vězně: 'Držte huby. Když budete hodní, za chvíli se vrátíme pro vás pro ostatní' Samozřejmě jim lžu,“ dodá a vysvětlí tak svou zákeřnost.

V tuhle chvíli hoďte kostkou a podívejte se, co vám padlo. Popište výsledek.

- sudá = povedlo se!
- lichá = nepovedlo se!

Hráčovi padla lichá. Já se zasměju: „samozřejmě ti to neuvěřili! Místo toho se na tebe sápou a snaží se ti vytáhnout dýku, co máš u pasu! Jsou v okovech, takže jim to moc nejde, ale beztak to není příjemné.“

Konflikt ale ještě zdaleka nekončí! V tuhle chvíli někdo prohrává, zatímco ten druhý vyhrává. Prohrávající se může okamžitě vzdát, v takovém případě konflikt skončí a splní se záměr jeho soupeře.

Prohrávající se ale může rozhodnout, že bude vzdorovat. Vezme další kostku. Popíše svůj plán, hodí ji a bude doufat, že mu padne sudá.

Dejme tomu, že mu sudá doopravdy padla. Najednou vyhrává naše postava! Teď musejí vězni buď zmlknout a potichu přihlížet osvobození kolegy, nebo se chopit další kostky a pokusit se zvrátit výsledek.

Konflikt končí, jakmile se jedna strana vzdá, nebo jakmile jedné straně dojdou kostky. Vyhrává ten, komu naposledy padlo sudé číslo.

5. Záměry se splní

Vítězi se splní záměr, který vyslovil před začátkem konfliktu.

Pokud vyhrají naše postavy, podaří se jim nějakým způsobem utišit vězně (jak, to se dozvíme z průběžných popisů) a osvobodit Ntungu.

Pokud vyhraje vypravěč, spoluvězni se rozzuří a nějakým způsobem přilákají pozornost strážných (jak se to stalo, to víme z průběžných popisů).

6. Co dál?

Po skončení konfliktu si všichni obnoví své kostky na původní hodnotu. Hra normálně pokračuje.

Je možné, že ihned po skončení jednoho konfliktu začne konflikt jiný! Kdyby ve výše uvedeném příkladě vyhrát vypravěč, navazující konflikt se nabízí doslova sám: honička s centurionem Ptalem a jeho pohůnky!



Intermezzo: fígle a manipulace

Konflikt jsou relativně přímočará a jednoduchá záležitost. Existuje však několik málo způsobů, jak do jejich průběhu zasáhnout a zvrátit je ve svůj prospěch. Ty jednodušší vycházejí s použití vašich předmětů či zkušeností. Ty složitější spoléhají na to, že si podle pomůžete Zeitgerätem.

Předměty a kostýmy v konfliktu

Před každý z hráčů vybavil svou postavu kostýmem a až třemi předměty. Nyní je konečně můžete využít!

Pokud v průběhu konfliktu vysvětlíte, jakým způsobem vám pomohl váš kostým či nějaký speciální předmět, můžete si za něj vzít *bonusovou kostku.* Na barvě nezáleží - tu kostku stejně dostanete až potom, co použití předmětu popíšete.

Můžete používat jen ty předměty a kostýmy, které jste si vymysleli ještě před samotnou misí. Berte to jako odměnu za chytrou přípravu. Ne abyste švindlovali!

Svůj předmět můžete používat až do haleluja, ale vždycky jen v každém konfliktu jednou.

Pozor! Vypravěč může dělat totéž, navíc s jednou výhodou: nemusí mít předměty předem napsané. Pokud v průběhu konfliktu popíše příhodné použití nějakého předmětu, může si vzít bonusovou kostku.

Vypravěč na rozdíl od hráčů nemůže předmět použít více než jednou. Příště si musí vymyslet něco jiného!

Twist

Asi jste si všimli, že na kartě vaší postavy je kolonka pro tzv. „twist“. Zatím nevíte, o co jde, vysvětlíme si to až v příští kapitole.

Každopádně vězte, že použití twistu vám vynese jednu bonusovou kostku příslušné barvy.

Chronobody v konfliktu

Pokud se vám podařilo našetřit nějaké *chronobody*, můžete je nyní utratit a využít čas ve svůj prospěch! Reálně se to projeví tak, že jeden *chronobod* vrátíte vypravěči a popíšete některý z níže uvedených speciálních efektů. Herně se to projeví tak, že vaše postava vytáhne svůj Zeitgerät, něco na něm našteluje a TADÁ!!!

