

Tempora

Tempora mutantur nos et mutamur in illis.
- Tiderna förändras, och vi med dem.

I början av det tjugonde århundradet lyckades en excentrisk uppfinnare skapa en maskin som förflyttade honom bakåt i tiden. Dagen innan sin stora upptäckt lanserade han resultatet för en förvånad samling vetenskapsmän.

Företaget Spacetime trädde fram, pensionerade uppfinnaren på en söderhavso och tog över tidsmaskinen. De suddade därefter ut namnet på uppfinnaren från historien, och han är numera bara känd som "uppfinnaren". De började ta emot beställningar från människor som ville förändra sin nuvarande situation, och ta betalt för att skicka tidsagenter bakåt i tiden med hjälp av tidsmaskinen.

Många agenter tycker att det är märkligt att Spacetime tar betalt, dels för att den som betalar med största sannolikhet inte vet om det när förändringen är genomförd och dels för att Spacetime med sin kontroll över rumtiden knappast har några problem att få tag på pengar. Det är dock ingen idé för agenter att fundera över vad cheferna i Spacetimes ledning vill, utan bättre att lägga energin på att genomföra sina uppdrag.

Företaget arbetar dessutom på att hela tiden ta kontroll över olika historiska tidsåldrar för att till slut helt kunna styra Nutiden, men deras verksamhet är till tjugohundratalets början hemlig för allmänheten.

Spacetimes underjordiska högkvarter är skyddat mot förändringar och ingen har hittills lyckats utföra ingrepp som har fått högkvarteret eller tidsmaskinen att upphöra att existera, något som agenter vanligtvis anser vara mycket betryggande. Faktum är att agenterna inte kan nå högkvarteret i Dåtiden då det endast existerar frikopplat från, men parallellt med, Nutiden. Exakt var i Nutiden ingången till högkvarteret befinner sig kan variera beroende på ingrepp i Dåtiden.

Mellan sina uppdrag lever agenterna oansenliga liv, då det är svårt att engagera sig i en värld som hela tiden ändras. Vardagsklädseln är mörk kostym och solglasögon för att undvika att folk från deras liv innan frikopplandet ska känna igen dem och ställa besvärliga frågor.

Formning

Genom att forma rumtiden runt sig kan man färdas bakåt längs en tråd i rumtiden och anlända till en annan tid och plats. Nutiden är en tidpunkt som hela tiden rör sig framåt, och utgör en absolut gräns; ingen har ännu kunnat resa eller se längre framåt i tiden än Nutiden. Spelets Nutid antas vara någon gång under början av tjugohundratalet och röra sig framåt med tidens vanliga hastighet.

Människor med förmåga att forma tiden kallas formare. Man formar rumtiden antingen för att resa i tiden eller för att genom ett ingrepp i Dåtiden genomföra en förändring av Nutiden.

Formarna vet hur världen såg ut innan förändringen, men måste ta reda på hur den ser ut efteråt genom att studera tidningar och böcker eller genom att fråga människor. Vanliga människor (de oformliga, för att använda agenthumor) tror att världen alltid sett ut som den råkar göra just nu. Detta gör att formare undviker paradoxen att en resa tillbaka för att förhindra något från att hända tar bort anledningen att åka från första början.

För en formare rör sig alltid Nutiden framåt med samma hastighet; tillbringar han en vecka på 1700-talet för att sedan återvända till Nutiden, kommer han att återvända en vecka efter att han reste.

Samtliga formare upplever vid första tidsresan

en känsla som beskrivits som ett uppvaknande eller ett frikopplande. De är inte längre en del av det vanliga tidsflödet, och påverkas inte längre av ingrepp i Dåtiden.

Frikopplandet gör det mycket svårt att hålla reda på vilken version av Nutiden som är den nu gällande, eftersom den ögonblickligen kan förändras genom ett ingrepp från någon annan. För en formare som befinner sig i Dåtiden eller Nutiden när någon annan formare genomför ett ingrepp finns det en risk att världen omedelbart ändras runt formaren. Detta brukar vara ytterst förvirrande.

