

บอร์ดเกม

Einstein's Dreams RPG

ความฝันของไอน์สไตน์



3-5 คน



90-120 นาที



อาชว์ อาชวานันทกุล
นพคุณ ชุนราช

เกมนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการอบรมและประกวดออกแบบบอร์ดเกม Print & Play ปีที่ 2 และถือเป็นลิขสิทธิ์ของผู้ออกแบบเกม สามารถนำไปเผยแพร่และใช้งานได้อย่างอิสระ แต่ไม่อนุญาตให้ทำการแก้ไข ดัดแปลง หรือนำส่วนใดส่วนหนึ่งไปใช้ เพื่อผลประโยชน์ทางการค้าหรือแสวงหาผลกำไร

“ในสำนักงานยาวแคบแห่งนั้น ทั้งห้องเต็มไปด้วยความคิดเชิงปฏิบัติ ชายหนุ่มยังคงนอนพุบ อยู่บนโต๊ะ หลายเดือนที่ผ่านมา ตั้งแต่กลางเดือนเมษายน เขาฝันมากมาย ฝันเรื่องกาลเวลา ความ ฝันเข้าเกาะกุมงานวิจัยของเขา อีกทั้งเขา กลืนกินเขา จนบางครั้งไม่รู้ว่าตัวเองหลับหรือตื่นอยู่ ทว่า ฝันเหล่านั้นจบสิ้นลงแล้ว จากธรรมชาติที่เป็นไปได้มากมายของความฝัน ผ่านการใช้จินตนาการ มากมายหลายราตรีกาล มีอยู่ฝันหนึ่งที่จับใจ กระนั้นก็ใช้ว่าความฝันอื่นเป็นไปได้ มันอาจดำรงอยู่ ในโลกอื่นๆ ก็ได้

ชายหนุ่มโง่หัวขึ้นจากโต๊ะ รอคอยพนักงานพิมพ์ดีด อัมเพลงมูนไลต์ โซนาต้าของบีโรเฟ่นเบา ๆ”

ตอนหนึ่งจากหนังสือ ‘ความฝันของไอน์สไตน์’

สำนวนแปล ศิริพงษ์ วิทยวิโรจน์

Einstein’s Dreams RPG คืออะไร?

Einstein’s Dreams RPG คือ เกมสวมบทบาทแบบจำกัดเวลาประเภทร่วมมือกัน (Cooperative Time-based Tabletop Role-playing Game) ที่ได้รับแรงบันดาลใจจาก นวนิยายเรื่อง Einstein’s Dreams ของ Alan Lightman จัดพิมพ์เป็นภาษาไทยโดยสำนักพิมพ์ มติชนเมื่อปี 2548 ใช้ชื่อภาษาไทยว่า ‘ความฝันของไอน์สไตน์’ โดยผู้แปล ศิริพงษ์ วิทยวิโรจน์

เกมนี้เป็นแนวไซไฟดราม่าที่เล่นจบในตอนเดียว(One Shot) ตีมหลักของเรื่องคือ ‘เวลา’ มี ตัวละครสำคัญคือ อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ ในวัย 26 ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นเพื่อนและคนรู้จักที่ ไอน์สไตน์เชื่อใจ ไอน์สไตน์หายตัวไปในโลกคู่ขนานซึ่งปรากฏในความฝันของเขา เพื่อนๆคือความ หวังเดียวที่จะนำเขากลับมา ผู้เล่นจะต้องค้นหาไอน์สไตน์โลกคู่ขนานหมายเลข 11 ที่ซึ่งธรรมชาติของ เวลาแตกต่างจากโลกที่เราอยู่

ผู้เล่นจะต้องแข่งขันกับเวลา เวลาในที่นี้หมายถึง เวลากายภาพ และ เวลาจินตภาพ เวลา กายภาพคือนาฬิกาจับเวลา 90 - 120 นาที เวลาจินตภาพคือธรรมชาติอันแปลกประหลาดของ เวลาในโลกอื่นจากจินตนาการของ Alan Lightman เวลาทั้งสองแบบถูกควบคุมโดย ‘เดอะไทม์’ ผู้เล่นคนหนึ่งผู้มีหน้าที่กำกับเรื่องราวและตัวละครแวดล้อมในเกม

คุณไม่ต้องกังวลนะ นี่ไม่ใช่เกมที่เน้นเรื่องความถูกต้องของทฤษฎีเวลาหรือกฎทาง ฟิสิกส์ใดๆ แต่เป็นเกมที่เล่าเรื่องความสัมพันธ์ของมนุษย์และเวลาเช่นเดียวกับนวนิยายของ Alan Lightman คุณสามารถเข้าถึงอรรถรสของเกมได้โดยไม่ต้องเข้าใจทฤษฎีใดๆ สิ่งที่คุณต้อง ทำก็แค่เล่นเป็นมนุษยธรรมดาที่พยายามตามหาเพื่อนของคุณ ด้วยการพูดคุยกับผู้ที่รู้จัก ณ สถานที่ที่คุณเคย ในสถานการณ์ที่แปลกประหลาด

คลังคำศัพท์ในหนังสือกฎ

เดอะไทม์	- ผู้เล่นที่เป็นคนเล่าเรื่องหลักและเป็นไกด์ให้ผู้เล่นคนอื่น
ผู้ท่วงเวลา	- ผู้เล่นที่สวมบทเป็นเพื่อนของไอน์สไตน์และเป็นฮีโร่ของเกม
โลกหมายเลข 1	- โลกของเรา ในช่วงปี 1905
โลกหมายเลข 11*	- โลกคู่ขนาน ที่ซึ่งมี ผู้คน และ สถานที่ เหมือนกับโลกของเรา แต่กฎของเวลาต่างกัน
ไอน์สไตน์ I	- อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ ที่อาศัยในโลกหมายเลข 1
ไอน์สไตน์ II	- อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ ที่อาศัยในโลกหมายเลข 11
ผู้อาศัย	- ตัวละครที่อาศัยอยู่ในโลกหมายเลข 11
ตัวละครหลัก	- ตัวละครที่สวมบทโดยผู้ท่วงเวลา
ตัวละครรอง	- ตัวละครที่สวมบทโดยเดอะไทม์ อาจมีบทบาทสำคัญกับเรื่องราว
ตัวละครประกอบ	- ตัวละครที่สวมบทโดยเดอะไทม์ แต่บทบาทไม่สำคัญ
Key Location	- สถานที่สำคัญ 6 แห่งในแผนที่
World's Scenario	- เหตุการณ์ของโลกคู่ขนาน แต่ละโลกมีความพิเศษแตกต่างกัน
Session	- การเล่นเกม 1 ครั้ง

*Rulebook เล่มนี้จะกล่าวถึงโลกคู่ขนานอยู่บ่อยครั้งโดยเรียกมันว่าโลกหมายเลข 11 ซึ่งไม่ได้มีผลต่อการเล่นเกม คุณอาจเปลี่ยนหมายเลขหรือเรียกเป็นอย่างอื่นที่เหมาะสมกับเนื้อเรื่องของคุณก็ได้ แต่ผมขอเรียกมันว่าโลกหมายเลข 11 ไปก่อน เพื่อให้เราเข้าใจกัน

สิ่งที่คุณต้องมี

ผู้เล่น 1 คน รับหน้าที่เป็น 'เดอะไทม์'

ผู้เล่น 2 - 4 คน เป็น 'ผู้ข้ามเวลา'

ลูกเต๋าหกหน้า (D6) อย่างน้อย 1 ลูก

ปรี้นท์แผนที่เมืองเบิร์น 1905

ปรี้นท์ชิตตัวละคร 1 แผ่นและเครื่องเขียน สำหรับนักเดินทางแต่ละคน

กระดาษ Post-it 4 แผ่น สำหรับนักเดินทางแต่ละคน

อุปกรณ์จับเวลา 1 อัน เช่น สมาร์ทโฟน หรือ นาฬิกา

เวลาว่างประมาณ 2 ชม

กระดาษโน้ต หรือ สมุดจด สำหรับเดอะไทม์

เดอะไทม์ คือใคร

เป็นธรรมชาติของ Tabletop Role-Playing Game ผู้เล่นหนึ่งคนต้องทำหน้าที่เล่าเรื่องราว สร้างสรรค์และจัดเตรียมสิ่งแวดล้อมในโลกสมมุติของเกม ในเกมนี้เราเรียกเขาว่า เดอะไทม์ เขาคือรู้เบื้องลึกเบื้องหลังของเรื่องราวทั้งหมดและมีหน้าที่กำกับฉากและผู้อาศัยในโลก หมายเลข 11 เขาเดินเรื่องราวด้วยการเล่าเหตุการณ์ สวมบทบาทเป็นตัวละครแวดล้อม และสร้างสถานการณ์ที่ท้าทายความคิดหรือจิตต่อมสงสัยของนักเดินทาง

ถ้าคุณรักการเล่าเรื่อง เดอะไทม์ก็เป็นหน้าที่ที่เพอร์เฟกสำหรับคุณ หลายคนเข้าใจว่าหน้าที่ผู้เล่าเรื่องจะต้องใช้ทักษะและประสบการณ์ แต่อย่างกลั้วไปเลย แม้จะมีหน้าที่มากกว่าผู้เล่นคนอื่น แต่ความสนุกของเกมไม่ได้ขึ้นอยู่กับเขาทั้งหมด เรื่องราวไม่ได้ถูกเล่าโดยคนเดียว แต่ถูกสร้างจากการกระทำและจินตนาการของทุกคนในกลุ่ม ผู้เล่าเรื่องเป็นเพียงสื่อกลางที่เชื่อมระหว่างจินตนาการของผู้เล่น เป็นเสมือนพื้นผ้าใบของจิตรกร ใครกันที่โทษพื้นผ้าใบเมื่อผลงานไม่เป็นดังใจ?

ถ้าคุณตั้งใจจะเป็นเดอะไทม์ คุณจะต้องหนังสือกฎเล่มนี้ทั้งหมด ถ้าคุณอยากเป็นผู้ข้ามเวลา อ่านเพียงส่วนที่ 1 และ 2 ก็พอ

บทเกริ่นนำ

“...สิบโมงเช้า ห้ามสายนะเพื่อน พรุ่งนี้เจอกัน.”

ไอน์สไตน์วางสาย คุณสัมผัสได้จากน้ำเสียงตื่นเต้นของไอน์สไตน์ว่างานของเขาสำเร็จแล้ว คุณเคยถามเขาว่าทำไมถึงสนใจทฤษฎีเวลาซัก ไอน์สไตน์บอกคุณว่า “ฉันอยากเข้าใจเวลา เพราะฉันอยากเข้าใจพระเจ้าผู้สร้างเจ้า” วันรุ่งขึ้น คุณไปที่บ้านของเขาบนถนนครัมกัส บนชั้น 2 ของอาคารเลขที่ 49 คุณเคาะประตูแต่ไม่มีใครตอบรับ ไอน์สไตน์บอกคุณว่ามีเลวพาลูกน้อยไปเยี่ยมญาติของเธอ ส่วนไอน์สไตน์ก็คงหลงอยู่ในภวังค์ความคิดของเขา เขามักจะเป็นแบบนั้นเสมอ

คุณถือวิสาสะเข้าไปในบ้าน ภายในห้องทำงานของไอน์สไตน์มีกระเป๋าทึบขนาดใหญ่เกาะก่อยู่ตรงกลางห้อง แก้วกาแฟเย็นชืดอยู่บนโต๊ะทำงานกับขนมปังที่ไม่ถูกแตะต้อง ไอน์สไตน์หยุดทานอาหารอีกแล้ว เขาทิ้งไม้ตกระดาชไว้ถึงคุณ

“ถึงเพื่อนๆ ของฉัน ถ้าเธออ่านโน้ตนี้ นั่นแสดงว่าฉันติดอยู่ในโลกคู่ขนานหมายเลข 11 และกำลังตกอยู่ในสถานการณ์ลำบาก ขอโทษด้วยที่ผิดนัด แต่ฉันคงต้องขอให้พวกเธอช่วยพาฉันกลับมาที่นี่ อย่างบอกมีเลวเรื่องนี้ ฉันต้องโดนเธอสาวยับแน่ๆ ในกระเป๋าทึบตรงกลางห้องมีเครื่องข้ามมิติเวลาที่ฉันคิดค้นขึ้น อุปกรณ์นี้จะพาเธอไปสู่โลกคู่ขนานซึ่งคล้ายกับโลกของเรามาก และเธอจะต้องใช้มันเพื่อกลับมาที่โลกของเรา เพราะฉะนั้นเธอจะต้องพกมันไว้ตลอดหรือไม่ว่าจะซ่อนมันไว้ให้ดี ฉันเรียกโลกนั้นว่าโลกหมายเลข 11 ซึ่งแน่นอนว่าโลกของเราคือหมายเลข 1 มีโลกคู่ขนานที่คล้ายกับโลกของเราจำนวนนับอนันต์ ใฉันจะเล่าให้ฟังถ้ากลับมาได้ เธอจะพบคนรู้จักในโลกหมายเลข 11 ทุกคนในโลกนี้มีอีกชีวิตหนึ่งอยู่ในโลกนั้น รวมถึงพวกเราด้วย อย่างปฏิสัมพันธ์กับอีกตัวตนเด็ดขาด มันอาจสร้างความวิบัติต่อมิติเวลาทั้งหมด ฉันแค่เดานะ แต่อย่าเสี่ยงจะดีกว่า ...นี่ไม่ใช่การล้อเล่น เธอก็รู้ว่าฉันไม่ล้อเล่นกับเวลา”

จาก อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์

ถึง เพื่อนๆ ที่เขาไว้ใจ

หลังจากอ่านคู่มือการใช้งานอุปกรณ์ พวกคุณทั้งหมดจึงไปที่หอนาฬิกาประจำเมือง การข้ามมิติจะทำได้แค่ที่หอนาฬิกานี้เท่านั้น พวกคุณเข้าไปในหอนาฬิกาและหาห้องที่ไม่มีผู้คน วางกระเป๋าลงบนพื้นและเปิดออก ผู้คุณตั้งพิกัดไปที่โลกหมายเลข 11 อุปกรณ์ส่งเสียงหึ่มๆ นาฬิกาบนอุปกรณ์

เริ่มนับถอยหลัง ประตูระหว่างสองโลกเปิดจะแค่ไม่กี่ ชม. เท่านั้น คุณมองไม่เห็นมัน แต่คู่มือบอกว่า รอยต่อของมิติเวลาอยู่ที่หอนาฬิกานี้ เพียงก้าวเท้าออกไป คุณก็จะเข้าสู่อีกโลกทันที

เกิดอะไรขึ้นกับไอน์สไตน์ เขาแค่ต้องเกี่ยวจอนลัมเวลากลับหรือว่าเกิดเรื่องไม่ดีขึ้นกับเขา โลกคู่ขนานอาจจะไม่ต้องรับคนแปลกหน้าก็ได้ คุณก้าวข้ามอาณาเขตของเวลาไปพร้อมกับความสงสัยมากมาย

ส่วนที่ 1

สรรค์สร้างตัวละคร

"Imagination is more important than knowledge.
Knowledge is limited. Imagination encircles the world."

จินตนาการสำคัญกว่าความรู้
ความรู้มีขีดจำกัด จินตนาการห่อหุ้มโลกทั้งใบ

อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์

ภาพรวม

ก่อนจะเริ่มเล่น ผู้เล่นทุกคนต้องตกลงกันว่าจะใช้เวลาเล่นเท่าไร เวลานี้ไม่รวมเวลาสร้างตัวละครและกล่าวบทส่งท้าย เวลามาตรฐานของเกมนี้จะอยู่ที่ 90 นาที หากกลุ่มต้องการเดินเรื่องอย่างสบายๆ และใช้เวลากับการโรเลเพลบกสนทนาเพื่อเปิดเผยนิสัยตัวละคร ให้เล่นที่ 120 นาที แต่ละกลุ่มสามารถปรับเวลาให้เหมาะสมกับสไตล์การเล่น 60 นาทีก็เพียงพอสำหรับผู้ท้อเวลา 2 คนที่ชอบการเดินเรื่องเร็ว ผู้ท้อเวลา 4 คนที่แสดงบทบาทอย่างออกรส หรือ ชอบออกสำรวจอาจต้องการเวลามากกว่า 120 นาที

จากนั้นผู้เล่นต้องเลือก World's Scenario ที่อยากเล่น เดอะไทมอาจเลือก World's Scenario โดยไม่ให้ผู้ท้อเวลารู้ หรือจะเลือก World's Scenario ที่ทุกคนอยากเล่นก็ได้ หลังตกลงกันได้แล้ว ผู้ท้อเวลาทุกคนต้องสร้างตัวละครพร้อมกัน เดอะไทมจะอ่านบทเกริ่นนำให้ทุกคนฟัง หลังจากอ่านจบจึงเริ่มจับเวลา ผู้ข้ามเวลามีอาการ 2 อย่างให้สำเร็จภายในเวลา ค้นหาไอน์สไตน์ และ พาไอน์สไตน์กลับบ้านด้วยกัน อย่างที่สองมักจะยากกว่าอย่างแรก เมื่อหมดเวลา ผู้ข้ามเวลาทุกคนที่ยังไม่ได้กลับบ้านจะติดอยู่มิติคู่ขนานตลอดไป

ไม่ว่าผลลัพธ์จะเป็นอย่างไร ผู้ข้ามเวลาจะนำไอน์สไตน์กลับมาสำเร็จหรือไม่ ก็ไม่ใช่สิ่งที่ตัดสินแพ้ชนะของเกม ผู้เล่นทุกคนทั้งผู้ข้ามเวลาและเดอะไทมมีเป้าหมายเดียวกันคือ **เล่นอย่างมีความสุข** ถ้าทุกคนมีความสุข ทุกคนคือผู้ชนะ

จากหลัง

เหตุการณ์ในเกมเกิดขึ้นในปี 1905 ณ กรุงเบอร์ลิน เมืองหลวงของประเทศสวิตเซอร์แลนด์เช่นเดียวกับในนวนิยาย ตอนนั้นสงครามโลกครั้งที่ 1 ยังไม่เริ่ม ไทคัพก็ถูกคิดค้นแล้ว ไทคัพก็สาธิตหาได้ทั่วไป รถยนต์สันดาปยังอยู่ในยุคเริ่มต้น ไอน์สไตน์อายุ 26 ปี อาศัยอยู่กับภรรยาคนแรก มิเรวา มารีค และมีลูกน้อยด้วยกัน 1 คน 'ฮัน อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์' เขาทำงานที่สำนักงานสิทธิบัตรในตำแหน่งผู้ช่วยตรวจสอบเอกสาร ผลงานวิจัยของเขาจะได้ตีพิมพ์ในปีนั้น แต่อีก 3 ปีกว่าเขาจะได้บรรจุเป็นอาจารย์ที่มหาวิทยาลัยเบอร์ลิน

Key Location

ในพื้นที่มีสถานที่ทั้งหมด 6 แห่ง ได้แก่

- Einstein-Haus บ้านของไอน์สไตน์ในเวลานั้น
- ถนนมาร์คัสและหอนาฬิกาประจำเมือง(Zytglogge)

- Bern Munster มหาวิหารกรุงเบิร์น
- Aare River แม่น้ำอาร์เร
- Bern University และ Grosse Schanze มหาวิทยาลัยและสวนสาธารณะ
- Bundeshaus อาคารรัฐสภา

สถานที่ทั้ง 6 แห่งเป็นสถานที่ที่มีอยู่จริงในโลกของเรา และมีอยู่ในโลกหมายเลข 11 อาจมีความแตกต่างกันบ้างตามแต่ World's Scenerio ที่เลือกเล่น ผู้ทอเวลาสามารถเดินทางระหว่างสถานที่แห่งนี้ได้อย่างอิสระหากสถานการณ์อำนวย