Samozřejmě nemůžete používat Zeitgeräty, a tím pádem ani chronobody, pakliže jste svůj strojek ztratili. Styďte se, hanby! On vás ten smích přejde, až se nebudete moci vrátit do současnosti.

Znovuzískání ukradeného Zeitgerätu je skvělý námět na osobní cíl! Oprava poničeného Zeitgerätu je výborný materiál pro Vědecký nebo Lidský konflikt (shánění součástek, handrkování se s kupci, hledání hodináře, kterému potom musíte vysvětlit, jak ta věc funguje...)

Chronobody lze v průběhu konfliktu využít k následujícím fíglům:

1. můžete na pár vteřin zastavit čas

Stisknete tlačítko a všechno - lidé, zvířat, vaši kamarádi i letící šípy - se na pár vteřin zastaví.

Můžete si vzít do ruky kostku libovolné barvy a zkusit štěstí. Hezky nám povězte, co se těch několik vteřin pokoušíte dělat. Potom hoďte kostkou.

Úspěch samozřejmě není automatický, pořád vám může padnou liché číslo! Berte to tak, že v případě neúspěchu se čas rozjel dřív, než jste čekali.

Samozřejmě váš popis by měl odpovídat tomu, že za něj získáte maximálně jeden úspěch. Je-li vaším cílem „zabít starostu“, nemůžete mu prostě vrazit kudlu do břicha a hádat se, že jste kontumačně vyhráli. Takovéto nefér používání *chronobodů* je odsouzeno k automatickému neúspěchu.

2. můžete vytáhnout neohlášený předmět

Najednou odkudsi vytáhnete předmět, o kterém jste zatím nikomu nepověděli. Máte ho a můžete ho libovolným způsobem použít!

Vezměte si nějakou kostku a nastavte na ní úspěch. Nemusíte házet, tajemné předměty uspějí automaticky.

Jak se k vám ten předmět dostal? To teď neřešme. Ale musíte nám to vysvětlit později, jinak nastane časový paradox! Vypravěč si na papír poznamená, že mu dlužíte vysvětlení.

3. Můžete provést časový laps

Třetí a zcela nejsilnější použití chronobodů je časový laps. Utratíte *chronobod* a jednoduše řeknete, že něco se změnilo. Člověk, který tu ještě před chvílí byl, najednou zmizel. Najednou jste si uvědomili, že není noc, ale den. Dveře, které vám nešly vyrazit, najednou zmizely a leží vedle v příkopu.

Vezměte si *dvě kostky* a nastavte si na nich automatické úspěchy. Pokud vás soupeř bude chtít přebít, musí přehodit oba dva vaše úspěchy, nejenom jeden.

I v tomto případě se snažte popsat situaci tak, aby vysvětlila vaše dva úspěchy. Nemůžete jen tak nechat zmizet hlavního záporáka!

Jak se to stalo? Někdo si očividně hrál s časem! Kdo a jak? To nám vysvětlíte později. Vypravěč si na papír poznamená, že mu dlužíte scénu.

Chronobody mimo konflikt

Pokud zrovna neprobíhá konflikt, můžete *chronobody* použít také, a to navíc se silnějším efektem!

1. Můžete na minutu zastavit čas!

Zkrátka jen stisknete vhodné tlačítko a všechno kolem vás se zastaví. Pohybujete se jen a jen vy. Nikdo z ostatních lidí, ani vaši kamarádi, se nehýbou (je tedy nemožné, aby do zastaveného času vstoupilo více postav najednou).

Máte přesně minutu na to, abyste vyvedli nějakou neplechu! Zastavte na chvilku hru. Někdo z vašich spoluhráčů nastaví na stopkách přesně jednu minutu času a až bude připraven, řekne vám „teď!“

Na povel vstanete od herního stolu a v reálném čase odehrajete, co vaše postava dělá! Pohybujte se, přesně jak se pohybuje vaše postava, a do toho slovy vysvětlujte, co mají ta vaše legrační gesta znamenat.

Chce to trochu fantasie! Pokud tu minutu strávíte přeřezáváním pout vězňům, choďte po místnosti a předstírejte, že se skláníte k fiktivním osobám a přeřezáváte jim pouta.

