T.I.M.E STORIES

Zasady gry

AGENT TEMPORALNY: KARIERA WYSOKIEGO RYZYKA NADZWYCZAJNE ŻYCIE

Szukasz ekscytującej pracy pozwalającej rozwijać karierę? Takiej, która otworzy przed Tobą możliwości odwiedzenia ogromnej liczby światów i epok?
Chcesz pomóc w zachowaniu kontinuum czasowego? Pragniesz chronić dorobek naszych czasów i korzystać z perspektywy nieograniczonych podróży oferowanych przez technologię insercji tachionowej?
Jesteś spostrzegawczy, zmotywowany i lubisz pracować w zespole? Niczego się nie boisz?

AGENCJA T.I.M.E CIĘ POTRZEBUJE!

Działamy w służbie ludzkości – całej ludzkości.
Od czasu odkrycia insercji tachionowej nasz świat się zmienił. Pojawiły się alternatywne rzeczywistości, a czas stał się elastyczny i plastyczny. Nowa technologia pomogła stworzyć nam świat nieograniczonego dobrobytu i... napotkać niewyobrażalnie niebezpieczeństwa.

Od momentu pojawienia się nielegalnych i nieprzewidzianych ingerencji w osnowie czasoprzestrzeni kontinuum czasowe ulega zmianom. Te zmiany zazwyczaj są minimalne, ale mogą mieć również kluczowe znaczenie, a działania podjęte w głównej osi czasowej mogą narazić naszą rzeczywistość na niebezpieczeństwa.

NA SZCZĘŚCIE, MY CZUWAMY!

Agencja T.I.M.E (Tachionowa Insercja w Momenty Epokowe) została stworzona przez konsorcjum, które wspierają wszystkie rządy świata w celu uniknięcia katastrofalnych zmian temporalnych. Używamy najmniej uciążliwej i najmniej niebezpiecznej metody podróży w przeszłość, przyszłość lub alternatywną rzeczywistość – oddzielamy umysł od ciała.

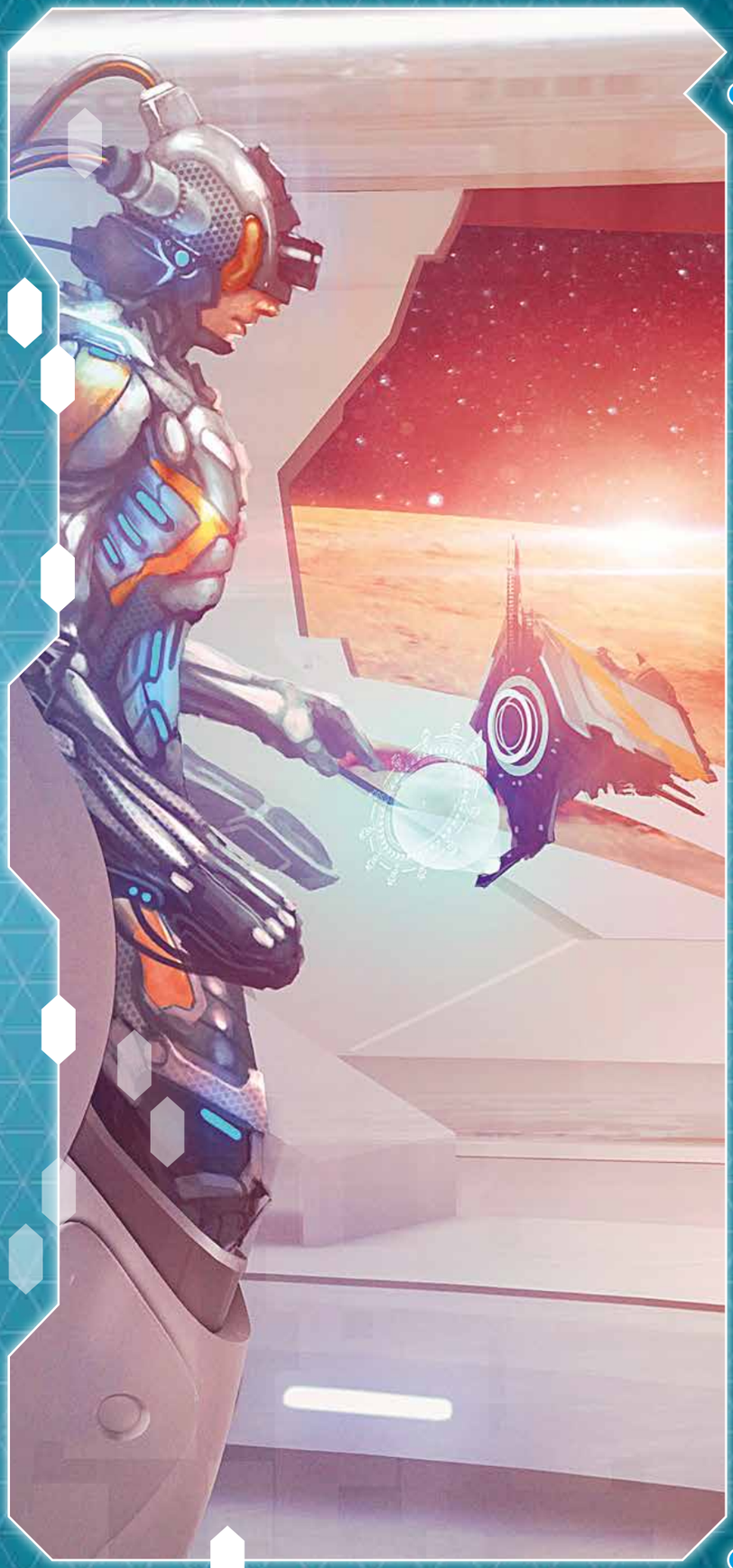
Twój umysł zostaje przeniesiony w ciało osoby żyjącej w odwiedzanym świecie i epoce.
W ten sposób, żaden element przyszłości nie może przejść w przeszłość lub do nieodpowiedniej rzeczywistości. Minimalizujemy tym samym ryzyko jakichkolwiek zakłóceń. Osoby, w które się wcielicie, są dobierane tak, by nie powodować istotnych zmian w kontinuum na wypadek ich śmierci, co niestety może się przydarzyć. Na szczęście nie ma to negatywnych skutków dla agenta kontrolującego daną postać, poza ryzykiem niewypełnienia misji.

PORAŻKA NIE WCHODZI W GRĘ

Kapsuły czasowe nie mogą trzymać Cię w alternatywnej rzeczywistości lub przeszłości w nieskończoność. Jeśli nie uda się wypełnić misji otrzymanej od Agencji T.I.M.E w oczekiwanym czasie, nastąpi powrót do naszej rzeczywistości. Będziesz wtedy musiał zacząć misję od początku, posiadając jedynie zdobytą wiedzę uzyskaną podczas poprzedniej próby. Nie nadużywaj tej możliwości, ponieważ koszt każdej wyprawy nie jest bez znaczenia dla Agencji i podatników!

Jesteś gotów na swoją pierwszą misję?

Czeka na Ciebie podręcznik szkoleniowy. Dołącz do zespołu. Nadszedł czas, by udać się do bazy.



KONCEPCJA T.I.M.E STORIES

Zasady gry stanowią wspólny fundament reguł dla całego szeregu oddzielnych przygód. Gdy nauczycie się ogólnych zasad, będziecie gotowi do gry w dowolny scenariusz i bezproblemowo rozpoczniecie każdą przygodę.

TO GRA RPG CZY GRA PLANSZOWA?

Ani jedna, ani druga – raczej obie jednocześnie! Pierwotnym pragnieniem towarzyszącym powstawaniu gry było przywrócenie emocji związanych z grami RPG z czasów naszej młodości, lecz dostarczonych w bardziej przystępnym i mniej czasochłonnym formacie, gdyż czasy zabaw w rozbudowane kampanie niestety minęły.

T.I.M.E Stories jest grą narracyjną. Każdy gracz ma możliwość przejęcia kontroli nad „nosicielem", osobą w odwiedzanym świecie, dowolnie wybierając z dostępnych „ról". Najważniejsza w niej jest opowiedziana i przeżyta historia, która toczy się w trakcie gry przy stole. Ale *T.I.M.E Stories* to także gra planszowa w nowoczesnym tego słowa znaczeniu: z akcjami i czynnościami ujętymi w zbiór zasad, które pozwalają na przemyślenia i optymalizację. Tak więc, nawet wczuwając sie w rolę odgrywanej postaci, można grać „dobrze", ale można również grać „źle" – i zapłacić za to cenę!

GRA KOOPERACYJNA

Scenariusz zawarty w pudełku z grą zakłada pełną kooperację uczestników. Będziecie współpracować przeciwko mechanizmowi gry zawierającemu wiele zagadek i pułapek. Doświadczenie zdobywacie wspólnie jako grupa, zarówno wygrywając, jak i przegrywając. Niewykluczone, że w trakcie rozgrywki w Waszej grupie pojawią się konflikty, ale to dopiero przed Wami...

JEDNA TALIA – JEDNA MISJA

W pudełku z grą znajdziecie wszystkie komponenty potrzebne do zagrania w *T.I.M.E Stories* oraz talię kart. Każda talia jest kompletnym scenariuszem, misją, którą agenci muszą ukończyć, by zdobyć uznanie swojego przełożonego, Boba Lyfena.

W każdej nowej talii, jaką zakupicie, obowiązują te same zasady podstawowe, uzupełnione o kilka szczegółów, które zostaną przekazane w bazie na początku misji.

W żadnym wypadku NIE WOLNO OTWIERAĆ I OGLĄDAĆ TALII PRZED ROZPOCZĘCIEM ROZGRYWKI!