ตัวละครในเกม

ถึงแม้ อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ จะเป็นส่วนสำคัญของเรื่องแต่ไม่ใช่ตัวละครหลักเพราะเขาอาจไม่มีบทบาทในเรื่องเลยก็ได้ ตัวละครหลักจึงเป็นตัวละครของผู้ทอเวลา ส่วนไอน์สไตน์และผู้อยู่อาศัยของโลก 11 ทั้งหมด นับว่าเป็นตัวละครรองและตัวละครประกอบ ผมขอเรียกพวกเขาสั้นๆว่า 'ผู้อาศัย' ผู้อาศัยเหล่านี้เป็นตัวละครที่เกิดจากจินตนาการของผู้เล่น คุณอาจเพิ่มเติมตัวละครที่อ้างอิงจากบุคคลจริงในช่วงเวลานั้นเพื่อสร้างความสัมพันธ์ให้สมจริง ต่อไปนี้คือข้อมูลจริงของพวกเขาเหล่านั้น

อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ (1879 – 1955) - หลังจากเรียนการศึกษาจากสถาบันเทคโนโลยีโพลีเทคนิคที่เมืองซูริกในสาขาคณิตศาสตร์และฟิสิกส์ เขาพยายามหางานในสายการอาจารย์อยู่ 2 ปีแต่ไม่สำเร็จ จนกระทั่งได้รับการช่วยเหลือจากเพื่อนร่วมสถาบันและได้งานผู้ตรวจสอบเอกสารในสำนักงานสิทธิบัตรของกรุงเบิร์นในปี 1901 แต่ความสามารถของเขาถูกมองข้ามและกว่าจะได้บรรจุเป็นพนักงานประจำก็ปี 1903 ปี 1905 เป็นปีที่สำคัญของไอน์สไตน์ เขาตีพิมพ์บทความวิชาการถึง 4 ฉบับซึ่งทำให้เขาเป็นที่รู้จักในแวดวงการศึกษา เขาบรรยายเลคเชอร์ครั้งแรกที่มหาวิทยาลัยเบิร์นในปี 1908 และได้เป็นอาจารย์ในปี 1909

มิเลวา มารีค (1875 – 1948) - ภรรยาคนแรกของไอน์สไตน์ มารีคเป็นชาวเซิร์บ เธอเป็นเพื่อนร่วมชั้นของไอน์สไตน์ที่สถาบันโพลีเทคนิคและเป็นผู้หญิงเพียงคนเดียว พวกเขาแต่งงานกันในปี 1903 และมีลูกชายด้วยกัน 2 คน พวกเขาแยกทางกันในปี 1914 ไอน์สไตน์เคยกล่าวถึงเธอในจดหมายว่า "สิ่งมีชีวิตที่เสมอกันกับผม ผู้ซึ่งแข็งแกร่งและมีอิสระเช่นเดียวกัน"

ไมเคิล เบโซ่ (1873 – 1955) - เกิดในครอบครัวอิตาลีเชื้อสายยิว เขาเป็นเพื่อนสมัยของไอน์สไตน์สมัยเรียนที่สถาบันเทคโนโลยีโพลีเทคนิคของเมืองซูริก และต่อมาก็ทำงานที่สำนักงานสิทธิบัตรของกรุงเบิร์นที่ไอน์สไตน์ทำงานด้วย เขาเป็นหนึ่งในเพื่อนที่ดีที่สุดของไอน์สไตน์ ไอน์สไตน์เรียกเขาว่า "ชาวดีดิงบอร์ดีที่ดีที่สุดในยุคยุโรป"

การสร้างตัวละคร

ผู้ข้ามเวลาแต่ละคนต้องสร้างตัวละครคนละ 1 ตัว พวกเขาคือเพื่อนที่อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์เชื่อใจ ต่างจาก RPG อื่นๆ ตัวละครทุกตัวใน Einstein's Dream เป็นคนรู้จักกันและเคย มีอดีตร่วมกัน คุณสามารถกรอกข้อมูลในส่วนซ้ายของชีทตัวละครมาก่อนล่วงหน้าและใส่รูปภาพให้ แก่ตัวละครด้วยหากต้องการ แต่คุณจะสามารถกรอกส่วนขวาของชีทจะได้เมื่อเจอหน้าผู้เล่นทุกคนเท่านั้น เดอะ ไทม์ไม่ต้องสร้างตัวละคร เขามีหน้าที่นำกระบวนการและช่วยไทม์ผู้ท่องเที่ยวเวลา ผู้เล่นทุกคนสามารถ เสนอแนะไอเดียหรือปรึกษากันได้ และสามารถแก้ไขส่วนที่เขียนไปแล้วหากเกิดไอเดียใหม่ที่ชอบกว่า

Character Info. และ Back Story

ส่วนนี้เป็นเพียงข้อมูลทั่วไป คุณยังไม่จำเป็นต้องคิดถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครในจุด นี้ เมื่อผู้ท่องเที่ยวเวลาทุกคนกรอกข้อมูลครบแล้ว ให้พลัดกันแนะนำตัวละครของตัวเองแก่ผู้เล่นคนอื่น

เปิดเผยตัวละครรอง

ระหว่างที่ผู้ท่องเที่ยวเวลาเขียนข้อมูลตัวละคร เดอะไทม์ควรเตรียมเกมให้เรียบร้อย ทางแผนที่บน กลางโต๊ะ เดอะไทม์สามารถเพิ่มสถานที่ที่เห็นว่าสำคัญต่อเรื่องแต่ไม่มีในแผนที่ได้หากต้องการ จัด เรียงการ์ดตัวละคร อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ และตัวละครอื่นที่ต้องการบนโต๊ะ จากนั้นสุ่มตัวละครมาเพิ่ม ให้รวมแล้วอย่างน้อย 6 ตัวละคร ตลอดการสร้างตัวละคร ผู้เล่นสามารถปรึกษากันเพื่อเพิ่มสถานที่ หรือตัวละครอื่นเข้ามาในเกมเพื่อเติมเต็มเรื่องราวของตัวละครหลัก

Truth Table

ตัวละครของคุณถูกสร้างขึ้นจากความจริง 4 อย่าง แต่ละข้อถูกสร้างโดยคุณและผู้เล่นคนอื่น ความจริงสามารถเป็นได้หลายสิ่ง บุคลิกภายนอก/นิสัยภายใน ความชอบ/รังเกียจ ความรัก/ อกติ ทักษะ/ข้อเสีย ชื่อเสียง/ข่าวลือ การกระทำ/สิ่งที่เป็น ความคิด/ความฝัน ข้อเพียงความจริง นั้นไม่ดูผิดที่ผิดทางจนเกินไป มีขั้นตอนดังนี้

1. You know + Other know สร้างให้ตัวละครของผู้เล่นทางซ้าย
2. You don't know + Other know สร้างให้ตัวละครผู้เล่นทางขวา
3. You Know + Other don't know สร้างให้ตัวละครของตัวเอง
4. Nobody know สร้างโดยเดอะไทม์และปิดเป็นความลับต่อผู้ข้ามเวลา

ผู้ท่องเวลาทำข้อ 1-3 ไปพร้อมๆกัน หลังทำเสร็จแต่ละข้อให้เปิดเผยแก่ผู้เล่นคนอื่น เดอะไรมีพิจารณาความสมเหตุสมผลและช่วยเสนอไอเดียแก่ผู้เล่น ส่วนเดอะไรมีเขียนความจริงข้อที่ 4 ของตัวละครหลักแต่ละตัวในโน้ตของตัวเองอย่างเป็นทางการลับ

1. You know + Other Know ความจริงที่หลายๆคนรู้

ผู้ท่องเวลาทุกคนสร้าง 1 ความจริงแก่ผู้เล่นทางซ้ายมือ ความจริงนี้เป็นเรื่องทั่วไปที่ใครๆก็รู้กันและเจ้าตัวก็รู้ตัวดี ตัวอย่างเช่น

- เป็นมือหนึ่งในอาชีพของเขา หรือ อยู่ในระดับล่าง
- มีครอบครัวที่น่าอิจฉา หรือ ย่างร้าง โดดเดี่ยว
- มีอดีตที่เคยร่ำรวย หรือ ยากจน
- เป็นคนดีมีชื่อเสียง หรือ มีประวัติฉาวโฉ่
- มีทักษะพิเศษที่ใครๆชื่นชม หรือ มีข้อเสีย

2. You don't know + Other Know คุณไม่รู้ แต่มีคนอื่นรู้

ผู้ท่องเวลาทุกคนสร้าง 1 ความจริงแก่ผู้เล่นทางขวามือ เป็นความจริงที่เจ้าตัวไม่รู้ แต่เพื่อนหรือคนทั่วๆไปรู้ ผู้สร้างอาจจะระบุเพื่อเพิ่มความชัดเจนเช่น 'ใครๆก็เห็นว่า...' 'เพื่อนๆรู้ว่า...' 'คนในวงการรู้ว่า...' แต่อย่าระบุให้แคบจนกลายเป็นความลับ ตัวอย่างเช่น

- มีความสามารถพิเศษ หรือ ข้อเสีย ที่เจ้าตัวไม่เคยสังเกต
- ถูกสนใจ / รังเกียจโดยคนบางกลุ่ม
- มีของดี / ของไม่ดี แต่เจ้าตัวดูไม่ออก
- ถูกโกหก หลอกลวง
- ไม่รู้ข้อเท็จจริงของเหตุการณ์บางอย่าง เพราะถูกปิดกั้น
- สิ่งที่คุณอื่นคิดเกี่ยวกับตัวเอง

3. You know + Other don't know คุณรู้คนเดียว

ผู้ท่องเวลาทุกคนสร้าง 1 ความจริงแก่ตัวละครของตัวเอง อาจเป็นความลับที่เจ้าตัวรู้คนเดียว หรือ เป็นเรื่องที่คนอื่นๆในเมืองไม่รู้ ตัวอย่างเช่น

- ความลับในอดีต
- ความฝัน หรือ ความต้องการ ที่ไม่เคยบอกใคร
- ความเชื่อ หรือ ความรู้ ที่ไม่เปิดเผย
- ทักษะที่แอบฝึกฝน หรือ ความบกพร่องที่พยายามปกปิด
- ความคิด หรือ ความรู้สึกที่มีต่อบางกลุ่มบางคน

4. Nobody know ความจริงที่ไม่มีใครรู้

ตัวละครหลักแต่ละตัวมี 1 ความจริงที่ เดอะไม้ รู้คนเดียว ความจริงนี้อาจถูกเปิดเผยออกมาในระหว่างเล่นเกม ตัวอย่างเช่น

- ความผิดปกติทางกาย หรือ ทางจิต
- กักขะ หรือ ข้อด้อย ที่ไม่มีใครสังเกตเห็น
- ความหลงผิด หรือ การหลอกตัวเอง
- เหตุการณ์เมื่อนานมากจนเจ้าตัวลืมไปแล้ว
- ความกลัว หรือ ความปรารถนา ในจิตใต้สำนึก

ความทรงจำ

ตัวละครหลักทุกตัวมีกระดาน Post - it 4 ใบ แต่ละใบเป็นตัวแทนความทรงจำที่เกี่ยวข้องถึงตัวละครรองและ Key Location ในกรุงเบอร์ลิน ผู้ทอเวลาจะสร้างความทรงจำเหล่านี้ให้แก่มันและมัน แต่ละความทรงจำจะต้องมี

- ข้อความ 1-2 ประโยคเพื่อเล่าเหตุการณ์
- 1 ตัวละครรองในเหตุการณ์ (อย่าลืมว่า อัลเบิร์ต ไอส์ไตน์ ก็เป็นตัวละครรอง)
- 1 Key Location ในเหตุการณ์

ตัวอย่างความทรงจำของ เลียม มาวเรอร์ อายุ 29 พนักงานเอกสาร

“เลียม นัดกับ ไอน์สไตน์ ที่ร้านกาแฟบนถนนมาร์คัสทุกวันธรรมดาเพื่อพูดคุยกันเรื่องปรัชญาและวิทยาศาสตร์”

ในความทรงจำนี้มีตัวละครรองคือ ไอน์สไตน์ และมี Key Location คือถนนมาร์คัส ผู้เขียนสามารถแต่งเติมเรื่องราวให้แก่มันตัวละครรองได้อย่างอิสระเพื่อให้เต็มสี่สันให้แก่มันความทรงจำ เช่น

“เลียมถูกจับข้อหาทำร้ายร่างกาย เบนสัน คุณ หัวหน้าของเขาที่ Bundeshaus เพราะโดนสบประมาท คุณใช้อำนาจของเขาเพื่อกดดันให้เลียมถูกตัดสินจำคุกถึง 2 ปี”

เพื่อให้ความทรงจำสมบูรณ์ ผู้เล่นอธิบายว่า เบนสัน คุณ เป็นสมาชิกพรรคการเมืองที่มีอำนาจ ผู้เล่นคนอื่นอาจใช้ เบนสัน คุณ ในความทรงจำของเขาและแต่งเติมเรื่องราวเพิ่ม แต่ต้องไม่ขัดแย้งหรือเปลี่ยนแปลงสิ่งที่คนอื่นสร้างไว้ เช่น

ตัวอย่างความทรงจำของ นาตาลี มิลเลอร์ อายุ 35

“เบนสัน คุณ ขอเธอแต่งงานที่ Grosse Schanze พวกเขาแต่งงานกันที่ Bern Munster”

ความทรงจำนี้ทำให้นาตาลีกลายเป็นภรรยาของนักการเมืองผู้มีอำนาจ ผู้เล่นอาอูริบายเพิ่มว่านาตาลีนำเบนสันเข้าสู่เส้นทางทางการเมืองด้วยเส้นสายของเธอ ผู้เล่นสามารถระบุความนานที่เหตุการณ์เกิดขึ้นเข้าไปภายหลังหากต้องการ เช่น

“เลียมถูกจับข้อหาทำร้ายร่างกาย เบนสัน คุณ หัวหน้าที่เขาที่ Bundeshaus เพราะโดนสบประมาท คุณใช้อำนาจของเขาเพื่อกลั่นแกล้งให้เลียมถูกตัดสินจำคุกถึง 2 ปีและเพิ่งถูกปล่อยตัวเมื่อ 3 เดือนก่อน”

ผู้เล่นของ เลียม มาวเรอร์ เห็นว่ามันสนุกกว่าถ้าเลียมเพิ่งออกจากคุก และเขาได้งานใหม่ที่สำนักงานสิทธิบัตรเพราะไอน์สไตน์ช่วยเหลือ นั่นทำให้เขาไม่เจอเบนสันเลยตั้งแต่ได้รับการปล่อยตัว เมื่อเจอกันอีกคงจะน่าสนใจมาก

การสร้างความทรงจำต้องทำไปพร้อมๆกัน มีขั้นตอนดังนี้

- สร้างช่วงเวลาที่ไม่น่าจดจำให้แก่ผู้เล่นทางซ้ายและขวาของตัวเอง คนละ 1 ความทรงจำ
- สร้างช่วงเวลาที่มีความสุขแก่ตัวเอง 2 ความทรงจำ

ผู้เล่นจะสร้างช่วงเวลาที่มีความสุขได้ หลังจากที่ได้ความทรงจำที่ไม่น่าจดจำจากผู้เล่นซ้ายขวาของตัวเองแล้วเท่านั้น

เมื่อทำเสร็จ ตัวละครหลังจะมี 2 Post it จากผู้เล่นข้างๆ และ 2 Post ที่เขียนด้วยตัวเอง ผู้เล่นสามารถบันทึกความทรงจำเหล่านี้ลงในชีทตัวละคร แต่ต้องเก็บรักษา Post it ทั้ง 4 ไว้เพราะจำเป็นต้องใช้ระหว่างเกม

เมื่อทุกคนสร้างตัวละครสำเร็จ เดอะไกม์จะให้ทุกคนทวนรายละเอียดของตัวละครให้ผู้เล่นทุกคนฟัง 1 รอบ ผู้เล่นทุกคนสามารถปรึกษากันเพื่อแก้จุดที่ขัดแย้งหรือยังคลุมเครือ และลำดับเหตุการณ์ก่อนหลังหากเห็นว่าจำเป็น ในบางครั้ง ผู้เล่นหนึ่งคนอาจจะเคยคบกับผู้ชายถึง 3 คน เธอคบกับใครก่อน ปัจจุบันยังคบอยู่กับใคร เธอเคยคบซ้อนหรือไม่ แล้วพวกเขารู้หรือเปล่า

เกมนี้เป็นเกมร่วมมือกันก็จริง แต่คุณไม่ควรสร้างตัวละครให้ดีเลิศในทุกด้าน เพราะมันไม่ได้ช่วยให้คุณได้เปรียบขึ้นเลย การสร้างตัวละครควรปล่อยให้ไปโดยธรรมชาติ สร้างมนุษย์ที่มีทั้งข้อดีและข้อเสีย มีความน่ารักและน่ากลัว มีความอ่อนแอในตัวเอง เพื่อความสนุกในการเล่น

ตัวอย่างความจริง

You Know, Other Know

- คุณเป็นทายาทเจ้าของบ่อน้ำมัน
- คุณขี้กขี้เหนียว
- คุณเคยติดคุกเพราะค้ายาเสพติด
- คุณเป็นนักเรียนหัวกะทิ
- คุณเป็นคนขี่มอเตอร์ไซด์
- ลูกและภรรยาหนีไปอเมริกา ทิ้งให้คุณโดดเดี่ยว
- คุณมีภรรยา 3 คน
- คุณเป็นมังสวิรัส
- คุณเล่นดนตรีในบาร์หลังเลิกงาน
- คุณเป็นภรรยาน้อยของผู้ว่า
- คุณฉลาดไม่แพ้ไอ้สโตนี
- คุณไม่เข้าใจเครื่องใช้ไฟฟ้า

You don't know + Other know

- คนในละแวกนั้นรู้ว่า ห้องเช่าของคุณเคยมีคนผูกคอตาย
- กลิ่นตัวแรง
- ปากร้ายโดยไม่เจตนา
- เป็นคนมีเสน่ห์ต่อเพศตรงข้าม แต่ไม่รู้ตัว
- ทุกคนเข้าใจว่าคุณรวย
- คุณคิดว่าตัวเองไม่สำคัญ แต่หลายคนยกย่องผลงานของคุณ

- คนเฒ่าคนแก่รู้กันว่า พ่อของคุณเป็นกบฏ
- เพื่อนๆโกรธคุณอยู่ และพยายามหลบหน้าคุณมาตลอด 2 อาทิตย์
- จริงๆ แล้ว คู่รักของคุณเป็นดาราดัง
- คุณถูกลูกชายหลอกว่าเรียนมหาวิทยาลัยอยู่ที่เยอรมันและส่งเงินให้ทุกเดือน
- หลายคนสงสัยกันว่า คุณเป็นแม่มด
- แฟนเก่าของคุณยังรักคุณอยู่ และเธออยากคืนดี
- วันนี้เป็นวันเกิดแฟนคุณ แต่คุณลืม

You Know + Other don't know

- สูตรลับที่ทำให้อาหารของคุณอร่อย คือกัญชา
- สเปกของคุณต้องอายุ 60 ปีขึ้นไป
- คุณฝันอยากจะเป็นผู้นำประเทศ
- ไอน์สไตน์ คือรักแรก และรักเดียวของคุณตลอดไป
- คุณป่วยเป็นมะเร็งและมีชีวิตอยู่ได้ไม่เกิน 8 แอปด
- คุณมีเงินเก็บหลายล้านเหรียญ
- คุณฆ่าคนตายเมื่อ 4 ปีก่อนและยังคงหนีคดีอยู่
- คุณโกหกได้แบบเนียน
- คุณปั่นจักรยานไม่เป็น
- จริงแล้วคุณเรียนไม่จบ และ ไม่มีใบประกอบวิชาชีพ
- คุณเชื่อว่ามัมมูษย์ต่างดาวแฝงตัวอยู่กับมนุษย์
- คุณมองเห็นวิญญาณแต่ไม่บอกใคร ทุกคนคงจะคิดว่าคุณบ้า