Pokud potřebujete uběhnout 100 metrů a skočit na koně, utíkejte 20 vteřin na místě, do toho říkejte „sprintuju pořád rovně“ a potom pantomimicky předveďte, jak se soukáte na koně. („Tak teď dávám nohu do třmenů, vidíte, teď se chytám sedla, našlapuju si a HOP!, jsem nahoře. Už jenom najít otěže. Tady jsou“) Zbylé tři čtvrtě minuty seďte na fiktivním koni a čekejte, než stovky zazvoní. Kůň totiž v zastaveném čase nepojede!

Jedna dobrá rada: hrajte raději pomalu a rozvážně než uspěchaně. Spousta lidí má při pantomimě tendence pohybovat se zbrkle a daří se jim stíhat věci za desetinu času, který by zabraly normálně. To je komické! Raději nechvátejte a dejte si na čas. Aspoň nerozbijete žádné skleničky.

2. Můžete ukrást předmět z jiného času a místa

Pootočíte pár koleček a Zeitgerät vás přenese *někam jinam*. Bezpečné přenášení funguje jen v rámci cca 24 hodin a/nebo pár kilometrů. Delší časové a prostorové skoky podléhají zkreslení a nedoporučujeme je.

Hlavně pro ně nemáme pravidla. Prostě to nejde.

Popište nám kompletní scénu. Kam jste se přenesli? Kdo tam je? Co jste tam sebrali a jak na to lidé reagovali?

Scéna je kompletně ve vaší režii, na chvíli se stáváte vypravěčem. Ostatní hráči vás mohou doplňovat a třeba i hrát cizí postavy, ale nikdo vám krádež nemůže překazit. Úspěch je automatický.

Svůj nový předmět si napište na kousek papírku k ostatním.

3. Můžete provést časový laps

Můžete se přenést do jiného času nebo místa v bezpečném rozmezí 24 hodin a/nebo pár kilometrů. Tam se můžete pokusit změnit historii - tímto stylem lze zpětně upravovat herní události, které se už v průběhu mise odehrály! Můžete zachránit člověka, který vám v minulé scéně zemřel. Můžete varovat krále, ať se nechodí ráno koupat, protože dostane infarkt. Můžete cokoliv.

Má to ale jeden háček - tato scéna vyžaduje

konflikt. Je ve všech ohledech totožná s jakoukoliv vaší jinou scénou, v níž se pokusíte splnit *osobní cíl*. Vypravěč vám vymyslí opozici a bude házet proti vám.

Když neuspějete, nic se nestalo - historie se odehrají tak, jako kdybyste do nich vůbec nezasáhli. Jakýkoliv váš zásah neměl žádný výrazný vliv a způsobil leda kosmetické změny.

Jestliže jste byli v minulosti a uspěli jste, změnili jste dějiny! Vraťte se do přítomnosti (tedy do času, kdy probíhá mise... ehm...) a vysvětlete, co se změnilo. Nikdo kromě časoběžníků si nebude pamatovat, že by věci kdy byly jinak.

Jestliže jste byli v budoucnosti a uspěli jste, změnili jste budoucnost! Předem víte, jak se dotyčná událost odehraje, a až se k ní ve hře dostanete, prostě ji jenom znovu odvyprávějte. Nemusíte vyhodnocovat konflikt, už ho máte za sebou.

Zpětné změny a časové paradoxy

Dva způsoby využití *chronobodů* umožňují hráči získat okamžitou výhodu v konfliktu - nečekaný předmět, nebo nenadálý časový laps. S tím, že musí zpětně vysvětlit, jak tuto výhodu získal.

Dohrajte konflikt běžným způsobem, nic nevysvětlujte. Hra pokračuje, jako by se nic nestalo.

Dotyčný hráč však musí do konce mise vyvolat vlastní scénu a během ní zpětně vysvětlit, jak k oné výhodě přišel. Řiďte se obvyklými pokyny pro používání *chronobodů* mimo konflikt. Pouze s jedním rozdílem: hráč za toto zpětné vysvětlení nemusí platit *chronobod*, protože už jej zaplatit předem - během konfliktu.

Jestliže hráč získal nenadálý předmět, stačí aby kdykoliv později popsal scénu, v níž se vydá tento předmět ukořistit do jiného času. Jelikož krádeže předmětů se daří automaticky, má tímto vystaráno.