Gdy zakupicie nowy scenariusz (tym samym nową talię kart), możliwe, że będzie on podzielony na wiele paczek kart (w przeciwieństwie do scenariusza *Azyl* z gry podstawowej). W tym przypadku, nie oglądając zadań na kartach, po prostu ułóżcie na sobie stosy, tworząc kompletną talię (poprzez umieszczenie ich według podanej kolejności: pakiet 1 na górze, pakiet 2 bezpośrednio pod nim itd.)

MANIPULACJA TALIĄ

W ramach pojedynczego scenariusza wszyscy nosiciele, przedmioty i zagadki misji zawarci są w treści kart jednej talii. To bardzo ważne, żebyście odpowiednio manipulowali kartami, tak aby precyzyjnie trzymać się podawanych wytycznych. W przeciwnym razie możecie pozbawić grę wielu istotnych cech nadających jej klimat: niespodzianek, odkryć i możliwości rozwiązania zagadek.

GRA DLA DWÓCH GRACZY

Możecie grać w *T.I.M.E Stories* we dwójkę. W takim przypadku każde z Was wybiera i kontroluje dwie postaci nosicieli.

Sugestia autora:

Możecie też skorzystać z trzech nosicieli. Każdy z Was wybiera po jednym nosicielu, ale trzeciego nosiciela wybieracie wspólnie. Podczas takiej rozgrywki korzystajcie z zasad gry dla 3 osób. Decyzje dotyczące postępowania trzeciego nosiciela podejmujecie razem. Wspólnie czytacie też karty, z którymi nosiciel wchodzi w interakcję. Aktualny kapitan czasu jest odpowiedzialny za rzut kośćmi oraz, jeżeli nie możecie dojść do porozumienia, za podjęcie ostatecznej decyzji.

Przypominamy, że *T.I.M.E Stories* to przede wszystkim gra kooperacji i komunikacji. Im więcej graczy, tym bardziej interesująca rozgrywka!

WYZWANIA I NARRACJA

Nie zapominajcie o następujących zasadach:

- Większość scenariuszy jest oparta na zagadkach, więc zwróćcie uwagę na to, co czytacie, co widzicie i co mówicie.
- Aby lepiej zrozumieć tajemnicę, nie przeoczcie toczącej się w tle historii. Każdy scenariusz to nie tylko żetony i symbole na kartach, ale też opowieść, której kontekst stanowi podstawę pełnego zrozumienia enigmy.
- To gra kooperacyjna, więc MUSICIE SIĘ KOMUNIKOWAĆ! Dzielcie się swoimi przeżyciami, wyjaśniajcie, co zobaczyliście, wysuwajcie hipotezy. W ten sposób znacznie zwiększycie szanse na sukces.

Przez cały czas wszyscy agenci są w telepatycznej łączności. Mogą zatem swobodnie ze sobą rozmawiać, wymieniać pomysły i wspólnie podejmować decyzje! Jeżeli wszyscy się zgodzą, można nawet robić notatki.

ZŁOTA REGUŁA

W wypadku sprzeczności pomiędzy dwoma przepisami, stosuje się następujące zasady:

- Tekst karty nosiciela ma pierwszeństwo przed tekstem karty przedmiotu.
- Tekst karty przedmiotu ma pierwszeństwo przed tekstem karty obszaru.
- Tekst karty obszaru ma pierwszeństwo przed tekstem karty bazy.
- Tekst karty bazy ma pierwszeństwo przed podstawowymi zasadami gry.

LISTA KOMPONENTÓW

Oto krótkie wprowadzenie do zastosowania komponentów gry.

8 PIONÓW AGENTÓW

W trakcie gry, aby zaznaczyć swoją obecność na wybranym polu, każdy agent używa własnego piona. Małe pionki służą jako przypomnienie koloru gracza.

ZNACZNIK CZASU

Znacznik czasu porusza się po linii czasu i wskazuje liczbę jednostek czasu (JC) pozostałych do zrealizowania misji.

ZNACZNIK GRUPY

Ten znacznik wskazuje lokalizację grupy w eksplorowanym świecie. Jest umieszczany na kartach PLANU (zob. dalej). Grupa nie może się rozdzielać i eksplorować różnych obszarów osobno.

KOŚĆ KAPITANA CZASU

Ta kość jest w posiadaniu kapitana czasu. Jej użycie określa liczbę jednostek czasu (JC) zużytych na zmianę obszaru.

6 KOŚCI AKCJI

Te kości są używane do rozstrzygania testów w czasie gry: walki, siły, perswazji, zwinności itp.

AWERS REWERS

40 ZWYKŁYCH TARCZ/TARCZ Z CZASZKĄ

Te tarcze są używane do przedstawienia trudności testu. Im więcej tarcz, tym niebezpieczniejsze zadanie przed agentami. By zdać test, użyjecie kości akcji, które eliminują tarcze.

7 TARCZ CZASU

Ten rodzaj tarczy może wystąpić w trakcie testu i powoduje niespodziewane straty czasu.

7 TARCZ SERCA

Ten rodzaj tarczy może wystąpić w trakcie testu i powoduje natychmiastową utratę punktów życia.

7 TARCZ SPECJALNYCH

Ten rodzaj tarczy może wystąpić w trakcie testu, a jego efekt różni się w zależności od scenariusza.

140 ŻETONÓW ZASOBÓW

Te żetony reprezentują różne przedmioty występujące w scenariuszach: złote monety, amunicję, ingrediencje itd.

30 PUNKTÓW ŻYCIA (PŻ)

Te żetony pokazują poziom życia nosiciela, którego kontrolujesz podczas misji. Bądź ostrożny – gdy poziom spadnie do 0 PŻ to nosiciel umiera!

24 ŻETONY ZADAŃ

Te żetony zdobywasz w trakcie misji. Wskazują ukończenie pewnych działań, uzyskania informacji itp. Dają także dostęp do nowych kart lub informacji.

PRZYGOTOWANIE GRY

Ustawienie komponentów dla wszystkich scenariuszy jest takie samo. Wystarczy krok po kroku postępować zgodnie z poniższymi punktami.

Jeśli to możliwe, usiądźcie po tej samej stronie planszy, aby każdy mógł wyraźnie widzieć rozkład kart w trakcie gry.

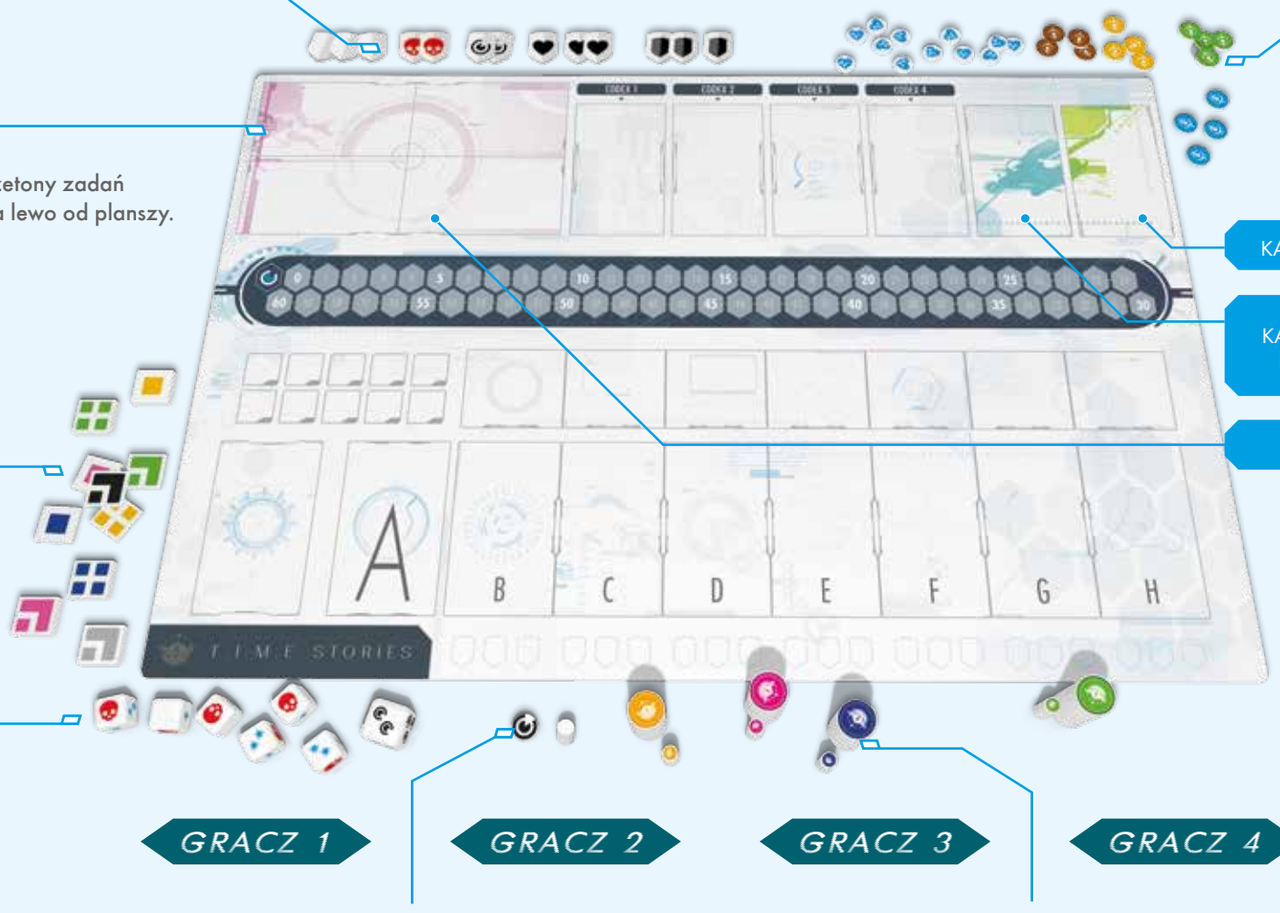
To pomaga się wczuć, a także jest przydatne w misjach, podczas których dojrzenie niektórych szczegółów grafik może okazać się kluczowe...