Faror vid tidsformning

Förutom fysiska och psykiska skador är de största farorna vid formning av rumtiden:

Paradoxer

Tidsformarna i Tempora skyddas till stor del från paradoxer genom att de klivit ur rumtidsströmmen och inte längre påverkas direkt av förändringar av Nutiden. Trots detta finns det alltid en risk att introducera paradoxer genom att t.ex. träffa ett tidigare jag eller råka förhindra att ens föräldrar träffas. Rumtidens reaktion är då att minska agentens förmåga att påverka Nutiden, i hopp om att åtminstone begränsa problemet. Vid tillräckligt stora eller många paradoxer ser rumtiden till att agenten aldrig existerat, och alla paradoxer han orsakat försvinner. Hans kollegor inom Spacetime kommer dock att minnas honom, eftersom de är mer tåliga mot rumtidens förändringar än vanliga människor.

Autodidakter och De Okända

Tyvårr finns andra än Spacetime som kan forma tiden. Det har förmodligen alltid funnits människor som spontant kunnat resa i tiden, men antalet ökade explosionsartat då uppfinnarens första resa skickade en chockvåg över rumtiden. Dessa friformare behöver inga maskiner, utan reser med viljestyrka. De saknar en enhetlig organisation, men brukar sluta sig samman i mindre grupper med gemensamma mål. Autodidakterna bekämpar Spacetime på grund av företagets krav på monopol över Dåtiden. Spacetime, i sin tur, anser autodidakter vara farliga då de inte kan kontrolleras och försöker oskadliggöra dem.

Både agenter och autodidakter har dessutom upptäckt skuggliknande varelser vid viktiga händelser i tiden. Vilken deras funktion är, eller från vilken tid de kommer, är ännu inte känt.

Spelets gång

I Tempora har spelarna har varsin agent medan spelledaren sköter beskrivningar av världen, de personer rollpersonerna stöter på och paradoxer.

Flödet under ett spelmöte sammanfattas så här:

Scen 1. Chefen delar ut uppdraget

Agenternas chef kan vara glad, butter, aggressiv eller i någon annan sinnesstämning, men han är alltid stressad. Varje chef har hand om flera team, och svarar i sin tur uppåt i chefskedjan för att uppdrag delas ut och koordineras på rätt sätt. Chefens stressade arbetssituation gör att agenterna ofta bara får en kort beskrivning av vilken förändring av Nutiden som ska utföras,



Jonas Karlsson (jonas@daggar.se), 2005-02-22

men lämnas helt fria att bestämma hur och när ingreppet ska utföras. "När" betyder i det här fallet vilken tidpunkt i Dåtiden som ingreppet ska utföras, medan det alltid är underförstått att det ska gå så snabbt som möjligt enligt Nutiden.

Scen 2. Teamet förbereder avfärd

Ledaren för teamet bestämmer tillsammans med de övriga vilken rumtidpunkt de vill färdas till, och vem som ska räkna ut koordinaterna. Under tiden en agent räknar kan övriga hämta utrustning.

Teamet får själva rekvirera den utrustning de anser behöva hos Spacetimes Rekvireringscentral i högkvarteret. Agenterna har tillgång till i stort sett all utrustning de kan tänkas behöva, men bör tänka på att anpassa den efter tiden de ska till för att inte orsaka ofrivilliga ingrepp. Samtliga agenter får varsin hemapparat för att kunna återvända till Nutiden.

Scen 3. Väntan på avfärd

Då Spacetime bara har en tidsmaskin är det med största sannolikhet andra som använder tidsmaskinen precis när teamet behöver den. Spacetime kan än så länge bara skicka iväg ett team åt gången, eftersom det är lättare att koordinera sig inom ett team, och när ett team är borta måste övriga vänta.

Att sitta i väntrummet är en fascinerande upplevelse och spelledaren bör beskriva hur agenter i kräskjortor kommer ut från tidsmaskinen med värjor i magen, hur agenter i gamla uniformer står efter i tur, hur tekniker springer runt med verktyg och vetenskapsmän med papper och hur stressade chefer springer runt och hetsar sina team. Efter en lagom lång väntan lämnar teamet över sina koordinater till teknikerna som matar in dem i tidsmaskinen och skickar iväg teamet.

