

# TIMEFLASH

by Gediman

Co kdybyste se najednou probrali z bezvědomí a zjistili, že nevíte, kde jste? Že nevíte, proč tu jste? Odkud jste? A kdo vlastně vůbec jste? V ruce svíráte jen kousek papírku se stručnou zprávou, psanou očividně vaší vlastní rukou: „Organizace Timeflash mě chce dopadnout a zabít, nikomu nesmím věřit“ a podepsaný zřejmě vašim jménem.

Bez jakýchkoliv vzpomínek na všechny události, které předcházely vašemu probuzení, se pomalu rozkoukáváte a prozkoumáváte své okolí. Zdá se, že jste tu zcela cizí. Nikoho nepoznáváte a nikdo nezná vás. Rychle ale zjišťujete, že skutečně jste pozorováni a pronásledováni jistými podezřelými osobami. S jedinou stopou, názvem Timeflash, se vydáváte najít další informace. Jak dny plynou, s radostí zjišťujete, že se vám paměť pomalu vrací. V nesouvislých útržcích, ale přesto. A co víc – zdá se, že vidíte i věci, které se ještě nestaly.

S každou další odhalenou stopou, s každou další odkrytou vzpomínkou však záhadná organizace Timeflash stupňuje své úsilí. A zdá se, že se neštítí ničeho. Její agenti jsou dobře vyzbrojeni, vycvičeni a vám neustále v patách. Váš úkol je jasný. Zjistit, o co tu vlastně jde. A přežít až do konce.

## **Hráči**

Hráči vtělí do skupiny osob, která přišla o své vzpomínky, avšak získala schopnost vidět útržky budoucnosti. Jednotlivé postavy nemusí začínat na stejném místě, avšak měly by začínat alespoň ve stejném městě. Důležité je však to, že nemají žádné kontakty, žádné přátele nebo známé, na které by se mohly obrátit. V tomto prostředí jsou zcela cizí. Díky ztrátě vzpomínek se vzájemně neznají, vědí jen své jméno.

Optimální počet hráčů jsou tři.

## **Gamemaster**

Gamemaster ovládá agenty Timeflash, jejichž cílem je odhalit, dopadnout a eliminovat všechny členy skupiny. Dále také koriguje děj, aby odpovídal odkryté minulosti i předvídané budoucnosti.

Timeflash by měla zpočátku jednat v utajení, ale jakmile postavy nějak odhalí přítomnost jejích agentů, může začít jednat mnohem nápadněji. Má k dispozici nejrozumnější zbraně, ale i špiónážní prostředky, díky kterým se může třeba napíchnout na bezpečnostní systémy a sledovat postavy na každém kroku. Její agenti mohou šířit falešné informace, například že postavy jsou ve skutečnosti teroristé, a tím tak proti nim poštvat policii nebo jiné vládní agentury.

Gamemaster může postavám pomoci prostřednictvím vedlejších NPC postav. Postavy tak například mohou kontaktovat novináře a říct mu svůj příběh, nebo si mohou najmout soukromého detektiva, aby jim pomohl v pátrání po dalších informacích. Tyto NPC postavy mohou být snadno zataženy do akce a mohou se velmi rychle stát terčem agentů Timeflash. Timeflash je může dopadnout a vyslýchat či podplatit, aby postavy zradily a zavedly je do pastí.

## **Začátek**

Celá hra se točí okolo flashbacků a flashforwardů. Každý hráč má tabulku s 21 políčky, každé políčko představuje jeden den, přičemž 10 políček představuje minulost, jedno políčko představuje Den probuzení (startovní den) a 10 políček představuje budoucnost.