Nobody Know

- คุณเคยซื้อภาพวาดที่ตอนนี้มีราคาหลายแสนเหรียญ แต่ลืมไปแล้ว
- คุณตาบอดสี
- จริงๆแล้ว เด็กข้างบ้านเป็นลูกของคุณ
- คุณเป็นต้นเหตุให้ครอบครัวแตกแยก แต่คุณไม่เคยโทษตัวเอง

- คุณมีพรสวรรค์ด้านศิลปะ
- จริงๆแล้วคุณไม่ได้ป่วย แต่คุณคิดไปเอง
- คุณตั้งท้อง

ตัวอย่างความทรงจำ

ช่วงเวลาที่น่าจดจำ

- คุณพาสุนัขเดินเล่นที่ Grosse Schanze และพบกับไอรีน(ภรรยาของคุณ)ครั้งแรก
- คุณไปขอคำปรึกษาจากไอน์สไตน์ที่ Einstein-Haus อยู่เสมอ จนกลายเป็นเพื่อนสนิทที่ไปมาหาสู่กัน
- หลังจากสามีของคุณเสียชีวิต คุณนายแคลี่ช่วยเป็นกำลังใจให้คุณและชวนคุณ Bern Munster อยู่เสมอ
- คุณได้เลื่อนตำแหน่งเป็นหัวหน้าแผนกประชาสัมพันธ์ของ Bundeshaus ทำให้มีโคลัสเพื่อนร่วมงานที่ชอบดูถูกคุณและกลั่นแกล้งคุณ กลายเป็นลูกน้องของคุณ
- คุณพาซาร่า(แม่ของคุณ)ไปดินเนอร์ที่ร้านโปรดบนถนน Markgasse ทุกวันสำคัญ
- ในวัยเด็ก คุณและวินซีเพื่อนรักของคุณ ชอบแข่งว่ายน้ำกันในแม่น้ำ Aare
- คุณได้บรรจุเป็นอาจารย์ที่ Bern University ไอน์สไตน์ยืนดีกับคุณมาก
- คุณถูกรางวัลล็อตเตอรี่เพราะมีเลขอาบเลขคุณไปจ่ายตลาดด้วยกันที่ถนน Markgasse

ช่วงเวลาที่ไม่น่าจดจำ

- ในสมัยเด็ก คุณถูกปีแอร์(บรรณารักษ์)จับได้ว่าขโมยหนังสือในห้องสมุดของ Bern University เขาต่อว่าคุณให้พ่อแม่ฟังและทำให้คุณอับอาย
- ระหว่างทำอาหารกับมิเลว่า มาริคที่ Einstein-haus คุณได้รับแจ้งแม่ของคุณเสียชีวิต เพราะอุบัติเหตุ
- คุณฝากสุนัขของคุณให้ลูโดวิกเลี้ยง 3 วัน เขาคำนึงของคุณเสียชีวิตเพราะปล่อยให้มันว่ายน้ำในแม่น้ำ Aare จนจมน้ำ
- คุณนัดเจอกับอูมาและรอเธอก็หอนาฬิกา Zytglogge แต่เธอไม่มา
- คุณถูกระชากระเป่าที่หน้า Bundeshaus แต่ชาร์ล(ยามเฝ้าประตู)ไม่ทำอะไรเลย

- ตอนอายุ 11 คุณจีราดในงานแต่งงานของหลุยส์ที่ Bern Munster เพราะอันไม่ไหว
- คุณกับเบโซเคยเปิดร้านซ่อมจักรยานบนถนน Martkasse แต่ไปไม่รอด
- คุณถูกลองกระเป๋าคูณายจูนเน่ที่ Grosse Schanze แต่ถูกจับได้
- โจชัวรัยักยอกเงินของบริษัท(ที่คุณเป็นหุ้นส่วนกัน) เขายอมรับผิดเพราะคุณกับไอน์สไตน์ชักตามจนจนมุมที่ Einstein-haus

ส่วนที่ 2

Game-Play

"God does not play dice with the universe"

พระเจ้าไม่เล่นลูกเต๋ากับจักรวาล

อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์



TKPark



เมื่อเดอะไทมีอ่าน 'บทเกริ่นนำ' จบและเวลาเริ่มเดินการเล่นสวมบทบาทจึงจะเริ่มขึ้น เดอะไทมีจะบรรยายสถานการณ์เป็นฉากๆ และให้ผู้ท่องเวลาโต้ตอบกับสถานการณ์ตรงหน้าโดยการอธิบายการกระทำของตัวเอง เมื่อเกิดบทสนทนาระหว่างตัวละคร ผู้ท่องเวลาสามารถพูดด้วยเสียงของตัวเอง

เพื่อให้เห็นภาพชัดเจน ผมแนะนำให้ลองดูคลิปการเล่น Role Playing Game เกมที่ผมแนะนำคือ 10 Candles RPG เพราะมีระบบการเล่นที่เรียบง่าย เนื้อหาที่ตรงไปตรงมาเช่นเดียวกับ Einstein's Dream และเป็นเกมโปรดของผมด้วย แต่คุณสามารถดูคลิปการเล่นของเกมไหนก็ได้ที่คุณสนใจ เช่น Dungeon & Dragon และ Call of Cathullu

- https://youtu.be/hXy3bqUW_Zw - ตัวอย่างการเล่นเกม 10 Candles โดย Geek & Sundry เกมมีเนื้อหากึ่งระชาการณณ์ ผู้อ่อนไหวโปรดระวัง
- https://youtu.be/S829z47gY_c - ตัวอย่างการเล่น Dungeon & Dragon โดย บอร์ดเกมไนท์ แนะนำมาจากเพื่อนที่ดีของผม

Conflict ความขัดแย้ง

เมื่อใดที่เกิดความขัดแย้งระหว่างผู้เล่น เราจะหาทางออกด้วยการทำ Conflict Test ความขัดแย้งจะเกิดขึ้นเมื่อความต้องการของผู้ท่องเวลากับเดอะไทมี หรือ ผู้ท่องเวลากับผู้ท่องเวลาไม่ตรงกัน ยกตัวอย่างเช่น หลุยส์ต้องการให้จูนซึ่งเป็นผู้อาศัยของโลกที่ 11 นำเขาไปยังจุดที่เห็นไอน์สไตน์ครั้งสุดท้าย แต่จูนไม่สะดวก หลุยส์พยายามโน้มน้าวจูน จึงเกิดความขัดแย้งกับเดอะไทมี Conflict Test ระหว่าง ผู้ท่องเวลา กับ เดอะไทมี มีลำดับดังนี้

- ผู้ท่องเวลาแจ้งความต้องการของตัวเอง
- ผู้ท่องเวลาและเดอะไทมีทอยลูกเต๋าคณะ 1 ลูก พร้อมกัน
- ถ้าแต้มของผู้ท่องเวลาสูงกว่า เหตุการณ์เป็นไปตามความต้องการของผู้ท่องเวลา
- ถ้าแต้มของเดอะไทมีสูงกว่า หรือ เท่ากัน ผู้ท่องเวลาเลือกที่จะทำ Over Act หรือไม่
- ถ้าผู้ท่องเวลาไม่ทำ Over Act เหตุการณ์เป็นไปตามความต้องการของเดอะไทมี

นอกจากความขัดแย้งระหว่างตัวละคร ความขัดแย้งอาจมาในรูปแบบของอุปสรรค เช่นการพยายามสะเดาะล้อคกุญแจ หรือ พังประตู อาจทำให้เกิดความขัดแย้งกับเดอะไทมี

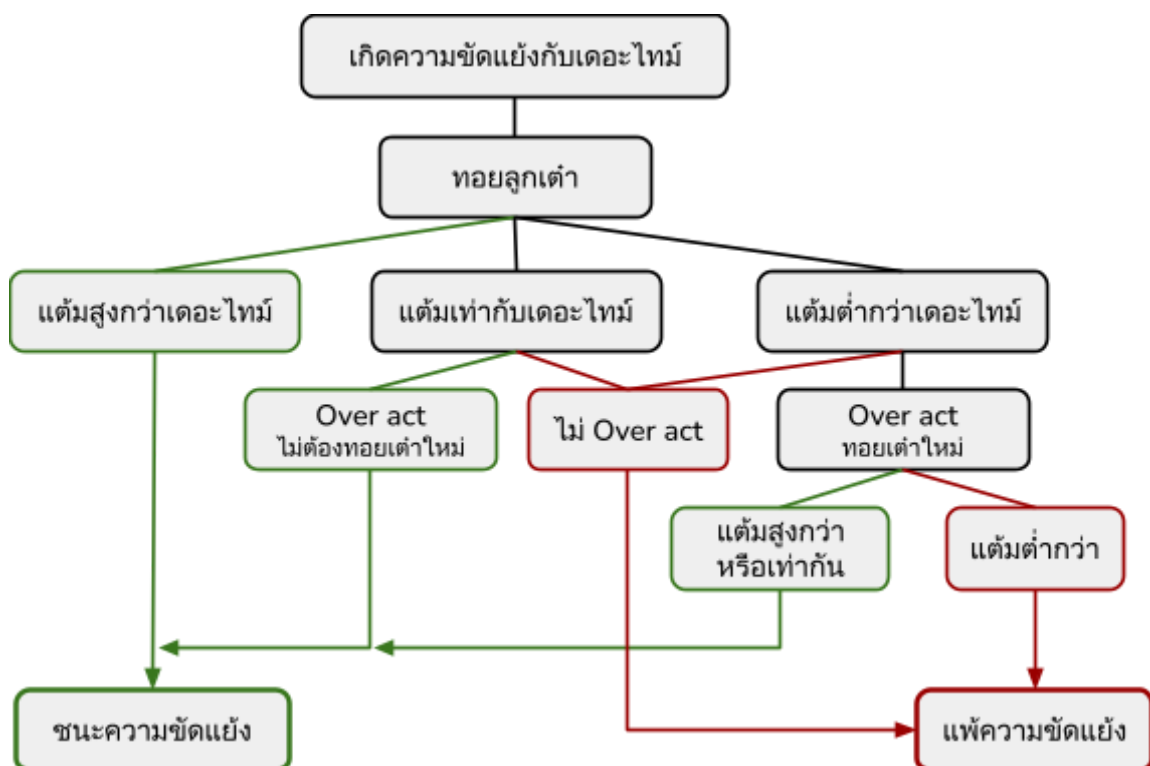
Over Act

ไอน์สไตน์เตือนผู้ท้องเวลาว่าอย่าแทรกแรงเหตุการณ์ในโลกอื่น การ Over Act คือการกระทำที่ว่าจะ สามารถเกิดขึ้นได้ 2 กรณี

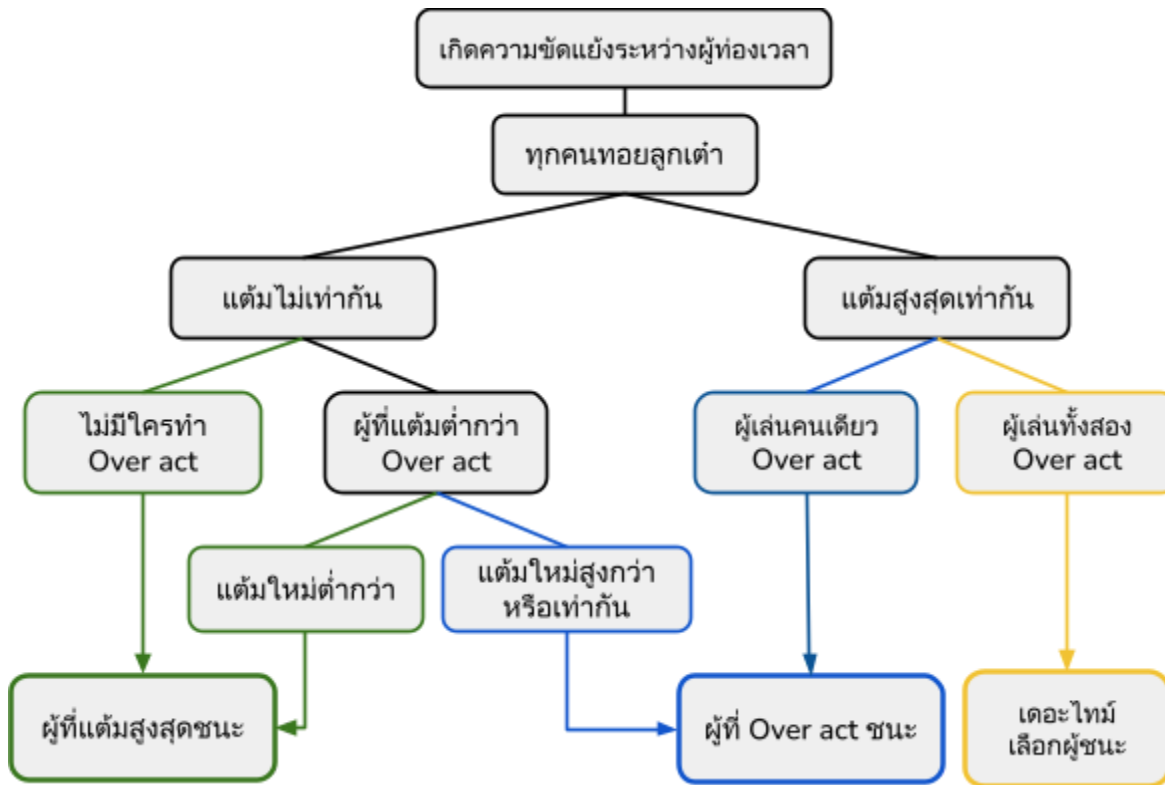
- ผู้ท้องเวลาทอย Conflict Test ได้แต้มเท่ากับอีกฝ่าย สามารถทำ Over Act เพื่อชนะ Conflict กันที่
- เมื่อผู้ท้องเวลาทอย Conflict Test ได้แต้มน้อยกว่าอีกฝ่าย สามารถทำ Over Act เพื่อทอยลูกเต๋าคใหม่ และต้องยอมรับผลนั้น

เพื่อทำ Over Act ผู้เล่นต้องมีความทรงจำที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ ใน Post-it นั้นจะต้องมี **สถานที่** หรือ **ตัวละคร** ที่อยู่ในความขัดแย้ง ให้มอบ Post-it นั้นให้เดอะไทม์ การเสีย Post-it ไม่ทำให้ตัวละครเสียความทรงจำ ผู้ท้องเวลาสามารถขูด Post-it ที่อยู่กับเดอะไทม์ได้เสมอ แม้ว่าเดอะไทม์จะไม่สามารถทำ Over Act แต่เขาต้องเก็บ Post-it ที่ได้จากผู้ท้องเวลาให้ดี เพราะต้องใช้อีกครั้งในบทส่งท้าย

ทุกความขัดแย้งมีโอกาส Over Act ครั้งเดียว หากมีผู้เล่นหลายคนต้องการ Over Act ให้เดอะไทม์เลือกผู้ท้องเวลาคนเดียว โดยตัดสินจาก Post-it ที่ชอบมากกว่าและ ค้น Post-it ที่ไม่เลือกให้เจ้าของ



แผนผังที่ 1



แผนผังที่ 2

ไม่ว่าจะสำเร็จหรือล้มเหลว เดอะไทม์หรือผู้ท่องเที่ยวสามารถอธิบายว่าเขาความทรงจำที่มีช่วยเขาอย่างไรในสถานการณ์นี้ แต่ไม่จำเป็นต้องพยายามทำให้ได้ ปลดปล่อยให้เกมดำเนินไปอย่างเป็นธรรมชาติ

การร่วมมือ

ผู้ท่องเที่ยวสามารถร่วมมือกันใน Conflict Test หากว่าพวกเขาอยู่ในสถานการณ์ร่วมกัน การร่วมมือกันสามารถเกิดขึ้นในสถานการณ์ 2 แบบ ซึ่งขึ้นอยู่กับดุลพินิจของเดอะไทม์ว่าควรเป็นสถานการณ์แบบไหน

1. ความขัดแย้งหมู่ - ทุกคนช่วยกันเอาชนะอุปสรรคเดียว
2. ความขัดแย้งเดี่ยว - แต่ละคนพยายามเอาชนะอุปสรรค

ความขัดแย้งหมู่

เป็นสถานการณ์ที่ขอเพียงผู้ท่องเวลาทำสำเร็จคนเดียวก็พอ เช่น การช่วยกันมองหาคนหรือสิ่งของ การช่วยกันยกวัตถุหนักๆ การช่วยกันโหมน้ำวคนหนึ่งคน มีขั้นตอนดังนี้

- ผู้ท่องเวลาไม่เกิน 2 คนอย Conflict Test พร้อมกัน เพื่อวัดกับ เดอะไทม์
- สามารถทำ Over act ได้ตามกฎปกติ ผู้เล่นคนอื่นๆ ในเหตุการณ์สามารถใช้ Post-it เพื่อทำ Over act แทนผู้เล่นที่ท่อยเต้า
- ถ้าอย่างน้อย 1 คน ชนะ Conflict Test ผลลัพธ์เป็นไปตามความต้องการของพวกเขา
- ถ้าทั้งสองคนแพ้ Conflict Test ผลลัพธ์เป็นไปตามความต้องการของ เดอะไทม์

ความขัดแย้งเดี่ยว

เป็นสถานการณ์ที่เกิดความขัดแย้งขึ้นกับผู้ท่องเวลาแต่ละคน ทุกคนจึงต้องเอาชนะด้วยตัวเอง เช่น การหลบวัตถุที่พุ่งเข้ามา การไล่จับหรือหลบหนีจากบางสิ่ง การตีความข้อความที่เข้าใจยาก มีขั้นตอนดังนี้

- ผู้เล่นทุกคนในความขัดแย้ง ท่อย Conflict Test พร้อมกัน เพื่อวัดกับ เดอะไทม์
- สามารถทำ Over act ได้ตามกฎปกติ ผู้เล่นในเหตุการณ์สามารถใช้ Post-it เพื่อทำ Over act แทนผู้เล่น 1 คนที่ท่อยเต้า
- ผู้เล่นที่ท่อยเต้าชนะเดอะไทม์สามารถใช้ Post-it เพื่อทำ Over act แทนผู้เล่นคนอื่นได้ด้วย
- ผู้เล่นที่ชนะ Conflict Test จะได้ผลลัพธ์ตามต้องการ แต่ผู้เล่นที่แพ้จะได้ผลลัพธ์ที่เดอะไทม์ต้องการ

จะเห็นว่าในสถานการณ์แบบเดี่ยวสามารถเกิด Over act ได้หลายครั้ง เพราะในสถานการณ์เดี่ยวมีหลาย Conflict Test เกิดขึ้นพร้อมกัน อย่างไรก็ตาม ทุกๆความ Conflict Test มีโอกาส Over act แค่ครั้งเดียวเท่านั้น

เดอะไทม์สามารถท่อยเต้าแค่ครั้งเดียวเพื่อวัดกับผู้ท่องเวลาทุกคน และสามารถท่อยเต้าแยกทีละคนตามแต่ความเหมาะสมของเหตุการณ์

บทส่งท้าย

ไม่ว่าจะได้กลับบ้านหรือไม่ ผู้ท่องเวลาทุกคนจะได้สร้างบทส่งท้ายให้แก่ตัวละครของตัวเอง เริ่มจากผู้ที่ไม่ได้กลับบ้าน เกิดอะไรขึ้นหลังในโลกนั้น เขาปรับตัวเข้ากับโลกอันแปลกประหลาดอย่างไร เขา

มีความสุขหรือขมขื่น สำหรับผู้ที่ทำสำเร็จ เขาจะพบว่าหลายอย่างได้เปลี่ยนไป การกระทำในโลกนั้น ส่งผลเชื่อมโยงถึงโลกนี้ด้วย ‘เดอะไทม์’ จะเปลี่ยนแปลงเหตุการณ์ใน Post-it ที่เขามีได้ตามใจชอบ ความสำเร็จอาจกลายเป็นล้มเหลว ความผูกพันนี้อาจกลายเป็นเหินห่าง โศกนาฏกรรมอาจเกิดขึ้นกับคนอื่น เมื่อ ‘เดอะไทม์’ เปลี่ยน Post-it ครบทุกใบ ผู้เล่นจึงสร้างบทส่งท้ายของตัวเองละคร เขารู้สึกอย่างไรกับความเปลี่ยนแปลง เขาตอบอย่างไรเมื่อถูกถามถึงผู้ที่ไม่ได้กลับมา?