4. Ingrepp i Dåtiden

Om allt gått rätt materialiseras teamet förmodligen på en avskild plats i närheten av stället där de vill genomföra sitt ingrepp, men mycket kan gå fel. Om agenten som tog fram koordinaterna räknade fel kan teamet hamna i rätt tid men fel plats, kanske mitt på ett torg, eller till och med i fel tid. Antingen fortsätter man uppdraget därifrån, eller så trycker man på hemknappen och försöker igen.

Om allt istället gått bra kan teamet lyckas förändra Nutiden till det bättre bara genom att resa. Om det krävs fler ingrepp är det bara att sätta igång. Antingen löser man hela uppdraget under en och samma tidsresa, eller också trycker man på hemknappen och reser någon annanstans.

Hela teamet behöver inte åka till samma punkt i rumtiden, utan kan åka till olika. Om tre medlemmar av teamet befinner sig i 1930-talet kan en medlem befinna sig på 1880-talet och ordna så att saker blir lättare för de på 1930-talet. För de på 1930-talet kan föremål plötsligt försvinna och människor byta yrke, när medlemmen 1880 genomför ingrepp. Så fort en agent trycker på hemknappen återvänder han till Nutiden.

Vid ett tryck på hemknappen vill teamet förmodligen börja om på Scen 2 för att räkna ut nya koordinater och hämta ut ny utrustning. När de är klara med uppdraget går man till Scen 5.

Scen 5. Debriefing

När teamet når debriefingen möter de sin chef för sista gången angående det här uppdraget. Chefen kommer antingen vara nöjd med agenterna eller skälla ut dem, beroende på hur det har gått. Chefen bör förklara för agenterna hur Nutiden förändrats sen de var här senast, men med tanke på hur stressade cheferna är blir förklaringen förmodligen ofullständig. En rolig avslutning är att beskriva hur agenterna ger sig ut i den förändrade och förmodligen ganska besynnerliga Nutiden.

Rollpersonen

Varje spelare har en rollperson som är agent hos Spacetime. Rollpersonens tre egenskaper är Charm, Fysisk förmåga och Teknisk förmåga. De har ett värde mellan 1 och 6, och man fördelar från början 9 poäng mellan dem. Rollpersonen börjar spelet med 0 paradoxpoäng.

Något som är mycket viktigt att veta är att de tre egenskaperna betecknar rollpersonens förmåga att påverka Nutiden genom ingrepp. En rollperson kan vara hur charmig som helst utan ett högt värde i Charm, men med ett högt värde kan han i större utsträckning använda sin charm för att uppnå förändringar av Nutiden. Han har en större kunskap eller känsla när det gäller vilken inverkan egenskapen har på historien.

Charm

Charm används då man försöker ljuga, övertala, köpslå, förföra, hålla tal eller liknande. Har man hög Charm pratar man många språk som är användbara vid ingrepp i Dåtiden.

Fysisk förmåga

Fysisk förmåga används för att flytta tagna föremål, att springa, att stjåla saker samt till slagsmål och att använda skjutvapen.

Teknisk förmåga

Att använda fordon, avancerad utrustning och kunskap inom vetenskap. Används dessutom för att räkna ut koordinater till Spacetimes tidsmaskin.

Forma rumstid

Att forma rumstiden innebär antingen att resa i tiden eller att utföra uppdrag som består av ingrepp i Dåtiden för att förändra Nutiden.

Uppdrag

Som agent börjar varje spelmöte med att man blir tilldelad ett uppdrag av sin chef.

Ett uppdrag anger hur stor förändring man vill göra av Nutiden genom ett värde, som anger hur långt från ens idealvärld Nutiden befinner sig. Hur många poäng uppdraget består av påverkar hur snabbt man spelar klart och hur svårt det kommer att vara, så ett förslag är att börja med ett litet uppdrag på fem poäng per agent, och sedan höja till nästa gång om det var för lätt.