1> Rozłóż planszę do gry naprzeciwko graczy.

2> Wyłóż połowę zwykłych tarcz stroną z czaszką, a drugą połowę białą stroną. Rozłóż pozostałe trzy kategorie tarcz według ich rodzajów.

3> Połóż punkty życia wraz z żetonami zasobów powyżej planszy.

4> Posortuj 24 żetony zadań i umieść je na lewo od planszy.



5> Umieść 6 kości akcji i kość kapitana czasu w pobliżu graczy.

6> Umieść znacznik czasu i pion grupy blisko graczy. Ich pozycje startowe są Wam podawane na początku scenariusza, podczas odprawy w bazie.

7> Każdy gracz bierze jeden pion agenta w wybranym kolorze i odpowiadający mu mniejszy pionek.

CEL GRY

Scenariusz rozpoczyna się odprawą przed misją w bazie Agencji T.I.M.E. Następnie będziecie się starali wypełnić zadania misji za pomocą jak najmniejszej liczby prób. Taka próba jest powszechnie zwana „skokiem". Skok to dokładnie jedna rozgrywka, w której macie do wykorzystania wszystkie dostępne jednostki czasu (JC).

Kosztem ogromnego wydatku energii zostaniecie wysłani do swoich nosicieli, gdziekolwiek by nie byli w zakątkach czasu i przestrzeni. Takie przedsięwzięcie pochłania olbrzymie ilości energii, dlatego czas, w którym możecie wykonać misję, jest mocno ograniczony. Po jego upływie nastąpi powrót do bazy.

BUDOWA TALII

Każdy scenariusz składa się tylko i wyłącznie z kart tworzących talię. Na potrzebę rozgrywki w *T.I.M.E Stories* zaprojektowano wiele rodzajów kart. Poniżej prezentujemy tylko główne typy, które można odnaleźć w każdej talii scenariusza:

KARTA ZAKRYWAJĄCA

Termin ten pochodzi z odmiany pokera, w której ważne jest, by nie odsłonić karty pod spodem. Wierzchnia karta zakrywająca zawiera nazwę scenariusza i chroni kartę znajdującą się pod nią przed przypadkowym podejrzeniem. Spodnia karta zakrywająca zasłania ostatnią kartę z talii. Karty te nie są używane w grze i mogą być odłożone na bok. Niektóre scenariusze nie zawierają karty zakrywającej.

ROZŁOŻENIE TALII

Karty w talii ułożone są zgodnie z kolejnością rozkładania ich na planszy i wymaganiami początku scenariusza. Baza powinna więc zawsze znaleźć się na wierzchu talii. Bob, Laura i Sam powinni wskazać Wam, kiedy i na które miejsca rozłożyć kolejne karty.

Gdy otwieracie talię, umieśćcie ją na właściwym miejscu na planszy, rozłóżcie bazę (zob. dalej) i postępujcie zgodnie z wytycznymi. Później, podczas misji to Wy zadecydujecie o kolejności odkrywania interesujących Was obszarów.

UKŁADANIE TALII

Jeśli będziecie musieli ponownie ułożyć talię (by posprzątać grę albo po nieudanej misji), małe cyfry na odwrocie kart pomogą Wam poukładać je w oryginalnej kolejności. Karta #1 musi znajdować się na wierzchu, następna jest karta #2 itd.

AWERS/REWERS

Rewersem karty jest zawsze strona posiadająca omówioną powyżej numerację. Awers znajduje się oczywiście po drugiej stronie.

KARTY BAZY

Wszystkie misje rozpoczynają się w bazie. Tu poznajecie cel misji i zasady właściwe dla konkretnego scenariusza.

Baza jest skonstruowana jak obszar, czyli z zestawu kart, których rewersy tworzą panoramę ilustrującą rozpościerający się przed Wami widok. Wejście do bazy oznacza rozłożenie wszystkich tych kart na planszy w alfabetycznym porządku według liter z rewersu kart (od A do H, niekiedy kart jest mniej).

Uwaga! Obszar bazy działa inaczej niż cała reszta. Nie wydaje się tu JC i nie umieszcza żetonów ani pionów. Wystarczy przeczytać wszystkie karty, jedną po drugiej.

Po przeczytaniu karty bazy należy odłożyć obok planszy. Powinny być łatwo dostępne podczas gry, aby zawsze można było sprawdzić zasady scenariusza lub raz jeszcze przejrzeć cele misji.

KARTA UKOŃCZENIA/PRZEGRANIA MISJI

Jeśli zakończycie misję sukcesem, gra odeśle Was do karty ukończenia misji.

Jeśli zużyjecie wszystkie JC, zanim wypełnicie misję, musicie przeczytać kartę: *Misja nieudana (JC)*. Jeśli wydaliście ostatnią JC na przeprowadzenie akcji w danym obszarze, najpierw przeprowadzacie akcje, a dopiero potem zapoznajecie się z treścią karty.

Czasami można nie wypełnić misji z innych powodów. Jeśli tak się stanie, scenariusz skieruje Was do właściwej karty przegranej.

Znacznik JC osiągnął pole 0?
Natychmiast odczytaj tę kartę.

Możesz odczytać tę kartę, gdy zakończysz misję sukcesem.

4 KARTY PLANU

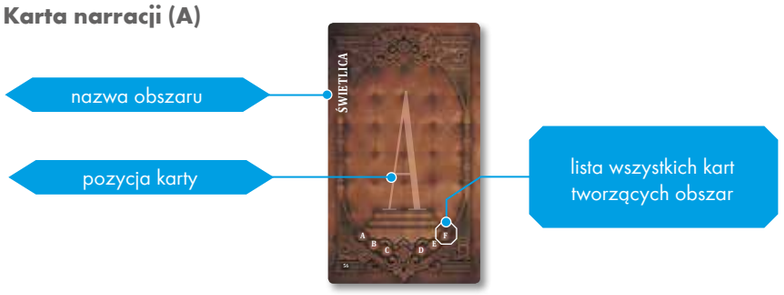
4 karty PLANU są umieszczane na planszy w wyznaczonym miejscu tak, by powstała mapa obszaru gry. Na tej mapie umieszczacie znacznik grupy, by zaznaczyć miejsce, w którym znajduje się Wasz zespół w odwiedzanym świecie.

KARTY OBSZARÓW

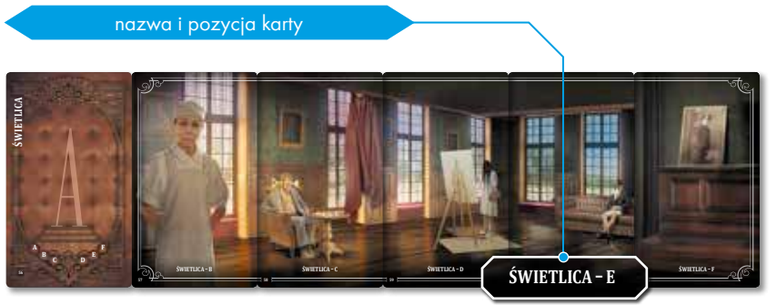
Scenariusz składa się z obszarów, w których występują dwa albo trzy rodzaje kart:

- Karta A jest kartą narracji opisującą szczegóły widzianego miejsca i jest odczytywana na głos przez bieżącego kapitana czasu.
- Pozostałe karty obszarów tworzą panoramę ilustrującą widok przed oczami nosicieli.
- Niektóre karty mogą być zamknięte. By uzyskać dostęp do takiej karty, należy spełnić warunek przedstawiony na jej rewersie (zob. *Zamknięte karty* na str. 8).

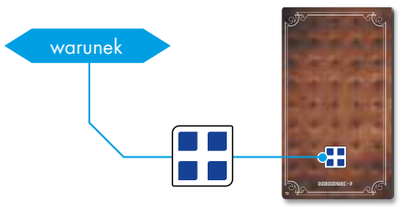
Karta narracji (A)



Karty tworzące panoramę obszaru



Przykład zamkniętej karty z warunkiem



KARTY PRZEDMIOTÓW

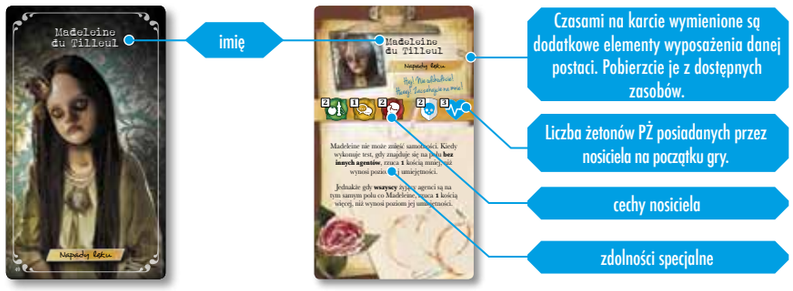
Przedmioty są pojęciem ogólnym reprezentującym różne rzeczy, które odkryjecie, napotkacie lub otrzymacie podczas misji: przedmioty, informacje, a nawet... zdobytych sprzymierzeńców. Każdy element jest opisany na rewersie liczbą, by można było łatwo go odnaleźć w odpowiedniej części talii.