Jestliže hráč využil nečekaný časový laps, musí se později vrátit do minulosti a tento laps *způsobit!* Nezapomeňte ale, že postavu ještě čeká konflikt v jiném čase! Jestliže v něm uspěje, laps je vysvětlen a vše je bezpečné. Pakliže neuspěje, dojde k časovému paradoxu.

Stane-li se, některý z hráčů nestihne nebo zapomene vysvětlit svůj nečekaný předmět či nenadálý laps, nastává časový paradox! Za každou nevysvětlenou událost si zapište jeden paradox.

O paradoxech si povíme více u závěrečné fáze hry.

Khronovi řimbabové

Nezapomeňte, že vypravěč má jedinečnou možnost uvést jednou za misi nečekanou komplikaci v podobě týmu Khronosových lidí... nebo dokonce Khronose samotného!

Co je na tom tak skvělé! Tak zaprvé, vypravěč má o jednu překážku víc a může zastavit příliš rozjeté postavy!

A za druhé, Khronosovi lidé mohou sami používat své chronostroje! Ale nebojte se, mohou sáhnout jen po možnostech uvedených pod nadpisem *„Chronobody v konfliktu“*. Použití *chronobodů* mimo konflikt je výsadní doménou hráčských postav.

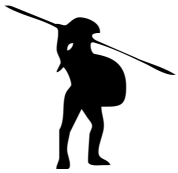
To ale znamená, že vypravěč nemusí zpětně vysvětlovat své nečekané předměty a nenadálé časové lapsy! Je to hold syčák, ten vypravěč.

Vypravěč má k dispozici jeden *chronobod* za každé dvě hráčské postavy ve hře (např. 2 a 3 postavy mu dají 1 *chronobod*; 4 nebo 5 postav dává *chronobody* dva).

Konec mise

Připomínám, že mise končí, jakmile zazvoní budík. V tu chvíli se všechny postavy, které u sebe drží Zeitgerät, přenesou zpět na OBIČ.

Co se stane, když vám někdo váš Zeitgerät ukradne a bude ho zrovna mít u sebe? Spousta komických situací, to se stane.



4. fáze: závěrečné odbavení

Až se postavy vrátí zpět na OBIČ, je skoro vystaráno. Mohou si potřást rukama, nebo naopak jít zapít žal.

Ale ještě než se úplně rozejdete od herního stolu, zkusme uzavřít těch pár nedořešených otazníků.

Hlavní otázka zní: jak vaše počínání změnilo přítomnost? Nemyslete si, že nijak. Není možné jen tak se vypravit do minulosti a doufat, že zašlápnutím té žáby jste nerozhodili předivo časoprostoru. Cha! To by bylo bláznivé.

Míra, jakou se časy změní, záleží na tom, jak jste si ve hře vedli:

Mise se zdařila

Pokud se vám mise povedla, zabránili jste příšerné časové kolizi, kterou rozjeli Khronovi lidé. Poblahopřejte si!

Nicméně časy se přeci jenom trochu změnily. Naštěstí pro vás jde jen o změny kosmetické, úsměvné a vesměs humorné. Třeba se v tisíc let staré kronice najednou objevila zmínka o vašich hrdinských skutcích? Třeba kdybyste se vypravili ke koloseu, zjistili byste, že jedna ze soch ve výklencích je vám podezřele podobná. Třeba že v jisté africké vesničce se z nepochopitelných důvodů dodnes příležitostně rodí bílé, rudovlasé a pihovaté dítě.

Každý hráč popíše, jakým způsobem zanechal stopu v minulosti.

A ta dobrá věc? Za své trápení si můžete libovolnou ze svých schopností zvýšit o jednu kostku! Barvu kostky nechám na vás, ale měla by odrážet vaše zkušenosti z mise - jakým způsobem jste řešili své problémy?

Mise se nezdařila

Ojojoj! Khronos vyvedl hnusnou neplechu a vám se nepodařilo ji napravit! Dejte hlavy dohromady a vymyslete, jakým způsobem se změnily dějiny. Vaše postavy se vrátily do přítomnosti a po několika dnech si toho konečně všimly. Je to *šokující změna!* Společně určitě vymyslíte něco vhodného.

Každý z hráčů pak může své postavě přidat takzvaný „twist“. Twist je odraz vašeho nového já. Když se změnil svět, poznamenalo to i vaši postavu. Ta osoba, kterou jste vytvořili v kapitole tvorby postavy, je najednou někdo poněkud jiný.