ตัวอย่างการเล่นของผู้ท้อเวลา 2 คน ปีแอร์ และ เกรส

- เดอะไทม์ : พวกคุณได้ก้าวเท้าออกมาจากหอนาฬิกาบนถนนมาร์คัส บนถนนพลุกพล่าน ด้วยผู้คนที่ควรจะเป็น จะเมื่อคุณเดินผ่านร้านค้าต่างๆก็ต้องแปลกใจ เพราะไม่มีร้านไหนเปิดเลย ดูเหมือนร้านค้าทั้งหมดจะปิดกิจการไปแล้ว หญิงแก่แปลกหน้าคนหนึ่งถือตระกร้าแอปเปิ้ลใบใหญ่ที่เต็มไปด้วยแอปเปิ้ลเข้ามาทางพวกคุณ “สวัสดีจ๊ะ” เธออมลูกพีชให้คุณทั้งสองอย่างมีความสุข “ลองชิมดูนะ มันเป็นลูกพีชที่หวานมากเลย”
- เกรส : เกรสรับลูกพีชแล้วขอบคุณ “ขอบคุณจะยาย”
- ปีแอร์ : ปีแอร์รับลูกพีชไว้ “ยายเป็นใครครับ เรารู้จักกันหรือเปล่า”
- เดอะไทม์ : “ไม่รู้หรอก แต่มันสำคัญตรงไหนละ ในวันนี้ ทุกคนคือเพื่อนของฉัน” ยายหัวเราะ

[ผู้เล่นทั้งสองมองหน้ากันแบบ งงๆ]

- ปีแอร์ : คนอื่นๆ ดูปกติไหม หรือว่าเป็นเหมือนยาย
- เดอะไทม์ : เท่าที่คุณเห็น คนอื่นๆดูมีความสุข เหมือนทุกคนเป็นเพื่อนเขา
- เกรส : เกรสลองชิมลูกพีชที่ยายให้
- ปีแอร์ : เป็นเราจะไม่กินนะ
- เดอะไทม์ : มันหวานอร่อยมาก
- เกรส : “เกรสอร่อยมากจะยาย”
- เดอะไทม์ : “บอกแล้วไง” ยายทอดแหวกของเธอและสวมให้เกรส “เธอใส่แล้วสวยมาก ฉันยกให้เธอ”
- ปีแอร์ : บนตัวยายมีของมีค่าไหม
- เดอะไทม์ : อืม ยายมีสร้อยข้อมือที่ดูน่าจะมีราคา
- ปีแอร์ : “ยายครับ ผมขอสร้อยข้อมือยายได้ไหมครับ ช่วงนี้ครอบครัวผมเดือดร้อนเรื่องเงินครับ”

[ปิแอร์หยิบลูกเต๋ามาเตรียมพร้อมจะทอย Conflict Test แต่เดอะไทม์บอกไม่ต้อง]

เดอะไทม์ : ยายมองคุณด้วยความประหลาดใจแว็บนึง แต่ก็ทอดส้อยข้อมือให้คุณข
“ได้สิพ่อหนุ่ม ฉันไม่ต้องใช้มันแล้ว แต่เธอควรจะปล่อยวางนะรู้ไหม เธอไม่ต้องใช้มันบน
สวรรค์หรอก” ยายแก่เดินจากพวกคุณไป

เกรส : ขอดามยายก่อนจะไป ว่ายายหมายความว่าอะไร

เดอะไทม์ : ยายหันกลับมาบอก “พวกเธอรู้ว่าฉันหมายถึงอะไร โชคดีนะ”

เกรส : ประหลาดสุดๆ เราลองหาคนที่เรารู้จักอยู่แถวนี้ไหม

ปิแอร์ : โอเค

เดอะไทม์ : เมื่อเดินไปตามถนน คุณเห็นว่าผู้คนต่างกักกายและโอบกอดกัน เด็กและคนแก่
ผู้ชายและผู้หญิงอาบน้ำด้วยกันในน้ำพุกลางวงเวียนๆ หนึ่งในนั้นคือทิมมี่
(ตัวละครรอง สามีของเกรส) เขากำลังโอบกอดอูม่าหอมเธอจากข้างหลัง
(ตัวละครรอง เพื่อนสนิทของอูม่า) เขามองไม่เห็นพวกคุณ

[ใครๆก็รู้ว่า ทิมมี่คบซู่ แต่เกรสไม่รู้]

เกรส : เกรสเดินเข้าไปใกล้ๆแล้วเรียกเบาๆ “ทิมมี่”

เดอะไทม์ : ทิมมี่หันมาเห็นคุณแล้วสะดุ้ง เขาพูดว่า “เกรส ผมนึกว่าคุณไปโบสถ์ซะอีก ส่วนอูม่า เขาก็
มองคุณแล้วบอกว่า “สวัสดี เกรส” เธอดูไม่อายเท่าไร

เกรส : เกรสพูดกับอูม่า “ฉันคิดว่าเธอเป็นเพื่อนฉัน”

เดอะไทม์ : “ใช่ ฉันเป็นเพื่อนเธอ แต่ฉันไม่ได้แย่งเธอนะ ทิมมี่เขามาหาฉันก่อน” ส่วนทิมมี่เขาก็พูดว่า
“เกรส ผมรักคุณนะ แต่ไหนๆมันก็มาถึงวันนี้แล้ว ผมอยากทำตามใจตัวเองบ้าง”

ปิแอร์ : เราขอกระซิบกับเกรส “ไปเถอะ คนในโลกนี้มันบ้าๆบอๆ เราต้องตามหาไอน์สไตน์”

เกรส : เกรสโกรธจนไม่ไหว ขอกระโดดลงไปตบยัยอูม่าในน้ำพุ

ปิแอร์ : เราห้ามได้ไหม

เดอะไทม์ : ได้ ห้ามยังงี้

ปิแอร์ : จับรัตไว้ แล้วบอก “เขาไม่สามีจริงๆ”

เดอะไทม์ : เกิดความขัดแย้งนะ ปิแอร์พยายามห้ามเกรส ทั้งสองคนทอย Conflict Test

เกรส : 3

ปิแอร์ : 5!

เดอะไทม์ : ถ้า Over act ต้องทอยได้ 5 ถึงชนะ จะทำไหม

[เกรสส่ง Post-it ให้เดอะไทม์ เดอะไทม์อ่าน Post-it]

เดอะไทม์ : เจอ 'ทิมมี' ครั้งแรก ที่ Bern University ในวิชาเรียนศิลปะ ทอยใหม่ได้เลย
เกรส : 4
เดอะไทม์ : ปีแอร์ห้ามเกรสสำเร็จ คนอื่นๆในน้ำพุดูจะไม่เป็นเดือดเป็นร้อนแทนคุณเลย ส่วนเกรสก็บอก
คุณว่า "เธอโชคดีนะเกรส ถ้าฉันได้เจอทิมมีก่อนเธอ มันก็คงจะดี"

[เดอะไทม์เขียนในสมุดของเธอ 'อู่ม่าเจอทิมมีก่อน']

เดอะไทม์ : พวกคุณจะทำอย่างไรต่อ
ปีแอร์ : ไปเลยไหม ที่นี้ไม่น่ามีไร
เกรส : ก่อนไปขอตัวก่อน "อยากได้ก็เอาไปเลย" โอเค ไป

[ทั้งสองดูแผนที่แล้วตกลงกันว่าจะลองไปหาที่ Einstein-Haus เพราะอยู่ใกล้มาก
ทั้งคู่ไม่ใช่ที่ Bern Munster เพราะรู้ว่าเกรสหมายเลข11 อยู่ที่นี่]

เดอะไทม์ : พวกคุณมาตึกแถวที่ไอน์สไตน์เช่าอยู่และขึ้นไปชั้นสอง พวกคุณเคาะประตูแต่ไร้เสียงตอบ
รับ คุณจะทำอย่างไร
ปีแอร์ : ผมเคยเป็นขโมย ขอลองสะเดาะกลอน
เกรส : เราช่วยได้ไหม
เดอะไทม์ : ได้ ทอยพร้อมกันเลย
ปีแอร์ : 2
เกรส : 6
เดอะไทม์ : เราได้ 3 ปีแอร์ใช้เวลามากกว่าปกติ ในตอนนั้นมีคนลงบันไดผ่านมา เกรสจึงเอาตัว
บังไว้ ทำเป็นว่ากำลังคุยกับปีแอร์ หลังจากลองอยู่หลายครั้ง ประตูก็เปิดออก พวกคุณ
เข้าไปในบ้านแต่ไม่พบใคร ภายในบ้านรกรุงรังมาก คุณรู้ว่ามิเลาไม่ชอบทำงานบ้าน
แต่มันดูเหมือนว่าเธอจะไม่ได้ทำงานบ้านเลย จานสกปรกถูกกองทิ้งไว้ในอ่างล้างจาน
บนพื้นก็สกปรก เมื่อคุณเหยียบลงบนพรมก็รู้ว่า มีเศษแก้วกาแฟแตกๆถูกเหยียบเข้าไปใต้พรม
คุณจะทำอย่างไรต่อ
ปีแอร์ : ลองเข้าไปดูในห้องทำงานไอน์สไตน์
เดอะไทม์ : ห้องทำงานรกรุงรัง มีกระดาษจดของไอน์สไตน์กระจายเต็มห้อง ดูเหมือนไอน์สไตน์จะ
ทำงานจนไม่คิดจะเก็บห้องให้เป็นระเบียบ

เกรส : ขอถูกระดาษพวกนั้นได้ไหมว่าเกี่ยวกับอะไร
เดอะไทม์ : ดูเหมือนจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับทฤษฎีเวลา ถ้าอยากทำความเข้าใจก็ได้อ่าน Conflict Test
เกรส : ได้
ปีแอร์ : ขอช่วยได้ไหม
เดอะไทม์ : ได้ แต่ถ้าพลาด จะต้องใช้เวลาจริง 10 นาที
ปีแอร์ : จินไม่เป็นไร
เกรส : 2
เดอะไทม์ : 2 เกรสต้องเสียเวลา 5 นาทีเพื่อรวบรวมกระดาษและปะติดปะต่อเนื้อหา Over Act ใหม่
เกรส : ไม่มี Einstein-Haus แล้ว เราใช้ไปเมื่อ
เดอะไทม์ : ปีแอร์จะใช้ Over Act ให้เกรสไหม ไม่จิ้นเกรสจะทำอย่างอื่นไม่ได้ 5 นาที

[ปีแอร์ส่ง Post-it ให้เดอะไทม์อ่าน]

เดอะไทม์ : 'ปีแอร์เคยทะเลาะกับไอน์สไตน์รุ่นแรงที่ Einstein-Haus เพราะถูกทวงเงินที่ยืมมา' อืม น่าสนใจ... แม้ว่าจะไม่สนใจอ่านทฤษฎีพวกนี้ แต่ปีแอร์ก็ช่วยเกรสเก็บกระดาษทั้งหมดมาให้ ระหว่างที่ ปีแอร์เจอบันทึกรายจ่ายของไอน์สไตน์ เขามีปัญหาการเงินมากในช่วงนี้ อืม ไม่ดี ...ขอเป็นแบบนี้ เขามีปัญหาการเงินอย่างมากในช่วงปีที่เขาเสียลูกสาวคนแรก เพราะเขาเสีย ค่ารักษาสูงมาก นั่นคงเป็นเหตุผลที่เขาพยายามทวงหนี้คุณให้ได้

[เดอะไทม์เก็บ Post-it แต่ยังไม่รู้ว่าจะเปลี่ยนแปลงความจริงนี้ยังไง เขาคิดอีกทีเมื่อถึงบทส่งท้าย]

เดอะไทม์ : ในที่สุดเกรสก็ปะติดปะต่อเนื้อหาทั้งหมดได้ เมื่อ 4 ปีก่อน ไอน์สไตน์หมายเลข 11 ได้ค้นพบความลับของเวลาที่น่าตกใจมาก และมันทำให้ผู้คนในโลกนี้ เปลี่ยนไปเป็นอย่างที่เราเห็น.....

[เกรสและปีแอร์ได้รู้ความจริงที่น่าตกใจของโลกหมายเลข 11]

ส่วนที่ 3

การเตรียม Session

"The most beautiful experience we can have is the mysterious."
ประสบการณ์ที่สวยงามที่สุดที่เราทำได้ คือความลึกลับ

อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์

ถึงผู้ที่ไม่เคยเล่นเกมสวมบทบาท

ในเมื่อคุณอ่านมาถึงส่วนนี้ นั่นแสดงว่าคุณสนใจจะเป็นผู้เล่นเรื่อง เมื่อผมพูดว่า ‘คุณ’ ผมหมายถึงคนที่กำลังอ่านหนังสือเล่มนี้และเรียนรู้วิธีการเป็นเดอะไทม์ มันเป็นที่สนุกและเติมเต็มความฝันของใครหลายคน ถ้าเมื่อไหร่คุณรู้สึกว่ามันเป็น ‘หน้าที่’ หรือ ‘ความรับผิดชอบ’ ขอให้คุณปิดหนังสือเล่มนี้ทันที เพราะการฝืนทำสิ่งที่ไม่ชอบเป็นยาพิษที่เราทุกคนต้องดื่มกันอยู่ทุกวัน และผมไม่ได้เขียนทั้งหมดนี้เพราะอยากรีดเค้นเอาจินตนาการข้างในตัวคุณออกมา แต่ถ้าคุณรู้สึก ‘กลัว’ หรือ ‘ลังเลใจ’ ผมขอให้คุณอ่านต่อไป เพราะผมไม่ได้อยากให้你是เหมือนใคร นักเล่าเรื่องทุกคนมีสไตล์ของตัวเอง การเป็นตัวของตัวเองมันไม่ได้น่ากลัวเลย

ธรรมชาติของ Einstein's Dream

แม้ว่า Einstein's Dream's RPG จะเป็นเกมแบบ One-shot (เล่นจบใน 1 Session) แต่ไม่ได้หมายความว่าทุกครั้งที่เล่น คุณจะเล่าแต่เหตุการณ์และเนื้อเรื่องเดิมๆ เพราะผู้เล่นทุกคนมีส่วนในการสร้างตัวละครทุกตัว คุณทำได้เพียงเตรียม Scenerio และทิมมิกอื่นๆ แต่คุณไม่มีทางวางสคริปเหตุการณ์ทุกอย่างไว้ล่วงหน้า ซึ่งเป็นเรื่องที่ดี ทุกเกมของ Einstein's Dream's RPG ไม่ใช้การลอกเลียนแบบหรือทำซ้ำ ทุกเกมคือประสบการณ์ครั้งเดียวที่ไม่มีทางเกิดขึ้นเป็นหนที่สอง

เนื้อหาในส่วนที่สามจะเกี่ยวกับสิ่งที่คุณต้องทำและต้องรู้ก่อนจะเริ่มเล่น ผมรวมทุกอย่างไว้เป็นคำถาม 10 ข้อ แต่ก่อนอื่น คุณต้องเลือกหนึ่ง Scenario ที่คุณอยากเล่นจากส่วนที่ 5 ของหนังสือ

Scenario

ไอน์สไตน์ฝันถึงความเป็นไปได้มากมายของโลกอื่นๆ รวมถึงโลกหมายเลข 11 แต่นั่นเป็นเพียงส่วนน้อย ยังมีโลกอื่นๆอีกมากมายนับอนันต์ที่มีท้องฟ้าเหมือนกัน แผ่นดินถูกขีดแบ่งเป็นประเทศเหมือนกัน และมีผู้อาศัยที่เหมือนเป็นพิมพ์เดียวกัน แม้แต่ลายนิ้วมือและตำแหน่งของรูขุมขนก็ยังเหมือนกัน การกระทำในอดีตและการตัดสินใจที่จะเกิดขึ้นต่อไปในอนาคตก็อาจจะเหมือนกันด้วย สิ่งเดียวที่ทำให้ชีวิตในแต่ละโลกแตกต่างกันคือเวลา

คุณอาจจะเลือกหนึ่ง Scenario จากส่วนที่ 5 ของหนังสืออย่างเป็นความลับเพื่อเซอร์ไพรส์ผู้ทงเวลา หรือช่วยกันเลือกเพื่อที่ทุกคนจะได้เล่น Scenario ที่อยากเล่น และสร้างตัวละครที่น่าสนใจสำหรับ Scenario นั้นๆ

1. เวลาของโลกที่ 11 ส่งผลต่อผู้อาศัยอย่างไร?

นี่เป็นคำถามสำคัญที่สุดและเป็นแก่นสำคัญในนวนิยาย จะเป็นอย่างไรถ้าคนเรามีชีวิตอยู่แค่เพียงวันเดียว? แล้วจะเป็นอย่างไรถ้าคนเรามีชีวิตเป็นอมตะ? เราจะใช้ชีวิตอยู่อย่างไรในโลกที่มนุษย์ไม่มีความทรงจำ? คุณจะถ่ายทอดประสบการณ์เหล่านี้ผ่านทางตัวละครรอง คุณควรคิดว่าเวลาส่งผลอย่างไรต่อเด็กและคนแก่ อาชีพไหนบ้างที่ได้รับผลกระทบ สิ่งใดที่คนในโลกนี้สนใจและไม่สนใจ พวกเขาได้ทำอะไรหรือสูญเสียอะไร

ทุกๆ Scenario มีทีมของมัน คุณควรมองหาโอกาสที่จะสอดแทรกทีมเหล่านี้เข้าไปในเกมของคุณ แต่อย่าได้พยายามยึดเยียด ผู้เล่นของคุณจะเป็นฝ่ายที่ค้นหาทีมของเรื่องเอง ถ้ามันแตกต่างไปจากสิ่งที่คุณตั้งใจ ก็ปล่อยให้มันเป็นไป

2. ทำไมไอน์สไตน์ไม่กลับไปโลกหมายเลข 1?

มันเป็นไปได้หลายอย่างว่าทำไมเขาไม่กลับ สิ่งแรกที่คุณต้องคิดคือ เขากลับไปไม่ได้ หรือเขาเลือกที่จะไม่กลับ ต่อไปนี้คือตัวอย่างแบบกว้างๆ ทั้งเป็นเฟี้ยวตัวอย่าง คุณสามารถใช้เหตุผลอื่นที่รู้สึกที่น่าสนใจ

ไอน์สไตน์กลับไม่ได้

- เขาถูกจับเพราะทำผิดกฎหมายของโลกที่ 11
- มีคนเอากะเป๋าข้ามเวลาของเขาไป
- เครื่องข้ามเวลาของเขาเสียหาย
- เขาได้รับบาดเจ็บจนช่วยเหลือตัวเองไม่ได้

ไอน์สไตน์เลือกที่จะไม่กลับ

- เขาอยากตามหาบางสิ่งหรือบางคนให้พบ
- เขารอให้ปรากฏการณ์บางอย่างเกิดขึ้น
- เขาชอบโลกที่ 11 และตัดสินใจอยู่ที่โลกนี้
- เขารอให้ผู้ที่องเวลามาถึงเพราะมีสิ่งที่เขาทำด้วยตัวเองไม่ได้ เช่น ไปพบไอน์สไตน์ที่ 11 แทนเขา
- เขากำลังเรื่องผิดพลาดและต้องการจะแก้ไขมัน

3. ไอน์สไตน์ 11 แตกต่างจากไอน์สไตน์ 1 อย่างไร?