KARTY NOSICIELI

Nosiciele są postaciami, które kontrolujecie w świecie, do którego został wysłany na misję Wasz zespół. Przejmujecie ich ciała, a także posiadacie ich zdolności (a czasem także i wady...).

Spośród dostępnych nosicieli można wybrać dowolnego, który Cię zaintryguje lub którego uznasz za idealnego do bieżącej misji. Na każdy skok można wybrać innego nosiciela spośród dostępnych.

Ilustracja na rewersie karty przedstawia wygląd nosiciela i jego imię. Z przodu znajduje się liczba kości akcji, którą można użyć w zależności od rodzaju napotkanych testów, odporność nosiciela i punkty życia (PŻ), a także ewentualne zdolności, które mogą lekko modyfikować zasady gry.



Opis cech nosiciela jest podzielony na dwie części. Po lewej znajduje się informacja o umiejętnościach i liczbie kości, które mogą być użyte w zależności od rodzaju testów; z prawej odporność i PŻ posiadane na początku misji.

Nosiciele mają więc różne poziomy umiejętności i niekoniecznie te same cechy. Powyżej widzimy, że Elizia wie, jak posługiwać się bronią dystansową, ale nie zna się na magii. Podczas gdy w przypadku Altace'a jest odwrotnie.

Liczba punktów życia (PŻ) postaci nigdy nie może przewyższyć startowej wartości zapisanej na karcie nosiciela.

KAPITAN CZASU

Aby każde z Was podczas rozgrywki było aktywne w tym samym stopniu, po kolei wcielicie się w rolę kapitana czasu, czyli „szefa" zespołu w bieżącym obszarze. Do tego Agenta należą różne zadania:

- Czyta na głos kartę obszaru A.
- Jest odpowiedzialny za wydatki JC (jak opisano dalej).
- Jeśli drużyna nie może osiągnąć porozumienia w sprawie podejmowanych akcji lub zmiany obszaru, to właśnie kapitan rozstrzyga remisy.

OPIS SKOKU

Skok trwa określoną liczbę JC, które zostają przydzielone w bazie. Następnie zespół jest przenoszony do pierwszego obszaru. Po czym, dopóki nie skończy się czas misji, wykonywane są dwie następujące po sobie fazy:

- WEJŚCIE NA TEREN I BADANIE OBSZARU,
- ZMIANA OBSZARU.

WEJŚCIE NA TEREN I BADANIE OBSZARU

Musicie postępować zgodnie z poniższymi zasadami:

Wejście na teren obszaru

Kapitan czasu przeszukuje talię kart, by odnaleźć karty obszaru, który jego zespół postanowił zbadać. Podczas poszukiwań gracz nigdy nie może odwracać kart w talii i powinien oglądać ich tyły najkrócej, jak to tylko możliwe. By ułatwić szukanie, karta A została umieszczona wierzchu kart każdego obszaru, a nazwa obszaru napisana na jej lewej stronie.

By upewnić się, że nie pominiecie albo nie zapomnicie żadnej karty składającej się na obszar, skorzystajcie z listy znajdującej się na rewersie karty A.

Następnie kapitan czasu wykłada karty na planszę **rewersami do góry**, w kolejności alfabetycznej, w taki sposób, by ułożyć panoramę obszaru i nie ujawniać ich treści (od B do H – niekiedy kart jest mniej).

Odczytanie treści karty A

Kapitan czasu odwraca i czyta na głos kartę A. Pogrubione wyrazy odnoszą się do niektórych elementów znajdujących się na kartach w rozłożonej przed Wami scenie.

Badanie obszaru

Gdy obszar został przedstawiony przez kapitana czasu, nadchodzi moment, by odkryć to, co się w nim znajduje. Wejście na teren obszaru nie kosztuje JC.

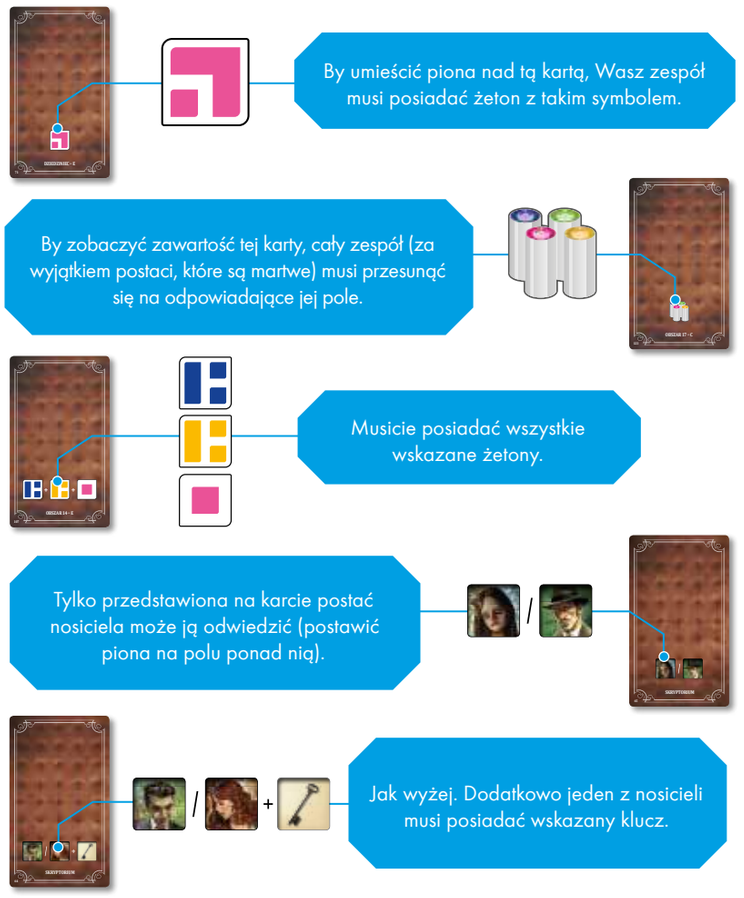
Wejście na teren obszaru odbywa się przez umieszczenie piona przez każdego agenta w polu nad kartą, którą chce zbadać.

Tak jak w przypadku każdej innej decyzji zespołu, można dyskutować, argumentować, przekonywać do swoich racji, ale ostatecznie każdy gracz działa, jak uzna za stosowne. Jeżeli jednak co najmniej jeden gracz zdecyduje się odwiedzić dany obszar, muszą odwiedzić go wszyscy gracze. (Teoretycznie po przeczytaniu karty A grupa może podjąć decyzję o zmianie obszaru). Nie ma ograniczenia, co do liczby agentów przebywających na polu znajdującym się nad jakąś kartą.

Niebieski i Zielony postanowili wejść na to samo pole, by zbadać wybraną kartę, a Różowy i Żółty postanowili działać na własną rękę.

Zamknięte karty

Znaki znajdujące się na karcie wskazują warunki niezbędne, aby móc obrócić kartę i obejrzeć jej zawartość (lub umieścić swojego piona nad tą kartą). Jeśli nie spełnia się tych warunków, nie można postawić lub przesunąć piona nad tę kartę, a więc i jej sprawdzić (jak opisano to dalej).



Kilka przykładów ikon

Ten piktogram wskazuje, że gracze nie mogą postawić swoich pionów na polu odpowiadającym karcie ani odsłonić karty, dopóki nie upoważni ich do tego jakiś element gry.

Co najmniej jeden agent musi umieścić piona na polu odpowiadającym karcie, gdy tylko zespół wejdzie do obszaru.

Karta zostaje natychmiast odrzucona, jeśli żaden z agentów nie zajmie pola nad kartą, gdy tylko zespół wejdzie do obszaru. W kolejnych skokach ta karta jest normalnie wykładana w tym obszarze.

Wymieniajcie informacje i konsultujcie zawartość kart

Tylko agent przebywający na polu nad daną kartą może się z nią zapoznać, czytając jej awers.

Jeśli wielu agentów przebywa na tym samym polu, mogą czytać kartę razem albo jeden po drugim, wedle uznania.

Agenci mają **zdolności telepatyczne**, które pozwalają wytłumaczyć innym, co się u nich dzieje, i służą do komunikowania się w sprawie zebranych informacji. By podtrzymać atmosferę dyskusji i klimatycznej narracji, zalecamy przestrzeganie dwóch ważnych zasad:

- Nie pokazujcie swoich kart graczom, którzy nie znajdują na tym samym polu co Wy.
- Nie czytajcie wszystkim graczom na głos treści karty. Parafrazujcie, cytujcie i opisujcie, przez co przechodzicie.

Wyjątek! Jeśli karta zawiera reguły gry lub wyjaśnienia techniczne (w polu tekstowym), przeczytaj uważnie, jak należy postępować, być może nawet na głos, upewniając się, że cały zespół ma dobre rozeznanie w sytuacji.

Wydawanie jednostek czasu (JC) i akcje

Gdy nadchodzi moment wykonywania akcji, trzeba poświęcić czas na działania. Po przedyskutowaniu sytuacji w grupie kapitan czasu wydaje 1 JC (przesuwając znacznik na linii czasu o jedno miejsce bliżej 0), a każde z Was wykonuje jedną akcję. Kolejność jest więc taka:

- dyskusja i narada,
- wydanie 1 JC,
- akcje.

Za 1 JC każde z Was może wykonać 1 z 3 następujących akcji:

Wykonać rzut kośćmi akcji.

To rzut liczbą kości, która odnosi się do jednej z umiejętności kontrolowanego nosiciela.

Agent kontrolujący Marie przeprowadza test walki. Test przeprowadza się liczbą kości wskazaną na karcie (w tym przypadku 1), jest zatem testem odnoszącym się do cechy nosiciela.