## **Průběh hry**

Hra se dělí na dny, každý den je jedna kapitola. Jak dlouho bude hra trvat, záleží na domluvě. Je možné ji odehrát během jednoho sezení, nebo každý den odehrát samostatně. Na konci každého dne si každý z hráčů hodí dvakrát desetistěnnou kostkou. První hod určí jaký minulý den bude odhalen, druhý hod určí jaký budoucí den bude odhalen. Ale pozor: tyto informace nenáleží hráčově vlastní postavě – hráč je místo toho přidělí postavám svých spoluhráčů: jedné postavě přidělí flashback a jedné flashforward. Stanoví, co se ony dny dělo, přičemž musí brát v potaz informace z ostatních dní, aby vzájemně navazovaly a neodporovaly si. Gamemaster pak na základě těchto informací vystaví zápletku pro další den. Postavy, kterým žádný z hráčů nestanovil budoucnost na příští den, žijí svůj příští den normálně. Gamemaster však musí zařídit, aby děj tohoto dne vyústil v případný již stanovený flashforward. Hráči však nesmí stanovit, že postava zemře.

## **Flashbacky**

Nejsou nutně důležité pro další děj, ovšem mohou odhalit různé informace, které postava může dále použít. Např. ve flashbacku bude zobrazeno, že postava si pod postel schovala brokovnici (brokovnici pod postelí skutečně najde), nebo jak otevírá trezor (vzpomene si na umístění trezoru a jeho číselnou kombinaci).

Pokud už flashback na daný den není komu přidělit (všechny postavy ho již mají určen), může si daný hráč hodit kostkou. Na hod 1-5 určí flashback pro jeden libovolný (nezadaný) den své vlastní postavy. Na hod 6-10 určí flashback pro jeho postavu Gamemaster.

## **Flashforwardy**

Ukazují budoucnost postavy. Gamemaster se musí postarat o to, aby k dané události skutečně došlo. Hráč tak ví, co ho bude čekat, a může se na to připravit – například se nějak pojistit. Např. ve flashforwardu bude zobrazeno, že agenti Timeflash postavě rozstříleli auto (tak si předem sežene náhradní).

Čím více je flashforward konkrétní, tím složitější může být zahrát to tak, aby v něj události nakonec vyústily. Proto je lepší, pokud nebude příliš konkrétní. Může obsahovat i jen krátké popisy toho, co se stane (např. automobilová honička na dálnici, přestřelka v nemocnici apod.).

Pokud už flashforward na daný den není komu přidělit (všechny postavy ho již mají určen), může si daný hráč hodit kostkou. Na hod 1-5 určí flashforward pro jeden libovolný (nezadaný) den své vlastní postavy. Na hod 6-10 určí flashforward pro jeho postavu Gamemaster.

Pokud padne flashforward na den, který již uplynul, nastává zvláštní událost. Gamemaster všem postavám odhalí část z informací ohledně toho, proč mají své schopnosti a proč je chce Timeflash zabít – může to být prezentováno jako speciální flashback nebo flashforward do příštího dne. Čím více se hra chýlí ke konci, tím je tedy větší pravděpodobnost, že postavy odhalí příčinu toho všeho.

## **Spolupráce**

Postavy samozřejmě mohou spolupracovat, i když nemělo by k tomu dojít příliš brzy po začátku hry. To, že se vzájemně znají, může být ukázáno ve flashbacku, nebo naopak ve flashforwardu může být zobrazeno, jak se teprve potkají. Agenti Timeflash jsou jejich společným protivníkem, takže postavy mohou velmi jednoduše zjistit, že v problému nejsou samy.

## **Děj**

Délka hry je omezena na deset dní. Za deset dní postavy musí uniknout agentům Timeflash, popřípadě zjistit, proč mají své prorocké schopnosti a co jsou ti agenti zač. Jak postavy ke své schopnosti přišly, co je úkolem organizace Timeflash a proč po postavách vlastně pátrá a chce je zabít, to si vymyslí Gamemaster. Jakmile se hráčovi vyplní všechna políčka flashbacků, vrátí se mu paměť i na celý jeho dosavadní život. Jakmile hráč přežije desátý den po Dni probuzení, organizace Timeflash o něj přestane mít zájem, respektive už po něm nemůže dál jít.