För att spelmekaniken ska fungera måste uppdraget formuleras på rätt sätt. Att ha ett uppdrag som går ut på att mörda någon historisk person är inte så lyckat, eftersom det inte finns något i reglerna som säger om man lyckas eller inte. Det enda reglerna säger är om man lyckas förändra Nutiden åt det håll man vill eller inte. Mordet bör alltså vara ett medel för att uppnå ett mål, inget mål i sig.

När man utför ingrepp summeras antalet förändringspoäng. Vid en lyckad förändring kommer man alltså lite närmare uppdragets värde, och Nutiden ser lite mer ut som man vill. Om man istället misslyckas med förändringen kommer sänkta antalet förändringspoäng man samlat ihop, och världen motsvarar mindre den önskade. Man får då utföra fler ingrepp.

När man fått ihop lika många, eller fler, förändringspoäng som uppdragets värde är uppdraget slutfört och Nutiden ser ut som man vill. Om man har paradoxer kvar kan man spela vidare

Tabell 1: Tidsmultipeltabell

Århundrade	Multipel
1906-2005	1
1806-1905	2
1706-1805	3
1606-1705	4
1506-1605	5

och försöka lösa dem, eller behålla dem tills nästa uppdrag.

Tidsresor

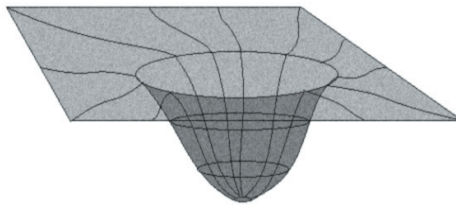
Agenter skickas bakåt genom tiden och rummet med en otymplig tidsmaskin som finns på Spacetimes högkvarter i Nutiden. Maskinen sköts av tekniker i labbrokar vars enda uppgift är att mata in rumtidkoordinaterna agenterna ger dem, trycka på lite knappar och eventuellt reparera maskinen om den börjar gå sönder. Agenterna måste själva räkna ut vart och "närt" det är bäst att åka.

Agenterna använder sitt värde i Teknisk förmåga, drar bort Tidsmultipeln för århundradet de reser till, och slår sedan på Ingreppstabellen. Agenterna kan inte samarbeta, utan måste utse en som slår åt hela gruppen. Om de får dåliga koordinater kan de inte avstå från att resa, eftersom resans konsekvenser inte uppenbarar sig förrän de rest.

Förändringspoäng delas ut som vanligt och man kan alltså förändra Nutiden bara genom att resa till rätt ställe vid rätt tidpunkt. Orsakar man en paradox skickas teamet till en plats där de orsakar en paradox för den som räknade fel.

Varje agent får med sig en liten bärbar maskin han kan använda för att omedelbart återvända till Nutiden. Man kan inte resa mellan två punkter i Dåtiden direkt, utan måste alltid återvända till Nutiden innan man genomför sin andra resa.

Ex: Fyra agenter vill resa till år 1915 och prata med Einstein. Den av dem med bäst värde i Teknisk förmåga har 4 och drar av 1 enligt Tidsmultipeltabellen. Samtalet går dåligt och de vill från 1915 resa till 1875 och förhindra att Einsteins föräldrar träffas. Teamet återvänder först till Nutiden och agenten drar av 2 från sitt värde i Teknisk förmåga innan han slår igen.



Ingrepp

Ingrepp är handlingar utförda under Dåtiden som påverkar all tid mellan ingreppet och Nutiden och leder till en förändring av Nutiden. Det finns både frivilliga och ofrivilliga ingrepp. Ett frivilligt ingrepp är en handling utförd av en rollperson för att uppnå en förändring. Ett ofrivilligt ingrepp sker när SL tycker att rollpersonen gjort något i Dåtiden som kan tänkas leda till en förändring och man använder den egenskap SL anser vara lämplig.

Vid båda fallen av ingrepp slår lika många T6 som man har i egenskapen man vill använda minus Tidsmultipeln, och läser av den högsta tärningens resultat på Ingreppstabellen. Därefter multiplicerar man antalet FP med Tidsmultipeln.