Przemieścić swojego piona.

Możecie przemieścić swoje piony z jednego miejsca do drugiego, pod warunkiem, że macie do nich dostęp (zob. *Zamknięte karty* na str. 8).

Nic nie rób.

To dosyć osobliwa akcja! Należy pamiętać, że nie robienie niczego w czasie walki to przeważnie bardzo zły pomysł.

WSZYSTKO ZA 1 JC!

Zauważcie, że w grze nie ma przechodzących tur graczy. Wszystkie akcje wykonywane są jednocześnie podczas jednej JC.

Zielony wykorzystuje turę do przesunięcia piona na wybrane pole.

Za 1 JC

Zielony i Różowy są w trakcie walki. Każdy rzuca oddzielnie liczbą kości właściwą dla kontrolowanego nosiciela, ale nie udaje im się pokonać przeciwników. Grupa postanawia więc, że Zielonemu i Różowemu należy pomóc. Niebieski dołącza do nich, wykonując akcję ruchu na ich pole. Będzie mógł im pomóc w walce w czasie następnej JC. Żółty używa bieżącej JC, by odkryć kolejne pole, ponieważ grupa uznała, że pomoc Niebieskiego będzie wystarczająca.

Za 1 JC

Żółty wdał się w niebezpieczną bójkę i nie pokonał swojego przeciwnika. Różowy i Niebieski wykonują rzuty, by przejść swój test. Niebieski rzuca pierwszy i z powodzeniem kończy test, więc Różowy przesuwa się, by pomóc Żółtemu po wydaniu następnej JC. Zielony decyduje się nie nic robić.

Ważne! Możesz natychmiast obejrzeć kartę z pola, na które przybywasz. Nie kosztuje to żadnych dodatkowych JC.

Rzuty specjalne (niewymagające JC)

Niektóre rzuty kośćmi wynikają ze specjalnych zasad obszaru i nie wymagają wydania JC, gdyż nie odnoszą się do umiejętności nosiciela.

ZMIANA OBSZARU

Jeśli czujecie, że zbadaliście już wszystko, lub po prostu chcecie zmienić obszar, możecie opuścić ten, na którym się znajdujecie i przejść do innego. Przeprowadza się to w pięciu prostych krokach.

1. Opuszczenie bieżącego obszaru

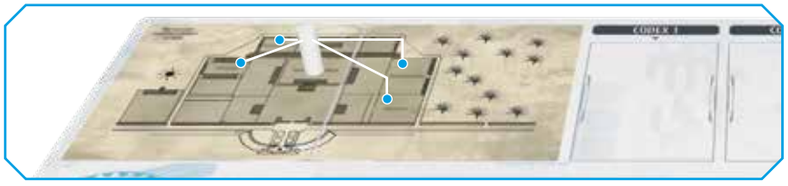
Każde z Was zdejmuje z planszy swój główny pion i umieszcza go przed sobą.

2. Wybór nowego obszaru

Celem może być dowolny obszar wypisany na PLANIE.

Wyjaśnienia:

- Znacznik grupy reprezentuje wszystkich graczy, w związku z tym nie możecie rozdzielać zespołu, by odwiedzić kilka obszarów jednocześnie.
- Możecie wrócić do miejsca, które już odwiedziliście.
- Wybór nowego obszaru jest decyzją podjętą przez całą grupę. Jeśli nie możecie dojść do porozumienia, zagłosujcie. Remis rozstrzyga kapitan czasu.
- Agenci nie mogą opuścić obszaru, by do niego od razu powrócić. Zawsze muszą przejść do innego obszaru, gdy opuszczają bieżący.



Jeśli czujecie, że zbadaliście wszystko w Świetlicy, możecie zmienić ten obszar na inny. Wybieracie dowolny dostępny z widocznych na planie.

3. Odłożenie kart bieżącego obszaru

Zanim wejdziecie do nowego obszaru, należy najpierw odłożyć karty z tego, który właśnie opuszczacie. Kapitan czasu odkłada wszystkie karty bieżącego obszaru rewersami do góry i uporządkowane według kolejności (z kartą A na wierzchu).

Następnie umieszcza te karty na dole talii, nie patrząc przy okazji na inne karty, które się w niej znajdują.

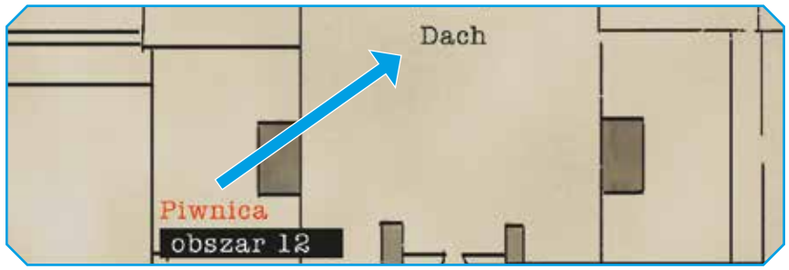
Należy uważać, aby poukładać karty prawidłowo i nigdy nie pomieszać kart z różnych obszarów.

4. Rzut kością kapitana czasu

Kapitan czasu rzuca kością i natychmiast przesuwa znacznik na linii czasu w kierunku zera o wynik rzutu (wahający się od 1 do 3 JC). Reprezentuje to czas potrzebny Wam na zmianę obszaru. Gdy karta lub efekt gry nakazują grupie przejście do innego obszaru, kapitan czasu także rzuca kością czasu.

Sytuacja szczególna. W niektórych scenariuszach nazwy obszarów będą zapisane kolorem czerwonym. Aby przejść z obszaru o czerwonej nazwie do innego (bez względu na jego kolor), musicie wydać 2 dodatkowe JC. Podkreślamy, że to wyjście z czerwonego obszaru, a nie wejście do niego kosztuje dodatkowe 2 JC.

Kapitan czasu wyrzuca na kości 2 JC, więc przejście z Piwnicy na Dach będzie kosztowało 2 dodatkowe JC (w sumie 4 JC, ponieważ Piwnica jest czerwonym obszarem).



5. Zmiana kapitana czasu

Kość kapitana czasu wędruje do gracza siedzącego po lewej stronie obecnego kapitana czasu. Nowy kapitan czasu jest odpowiedzialny za rozłożenie i odłożenie nowego obszaru, odczytanie karty A, wydanie JC itd. Zespół wchodzi do nowego obszaru i przygoda trwa dalej.

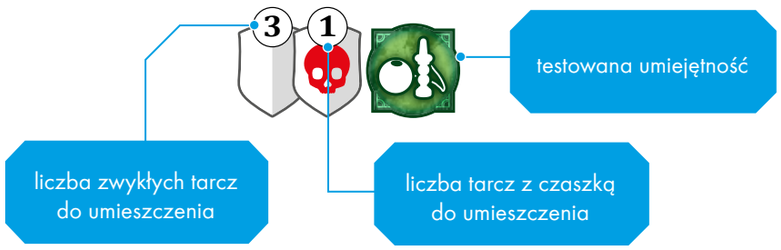
TESTY I RZUTY KOŚĆMI

Podczas misji możecie znaleźć się w obliczu różnych sytuacji, takich jak walka ze stworzeniem, próba perswazji, otworzenie zamku w drzwiach, przeskoczenie przepaści itd. Wszystkie te działania są rozstrzygane za pomocą kości akcji.

TESTY

Ikonografia

Poziom trudności testu wyraża się w postaci liczby tarcz w powiązaniu z umiejętnością postaci. W teście może wystąpić jednocześnie do 3 rodzajów tarcz.



Aby przeprowadzić test, umieście na planszy poniżej karty wymaganą liczbę tarcz (są na to 3 miejsca) w takiej kolejności i ilości jak zaprezentowano na karcie! Teraz można rozpocząć test, ale zanim się to stanie, należy położyć kartę na planszy rewersem do góry. (Agenci, którzy nie znajdują się na polu razem z testującym nosicielem, nie mogą jej zobaczyć).

Sukces w teście

Aby odnieść sukces w teście, należy wyeliminować wszystkie tarcze. Nagroda (jeśli jakaś jest) zależy od sytuacji: czasem po prostu pokonujecie przeciwnika, a czasem wygrywacie przedmiot lub żeton zadania itp.

Omówienie testu

Za każdą JC poświęconą przez kapitana czasu wszyscy agenci przebywający na polu odpowiadającemu za test mogą rzucić swoimi kośćmi, aby wziąć udział w próbie.

Madeleine i Vasil są razem na polu karty i wykonują test zwinności. W tej samej JC będą rzucać dwiema kostkami, które reprezentują tę umiejętność w opisach nosicieli.
Można zostawić kartę, ignorując test, można też rozpocząć test, a następnie porzucić go, by zrobić coś innego.

Uwaga! Jeśli zrezygnujecie z testu i zmienicie obszar, ten test automatycznie się „resetuje".

RZUT KOŚĆMI

Bez względu na rodzaj testu każde rozpatrzenie rzutu kośćmi jest zawsze podzielone na cztery następujące kroki.

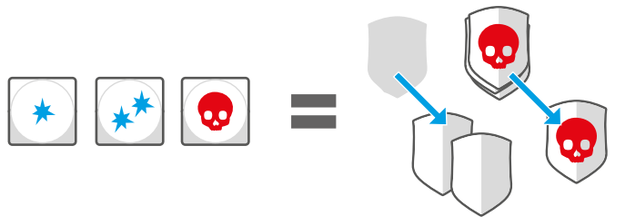
1. Rzut → 2. Trafienie → 3. Riposta → 4. Inne konsekwencje

1. Rzut

Agent rzuca liczbą kości właściwą dla odpowiedniej umiejętności kontrolowanego nosiciela.