Desátý den hra končí, avšak GM může zápletku prodloužit o další řadu příhod – o dalších jedenáct dní. Tentokrát se neberou v úvahu flashbacks, odhalují se jen flashforwards. Toto může GM využít, pokud k odhalení celé zápletky během prvních jedenácti dnů nedošlo, nebo pokud se na scéně objeví nové skutečnosti.

## **Příklady dějů**

- Postavy se účastnily tajného experimentu (ať už dobrovolně nebo ne), který jim vylepšil mozek o možnost vidět budoucnost. Aktivaci této schopnosti ale předchází spontánní ztráta paměti. Než k ní však dojde, postavy se dozví, že projekt byl ilegální a proto ukončen. Aby se pravda o něm nedostala na veřejnost, organizace Timeflash, zodpovědná za tento experiment, chce všechny subjekty co nejrychleji odstranit.

- Postavy jsou agenti organizace Timeflash, která se skládá z lidí nadaných věšteckými schopnostmi. Postavy však uviděly hroznou budoucnost a rozhodly se organizaci neuposlechnout. Ta proti nim tedy vyslala agenty, aby je zlikvidovala. Aby se nedopustily činů, které způsobí budoucnost, postavy si samy způsobily ztrátu paměti.

- Postavy jsou cestovatelé z budoucnosti. Tímto způsobem utíkají před spravedlností, respektive před časoprostorovou policejní jednotkou Timeflash. Věděly, že přesun strojem času jim způsobí ztrátu paměti a tak se proti tomu pojistily. Jejich „vize“ budoucnosti jsou ve skutečnosti jen vzpomínky na zprávy, které kdysi četly v novinách... nevědouc, že to ony samy je pomáhaly tvořit.

## **System**

Hra nemá žádná pravidla pro to, jak řešit situace. Je čistě vyprávěcí.

## **Variace**

Rozsah děje je možné upravit tím, že se během hodů na flashbacks a flashforwards budou používat jiné než desetistěnné kostky. Šestistěnná kostka bude znamenat, že celkový děj hry bude pokrývat 13 dní, dvacetistěnná kostka naopak bude znamenat, že děj hry bude pokrývat 41 dní. Pokud má mít hra výrazně dlouhou (a komplikovanou) zápletku, je možné použít i hod k100.

## **Inspirace**

Hned po přečtení ingrediencí mě jako první napadnul seriál Lost, který na flashbacích a flashforwardech stojí. Podle jeho vzoru jsem se tedy rozhodl vymyslet nějakou hru, kde by postavy nevěděly nic o problému, ve kterém jsou zapleteny, ani o protivnících, kteří stojí proti nim. Aby všechny záhady a tajemství musely odhalovat postupně. Ze stejného důvodu jsem také stanovil, že hra nemá žádné dané vysvětlení toho, proč se to všechno stalo. Skupinka hráčů tedy může toto RPG hrát vícekrát, pokaždé může GM vymyslet nové příběhové pozadí plné tajemna a konspirací. I když jsem to původně nezamýšlel, zápletkou je tato hra podobná také filmu Paycheck (hlavnímu hrdinovi má být vymazána paměť, ale ještě předtím uvidí budoucnost a tak se na ní připraví).

### Příklad tabulky:

- 10	
- 9	
- 8	
- 7	
- 6	
- 5	
- 4	
- 3	
- 2	
- 1	
<b>0</b>	<b>(Den probuzení)</b>
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

### Ingrediencie

Ze soutěžních ingrediencí jsem vybral následující mechanickou

*„hra nemá souvislou časovou linii (hra nemusí začínat (končit) na začátku (konci) příběhu, je použita retrospektiva nebo predictum, tedy flashbaky nebo předpovědi v budoucnu)“*

a tyto tři obrázkové



Obrázky mě inspirovaly v tom smyslu, že postavy jsou nějakým způsobem osamělé či odříznuté od okolí, a od sebe navzájem (alespoň zpočátku). Proto ztráta paměti, cizí prostředí, žádné kontakty.