ไอน์สไตน์เป็นผู้ที่หลงใหลและหมกมุ่นในเรื่องเวลา แน่นอนว่าไอน์สไตน์ในแต่ละโลกจะต้องไม่เหมือนกัน หากไอน์สไตน์ที่เรารู้จักค้นพบว่าเวลาเป็นสิ่งสัมพัทธ์ แล้วไอน์สไตน์ในโลกอื่นๆล่ะ? เขาใกล้จะค้นพบความลับของเวลาในโลกนั้น หรือทุกคนในโลกต่างรู้มานานแล้ว เขาใกล้จะค้นพบบางสิ่ง หรือเขาไม่รู้อะไรเลย นักฟิสิกส์อาจเป็นแค่ตัวตลกในโลกที่เวลาผันผวนและไร้เหตุผลก็ได้

สิ่งหนึ่งที่ไอน์สไตน์ทุกคนเป็นเหมือนกันคือ เขาฝันถึงโลกอื่นๆเหมือนกัน จึงเป็นไปได้ว่าไอน์สไตน์จะรู้เกี่ยวกับโลกอื่นๆ เขาอาจกำลังออกแบบเครื่องข้ามมิติเวลา หรือเขาอาจทำสำเร็จแล้ว เขาอาจจะไปที่โลกอื่นๆหรือเคยมาที่โลกหมายเลข 1 แล้วตั้งชื่อมันว่าโลกหมายเลข 136 หรือเขาอาจจะยังไม่เข้าใจอะไรเลยก็ได้ ทั้งหมดขึ้นอยู่กับคุณ

4. จะพบ ไอน์สไตน์ 1 และ ไอน์สไตน์ 11 ได้ที่ไหน?

เป้าหมายแรกของผู้ที่องเวลาคือหาไอน์สไตน์ให้พบ ในช่วงประมาณ 20 - 40 นาทีแรกของเกม ผู้เล่นจะเดินทางไปที่กรุงเบิร์นเพื่อหาเบาะแส มี 2 วิธีที่เดอะไทม์จะซ่อนไอน์สไตน์ คุณสามารถปักหมุดไอน์สไตน์ไว้ที่สถานที่หนึ่งเพื่อรอให้ผู้เล่นไปเจอ หรือ คุณอาจทำให้เขาเดินเปลี่ยนสถานที่ไปเรื่อยๆ ไม่มีวิธีไหนที่ดีกว่าอีกวิธี เลือกวิธีที่สมเหตุสมผลกับไอน์สไตน์ของคุณ

1. ไอน์สไตน์ปักหมุด

ไอน์สไตน์อาจจะทำอะไรสักอย่างอยู่ในสถานที่เดียวจนกว่าผู้เล่นจะไปเจอเขา ไอน์สไตน์ 11 มักจะเป็นแบบนี้ แต่การปักหมุดไอน์สไตน์ 1 ต้องมีเหตุผลรองรับ เขาเป็นนักท่องเที่ยวนของโลกนี้ เขามาเพื่อสังเกตปรากฏการณ์เวลาในมิติที่แตกต่าง เขาจะไม่มัวคลุกอยู่ใที่เดียวแน่นอน คุณควรมีเหตุผลที่ดีว่าทำไมเขาถึงไม่เคลื่อนที่ เกิดอะไรขึ้นกับเขา? เขารอเหตุการณ์พิเศษบางอย่าง? เขาถูกใครบางคนจับกุม? เขาซ่อนตัวจากบางสิ่งหรือบางคน? เขาอยู่ในสถานที่ที่กุมความลับของเวลา? เมื่อผู้เล่นไปในสถานที่ที่ Pinned Einstein อยู่ ผู้เล่นอาจพบเขาโดยไม่จำเป็นต้อง Test ผู้เล่นอาจเห็น ไอน์สไตน์ ในวินาทีแรกเลยก็ได้ ข้อเสียของไอน์สไตน์ปักหมุดคือ ผู้ท่องเที่ยวอาจเจอเขาเร็วเกินไปถ้าโชคดี คุณควรเตรียมสถานการณ์ที่ยุ่งยากเอาไว้ เพื่อว่าพวกเขาโชคดียิ่งๆ

2. ไอน์สไตน์พเนจร

ไอน์สไตน์พเนจรจะย้ายสถานที่ไปเรื่อยๆตามที่ความใคร่รู้ของเขาพาไป เดอะไทม์จะต้องกำหนดสถานที่ที่เขาจะไป 2-3 สถานที่ เมื่อผู้ท่องเที่ยวทำการตามหาไอน์สไตน์ในสถานที่

เหล่านี้ พวกเขาจะต้องทำ Conflict Test หากชนะพวกเขาจึงจะพบไอน์สไตน์ หากแพ้ พวกเขาจะคลาดกันกับไอน์สไตน์ แต่อาจพบกับผู้อาศัยหรือปรากฏการณ์ใดๆ แทน ผู้ท่องเวลา อาจจะไม่พบไอน์สไตน์โดยบังเอิญแม้จะไม่ได้พยายามตามหา หรือไอน์สไตน์อาจเป็นฝ่ายเจอผู้ท่องเวลาเองก็ได้

5. จะพบไอน์สไตน์ 1 และ 11 ในสถานการณ์แบบไหน?

เมื่อผู้ท่องเวลาเห็นไอน์สไตน์ เขาจะรู้ได้อย่างไรว่านั่นคือไอน์สไตน์ 1 หรือ 11? ถ้าเขามี กระเป๋าชามเวลา เขาก็ต้องเป็นไอน์สไตน์ 1 แน่แน่นอน แต่ถ้าเขาเอากระเป๋ามาไปซ่อนล่ะ? ผู้เล่นบางกลุ่ม อาจจะไม่คิดถึงเรื่องนี้แล้วเข้าหาไอน์สไตน์ 11 โดยที่คิดว่าเขาคือไอน์สไตน์ 1 และนี่แหละคือจุดที่น่า สนใจ คุณสามารถสร้างความขัดแย้งที่สนุก ไม่ว่าผู้ท่องเวลาจะพบไอน์สไตน์ 1 หรือ 11 ก็ตาม

สิ่งที่อาจเกิดขึ้นเมื่อพบไอน์สไตน์

- ไอน์สไตน์อยู่กับตัวละครอื่น ทำให้ผู้ท่องเวลาเปิดเผยต่อไอน์สไตน์ตรงๆไม่ได้
- ผู้ท่องเวลาไม่มีกระเป๋ามาด้วย ไอน์สไตน์ 1 จึงคิดว่าเขาเป็นผู้อาศัยของโลก 11
- ไอน์สไตน์ 11 ถือกระเป๋ามาแบบเดียวกับกระเป๋าชามเวลา
- ไอน์สไตน์กำลังมีปัญหาเกี่ยวกับอีกตัวละคร
- ไอน์สไตน์กำลังทำสิ่งที่สำคัญมากๆและไม่อยากให้ใครเข้ามายุ่ง
- ไอน์สไตน์กำลังถูกจับกุม (อาจเป็นเหตุผลที่เขาไม่กลับโลกที่ 1)

6. จะเป็นอย่างไรต่อหลังพบไอน์สไตน์ 1

ไม่ว่าจะพบไอน์สไตน์ 1 เร็วหรือช้า การพบไอน์สไตน์ 1 ไม่ควรเป็นจุดจบของเกม คุณควร นำผู้ท่องเวลาไปสู่ปัญหาที่ยุ่งยากหรือปริศนาที่ใหญ่กว่า เราจะได้มาโลกที่ 11 บ่อยๆ หากมีบางสิ่ง ที่เขายังทำไม่ได้ทำหรือทำไม่เสร็จในโลกนี้เขาก็จะไม่กลับ คำตามนี้จึงเชื่อมโยงกับข้อ 2 ด้วย

ตัวอย่าง

- ไอน์สไตน์ 1 อยากอยู่ที่นั่นตลอดไป
- กระเป๋าชามเวลาของไอน์สไตน์ 1 ถูกขโมย มันอาจตกไปอยู่ในมือคนไม่ดี
- ไอน์สไตน์ 1 ทำผิดกฎหมายของโลกที่ 11 และถูกจับกุม เราต้องช่วยเขา
- ไอน์สไตน์ 1 ทำผิดกฎหมายของโลกที่ 11 แต่คนถูกจับกลับเป็นไอน์สไตน์ 11

- ในโลกที่เวลาคือนกในตึ๊งเกล ไอน์สไตน์ต้องการจับนก 1 ตัวเพื่อกลับไปวิจัย
- ไอน์สไตน์ 1 อยากรู้ว่าไอน์สไตน์ 11 ค้นพบโลกอื่นๆหรือไม่ ผู้ท่องเที่ยวต้องช่วยสืบให้เขา
- ไอน์สไตน์ 1 ทำเครื่องข้ามเวลาเสียหายและเขาหวังว่าไอน์สไตน์ 11 จะช่วยเขาได้ (คุณอาจกำหนดว่าเครื่องข้ามเวลาใช้ได้แค่กับ 2-3 คน ทำให้เครื่องเดียวไม่พอจะพาทุกคนกลับบ้าน)
- ไอน์สไตน์ 1 ต้องการสลับตัวกับไอน์สไตน์ 11 เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างสองโลก
- ไอน์สไตน์พาคนอื่นมาที่โลกนี้ด้วย โดยตั้งใจ หรือ อาจเป็นอุบัติเหตุ แต่เราทักเขาไม่ได้

7. ถ้าไอน์สไตน์ 11 รู้เกี่ยวกับโลกหมายเลข 1?

ในหลายๆครั้ง ผู้ท่องเที่ยวบอกไอน์สไตน์ 11 เกี่ยวกับโลกหมายเลข 1 บางทีก็ไม่ได้ตั้งใจเพราะคิดว่าเขาคือไอน์สไตน์ 1 สำหรับไอน์สไตน์ 11 รู้เกี่ยวกับโลกอื่นๆ เขาสามารถเดาได้ไม่ยากว่าผู้ท่องเที่ยวมาจากโลกอื่น แต่บางทีผู้ท่องเที่ยวก็ตั้งใจบอกเพื่อขอความช่วยเหลือ ซึ่งเขาจะร่วมมือหรือไม่ก็ขึ้นอยู่กับคุณ คุณต้องคิดไว้ล่วงหน้าว่าไอน์สไตน์ 11 ของคุณจะต้องการอะไรหากพบคนจากโลกอื่น แม้ว่ามันอาจไม่เกิดขึ้นก็ตาม

ตัวอย่าง สิ่งที่ไอน์สไตน์ 11 ต้องการ

- เขาต้องการไปที่โลกหมายเลข 1
- เขาอยากเลี่ยงการพบไอน์สไตน์ 1 ทุกวิถีทาง เพื่อป้องกันผลกระทบต่อจักรวาลเวลา
- เขามีปัญหาที่อยากขอคำปรึกษาจากไอน์สไตน์ 1
- เขากลัวว่าโลกของตัวเองจะเสียหายจากการมาเยือนของผู้ท่องเที่ยว จึงพยายามขับไล่พวกเขากลับไป ยิ่งเร็วยิ่งดี
- เขาอยากได้เครื่องข้ามมิติ แม้จะต้องขโมยก็ตาม
- เขาเคยไปที่โลกอื่นๆมาแล้ว เขาอยากจะได้ไอน์สไตน์ 1

8. ถ้าไอน์สไตน์ 1 พบ ไอน์สไตน์ 11

แม้ว่าไอน์สไตน์ 1 เตือนผู้ท่องเที่ยวว่าอย่าปฏิสัมพันธ์กับอีกตัวตน แต่บางครั้ง ผู้เล่นก็ทำให้ไอน์สไตน์ 1 กับ 11 พบกันโดยไม่ตั้งใจ แต่บางทีก็ตั้งใจ เชื่อกันว่าผู้เล่นบางคนกลุ่มไม่แคร์คำเตือนอะไรทั้งนั้น เขาอาจพยายามพบตัวเองที่เป็นหมายเลข 11 ด้วยซ้ำ ซึ่งไม่ใช่เรื่องแย่อะไรจริงมันน่าสนใจด้วยซ้ำ ไอน์สไตน์จากทั้งสองโลกจะทำอย่างไร? เขาจะร่วมมือกัน หรือขัดแย้งกัน? ผมชอบให้พวกเขาขัดแย้งกันเพื่อลงโทษผู้เล่นที่ไม่ฟังคำเตือน แต่คุณจะเลือกอย่างไรก็ได้

ส่วนเรื่องความวิบัติต่อเวลาหากสองตัวตนพบกัน จิตของพวกเขาจะแยกจากกันไม่ได้อีกตลอดกาล แม้ว่าจะกลับไปสู่โลกของตัวเองแล้ว แต่เขายังคงฝันว่าใช้ชีวิตอยู่อีกโลก เป็นฝันที่เหมือนจริงมากจนเจ้าตัวไม่แน่ใจว่ากำลังหลับหรือกำลังตื่น เขาจะกลายเป็นคนวิปلاสที่ใช้ชีวิตในสองโลกพร้อมกัน ผมชอบให้มันเป็นแบบนี้เพราะมันสะท้อนธีมของหนังสือต้นฉบับ แต่คุณจะเล่นไถ่เดียอื่นก็ได้

9. กระเป๋าชามเวลาของไอน์สไตน์

ไอน์สไตน์ 1 เดินทางมาด้วยกระเป๋าชามเวลา 1 ใบ กระเป๋าใบนั้นอยู่ที่ไหน? ไอน์สไตน์ 1 พกมันไว้กับตัว หรือ เขาซ่อนมันไว้ไม่ยากถือมันไปทั่วเมือง (ผมชอบให้เขาซ่อนกระเป๋าชามเวลาจะได่มองไม่ออกว่าเขาถือไอน์สไตน์ 1 หรือ 11) มันยังอยู่กับเขาหรือไม่? ยังใช้การได้หรือไม่? นี่อาจเป็นเหตุผลที่เขากลับโลกไม่ได้

10. มีคนอื่นหรือสิ่งอื่นชามเวลามาหรือไม่

ในเกมส่วนใหญ่ ไอน์สไตน์ 1 จะชามเวลามาเพียงคนเดียว แต่มันออกจะประหลาดไปหน่อยที่จะคิดว่าไอน์สไตน์ 1 เพียงลำพังสามารถสร้างเครื่องชามเวลาสำเร็จ เกมยังเป็นเป็นความลับตลอดมา เขาอาจจะช่วยกันกับมิเนวาหรือเบโซ่ ถ้าอย่างนั้นก็เป็นไปได้ว่าพวกเขาชามเวลามาพร้อมกัน ถ้าเป็นอย่างนี้ คุณต้องไม่ลืมที่ใส่การ์ดของพวกเขาด้วยตอนเตรียมเกม แต่มันจะเพิ่มความยุ่งยากเพราะคุณต้องซ่อนคนเพิ่มอีกคน

อีกความเป็นไปได้คือ มีไอน์สไตน์จากโลกอื่นชามเวลามาที่โลกหมายเลข 1 ด้วยวิธีที่ชาญฉลาด พวกเขาติดต่อกันและแบ่งปันความรู้โดยที่ไม่ต้องพบหน้า ไอน์สไตน์หมายเลข 1 จึงสร้างเครื่องชามเวลาด้วยตัวคนเดียว แต่อย่าคิดมากเกินไป ต่อให้ชามคำถามข้อนี้ คุณก็พร้อมเหลือเฟือที่จะนำเกม

คำถามที่ต้องตอบ

1. เวลาของโลกที่ 11 ส่งผลต่อผู้อาศัยอย่างไร?
2. ทำไมไอน์สไตน์ไม่กลับไปโลกหมายเลข 1 เขาทำไม่ได้ หรือ เขาเลือกที่จะไม่กลับ? มีอะไรที่เขาต้องการหรือยังไม่รู้ในโลกนี้?
3. ไอน์สไตน์ 11 แตกต่างจากไอน์สไตน์ 1 อย่างไร? เขาค้นพบหรือคิดค้นอะไรอยู่?
4. ผู้ท่องเที่ยวจะเจอ ไอน์สไตน์ 1 และ ไอน์สไตน์ 11 ได้ที่ไหน?
5. ผู้ท่องเที่ยวจะพบ ไอน์สไตน์ 1 หรือ ไอน์สไตน์ 11 ในสถานการณ์แบบไหน? คุณจะสร้างความขัดแย้งขึ้นได้อย่างไรบ้าง?
6. จะเกิดอะไรขึ้นหลังพบไอน์สไตน์ 1? ปัญหาต่อไปคืออะไร?
7. ถ้าเกิดไอน์สไตน์ 11 รู้เกี่ยวกับโลกหมายเลข 1 เขาจะทำอะไรต่อ? สิ่งที่เขาต้องการคืออะไร?
8. จะเกิดอะไรขึ้น ถ้าไอน์สไตน์ 1 พบ ไอน์สไตน์ 11? พวกเขาอาจขัดแย้งกันเองหรือไม่?
9. กระเป๋าข้ามเวลาของไอน์สไตน์อยู่ที่ไหน? ใช้การได้หรือไม่?
10. มีคนอื่นหรือสิ่งอื่นข้ามมิติมาพร้อมกับไอน์สไตน์ 1 หรือไม่?

แม้คุณจะไม่สามารถวางสคริปเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้น แต่คุณสามารถเตรียมสถานการณ์ที่ผู้ท่องเที่ยวจะเจอได้ล่วงหน้า แต่ถึงยังไงคุณก็ยังคงต้องค้นคว้าอยู่ดี มีหลายสิ่งที่คุณเตรียมไม่ได้และต้องค้นหามันพร้อมกับผู้เล่นคนอื่น คุณต้องพร้อมจะทิ้งหรือปรับเปลี่ยนสิ่งที่เตรียมมา

ส่วนที่ 4

การนำเกม

"The only reason for time is so that everything does not happen at once."