2. Trafienie

Każde trafienie (✸)uzyskane na kości eliminuje 1 tarczę z testu. Jeśli występują różne typy tarcz, zawsze są usuwane **od lewej do prawej**.



W tym przykładzie uzyskano 3 trafienia. Więc najpierw usuwa się 2 tarcze z lewego stosu. Następnie, jako że stos jest pusty, 1 tarczę z prawego stosu.

3.Riposta (tarcze z czaszką)

Po rozliczeniu trafień rozpatrywana jest ewentualna riposta. Jeśli wyrzucono na kości co najmniej 1 czaszkę **i** w teście nadal pozostała **przynajmniej jedna tarcza z czaszką**, dochodzi do riposty.

Dodajcie czaszki wyrzucone na kościach do tych na tarczach, by określić siłę riposty. Porównajcie ten wynik z odpornością:

– Jeżeli oporność jest równa lub większa niż liczba czaszek, nic się nie dzieje, agent został tylko draśnięty.

– Jeśli odporność jest niższa niż liczba czaszek, agent traci 1 punkt życia (PŻ).

4.Inne konsekwencje

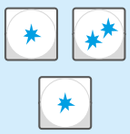
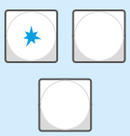
Możliwe, że po rozstrzygnięciu poprzednich kroków w teście pozostanie 1 lub więcej tarcz specjalnych. Ich efekty to:

Za **każdą** tarczę tego rodzaju, która pozostała w teście, tracisz 1 punkt życia.

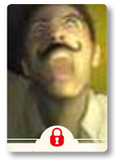
Za **każdą** tarczę tego rodzaju, która pozostała w teście, zespół traci 1 JC.

Efekty działania tarczy specjalnej są zależne od rozgrywanego scenariusza. Ich opis pojawia się w stosownym momencie przygody.

Kilka przykładów

rzut	tarcze	odporność	konsekwencje
			2 zwykłe tarcze są usuwane. 1 tarcza z czaszką jest usuwana. Riposta z siłą 3 (1 z kości + 2 tarcze). Rezultat: bez obrażeń.
			2 zwykłe tarcze są usuwane. Riposta z siłą 3 (1 z kości + 2 tarcze). Pozostała 1 tarcza z sercem. Rezultat: utrata 2 punktów życia.
			2 zwykłe tarcze są usuwane. 2 tarcze z czaszką są usuwane. Bez riposty (brak tarcz z czaszką) Pozostała 1 tarcza z sercem. Rezultat: utrata 1 punktu życia.
			1 tarcza z czaszką jest usuwana. Bez riposty (brak czaszek na kościach) Pozostają 2 tarcze czasu. Pozostaje 1 tarcza z sercem. Rezultat: utrata 2 JC, utrata 1 punktu życia.

Kłódka



Gdy na karcie występuje symbol kłódki, musicie przejść ten test (pułapka, walka itp.). Nie można opuścić karty ani obszaru, zanim nie pokona się przeszkody.

Koniec testu

Test zabiera po 1 JC, dopóki:
- go nie wypełnicie (poprzez wyeliminowanie ostatniej tarczy) ALBO
- nie zdecydujecie się na opuszczenie miejsca (jeśli nie jest zablokowane), ALBO
- nosiciel nie umrze (poprzez utratę ostatniego punktu życia).

Pokonanie przeciwnika

Gdy wyeliminujecie ostatnią tarczę przeciwnika, zostaje on pokonany, a jego kartę należy usunąć z gry aż do następnego ewentualnego skoku (umieśćcie jego kartę obok planszy tak, by można było łatwo ją znaleźć). Jeśli wrócicie do tego samego obszaru w trakcie bieżącego skoku, przeciwnika tam nie będzie. Należy pamiętać, że od tego momentu panorama obszaru będzie niekompletna.

Ostatnie wyjaśnienia

Jeśli wielu agentów bierze udział w teście, każdy z nich rzuca swoimi kośćmi i rozlicza efekty swoich rzutów **oddzielnie**.

We wszystkich rzutach puste pola kostki są ignorowane.

Nie zapomnijcie, że kolejność graczy nie jest ustalona. Można więc wybrać, w jakiej kolejności agenci będą rzucali kośćmi lub poruszali się za wydaną JC, co może mieć istotne znaczenie dla Waszej taktyki w obszarze.

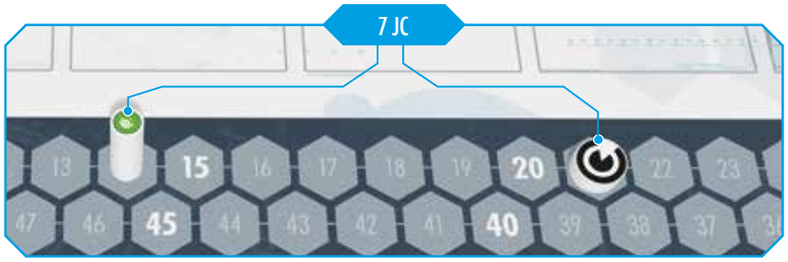
Gdy wyeliminowana zostanie ostatnia tarcza testu, jest on **natychmiast** zakończony sukcesem.

Ważne! Jeśli zdecydujesz się nic nie robić podczas testu (ponieważ przykładowo nosiciel nie posiada wymaganej umiejętności), a ten test posiada **co najmniej jedną tarczę z czaszką**, kontrolowany nosiciel automatycznie traci 1 punkt życia. Efekty tarcz serca, czasu oraz tarczy specjalnej działają nawet wtedy, gdy w teście nie ma żadnych tarcz z czaszką.

ŚMIERĆ NOSICIELA

Jeśli kontrolowany nosiciel straci ostatni punkt życia, umiera, a kontrolujący go agent jest wsysany przez międzywymiarowy wir. Agencja potrzebuje czasu, by go odzyskać i przetransferować do nosiciela. Od tego momentu gra toczy się w ten sposób:

Główny pion agenta jest usuwany z planszy, a jego mały pionek stawia się na linii czasu o 7 JC od aktualnej pozycji znacznika czasu. Agent ten może brać udział w dyskusjach i naradach, ale nie może wykonywać akcji.



Agent usunięty z gry musi umieścić swój pionek 7 JC od znacznika czasu.

Podczas gdy agent wędruje przez międzywymiarowy wir, jego rzeczy (przedmioty, żetony itp.) mogą być używane przez innych agentów, dopóki nie wróci on do swojego nosiciela.

Gdy znacznik czasu osiągnie pole z małym pionkiem, agent reintegruje się ze swoim nosicielem. Robiąc to, wchodzi (za darmo) na pole bieżącego obszaru, na którym znajduje się co najmniej jeszcze jeden agent, a jego nosiciel znów może działać. Wraca ze wszystkimi swoimi punktami życia.

Jeśli postać nosiciela ginie, gdy pozostało mniej niż 7 JC, agent nie będzie w stanie reintegrować się ponownie podczas tej wyprawy.

Jeśli wszystkie postaci nosicieli giną w tym samym czasie, wyprawa natychmiast się kończy, nawet jeśli pozostały JC (w takim wypadku należy zapoznać się z kartą *Misja nieudana (JC)*).

PRZEDMIOTY

Niektóre ze znajdywanych obiektów są przedmiotami. Poniżej znajduje się kilka ogólnych wyjaśnień, które ich dotyczą. Jeśli ich zastosowanie będzie różnić się od standardowego, wszystko będzie wyjaśnione przez tekst karty.

Nie ma ograniczeń, co do liczby przedmiotów, jakie nosiciel może nieść. Jednak nie zapominajcie, że *T.I.M.E Stories* jest grą kooperacyjną i często rozsądniej (i sympatyczniej) jest podzielić przedmioty między wszystkich agentów.

Możesz oddać przedmiot innemu agentowi, ale Wasze piony muszą być na tym samym polu albo całkowicie poza planszą (gdy zespół porusza się z jednego obszaru do innego). Przedmiot nie może być użyty przez dwóch różnych nosicieli w tej samej JC.

Niektóre elementy są opatrzone logo Agencji. Pozostają one w posiadaniu nosicieli od jednego skoku do następnego. Dlatego niekiedy będziecie mogli rozpocząć ponownie misję z kilkoma ułatwieniami.

W mechanice gry często odnosimy się do przedmiotów tylko z wykorzystaniem ich liczby zapisanej na zielono. Rodzaj użytej czcionki zmienia się w zależności od scenariusza.

ŻETONY ZADAŃ

Niekiedy Wasze działania, przebyta droga, gromadzone przedmioty i informacje pozwolą zdobyć żeton zadania, który będziecie musieli umieścić w wyznaczonym miejscu na planszy.

W przeciwieństwie do przedmiotów, które są osobiste i niesione tylko przez jednego nosiciela, do żetonów zadań mają dostęp wszyscy członkowie zespołu (o ile nie zapisano inaczej). Żeton zadania jest zachowywany nawet po użyciu.

Ruch na zamkniętą kartę

Jeśli posiadacie żeton zadania odpowiadający symbolowi na zamkniętej karcie z warunkiem, jeden lub więcej nosicieli może wejść na pole tej karty, by uzyskać do niej dostęp.

Odkrycie zamkniętej karty

Gdy zapis na karcie odnosi się do zamkniętej karty z warunkiem, którą możecie lub musicie odsłonić natychmiast w tym samym obszarze, nie pobieracie wtedy odpowiadającego jej żetonu zadania. Po prostu zastępujecie bieżącą kartę zamkniętą kartą i natychmiast ją odczytujecie. W praktyce zastępuje ona poprzednią kartę. Nie kosztuje to żadnych JC.