Detta leder till att ingrepp långt bakåt i tiden blir mer slumpmässiga och att deras inverkan på Nutiden blir större. Det är alltid säkrare att resa kort och göra flera små ingrepp, men har man

Tabell 2: Ingreppstabell

T6	Resultat
1	Paradox, SL berättar
2	-2 FP, SL berättar
3	-1 FP, SL berättar
4	+0 FP, Spelaren berättar
5	+1 FP, Spelaren berättar
6	+2 FP, Spelaren berättar

bråttom kanske vill teamet kanske satsa allt på ett kort.

Ex: En agent vill utföra ett ingrepp med egenskapen Charm år 1815. Han har Charm 4 och drar av 2 för tidsmultipeln. Han slår 1, och 5, och får 1 FP gånger multipeln 2, alltså totalt 2 FP.

Det är alltid spelaren som beskriver vilken handling rollpersonen utför som utgör ingreppet, men vem som beskriver ingreppets fortplantning bestäms av Ingreppstabellen. Vid resultatet 1-3 beskriver SL hur ingreppet fortplantar sig genom Dåtiden och hur Nutiden förändras på ett för rollpersonerna oönskat sätt. Vid resultatet 4-6 är det istället spelaren som beskriver Förändringen. På detta sätt kan SL göra livet svårt för rollpersonerna och spelarna kan försöka ändra Nutiden tills den ser ut som rollpersonerna vill. Krångliga och komiska händelsekedjor som fortplantar sig fram till Nutiden uppmuntras.

FP kan användas antingen för att lösa upp paradoxer eller för att förändra Nutiden så att den mer liknar uppdraget, och man kan alltså göra ingrepp antingen för att reda ut paradoxer eller för att förändra Nutiden.

Paradoxer

Paradoxpoäng får man antingen frivilligt genom att skapa öppna loopar, ofrivilligt på grund av ett mycket misslyckat ingrepp eller genom att helt enkelt inte tänka sig för och SL tycker att man förtjänar en.

En paradox är en paradox, och alla paradoxer är potentiellt lika farliga oavsett i vilken tidsålder man orsakar dem. Paradoxer är dock alltid knutna till den som orsakade dem, och man kan inte ge någon annan en paradox. För att ta reda på hur mycket man drabbas personligen slår man 1T6. Detta är antalet paradoxpoäng som man skriver upp på rollformuläret tillsammans med vilken paradox som gav upphov till dem.

Dessutom drar man temporärt bort lika många poäng från sina egenskaper tills paradoxen är upplöst. Löser man upp någon av paradoxerna återfår man lika många egenskapspoäng den är värd paradoxpoäng. Löser man någon annans paradox återfår denne egenskapspoäng.

Om man sänker en egenskap till 0 kan den inte längre användas till ingrepp. Om samtliga egenskaper sänks till 0 upphör han att existera, och har heller aldrig gjort det. Alla paradoxer orsakade av personen försvinner från verkligheten.

Ex: Agenten råkar förhindra sina föräldrar att mötas och orsakar en paradox. Han slår 1T6 och får 4. Han sänker Charm med 3 steg och Fysik med 1.

Egenskapssänkningarna ska ses som verklighetens försök att göra sig av med den paradoxala personen genom att minska hans förmåga att påverka Nutiden..

Det är upp till spelgruppen vad man vill räkna som paradoxer och vad som inte ska vara det. En del vill kanske vara striktare för att uppmuntra större försiktighet medan en del är lite snällare för att agenterna ska våga göra ingrepp.

Några förslag på paradoxer att fundera över är:

Att höra en rolig historia och sedan resa tillbaka för att berätta den för personen man hörde den av.

Att förhindra sin egen födelse genom att t.ex. gifta sig med, eller döda, någon av sina föräldrar. Detta är alla formars stora skräck.

Att välja att låta ett framtida jag dyka upp med tips eller för att hjälpa till att slåss. Spelaren styr då båda sitt nuvarande och framtida jag. För att lösa upp paradoxen måste han sluta den öppna loopen genom att någon gång i framtiden forma sig till rätt tidpunkt.