เหตุผลเดียวที่ต้องมีเวลา ก็เพื่อให้ทุกอย่างจะไม่เกิดขึ้นพร้อมกัน

อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์



TKPark



Einstein's Dreams RPG มีลักษณะเป็น Sandbox ผู้เล่นมีอิสระเต็มที่ในการเลือกจะทำหรือไม่ทำอะไร เดอะไทม์เพียงแค่อต้องสนองการกระทำของผู้เล่น แม้ว่าจะมีเป้าหมายและกรอบเวลาที่ชัดเจน แต่ถ้าใครสักคนในกลุ่มมีเป้าหมายส่วนตัว เช่น 'ฉันอยากไปหาลูกของฉันในโลกนี้' / 'ฉันอยากไปที่ห้องสมุดของ Bern University เพื่อหางานที่สืบทอดของฉัน' / 'ฉันอยากอยู่ที่โลกนี้ตลอดไป' พวกเขาทำได้เต็มที่ คุณควรปฏิบัติกับนักท่องเวลาทุกคนเหมือนพวกเขาเป็นนักท่องเที่ยวนะ และมอบประสบการณ์ที่น่าพิศวงให้พวกเขา

เนื้อหาของส่วนที่ 4 ได้แก่

- โครงเรื่อง
- การใช้ตัวละครรอง
- การจัดการความขัดแย้ง
 - การเกิดความขัดแย้ง
 - การสร้างผลลัพธ์
 - ความขัดแย้งมากกว่า 2 คน
- ความจริงที่ไม่รู้
- เวลาของระยะทาง

โครงเรื่อง

แม้ผู้เล่นจะมีอิสระมากแค่ไหน แต่การค้นหาคำตอบของแต่ละกลุ่มมักจะไปในทางเดียวกัน เราสามารถแบ่งการค้นหาคำตอบของพวกเขาเป็นสามส่วนโดยอ้างอิงจากสิ่งที่พวกเขาเรียนรู้

1. เรียนรู้โลกใหม่
2. ทำความรู้จักไอน์สไตน์
3. ภารกิจที่ยิ่งใหญ่กว่า

เรียนรู้โลกใหม่

สิ่งแรกและเป็นสิ่งสำคัญที่สุดที่คุณต้องทำคือบรรยายภาพของโลกที่ 11 ให้แก่นักท่องเวลา เขาอาจจะสังเกตเห็นความแปลกประหลาดของสิ่งปลูกสร้างหรือผู้คนในทันทีที่มาถึง แต่ในหลายๆ Scenerio อย่างเช่น โลกที่เวลามีจุดสิ้นสุด หรือ โลกที่มนุษย์ไม่มีความทรงจำ นักท่องเวลาจะพบความพิเศษเหล่านี้ต่อเมื่อได้พูดคุยกับผู้อยู่อาศัยเท่านั้น การเปิดเผย

ต้องทำอย่างมีชั้นเชิง เพราะผู้อาศัยไม่รู้ว่าผู้ที่องเวลามาจากโลกอื่น เขาจะคุยกับผู้ที่องเวลา โดยที่คิดว่าคุยกับคนรู้จักในโลกของเขา ต่อให้ผู้ที่องเวลาบอกว่าตัวเองมาจากอีกโลกก็ไม่มีใครเชื่อ (อย่างที่ผมบอก มีผู้เล่นที่ไม่แคร์คำเตือนของไอน์สไตน้อยู่อะไรๆ)

ความสนุกของเกมนี้ไม่ได้อยู่ที่การเดาสุ่มว่าไอน์สไตน้อยู่ที่ไหน แต่อยู่ที่สิ่งที่ผู้เล่นค้นพบและเปิดเผยระหว่างการค้นหา การได้เห็นปรากฏการณ์ของโลกที่ 11 การค้นพบความลับที่ไม่เคยรู้โดยบังเอิญ การพบคนรู้จักในสถานการณ์ใหม่ ยิ่งคุณทำให้มันน่าพิศวงมากเท่าไร การเปิดเผยก็ยิ่งงดงาม คุณควรใช้เวลาทั้งช่วงที่ 1 ให้มาก ให้เวลาผู้เล่นได้คิดเกี่ยวกับโลกนี้ไปด้วยในระหว่างตามหาไอน์สไตน้อย

ผู้เล่นบางกลุ่มอาจมีความใคร่รู้และพยายามไขปริศนาของโลกนี้ก่อน ในขณะที่บางกลุ่มอาจเร่งรีบค้นหาไอน์สไตน้อย 1 ให้พบโดยเร็ว ไม่ว่าผู้เล่นจะค้นหาสิ่งไหน ปลอ่ยให้พวกเขาใช้เวลาของเขาในแบบที่พอใจ หากทุกคนเห็นว่า 90 นาทีน้อยเกินไปสำหรับกลุ่มเขา ก็ต่อเวลาให้เขา

ทำความเข้าใจไอน์สไตน้อย

อัลเบิร์ต ไอน์สไตน้อย เป็นบุคคลที่น่าทึ่ง ไม่ใช่แค่เพราะอัจฉริยภาพทางสมองของเขา ทักษะและวิธีมองโลกของเขาก็สวยงาม การพบและพูดคุยกับไอน์สไตน้อยควรเป็นประสบการณ์ที่น่าจดจำ นั่นเป็นหน้าที่ของคุณในส่วนนี้ ถ้าคุณอยากรู้จักไอน์สไตน้อยมากกว่านี้ ผมแนะนำให้คุณอ่าน 'โลกที่ข้าพเจ้ามองเห็น (The world as I see it)' แล้วคุณจะเข้าใจมุมมองชีวิต คุณค่าภายใน และลักษณะของบุคคลที่เขาถกถอง แต่อย่ากังวลกับเรื่องความถูกต้อง นี่มันเป็นแค่เกม คุณสามารถตีความและสร้างสรรค์ไอน์สไตน้อยในแบบของคุณ โดยเฉพาะไอน์สไตน้อย 11 เวลาส่งผลอย่างไรต่อไอน์สไตน้อย?

เรารู้วิธีสร้างสถานการณ์พบเจอที่สนุกไปแล้วจากส่วนที่ 3 ผู้เล่นจะเรียนรู้ว่าทำไมไอน์สไตน้อย 1 ไม่กลับ และเขาจะมอบภารกิจใหม่หรือปัญหาใหม่แก่ผู้เล่น เหตุการณ์ควรเป็นไปอย่างซ้ำๆ และเป็นขั้นเป็นตอน ไอน์สไตน้อย 1 จะไม่รีบร้อนแต่ใช้เวลาไตร่ตรอง เขาคงอยากจะเล่าสิ่งที่เจอ ข้อสมมุติฐานที่มี และน่าจะมีเรื่องอยากรู้อยากถามผู้ที่องเวลา ก่อนจะนำเข้าสู่ช่วงที่ 3

โดยส่วนใหญ่แล้วไอน์สไตน้อย 11 จะถ่ายทอดเนื้อหาของเรื่องได้ดีกว่าไอน์สไตน้อย 1 เพราะเขาเป็นผู้อาศัยของโลกหมายเลข 11 บางครั้ง ผู้เล่นก็ขอให้ไอน์สไตน้อย 11 ร่วมทางหรือคาดหวังความช่วยเหลือจากเขา มันเป็นเรื่องที่ดี แสดงว่าคุณนำเสนอไอน์สไตน้อย 11 ได้น่าสนใจ ผู้เล่นอาจจะสัมผัสความน่าทึ่งของไอน์สไตน้อย 11 ก็ได้ แม้เป้าหมายจะเป็นไอน์สไตน้อย 1

แต่ไอน์สไตน์ 11 ก็สำคัญไม่แพ้กัน ถ้าผู้เล่นชอบเขาและอยากพาเขากลับโลกหมายเลข 1 แทนไอน์สไตน์ที่ 1 เขาก็มีสิทธิ์ที่จะทำ

ภารกิจที่ใหญ่กว่า

โดยทั่วไป สิ่งนี้จะเกิดขึ้นหลังจากพบและได้พูดคุยกับไอน์สไตน์ 1 เขาจะไม่กลับบ้าน หรือกลับไม่ได้จนกว่าสิ่งนี้จะสำเร็จ หรืออย่างน้อยก็พยายามจนวินาทีสุดท้าย เป้าหมายของคุณในช่วงนี้คือเติมเชื้อเพลิงให้กับเรื่อง เมื่อผู้เล่นเริ่มเข้าใจธรรมชาติของเวลาและผู้อาศัยแล้ว เขาควรได้รับเป้าหมายใหม่และต้องแข่งกับเวลา ผู้เล่นแต่ละกลุ่มจะเข้าสู่ช่วงนี้เร็วช้าไม่เท่ากัน ผู้เล่นไม่จำเป็นต้องใช้เวลาทั้งหมดที่เหลือ เขาสามารถกลับบ้านก่อนเวลาได้หากเขาหมดความสนใจต่อโลกหมายเลข 11 แล้ว

ผู้เล่นอาจเข้าสู่ช่วงที่ 3 โดยที่ไม่ได้พูดคุยกับไอน์สไตน์ 1 บางที ไอน์สไตน์ 11 อาจนำผู้เล่นเข้าสู่ช่วงที่ 3 แทน หรือบางที ผู้เล่นอาจรู้ว่าค้นพบปัญหาใหม่ก่อนที่จะพบไอน์สไตน์ 1 หากเป็นเช่นนั้นก็ไม่เป็นปัญหา โครงเรื่องอาจไม่เรียงลำดับตามนี้ก็ได้ ในการนำเกมครึ่งหนึ่งผมให้ไอน์สไตน์ 1 ถูกจับกุม ผู้เล่นรู้จักตัวละครอื่นว่าเขาถูกจับอยู่ที่ไหนและไปช่วยเหลือเขา ทำให้เนื้อเรื่องเข้าสู่ช่วงที่ 3 ก่อนจะได้ทำความรู้จักไอน์สไตน์ และภายหลังก็ไม่มีเวลาพอที่จะทำ ถึงจะน่าเสียดาย แต่มันก็เป็นเกมที่สนุกและเร้าใจมาก ประเด็นของโครงเรื่องคือเพื่อให้คุณเห็นภาพรวม มันไม่จำเป็นต้องเป็นไปตามนี้ ขอแค่คุณรู้อยู่ตลอดเวลาว่าผู้เล่นต้องการอะไร

การใช้ตัวละครรอง

ในส่วนที่ 3 เราได้รู้ว่าจะซ่อนไอน์สไตน์ 1 และ 11 อย่างไร ส่วนตัวละครรองต่างออกไป คุณไม่จำเป็นต้องปิดหมุด หรือ เคลื่อนย้ายพวกเขา คุณจะให้พวกเขาปรากฏที่ไหน เมื่อใดก็ได้ ตัวละครรองเหล่านี้เป็นเครื่องมือของคุณ คุณสามารถเปิดเผยความลับผ่านเสียงของพวกเขา สร้างปัญหาหรือมอบความช่วยเหลือแก่ผู้ที่ต้องการจากการกระทำของพวกเขา และแสดงความสัมพันธ์ของมนุษย์กับเวลาด้วยชีวิตของพวกเขา ตัวละครรองบางตัวอาจไม่ได้สร้างผลกระทบใดๆต่อเกม แต่พวกเขายู่ที่นั่นเพื่อเป็นสีสันให้แก่เรื่องราว คุณเก็บพวกเขาไว้และเรียกใช้พวกเขาเมื่อต้องการ เช่น

- ผู้ที่ท้อเวลาไม่แน่ใจว่าจะทำอะไรต่อไป มีเพื่อนเข้ามาทักทายพวกเขาและให้ข้อมูลเพิ่มเติม
- ผู้ที่ท้อเวลามองหาไอน์สไตน์ในสถานที่หนึ่งแต่ท้อ Conflict Test ไม่สำเร็จ เขาพบคนที่ไม่อยากเจอแทน

- ผู้ท่องเวลาเข้าไปในสถานที่ที่ก่อบความลับของเวลา เขาพบคนที่เป็นเหยื่อของเวลาอยู่ที่นี่
- ผู้ท่องเวลาต้องการหาหนังสือลึกลับในห้องสมุดของมหาลัย เขาเจอคนที่อาจจะตอบคำถามของเขาได้
- ผู้ท่องเวลาพบไอน์สไตน์ แต่คนที่เขาเกลียดก็อยู่ที่นี่ด้วย

ตัวละครรองถูกสร้างจากอดีตของผู้ท่องเวลาทุกคน บางคนอาจมีความสำคัญมาก แต่บางคนก็อาจขาดความชัดเจน เมื่อไหร่ที่รู้สึกว่าคุณข้อมูลของตัวละครกลุ่มเครือและต้องการข้อมูลเพิ่ม คุณสามารถขอความเห็นจากผู้ท่องเวลา เช่นตัวอย่างข้างล่าง

ปีแอร์ : เราว่า 'วินซ์' น่าจะช่วยเราได้ เราลองไปหาเขาไหม

เกรส : ดี จะหาเขาที่ไหน

เดอะไทม์ : เนื่องจาก 'วินซ์' เป็นเพื่อนสนิทของปีแอร์ คุณต้องรู้ว่าจะหาเขาเจอที่ไหน
ผมจะให้ประโยชน์คนเล่นนะ คุณคิดว่าตอนนี้ 'วินซ์' อยู่ที่ไหน

ปีแอร์ : ผมว่าเขาน่าจะอยู่ที่ Grosse Schanze

เดอะไทม์ : พวกคุณเดินทางไปที่ Grosse Schanze และพบ 'วินซ์' ในจุดที่เขาอยู่ประจำ
คุณคิดว่าเขาอยู่ตรงไหนและมาทำอะไร

ปีแอร์ : ผมว่าเขาน่าจะร้องเพลงเปิดหมวกอยู่ริมทางเดิน

การจัดการความขัดแย้ง

เรามาดูขั้นตอนของ Conflict Test อีกครั้ง

- ผู้ท่องเวลาแจ้งความต้องการของตัวเอง
- ผู้ท่องเวลาและเดอะไทม์ทอยลูกเต๋าคละละ 1 ลูก พร้อมกัน
- ถ้าแต้มของผู้ท่องเวลาสูงกว่า เหตุการณ์เป็นไปตามความต้องการของผู้ท่องเวลา
- ถ้าแต้มของเดอะไทม์สูงกว่า หรือ เท่ากัน ผู้ท่องเวลาเลือกที่จะทำ Over Act หรือไม่
- ถ้าผู้ท่องเวลาไม่ทำ Over Act เหตุการณ์เป็นไปตามความต้องการของเดอะไทม์

ในการทำ Conflict Test ครั้งแรกของเกม คุณอาจต้องเตือนผู้เล่นว่าจะทำ Over Act หรือไม่ และย้ำพวกเขาถึงคำเตือนของไอน์สไตน์ว่าย่าแทรกแซงโลกนี้เกินไป การบ๊องเอา Post - it จากผู้ท่องเวลาเป็นเกมเล็กๆของเดอะไทม์ ยังมี Post-it ก็ยังมีอำนาจในการเปลี่ยนแปลงอดีตของผู้เล่น

การเกิดความขัดแย้ง ความขัดแย้งจะเกิดขึ้นเมื่อ...

- สิ่งที่คุณเล่นทำมีโอกาสไม่สำเร็จ หรือ มีโอกาสผิดพลาด
- ผู้ที่ท้อเวลาอย่างน้อย 2 คนมีความต้องการคนละแบบ และ ไม่สามารถตกลงกันได้

ในทำนองเดียวกัน ความขัดแย้งจะไม่เกิดขึ้นถ้า...

- ผู้เล่นทำสิ่งที่ยาก หรือมีโอกาสสำเร็จ 100% เช่น การผูกเชือกโรงเก่า หรือ การอ่านจดหมาย พวกเขาสามารถทำได้เลย
- ผู้เล่นต้องการทำสิ่งที่เป็นไปไม่ได้ เช่น ขอให้คนอื่นถอดเสื้อฟ้ากลางตลาด หรือ พยายามคุยกับเก้าอี้ พวกเขาจะล้มเหลวแน่นอน
- ผู้เล่นแพ้ Conflict Test แล้วพยายามใช้วิธีการเดิมอีกรอบ เช่น เจมชวนแมรีไปออกเดท แต่ถูกปฏิเสธ เขาเลยชวนใหม่อีกครั้งทันที แมรีก็จะปฏิเสธเขาอยู่ดีโดยไม่ต้องทำ Conflict Test เขาต้องรอให้สถานการณ์เปลี่ยน หรือไม่ก็เปลี่ยนวิธี เช่น ช่มชู่เธอเพื่อให้ยอมไปออกเดทด้วยกัน

สำหรับช่วงที่ 1 เรียนรู้โลกใหม่ คุณไม่ควรโฟกัสที่การสร้างปัญหาหรืออุปสรรคแก่ผู้ท้อเวลา คุณควรปล่อยให้พวกเขาปรับตัวเองเข้าสู่ปัญหา คุณเพียงแค่สร้างสถานการณ์ขึ้นในที่ๆพวกเขาไป แต่อย่าพยายามลากพวกเขาเข้าไป ให้พวกเขาตัดสินใจเองว่าจะเดินเข้าไปหรือปล่อยผ่านมันไป ในช่วงนี้คุณต้องเป็นผู้ฟังที่ดี คุณต้องเรียนรู้ว่าผู้เล่นของคุณเป็นอย่างไร พวกเขาชอบสถานการณ์แบบไหน มันดีกว่าถ้าพวกเขาได้แก้ปัญหาคือตัวเองเลือก มากกว่าปัญหาที่ถูกยัดเยียดให้

สำหรับช่วงที่ 2 ทำความรู้จักไอน์สไตน์ ตรงนี้เป็นจุดเปลี่ยนของเกมเพราะผู้ท้อเวลาจะเจอกับสถานการณ์ที่คุณวางแผนไว้ซึ่งมันจะสร้างความขัดแย้งแน่นอน เมื่อพวกเขามีโอกาสได้คุยกับไอน์สไตน์แบบส่วนตัว พวกเขาจะพบว่ามันเป็นไปไม่ได้ที่จะขอให้ไอน์สไตน์กลับบ้านในทันที

สำหรับช่วงที่ 3 ภารกิจที่ใหญ่กว่า มาถึงจุดนี้ คุณจะรู้แล้วว่ากลุ่มผู้เล่นของคุณสนุกกับสถานการณ์แบบไหน คุณอาจใช้ภารกิจที่เตรียมมา หรือ ผู้ท้อเวลาอาจเป็นฉนวนให้เกิดปัญหาใหญ่ขึ้นมาเอง คุณมีเป้าหมายง่ายๆคือทำให้พวกเขาต้องแข่งกับเวลา คุณสามารถละทิ้งแผนการที่มีทั้งหมดแล้วสนุกไปกับพวกเขาได้เลย

การสร้างผลลัพธ์

ทุกๆ ความขัดแย้งจะต้องมีผลลัพธ์ การทอยเต๋าทิ้งทุกครั้งจึงจะมีความหมาย หากผู้เล่นชนะ Conflict Test เหตุการณ์จะเป็นไปในทางที่เขาต้องการ แต่ถ้าผู้เล่นแพ้ คุณควรสร้างผลลัพธ์ที่ส่งผลกระทบต่อผู้เล่น แทนที่จะบอกว่า 'ไม่เกิดอะไรขึ้น'

ถ้าแพ้ Conflict Test

- เกิดเหตุการณ์ที่ตรงข้ามกับความต้องการของผู้เล่น
- ผู้เล่นต้องรอ 5 นาทีจึงจะสำเร็จ ระหว่างรอจะทำอย่างอื่นไม่ได้ แต่ผู้เล่นสามารถล้มเลิกตอนไหนก็ได้
- ผู้เล่นสร้างความเสียหายต่อวัตถุหรือสถานที่โดยไม่ได้ตั้งใจ
- ผู้เล่นถูกเข้าใจผิด หรือ สร้างความไม่พอใจแก่ตัวละครในความขัดแย้ง
- ผู้เล่นพบกับคนที่ไม่ยากเจอ หรือมีคนนำปัญหามาให้
- ผู้เล่นค้นพบข้อเสียของตัวเองหรือความจริงอันร้ายกาจที่ไม่เคยรู้มาก่อน
- ผู้เล่นทำให้ปัญหายุ่งยากกว่าเดิม หรือ ทำให้สถานการณ์แย่กว่าเดิม
- ผลลัพธ์อื่นๆที่เหมาะสมตามสถานการณ์

ความขัดแย้งมากกว่า 2 คน อาจเกิดได้ในกรณีต่อไปนี้

- ผู้ท้อเวลา 2 คนร่วมมือกันเพื่อเอาชนะเดอะไทม์
- ผู้ท้อเวลา 3-4 คนเกิดความขัดแย้งกันเอง
- เกิดความขัดแย้งที่ส่งผลกระทบต่อผู้เล่นหลายคน

ขั้นตอนการจัดการ

- ให้ผู้ท้อเวลาที่มีความต้องการเหมือนกันร่วมมือกัน
- ผู้ท้อเวลาทุกคนทอยเต๋าทิ้ง
- ถ้าแต้มไม่เสมอ ทุกคนที่แต้มต่ำกว่าประกาศว่าจะทำ Over Act หรือไม่ หากมีหลายคนต้องการ Over Act เดอะไทม์เลือกผู้ทำ Over Act แค่ 1 คนโดยตัดสินจาก Post-it ที่ชอบที่สุด
- ถ้าแต้มสูงสุดเสมอ ผู้ท้อเวลาแต่ละฝ่ายเลือกที่จะทำ Over Act หรือไม่ ถ้าหลายฝ่ายจะ Over Act ให้เดอะไทม์เลือก 1 คนเช่นกัน

ตัวอย่าง : ผู้เล่น A และ B ต้องการให้ A เป็นคนถือกระเป๋าข้ามเวลา แต่ C ต้องการเป็นคนถือเอง ส่วน D ต้องการให้ฝากระเป๋ากับไอ้สไต์ 11 จึงเกิดความขัดแย้งระหว่าง A + B กับ C และ D แบ่งเป็น 3 ฝ่าย เกิดผลลัพธ์ต่อไปนี้

- ทุกคนทยอยเข้า ได้แต้มดังนี้ A4 B2 C1 D5
- A และ C ต้องการ Over Act ทั้งสองส่ง Post-it ให้เดอะไทม์
- เดอะไทม์เลือก Post-it ของ C และคืน Post-it ให้ A
- C ทยอยใหม่ได้ 5 เท่ากับ D นั้นทำให้ C ชนะเพราะทำ Over Act