Tekst karty na polu Różowego i Niebieskiego nakazuje im, by odsłonili kartę z symbolem ■. Nie pobierają wskazanego żetonu, zamiast tego umieszczają na tym polu zamkniętą kartę D i natychmiast ją odczytują.

ZAKOŃCZENIE MISJI SUKCESEM

Gdy zakończycie misję sukcesem, w scenariuszu pojawi się wyraźna informacja o tym, że powinniście przeczytać kartę *Misja zakończona sukcesem*. Pod żadnym pozorem nie czytajcie jej wcześniej!

NIEPOWODZENIE MISJI

Są trzy możliwości porażki w czasie misji:

- Znacznik czasu osiąga pole 0. Jesteście natychmiast transferowani do bazy i musicie przeczytać kartę przegranej przez JC, *Misja nieudana (JC)*. Uwaga! Jeśli wydaliście ostatnią JC, na przeprowadzenie akcji w danym obszarze, najpierw przeprowadzacie akcje, a dopiero potem zapoznajecie się z treścią karty.
- Wszyscy agenci zginęli. W takim wypadku należy natychmiast przeczytać kartę przegranej przez JC, *Misja nieudana (JC)*.
- Szczególna sytuacja w grze wywołująca porażkę. W takim wypadku scenariusz wskaże, którą kartę przegranej powinniście odczytać.

Gdy misja się nie powiedzie, należy pozostawić przedmioty oznaczone symbolem na swoim miejscu, ale ponownie odłożyć inne komponenty gry (odrzucone karty, zdobyte przedmioty, żetony, punkty życia itp.) na ich początkowe miejsce i w razie potrzeby ułożyć znaczniki i żetony przy kartach postaci zgodnie z początkowymi wartościami.

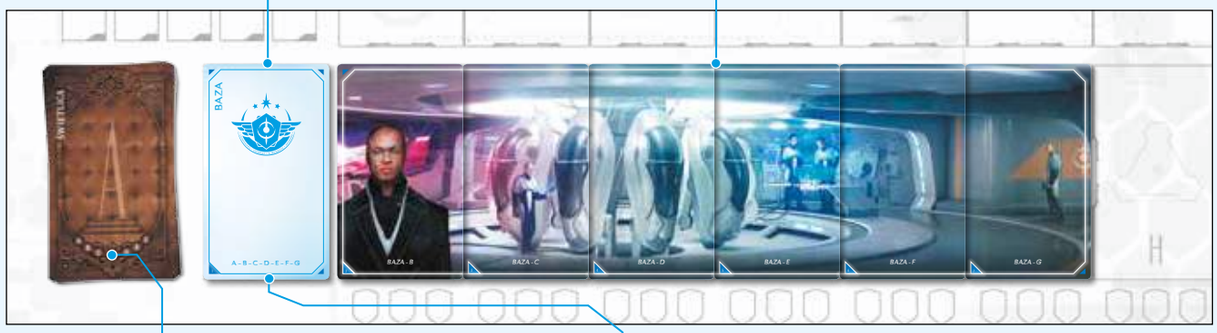
JESTEŚCIE GOTOWI, BY ROZPOCZĄĆ GRĘ!

To już wszystkie zasady, możecie rozpocząć pierwszą misję. Jeśli wszyscy agenci są gotowi, wyciągnijcie talię 1921 n.e. *Azyl* i rozłóżcie pierwsze karty w następujący sposób:

(1) Rozpakujcie talię z folii.

(2) Odłóżcie na bok kartę zakrywającą z góry i z dołu talii. Uważajcie, by nie podejrzeć innych kart.

(3) Rozłóżcie karty bazy, w alfabetycznej kolejności według liter znajdujących się na rewersach kart.



(4) Połóżcie resztę talii w wyznaczonym miejscu.

(5) Wybierzcie gracza, który przeczyta kartę bazy A na głos, następnie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara każdy z graczy czyta jedną z kolejnych kart.

(6) W ten sposób rozpoczyna się przygoda.

Informacja dla osób tłumaczących zasady. Jeśli jesteś jedyną osobą, która zna zasady, i chcesz wyjaśnić je reszcie graczy, zamiast czekać na pierwszy obszar scenariusza powinieneś omówić główne mechanizmy gry (wydatki JC, wejście na teren obszaru, ruch itp.) za pomocą kart bazy właśnie teraz, gdy są one rozłożone na planszy. Do wyjaśnienia zasad szczegółowych (rzuty kośćmi, straty PŻ itp.) skorzystaj z obrazków tego podręcznika. W ten sposób będziesz mógł, podobnie jak reszta graczy, całkowicie zanurzyć się w przygodę, gdy tylko otworzysz scenariusz – bez przerywania go pytaniami lub wyjaśnieniami.

ZAPISYWANIE STANU GRY

Rozgrywka w *T.I.M.E Stories* może zająć sporo czasu. Wyobrażamy sobie, że czasem z różnych powodów trzeba będzie się zatrzymać w środku wyprawy. Zaplanowaliśmy rozwiązanie umożliwiające odłożenie gry, a następnie powrót do rozgrywki bez utraty jakichkolwiek danych. Wystarczy zastosować poniższą procedurę:

Obok własnego piona, w miejscu do tego przewidzianym każdy gracz umieszcza kartę swojego nosiciela i posiadane przez niego przedmioty.

Umieść karty z bieżącego obszaru (jak również karty PLANU) w przestrzeni LOG.

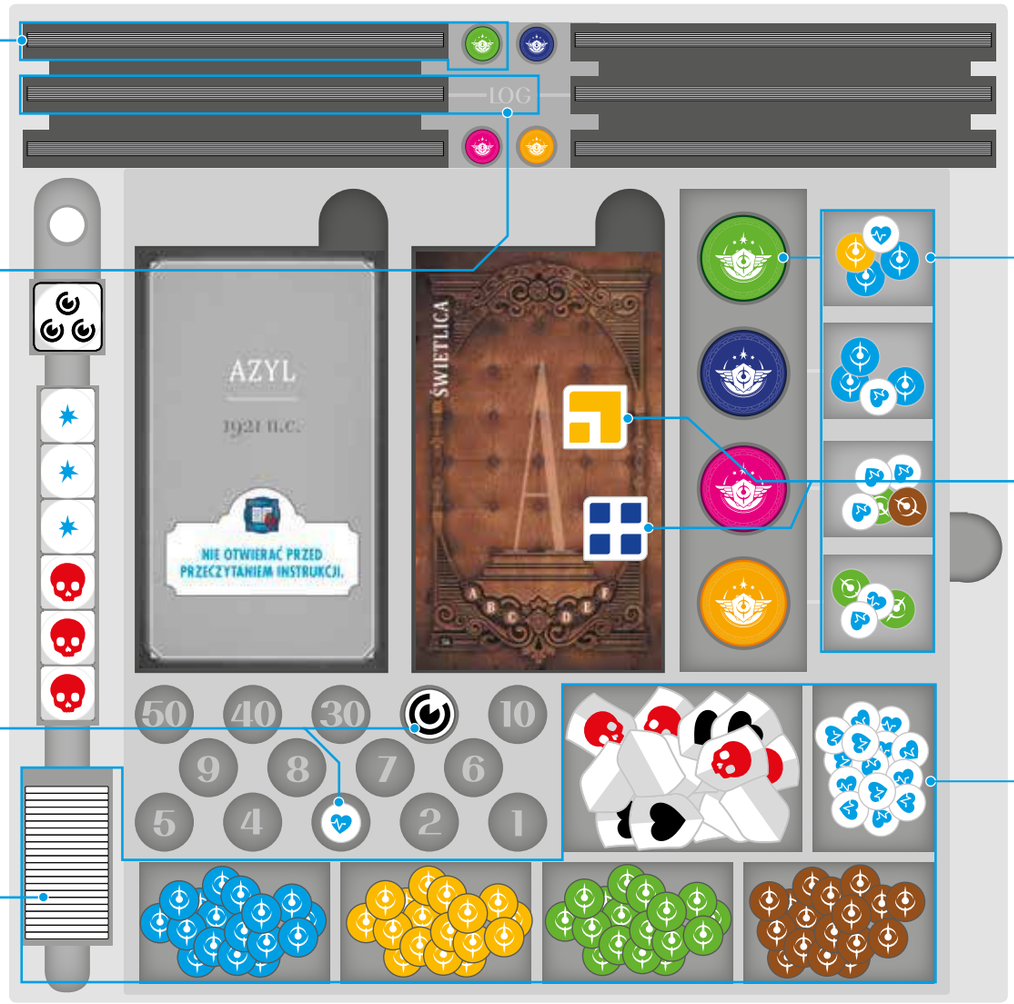
Umieść punkty życia i żetony zasobów każdego gracza obok głównego piona tego gracza.