Nebojte se, vzpomínky se vám nevytratily, pořád si pamatujete, jak věci byly „správně“. Ale najednou zjistíte, že jste nevyrůstali v New Yorku, ale na statku v Oklahomě. Nebo že váš otec nezemřel ještě před vaším narozením, ale pořád spokojeně žije s maminkou.

Twist, to je nová dovednosti či zkušenost, kterou ovládá vaše nové já. Na deníku máte kolonky pro pět twistů, u každé schopnosti jednu. Vyberte si jednu z nich a vybarvěte ji libovolnou barvou.

Twisty můžete v konfliktech použít jako bonusové kostky. Prakticky vám zvyšují dotyčnou schopnost o jedna.

Nezapomeňte spoluhráčům popsat nečekaný objev vašeho nového já!

Časové paradoxy

Někdy se stane, že se vrátíte z mise a necháte za sebou nějaké nevysvětlené scény. Inu, právě jste způsobili časový paradox!

Časový paradox je ošemetná věc. Kvůli němu vznikne paralelní vesmír, kde se události odehrály *správně*, tj. bez paradoxu. Oba vesmíry pak nějakou dobu existují vedle sebe a pokouší se spojit. Když se nakonec přeci jen slijí do jednoho, může to nečekaně změnit některé osoby či lokace.

Naštěstí má čas úžasnou schopnost sebekorekce. Vlastně se téměř nic nestane... akorát se změní ten člověk, který paradox způsobil.

Za každý paradox, který vaše postava způsobila, jí snižte nejvyšší schopnosti o *dvě* kostky (máte-li více nejvyšších schopností, vyberte jednu z nich).

Potom některou z ostatních schopností zvyšte o jednu kostku libovolné barvy. V celkovém

úhrnu ztratíte jednu kostku (přijdete o dvě, ale pak zase jednu dostanete).

Vaše postava je skoro jiný člověk! Změnily se jí schopnosti, dost možná se jí změnila povaha. A co je nejhorší, postava si nezachovala konfliktní vzpomínky a myslí si, že takováto byla vždycky!

Vysvětlete spoluhráčům, jak se vaše postava změnila. Vymyslete pro ní pozměněnou vizáž nebo povahu.

A to je konec, vážení

Děkuji vám za pozornost, snad vás Časy se mění zaujaly. A třeba si je i zahrajete a budou se vám líbit.

Hra je vymyšlená a sepsaná v průběhu 14 dnů, během nichž jsem ještě stihl dvakrát onemocnět. Samozřejmě že má chyby a samozřejmě že zaslouží doladit! To je holt úděl všech her z RPG kuchyně.

Diskuzi ke hře naleznete v této sekci na RPG Fóru.

Původně jsem svou hru chtěl pojmenovat Čas proti hrdinům, ale pak mi došlo, že by to lidé zkracovali jako ČPH a takovou ošklivou zkratku jsem nechtěl.

Ingredience a inspirace

Tato hra využívá následující ingredience:

- *Barva* (barevné kostky symbolizující různé přístupy)
- *Podvod* (Khronosova zrada, která je zdrojem všech potíží!)
- *Obrazovka* (nepostradatelný informátor a generátor misí)
- *Hodiny* (tématika času je úplně všude; hra používá stopky; Ehrlichmannszeitgeräte jsou malé kapesní hodinky)

A speciální mechanické omezení:

- *Hráči mohou manipulovat s herním časem* (vizte Intermezzo o chronobodech)

Inspirace bude pravděpodobně mnoho. Můj mozek funguje jako talentovaný vykrádač a znovushromažďovač nápadů jiných lidí. Je dost možné, že když se budete snažit, vystopujete původy jednotlivých herních prvků v různých hrách. Já jsem si vědom následujících silných vlivů:

- *How to host a Dungeon* od Tonyho Dowlera stál za nápadem tabulky, která vám generujte náhodné prvky do hry. Podobnost s *In a Wicked Age* jsem si uvědomil až zpětně.
- *Mouse Guard* od Luka Cranea je zdrojem nápadu, že vypravěč si před hrou napíše překážky a těch se potom musí držet. Volná inspirace, ale přesto inspirace
- *Dogs in the Vineyard* od Vincenta Bakera jsou jasnou inspirací pro (a) hru ve stylu „say yes, or roll the dice“ a (b) vyhodnocovací systém postupného trumfování (který jsem notně osekal).

A nejspíš spousta dalších menších vlivů, které si sám nevybavuji