ความจริงที่ไม่รู้

ผู้ท้อเวลาทุกคนมีความจริงที่ตัวละครของเขาเองไม่รู้แต่คนอื่นรู้ แต่น้อยครั้งที่ผู้เล่นจะ roleplay มันออกมา ความจริงเหล่านี้เข้ามาเป็นวัตถุในการเล่าเรื่อง ผู้เล่นจะรู้สึกประทับใจเมื่อคุณนำไอดีที่พวกเขาคิดมาเล่นในสถานการณ์ แต่เป็นไปไม่ได้ที่ทุกไอดีจะถูกเล่น อย่าพยายามคิดมากเกินไป เกมควรดำเนินไปอย่างเป็นธรรมชาติ

แน่นอนว่าคุณสามารถเปิดเผยความจริงเหล่านี้ได้การบอกเล่าของตัวละครเมื่อมีแรงจูงใจให้เขาพูด แต่คุณไม่จำเป็นต้องเปิดเผยมันต่อเจ้าตัวก็ได้ ในความเป็นจริง ข้อดีหรือข้อเสียของเราจะถูกสังเกตโดยคนอื่น เช่นในตัวอย่าง

ผู้ท้อเวลาชื่อ ลินดา มีความจริงแบบ You Don't Know, Other Know ว่า “ปากร้ายแบบไม่ตั้งใจ” ในร้านกาแฟบนถนนมาร์คัส ลินดาและพีเรียนได้ข้อมูลจากไอรินว่าไอ้สไต์นี้อาจจะอยู่ที่ Bern Munster เธอจึงชวนไอรินไปด้วยกันและชนะความขัดแย้ง ผู้ท้อเวลาเล่าว่า “คุณบอกไอรินว่า เรอนั่งอยู่ตรงนี้ก็ไม่มีประโยชน์อะไร ไปโบกสกับฉันดีกว่าไหม?” พีเรียนรู้สึกว่าลินดาพูดไม่ได้เลย เรอนั่งดื่มกาแฟแล้วอ่านหนังสือในวันอาทิตย์มันไม่มีประโยชน์ตรงไหน แต่โชคที่ไอรินไม่คิดอะไรจึงตกลงไปกับพวกเขา

ผู้เล่นตัวละครลินดาอาจ roleplay ความปากร้ายแต่ไม่ตั้งใจของลินดาออกมาเอง ถ้ามันเกิดขึ้นก็ดี แต่ไม่ใช่ผู้เล่นทุกคนจะเล่นแบบนั้นได้

ความจริงบางอย่างเปิดเผยได้ด้วยสถานการณ์ เช่น กลัวความสูง มีพรสวรรค์ด้านกีฬา ตาบอดสี คุณจึงต้องสร้างสถานการณ์ให้สิ่งเหล่านี้ปรากฏ เช่น ผู้เล่นเห็นไอ้สไต์น้อยอยู่บนหอนาฬิกา

/ วอลโดท้าวตีปึงปองกับผู้ที่องเวลา / จินขอให้ผู้ที่องเวลาดูภาพสีน้ำมันที่เขาวาดใหม่ แต่ใจไว้เสมอว่าคุณไม่มีทางเล่นครบทุกความจริง เว้นแต่ว่าคุณจะเจอกลุ่มผู้เล่นที่ใส่ใจเรื่องการสวมบทบาทเป็นตัวละคร เพราะฉะนั้นอย่าเสียเวลาสร้างสถานการณ์ที่ผู้เล่นไม่สนใจ

เวลาของระยะทาง

หากคุณต้องการความสมจริงเมื่อผู้ที่องเวลาเดินทางจากจุดหนึ่งไปอีกจุดหนึ่ง คุณอาจทำให้พวกเขาเสียเวลาเล็กน้อยเมื่อเดินทางไกลๆ แต่คุณไม่ควรให้พวกเขาเจอเฉยๆโดยไม่ทำอะไร วิธีที่สร้างสรรค์คือ คุณสามารถบรรยายภาพผู้คน สิ่งปลูกสร้าง และเหตุการณ์ ที่ผู้ที่องเวลาพบเห็นขณะเดินทาง เพราะมันช่วยอธิบายสภาพแวดล้อมของโลกที่ 11

ในช่วงที่ 1 เรียนรู้โลกใหม่ การเดินทางใกล้ๆจาก Grosse Schanze ไป Bern University หรือจาก Einstein-haus ไป Zytglogge อาจมีการบรรยายสั้นๆหรือไม่มีเลยก็ได้ เมื่อเดินทางจาก Munster ไป Bundeshaus คุณอาจบรรยาย 3-5 ประโยค แต่เมื่อเวลาเหลือน้อยและผู้ที่องเวลากำลังรีบ คุณอาจข้ามการบรรยายทั้งหมดเพื่อให้ประโยชน์พวกเขา จุดประสงค์ของการบรรยายไม่ใช่เพื่อถ่วงเวลา แต่เพื่อสร้างความรู้สึกร่องของการเดินเท้าและให้ข้อมูลเรื่องสภาพแวดล้อม

เมื่อผู้ที่องเวลาต้องการแยกกลุ่มกันไปคนละสถานที่เพื่อประหยัดเวลาคุณก็ควรช่วยพวกเขาด้วยการตัดสลับจากแผนการบรรยาย ผมขออธิบายด้วยตัวอย่าง

ผู้ที่องเวลาแยกเป็นสองกลุ่ม กลุ่ม A และ B กลุ่ม ทั้งสองกลุ่มแยกกันที่บ้านไอน์สไตน์ กลุ่ม A ไปที่ Bern University ส่วนกลุ่ม B ไป Markgasse St. ซึ่งใกล้กว่า เดอะไทม์จึงให้กลุ่ม B ไปถึงโดยที่ไม่มีการบรรยายและเริ่มเล่นก่อน หลังจากนั้นช่วงเวลานึง เดอะไทม์สลับจากไปทางกลุ่ม A ที่เพิ่งไปถึง Bern University กลุ่ม A อยู่ที่นี่ไม่นานแล้วตัดสินใจไปที่อื่น เดอะไทม์จึงสลับจากกลับมาที่กลุ่ม B ระหว่างที่กลุ่ม A เดินทาง

ในเกมแบบเรียลไทม์ การแบ่งกลุ่มกันไม่ได้เพิ่มเวลาให้ผู้เล่นและอาจไม่ช่วยให้พวกเขาได้เปรียบ แต่การสลับจากแบบนี้จะช่วยประหยัดเวลาให้พวกเขาได้เล็กน้อย ปัญหาเวลาผู้เล่นแยกกันคือจะเกิดการรอซึ่งอาจทำให้เบื่อหน่าย คุณจึงไม่ควรบรรยายการเดินทางเพราะจะทำให้รอนานขึ้น

ส่วนที่ 5

Scenario

"Life is finite. Time is infinite. The probability that I am alive today is zero. In spite of this, I am now alive."

ชีวิตมีสิ้นสุด เวลาไม่สิ้นสุด ความเป็นไปได้ที่ฉันจะมีชีวิตในวันนี้คือศูนย์
แต่ถึงอย่างนั้น ตอนนี้ฉันกลับมีชีวิต

อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์

Scenario ที่ 5 เป็นเพียงส่วนหนึ่งจากความฝันทั้ง 30 ความฝันของไอนิสไตนีในหนังสือของ Alan Lightman มีอีกหลายความฝันที่น่าสนใจ เช่น โลกที่คนมีชีวิตอยู่ได้แค่วันเดียว โลกที่เวลาเดินย้อนกลับ โลกที่ผลลัพธ์เกิดก่อนเหตุผล เพียงแต่มันยากเกินไปที่จะเล่น Scenario เหล่านั้นโดยที่ไม่มีสคริป และในบางทีผู้เล่นทุกคนอาจต้องสร้างอนาคตของตัวเองละครไวล์ดหน้าด้วย คุณจะเขียน Scenario ใหม่เลยก็ย่อมได้ คุณสามารถเพิ่มกฎหรือเปลี่ยนวิธีเล่นบางอย่างเพื่อให้เหมาะสมกับ Scenario ที่คุณทดลองเล่น มันเป็นเกมของคุณแล้ว

เวลาที่มีจุดจบ

โลกจะสิ้นสุดในวันที่ 26 กันยายน 1907 ทุกคนรู้ดี หนึ่งปีก่อนวันสิ้นโลก โรงเรียนปิดประตูหนึ่งเดือนก่อนวันสิ้นโลก ร้านรวงปิดกิจการ รัฐสภาหยุดทำการ ผู้คนในโลกนี้รับมือกับวันสิ้นโลกด้วยความปลื้มปิติ ผู้คนเป็นอิสระจากการงาน เพราะเงินทองไร้มูลค่า ไม่มีอะไรต้องกังวลเพราะทุกคนคือผู้ร่วมชะตากรรม ทุกคนเป็นอิสระอย่างแท้จริง มีเพียงไม่กี่คนที่พยายามแก้ไขสิ่งผิดพลาดในอดีตด้วยการทำสิ่งดีงามอย่างทูลกระหม่อม

8 พฤษภาคม 1905

ผู้ท่องเที่ยวมาถึงโลกที่เวลาที่มีจุดจบในวันสิ้นโลกพอดี ทุกคนในโลกนี้รู้ว่าวาระสุดท้ายจะมาถึงในเวลา 18.00 น. เมื่อใกล้ถึงเวลา ทุกคนจะไปรอนับถอยหลังด้วยกันที่หอนาฬิกาประจำเมือง ผู้ท่องเที่ยวที่กลับบ้านไม่สำเร็จจะต้องร่วมชะตากรรมกับผู้อาศัยของโลกนี้ พวกเขาจะได้เห็นภาพที่สวยงามของผู้คนที่ออกมายืนคล้องแขนกันบนท้องถนนเพื่อต้อนรับวาระสุดท้ายอย่างยินดีและพร้อมใจ

การเปิดเผยเรื่องโลกอีกใบแก่ผู้อาศัยของโลกนี้เป็นเรื่องอันตรายมาก หากคนที่ใกล้ตายรู้ว่ยังมีหนทางรอด พวกเขาพร้อมทำทุกทางเพื่อไปยังโลกของคุณ

เวลาคือความเป็นระเบียบ

หากเดินไปตามถนนมาร์คทักส์ เราจะเห็นภาพอันน่ามหัศจรรย์ลูกเชอร์รี่ในแผงขายผลไม้เรียงเป็นแถว หมวกในร้านขายหมวกซ้อนทับกันอย่างประณีต ดอกไม้ตามระเบียบจัดไว้อย่างสมดุลไร้ที่ติ ไม่มีเศษขนมปังบนพื้นร้านขนมปัง ไม่มีนมหกเลอะบนพื้นหินของห้องอาหาร ไม่มีอะไรอยู่นอกลู่หน้าต่าง

เมื่องานเลี้ยงสนุกสนานในร้านอาหารเลิกรา โต๊ะเป็นระเบียบยิ่งกว่าที่เคย เมื่อลมพัดผ่านผ่านท้องถนนปิดกวาดถนนจนสะอาด ขยะและฝุ่นถูกย้ายไปยังสุดเขตเมือง เมื่อคลื่นสาดซัดฝั่ง ชายฝั่งงอกขึ้นใหม่ เมื่อใบไม้ร่วงหล่นจากต้น ใบไม้เรียงตัวกันเหมือนฟองนกแปรรูปเป็นรูปตัววี เมื่อเมฆก่อตัวเป็นใบหน้า ใบหน้าเหล่านั้นยังคงอยู่ เมื่อควันจากกล้องยาสูบลอยเข้าไปในห้อง เขม่าลอยไปรวมกันที่มุมหนึ่งของห้อง เหลือไว้แต่อากาศปลอดโปร่ง ระเบียบทาสีตากลมและฟนกลับสดใสนิ่ง

ขึ้นในกาลเวลา เสียงฟ้าร้องทำให้แฉกที่แตกเป็นชิ้นๆ กลับมารวมกันใหม่ ทำให้ชิ้นส่วนแต่ละชิ้นพุ่งกลับสู่ตำแหน่งเดิมของมันพอดีพอดี กลิ่นหอมจากรถเข็นขายอบเชยที่ผ่านไปยิ่งหอมขึ้นไม่จางหายไปกับเวลา สิ่งที่เกิดขึ้นเหล่านี้จะประหลาดใช้ไหม

ในโลกนี้การเคลื่อนตัวของเวลานำไปสู่ความเป็นระเบียบมากขึ้น ระเบียบคือกฎของธรรมชาติ คือแนวโน้มอันเป็นสากลคือทิศทางของจักรวาล หากเวลาคือลูกศร ลูกศรนั้นก็ชี้ไปยังความเป็นระเบียบ อนาคตมีแบบแผน มีการจัดระบบ เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เข้มข้นขึ้น ส่วนอดีตไม่แน่นอน สับสน กระจายกระจาย อ่อนกำลังลง

11 พฤษภาคม 1905

หลังจากผู้ท่องเที่ยวเวลาที่โลกนี้ไม่นาน ความเป็นระเบียบอันน่าทึ่งก็ถูกทำลาย วัตถุทุกอย่างมุ่งสู่ความโกลาหลและทำลายล้าง ผู้คนแตกตื่นและหวาดผวาคือความโกลาหลที่ไม่เคยพบเห็นมาก่อน พวกเขาไม่รู้จักคำว่าโกลาหลด้วยซ้ำ ทั้งหมดเกิดขึ้นเพราะอัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ 1 ได้ทำลายระเบียบของโลกนี้โดยไม่ตั้งใจ พวกคุณคือตัวแปรที่อยู่นอกสมการของโลกนี้ แค่เปลี่ยนแปลงหรือเคลื่อนย้ายวัตถุของโลกนี้เพียงเล็กน้อย เช่น ตกปลาสักตัวในแม่น้ำเอเร่ ยืมหนังสือ 1 เล่มจากมหาวิทยาลัย หรือแม้แต่สูบยาเส้นในบ้านของใครสักคน เพียงเท่านั้นก็พอให้ความเป็นระเบียบถูกทำลาย

เพื่อแก้ไขให้โลกนี้กลับสู่ความเป็นระเบียบก่อนที่โลกทั้งใบจะทำลายตัวเอง ผู้ท่องเที่ยวต้องนำวัตถุที่ถูกเคลื่อนย้ายหรือเปลี่ยนแปลงกลับไปอยู่ในที่เดิมสภาวะเดิม

โลกไร้อดีต

มองไปท่ามกลางแผงลอยอันแน่นขนัดย่านสปีทากัสส์ คนซื้อของดินอย่างดังเลจากจากร้านหนึ่งไปอีกร้านหนึ่ง ดูว่าแต่ละร้านขายอะไร ร้านนี้ขายบุหรี แล้วเมล็ดมันฝรั่งร้านไหนล่ะ ร้านนี้ขายหัวปัด แล้วปลาคือตล่ร้านไหน นี่โง่จนแพะ แล้วร้านไหนขายแซสซาฟราส คนพวกนี้ไม่ใช่ นักท่องเที่ยวในเบอร์ลินครั้งแรก พวกเขาเป็นคนเมืองเบอร์ลิน แต่ไม่มีสักคนจำได้ว่าเมื่อสองวันก่อน เขาซื้อช็อกโกแลตที่ร้านชื่อเพอร์ดิวัลด์ แผง 17 หรือซื้อเนื้อวัวจากร้านฮอฟ แผง 36 ร้าน แต่ละร้านและสินค้าเฉพาะของร้านกลับถูกพบว่าเป็นร้านใหม่ หลายคนเดินพร้อมกับแผนที่ ใช้แผนที่บอกทางจากอาเขตหนึ่งไปยังอีกอาเขตหนึ่งในตัวเมืองที่พวกเขาอยู่มาตลอดชีวิต บนถนนที่พวกเขาใช้สัญจรมาเป็นเวลา

โลกอันปราศจากค ความทรงจำคือโลกปัจจุบัน อดีตมีอยู่แต่ในหนังสือ ในเอกสาร เพื่อที่จะรู้จักตัวเอง แต่ละคนจะพาคัมภีร์แห่งชีวิต ในนั้นบรรจุไปด้วยประวัติชีวิตของตนเอง ด้วยการอ่านประจำทุกวัน เขาก็สามารถเรียนรู้ถึงสิ่งบ่งบอกตัวตนของพ่อแม่ได้ใหม่ เรียนรู้ว่าเขาเกิดมารวยหรือจน เรียนในโรงเรียนดีหรือแย่ รู้ว่าตัวเขาประสบความสำเร็จอะไรในชีวิตบ้างหรือไม่ หากปราศจากคัมภีร์แห่งชีวิตเล่มนี้ คนจะกลายเป็นภาพถ่ายส่วน เป็นภาพสองมิติ เป็นผี ในร้านกาแฟที่เต็มไปด้วยใบไม้บนถนนบรันนิกัสชอลด์ เราจะได้ยินเสียงกรีดร้องอย่างทุกข์ทรมานจากชายคนหนึ่งผู้ซึ่งเพิ่งอ่านพบว่าครึ่งหนึ่งเขาฆ่าคนตายเสียงถอนหายใจของหญิงคนหนึ่งผู้ซึ่งเพิ่งค้นพบว่าเธอถูกจับโดยเจ้าชายองค์หนึ่ง เสียงคุ้ยไถขึ้นมาในทันทีทันใดของผู้หญิงคนหนึ่งเมื่อรู้ว่าเธอได้รับเกียรติอันดับหนึ่ง

จากมหาวิทยาลัยเมื่อสิบปีก่อนโน้น บางคนใช้ช่วงเวลาโพลีเพลสนี้อ่านคัมภีร์แห่งชีวิตของพวกเขาอยู่ที่โต๊ะ บางคนเติมเหตุการณ์วันนั้นลงในหน้าพิเศษอย่างขำระห่ำ

20 พฤษภาคม 1905

อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ ของโลกนี้จะคิดค้นทฤษฎีเวลาได้อย่างไรในเมื่อเขาต้องเริ่มใหม่ทุกวัน? ไม่ใช่แค่นักวิทยาศาสตร์ที่ได้รับผลกระทบ ผู้ทำมาหากินทุกคนต้องเริ่มใหม่ในทุกวันที่ตื่นนอน พ่อค้าหั่นเนื้อก็หั่นเนื้อไม่ได้ขนาดอยู่บ้าง ช่างไม้ก็ทูนิ้วตัวเองทุกวัน แต่นักลงทุนกลับทำกำไรได้นี้เพราะความทรงจำระยะสั้นของตลาด เมื่อตกเย็น ทุกคนกลับบ้านของตัวเองตามที่อยู่ใต้น้ำตื้น ตื่นเต้นเมื่อพบกับคู่รักของเขา ทุกๆคืนเป็นคืนแรก

หากคุณหลับตานอนในโลกนี้ คุณจะจำไม่ได้แม้แต่ชื่อตัวเอง ความทรงจำทั้งชีวิตของคุณจะกลายเป็นเพียงความฝันอันห่างไกลและเลื่อนลาง เมื่อตื่นขึ้นอีกครั้ง คุณจะลืมโลกเดิมที่จากมา ลืมว่าครั้งหนึ่งคุณเคยมีความทรงจำ แต่มันคงไม่เป็นไรหากคุณตื่นมาพร้อมกับไดอารี่ 1 เล่ม ไดอารี่เล่มนั้นจะกลายเป็นชีวิตคุณ แม้ว่ามันจะเป็นเรื่องจริงหรือโกหกก็ตาม

โลกแห่งความเร็ว

ผู้ชายหรือผู้หญิงที่จู้จี้ พลัดหลงเข้ามาในโลกนี้ต้องคอยหลบบ้านหรือตึก เพราะทุกอย่างล้วนเคลื่อนไหว บ้านและอพาร์ทเมนต์ติดล้อวิ่งโคลงเคลงผ่านจัตุรัสบาห์นฮอฟพลาทซ์ และแบ่งกันไปบนช่วงแคบๆ ของถนนมาร์กท์กาสส์ คนในบ้านตะโกนลงมาจากหน้าต่างชั้นสอง สำนักงานไปรษณีย์ไม่ได้อยู่บนถนนโพสต์กาสส์อีกแล้ว แต่ร้อนไปบนรางทั่วเมือง เหมือนขบวนรถไฟ บุนเดสเฮาส์ก็ไม่ได้ตั้งอยู่บนถนนบุนเดสทาสส์อย่างเจียบสงบอีกต่อไป ทุกหนทุกแห่งในอากาศเต็มไปด้วยเสียงครวญครางและเสียงคำรามของมอเตอร์ เสียงความเคลื่อนไหว เมื่อชายคนหนึ่งก้าวจากประตูหน้าบ้าน เก้าของเขาแตะพื้นพร้อมกับวิ่งจนไล่ทันอาคารสำนักงาน รีบก้าวขึ้นลงบันไดอย่างรวดเร็ว ทำงานบนโต๊ะที่หมุนเป็นวงกลม วิ่งกลับบ้านเมื่อหมดวัน ไม่มีใครนั่งอ่านหนังสือได้ต้นไม้ ไม่มีใครเพิ่มองระลอกคลื่นในสระ ไม่มีใครนอนบนพื้นหญ้านุ่มนวลนอกเมือง ไม่มีใครอยู่นิ่งกับที่

ทำไมจึงติดยึดอยู่กับความเร็วเช่นนั้น เพราะในโลกนี้เวลาเดินเข้าข้างสำหรับคนที่เคลื่อนไหว ดังนั้นทุกคนจึงเดินทางด้วยความเร็วสูงเพื่อทำเวลา

ไม่มีใครทันสังเกตผลสะท้อนของความเร็วจนกระทั่งมีการประดิษฐ์เครื่องยนต์สันดาปภายในและเริ่มต้นยุคการขนส่งอย่างรวดเร็ว วันที่ 8 กันยายน 1889 นายแรนดอล์ฟ วิก แห่งเซอร์รีย์ พาแม่เลี้ยงของเขานั่งรถยนต์คันใหม่ไปลอนดอนด้วยความเร็วสูง เขาไปถึงที่นั่นด้วยเวลาเพียงครึ่งเดียวจากที่คิดไว้ ด้วยความปิติยินดีเป็นอันพัน การสนทนาจึงแทบไม่ได้เริ่มต้น เขาเพิ่งพิจารณาปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น ภายหลังผลงานการค้นคว้าของเขาได้รับการตีพิมพ์เผยแพร่ ไม่มีใครเดินทางช้าอีกต่อไป เนื่องจากเวลาคือเงิน ข้อพิจารณาทางการเงินเพียงอย่างเดียวเท่านั้นที่กำกับให้บริษัทนายหน้าค้าหุ้นแต่ละแห่ง โรงงานการผลิตแต่ละโรง ร้านขายของชำแต่ละร้านต้องเดินทางอย่างไม่รู้จักหยุดด้วยความเร็วเท่าที่จะเป็นไปได้ เพื่อให้ได้เปรียบคู่แข่ง อาคารเหล่านั้นติดเครื่องยนต์ไพบัตถขนาดยักษ์โดยไม่เคยดับเครื่องมอเตอร์และเพลาคือเหวี่ยงส่งเสียงคำรามดังกว่าอุปกรณ์และ

คนที่อยู่ข้างใน เช่นเดียวกัน การขายบ้านไม่ได้ดูกันเฉพาะขนาดและการออกแบบเท่านั้น แต่ยังดูความเร็วด้วย เพราะยิ่งบ้านเดินทางเร็วเท่าไร นาฬิกาข้างในก็ยิ่งเดินช้าเท่านั้น

29 พฤษภาคม 1905

คนที่อาศัยอยู่ในบ้านที่เร็วกว่ารู้สึกโชคดีที่ตนมีเวลามากกว่าคนอื่น ๆ คนที่อยู่ในบ้านที่ช้ากว่าคิดว่าพวกเขาจะต้องแก่และโรยราไปก่อนเพื่อนบ้านของเขา จนบางคนปิดตายหน้าต่างและเลิกที่จะมองออกไปข้างนอก บางคนเลิกสนใจที่จะไล่ตามความเร็วและเลือกชีวิตที่สุขสงบในบ้านที่หยุดนิ่ง

ผู้ที่องเวลาคงจะสับสนเป็นอย่างมากในการหาไอน์สไตน์ 1 ในโลกนี้เพราะอาคารทุกหลังเคลื่อนที่ไม่หยุด ถึงอย่างนั้น สิ่งปลูกสร้างทุกหลังยังคงมีที่อยู่ของมัน ในเวลาหนึ่ง แต่ละอาคารจะต้องวนกลับไปยังที่อยู่ของมันเพื่อแวะรับผู้ที่มีธุระมาติดต่อ แต่มันจะไม่หยุดรอผู้โดยสาร ทุกคนต้องวิ่งให้ทันอาคารซึ่งมันไม่ง่ายเลยสำหรับคนจากโลกอื่น โชคดีที่หอนาฬิกาไม่เคลื่อนไหว ผู้อาศัยของโลกนี้รู้ว่านาฬิกาในบ้านของพวกเขาเชื่อถือไม่ได้ มีเพียงหอนาฬิกาที่ตั้งตระหง่านไม่เคยเคลื่อนไหวเท่านั้นที่บอกเวลาที่แท้จริง

เจ้าแห่งนาฬิกา

ภายในวิหารผู้แสวงบุญสืบสองคนยืนเป็นวงกลมล้อมรอบเจ้าแห่งนาฬิกา คนหนึ่งเป็นเครื่องหมายแทนแต่ละชั่วโมงของโครงสร้างมหัศจรรย์ประกอบด้วยเหล็กและแก้ว ภายในวงกลมลูกตุ้มใหญ่โตมโหฬารแกว่งจากความสูงสืบสองเมตร เปล่งประกายวาววับในแสงเทียน ผู้จารึกแสวงบุญร้องเพลงสวดแต่ละรอบของลูกตุ้ม แต่ละห้วงเวลาที่เพิ่มขึ้น ร้องเพลงสวดไปตามแต่ละนาทีกของชีวิตของพวกเขาที่ตกลง นี่คือการพลีชีวิตของพวกเขา หลังจากเจ้าแห่งนาฬิกาเดินผ่านไปหนึ่งชั่วโมง ผู้แสวงบุญกลุ่มนี้ถอยออกไป อีกสืบสองคนเดินเรียงแถวเข้ามาทางประตูสูงใหญ่ กระบวนการดังกล่าวนี้ต่อเนื่องกันมานับเป็นสหัสวรรษ

นานมาแล้วก่อนเจ้าแห่งนาฬิกาเวลาถูกวัดโดยการเปลี่ยนแปลงของวัตถุในสวรรค์ การเคลื่อนตัวอย่างช้าๆของดวงดาวผ่านท้องฟ้ายามราตรี ส่วนโค้งของดวงอาทิตย์ แสงและความแปรผันของแสงสว่าง พระจันทร์ข้างขึ้นหรือข้างแรม กระแสน้ำ ฤดูกาล เรายังถูกวัดด้วยการเต้นของหัวใจจังหวะของความสับสนและความกลัว การกลับมาของความหวัง รอบประจำเดือนของผู้หญิง ช่วงระยะของความโดดเดี่ยว และแล้ว ณ เมืองเล็กเมืองหนึ่งในอิตาลี นาฬิกากลไกถูกสร้างขึ้น ผู้คนเคลิบเคลิ้ม ต่อมาพวกเขาหวาดกลัว นี่เป็นสิ่งประดิษฐ์ของมนุษย์ที่ใช้แรงแบบเวลา กำหนดขอบเขตและระยะเวลาของความปรารถนา วัดแต่ละช่วงขณะที่แท้จริงของชีวิต มันคือเวทมนตร์สุดจะทมนกนได้ อยู่นอกเหนือกฎธรรมชาติ กว่าที่ไม่สามารถเพิกเฉยต่อนาฬิกาได้ เป็นสิ่งซึ่งต้องสักการะบูชาสักการะ นักประดิษฐ์ถูกชักชวนให้สร้างเจ้าแห่งนาฬิกา หลังจากนั้นเขาถูกสังหาร และนาฬิกาอื่นๆ ทั้งหมดถูกทำลาย จากนั้นการจารึกแสวงบุญก็เริ่มต้นขึ้น

18 มิ.ย. 1905

ผู้คนนับร้อยเดินทางมาที่ Bern Munster เพื่อต่อแถวรอสักการะและพลีชีวิตของพวกเขา ให้แก่เจ้าแห่งนาฬิกา นาฬิกาชีวิตเพียงหนึ่งเดียวที่เกิดจากการเสียสละของผู้ศรัทธา นาฬิกากลไกเป็นของต้องห้าม เป็นเครื่องมือที่ด้อยค่าชีวิต เมื่อผู้ที่องเวลาก้าวเท้าออกจากหอนาฬิกา เขาจะพบว่ามันยังคงเป็นหอสงเกตฤการณ์เท่านั้น นาฬิกาประจำเมืองไม่เคยถูกสร้างขึ้น

แน่นอนว่าไอน์สไตน์ 1 และเหล่าผู้ท้องเวลานำนาฬิกาพกพามาด้วย นั่นถือเป็นการท้าทายเจ้าแห่งนาฬิกาอย่างรุนแรง ผู้ที่มีนาฬิกาในครอบครองอาจถูกจับกุมโดยเจ้าหน้าที่ จะไม่มีการไต่สวน ผู้กระผิดจะถูกลงทัณฑ์ด้วยการพลีชีวิตให้แก่เจ้าแห่งนาฬิกาโดยไม่หยุดพักและจะจบลงเมื่อเขาตายเท่านั้น เป็นไปได้ว่าเมื่อผู้ท้องเวลามาถึง ไอน์สไตน์ 1 อาจถูกจับกุมไปแล้ว หรืออาจเป็นไอน์สไตน์ 11 ก็ได้ที่ถูกจับทั้งที่บริสุทธี







Einstein's Dream RPG Character Sheet

Player :



Character Info

Name : Uma Schall

Age : 27

Job : Pro Tennis Player

Relative (Optional)

- 1.
- 2.
- 3.

Background Summery

TRUTH TABLE

You Know	Others Know
	Top 10 player in Europe. The best of Switzerland.
You Don't Know	Others Don't Know
	Can't keep secret.
You Don't Know	Others Know
	People are saying The mayor got a crush on her.
Time you wish it never happen. (Created by Adjacent Player)	
1.	
2.	
Favorite time of your life. (Created by yourself)	
1.	
2.	

Einstein's Dream RPG Character Sheet

Player :



Character Info

Name : Nicolas Reiff

Age : 57

Job : Doctor

Relative (Optional)

- 1.
- 2.
- 3.

Background Summery

TRUTH TABLE

You Know	Others Know
	Very nice guy.
You Don't Know	Others Don't Know
	Secretly studying magic & witchcraft
You Don't Know	Others Know
	Every can tell when he is lying
Time you wish it never happen. (Created by Adjacent Player)	
1.	
2.	
Favorite time of your life. (Created by yourself)	
1.	
2.	

Einstein's Dream RPG Character Sheet

Player :



Character Info

Name : Luis Kasteler

Age : 25

Job : War Hero

Relative (Optional)

- 1.
- 2.
- 3.

Background Summery

TRUTH TABLE

You Know	Others Know
	Always talk about god.
You Don't Know	Others Don't Know
	His dream is to be a musician.
You Don't Know	Others Know
	Very good looking, but he don't realize.
Time you wish it never happen. (Created by Adjacent Player)	
1.	
2.	
Favorite time of your life. (Created by yourself)	
1.	
2.	

Einstein's Dream RPG Character Sheet

Player :



Character Info

Name : Lee Ann

Age : 63

Job : Fortunteller

Relative (Optional)

- 1.
- 2.
- 3.

Background Summery

TRUTH TABLE

You Know	Others Know
	Everyone know that her house is haunted.
You Don't Know	Others Don't Know
	She was a pickpocket theive and still do when there is a chance.
You Don't Know	Others Know
	Her prediction is 60% accurate.
Time you wish it never happen. (Created by Adjacent Player)	
1.	
2.	
Favorite time of your life. (Created by yourself)	
1.	
2.	

Einstein's Dream RPG Character Sheet

Player :



Character Info

Name : Irene Gubler

Age : 46

Job : Fish Seller

Relative (Optional)

1.

2.

3.

Background Summery

TRUTH TABLE

You Know	Others Know
	Her only son & husband ranaway to German.
You Don't Know	Others Don't Know
	Has superior memory.
You Don't Know	Others Know
	Smell fishy.
Time you wish it never happen. (Created by Adjacent Player)	
1.	
2.	
Favorite time of your life. (Created by yourself)	
1.	
2.	

Einstein's Dream RPG Character Sheet

Player :



Character Info

Name : Vince Eisenhut

Age : 30

Job : Sculptor

Relative (Optional)

1.

2.

3.

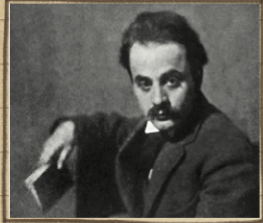
Background Summery

TRUTH TABLE

You Know	Others Know
	Love to help others.
You Don't Know	Others Don't Know
	Had murder a man and gotaway.
You Don't Know	Others Know
	He can't sing.
Time you wish it never happen. (Created by Adjacent Player)	
1.	
2.	
Favorite time of your life. (Created by yourself)	
1.	
2.	

Einstein's Dream RPG Character Sheet

Player :



Character Info

Name : Khalid Imil

Age : 38

Job : Poet & Philosopher

Relative (Optional)

- 1.
- 2.
- 3.

Background Summery

TRUTH TABLE

You Know	Others Know
	His famous work '_____' is a must-read in all European Country.
You Don't Know	Others Don't Know
	Always lost his way.
You Don't Know	Others Know
	His eyes are very sad all the time. People think he been crying.
Time you wish it never happen. (Created by Adjacent Player)	
1.	
2.	
Favorite time of your life. (Created by yourself)	
1.	
2.	

Einstein's Dream RPG Character Sheet

Player :



Character Info

Name : Sarah Galli

Age : 19

Job : College Student

Relative (Optional)

- 1.
- 2.
- 3.

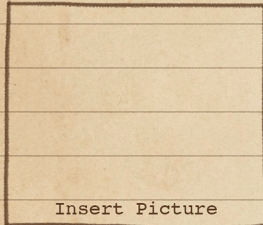
Background Summery

TRUTH TABLE

You Know	Others Know
	The smartest one in _____ Major.
You Don't Know	Others Don't Know
	She believe Einstein is an alien.
You Don't Know	Others Know
	Only old folk know. She Is an illegitimate child of a Tyrant.
Time you wish it never happen. (Created by Adjacent Player)	
1.	
2.	
Favorite time of your life. (Created by yourself)	
1.	
2.	

Einstein's Dream RPG Character Sheet

Player :



Character Info

Name :

Age :

Job :

Relative (Optional)

1.

2.

3.

Background Summery

TRUTH TABLE

Others Know

You
Knows

Others Don't Know

You
Don't Know

Others Know

Time you wish it never happen. (Created by Adjacent Player)

1.

2.

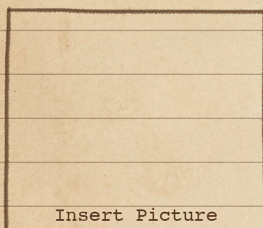
Favorite time of your life. (Created by yourself)

1.

2.

Einstein's Dream RPG Character Sheet

Player :



Character Info

Name :

Age :

Job :

Relative (Optional)

1.

2.

3.

Background Summery

TRUTH TABLE

Others Know

You
Knows

Others Don't Know

You
Don't Know

Others Know

Time you wish it never happen. (Created by Adjacent Player)

1.

2.

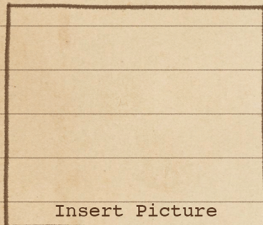
Favorite time of your life. (Created by yourself)

1.

2.

Einstein's Dream RPG Character Sheet

Player :



Character Info

Name :

Age :

Job :

Relative (Optional)

1.

2.

3.

Background Summery

TRUTH TABLE

Others Know

You
Knows

Others Don't Know

You
Don't Know

Others Know

Time you wish it never happen. (Created by Adjacent Player)

1.

2.

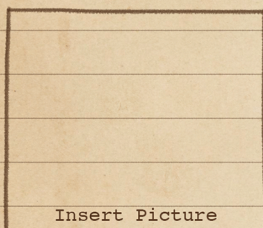
Favorite time of your life. (Created by yourself)

1.

2.

Einstein's Dream RPG Character Sheet

Player :



Character Info

Name :

Age :

Job :

Relative (Optional)

1.

2.

3.

Background Summery

TRUTH TABLE

Others Know

You
Knows

Others Don't Know

You
Don't Know

Others Know

Time you wish it never happen. (Created by Adjacent Player)

1.

2.

Favorite time of your life. (Created by yourself)

1.

2.

ความทรงจำสำเร็จรูป

คุณจดจำได้จาก <u>Albert Einstein</u> ที่ <u>Einstein-Haus</u> อยู่เสมอ จนกลายเป็นเพื่อนสนิท	คุณช่วย <u>Enie Werdner</u> กลับบ้าน เมื่อเธอถูกพ่อแม่ลี้มไว้ที่ <u>Bern Munster</u>	เมื่อ <u>Mileva Maric</u> และครอบครัวย้ายมาเบิร์นใหม่ๆ คุณพาเธอไป <u>Marktgasse st.</u> และเป็นเพื่อนกันเรื่อยมา	<u>Timo Marolf</u> เรียนจดหมายรับรองเพื่อให้คุณได้เข้าเรียนที่ <u>Bern University</u>
ในวัยเด็กของคุณ <u>Timo Marolf</u> สอนคุณว่ายน้ำใน <u>Aare River</u>	<u>Lenmy Filippo</u> ใช้เส้นสายของเขาช่วยให้คุณได้เสนอใจเด็กของคุณต่อผู้ว่าโดยตรงใน <u>Bundeshaus</u>	คุณและ <u>Nina Kunz</u> นัดกันที่ <u>Grosse Schanze</u> เสมอ	คุณและ <u>Enie Werdner</u> รอดดูการแสดงหุ่นชักของ <u>Zytzologge</u> เวลาเข้าไนท์คลับของทุกวัน

ความทรงจำล้ำรูป

คุณ <u>Nina Kunz</u> ที่ <u>Zuglodge</u> แต่เธอไม่มา	คุณฝากสุนัขของคุณให้ <u>Enie Wender</u> ที่ <u>Grosse Schanze</u> แต่ 1 ชม. สุนัขของคุณเกือบจมน้ำตาย	คุณบังคับให้ <u>Mileva Marie</u> ไป <u>Bern Munster</u> เธอไปจริงๆ แต่ทำให้คุณอายหน้าด้วยการวิจารณ์ความเชื่อของคุณ	คุณและเพื่อนนัดคุยกันที่ร้านกาแฟใน <u>Marktquasse St.</u> หลังจากนั้น <u>Lenny Filippo</u> มักจะมาร่วมวงและทำให้คุณเป็นตลก
คุณและ <u>Albert Einstein</u> เกยกันเรื่องศาสนาและปรัชญาในห้องสมุดของ <u>Bern Universtity</u> งานโกรธกันไปเป็นเดือน	<u>Lenny Filippo</u> ตบหน้าคุณบนสะพาน <u>Aare River</u> เพราะคุณวิจารณ์ทรงผมใหม่ของเขา	<u>Timo Marolf</u> เรียกคุณว่านักเรียนหัวทึบที่สุดที่มันเคยพบที่ <u>Einstein-haus</u>	<u>Nina Kunz</u> ถูกทำร้ายร่างกายที่หน้า <u>Bundeshaus</u> เธอขอให้คุณช่วยแต่คุณเดินหนี