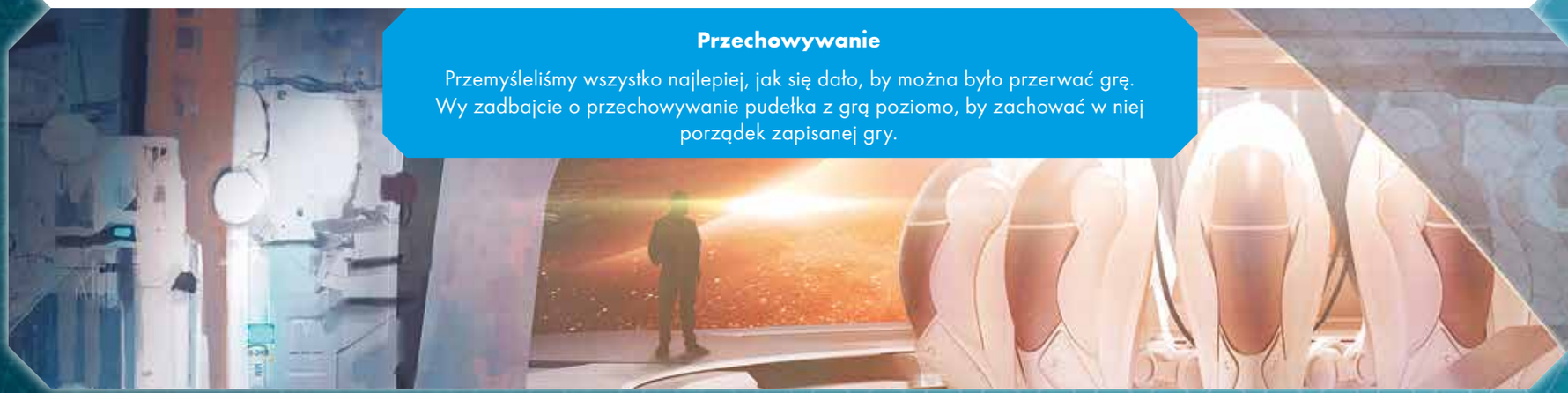
Tu odłóż odkryte żetony zadań.

Umieść znacznik czasu i punkt życia w przestrzeni odpowiadającej liczbie JC z chwili, w której przerwaliście grę (przykładowo 23).

Resztę elementów odłóż do przegródek.

Tu odłóż nieodkryte żetony zadań.





Przechowywanie

Przemyśleliśmy wszystko najlepiej, jak się dało, by można było przerwać grę. Wy zadbajcie o przechowywanie pudełka z grą poziomo, by zachować w niej porządek zapisanej gry.

IKONOGRAFIA

	Agent nie może opuścić karty, zanim nie zakończy testu.		Dodaj 3 trafienia do rezultatu rzutu kością.
	Tarcza zwykła Trudność testu.		**Żetony zadań** (24 rodzaje) Zdobywane przez agentów w czasie scenariusza.
	Tarcza z czaszką Ta tarcza może uruchomić ripostę w czasie testu.		**Żetony zasobów** (4 kolory: żółty, brązowy, niebieski, zielony) Reprezentują różne zasoby występujące w scenariuszach.
	Tarcza czasu Ta tarcza może spowodować utratę jednostki czasu.		Wskazuje na żeton zasobów dowolnego rodzaju.
	Tarcza z sercem Ta tarcza może spowodować utratę punktu życia.		**Punkty życia (PŻ)** Gdy kontrolowany nosiciel straci wszystkie PŻ, umiera.
	Tarcza specjalna Efekt działania tarczy zależy od rozgrywanego scenariusza.	+3	Otrzymujesz 3 jednostki czasu.
	Szara tarcza Wskazuje tarczę dowolnego typu.		**Odporność** Chroni kontrolowanego nosiciela przed obrażeniami spowodowanymi uczestnictwem w teście.
	Natychmiast usuń przeciwnika.		Nie macie dostępu do tej karty, dopóki nie zdobędziecie uprawnienia.
	Strata jednostki czasu przez cały zespół (podczas której nikt nie może wykonać akcji).		Karta zostaje natychmiast odrzucona, jeśli żaden agent nie zajmie pola nad kartą, gdy tylko zespół wejdzie do obszaru.
	Strata jednostki czasu przez agenta (podczas której inni agenci mogą działać normalnie).		Co najmniej jeden agent musi umieścić piona na polu odpowiadającym karcie, gdy tylko zespół wejdzie do obszaru.

REGUŁY, O KTÓRYCH ZDARZA SIĘ ZAPOMNIEĆ

Jeżeli skończą się Wam JC przed ukończeniem misji, musicie przeczytać kartę *Misja nieudana (JC)*.

Jeśli wydaliście ostatnią JC na przeprowadzenie akcji w danym obszarze, najpierw przeprowadzacie akcje, a dopiero potem zapoznajecie się z treścią karty.

Przechodząc z obszaru, którego nazwa jest czerwona, do innego obszaru (niezależnie jakiego jest koloru), płacicie 2 dodatkowe JC.

Jeśli nie skończysz wykonywać testu i zmienisz obszar, test automatycznie się „resetuje".

Gdy usuniecie ostatnią tarczę przeciwnika, zostaje on pokonany, a jego karta usuwana z gry do czasu następnego skoku. Jeśli podczas tego samego skoku wrócicie do tego samego obszaru, nie będzie jej tam. Należy pamiętać, że widok wydrukowanej na kartach panoramy obszaru będzie wówczas niekompletny.

Niektóre elementy wyposażenia posiadają logo Agencji. Pozostają one do dyspozycji agentów podczas następnych skoków.

Wejście do obszaru lub przeczytanie karty nie wymagają wydania żadnych jednostek czasu (JC).

Jeśli decydujesz się nie robić nic w czasie testu (ponieważ, na przykład, nie masz wymaganej cechy w charakterystyce) i ten test ma co najmniej jedną tarczę czaszki, Twój nosiciel automatycznie otrzymuje 1 obrażenie. Efekty tarcz serca, czasu i tarczy specjalnej zadziałają normalnie, nawet jeśli w teście nie było tarczy z czaszką.

Tekst na karcie może odnosić się do zamkniętej karty z warunkiem, którą możesz lub musisz odsłonić natychmiast w tej samej lokacji. Nie pobierasz wtedy zaznaczonego żetonu zadania. Po prostu zastępujesz bieżącą kartę zamkniętą kartą z warunkiem i natychmiast ją odczytujesz. W praktyce zastępuje ona poprzednią kartę. Nie kosztuje to żadnych JC.

Jeśli nosiciel ma umiejętność, która kosztuje JC, to jest to jego indywidualna akcja. Po przesunięciu znacznika czasu nosiciel wykorzystuje tę JC na wykonanie swojej akcji.

Jeśli zamknięta karta została odkryta przez któregoś z agentów, pozostali agenci mogą kłaść swoje piony na znajdującym się nad nią polu i zapoznać się z jej treścią.

PODZIĘKOWANIA

Autor chciałby podziękować wszystkim testerom, którzy grasowali w tunelach czasoprzestrzennych od 2011 roku: Anthony'emu Baillardowi; Alexowi Barbe'owi; Ericowi Barrasowi; Antoine'owi Bauzie; Emmanuelowi Beltrando; Faridowi Benowi Salemowi; Erwanowi Berthou; Gaetanowi Bésieux; Mathieu Blayowi; Regis Bonnessée'owi; Annie Borrel; Jeanowi-Baptiste'owi Bouleau; Gowenowi Bourbanowi; Arnaud Bracchettiemu; Malcolmowi Braffowi; Sebastienowi Braunowi; Olivii Braun; Vincentowi Cavallino; Baptiste'owi Cazesowi; Sébastienowi Chareyre'owi; Peggy Chassenet; Aurelienowi Chironowi; Oriolowi Comasowi I Comie; Fabienowi Conusowi; François Decampowi; Olivierowi Derouetteau; Christine Deschamps; Natachy Deshayes; Vanessie Desjardin; Fredowi, Basile'owi i Anselme'owi Dominskim; Dr. Mopsowi; Tomie Dubocowi; Willy'emu Dupontowi; Gabrielowi Durnerinowi; Vincentowi Dutraitowi; Sébastienowi Duvnedowi; Dominique'owi Ehrhardowi; Laurentowi i Martinowi Escoffierom; Brunowi Faiduttiemu; Davidowi Fallotowi; Patrickowi Fautrému; Mathieu Ferinowi; Sabrinie Ferlisi; Selen Ferrari; Jonathanowi Franklinowi; Ludovicowi Gaillardowi; Julienowi Gailletowi; Jimowi Gaudinowi; Sylvainowi Gourgeonowi; Didierowi Guiserixowi; Marcowi Jouannetaudowi; Tamarze Kaiser; Maëvie Kosmic; Kristelowi i Olfowi; Corentinowi Lebratowi; Julianowi Lemonierowi; Delphine Lelievre; Laurentowi Maertenowi; Ulricowi Maesowi; Sebastienowi Makloufowi; Les Mamelles de Nurgle; Kilianowi Marleve'owi; Hervé'owi Marly'emu; W. Ericowi Martinowi; Christianowi Martinezowi; Ludovicowi Maublancowi; Bobackowi Mehdiemu-Souzaniemu; Antoninowi Merieux; Guillaume'owi Montiage; Panu Phalowi; Olivii i Samowi Nicosia; Nicowi Normandonowi; Nicowi Oury'emu; Patowi Painowi; Ludovicowi Papais; Patchy; Cat i Salomé Pauchon; Adele Perché; Etienne'owi Périnowi; Vincentowi Pessel; Pierôwi; Thomasowi Provoostowi; Renaudowi Romagnanowi; Pierre'owi Rosenthalowi; Mahyarowi Shakeriemu; Maud Tailleur; Sebastienowi Theilotowi; Julienowi Vialowi; Martinowi Vidbergowi; Sophie i Dominique'owi Vigerom; Oliverowi Vuillamy'emu; Iris Yassur; Brianowi i Dale'owi Yu; graczom z Ludopathiques; graczom z Cossieux; graczom z Vevey; graczom ze studia Ubisoft-Paris i wszystkim tym, których imion, niestety, nie pamiętam.

I oczywiście chciałbym podziękować Space Cowboys, bez których ta historia nie stałaby się dla mnie rzeczywistością. Szczególnie podziękowania dla Sebastiena Nie-obijamy-się-gramy Pauchona, dzięki któremu ta gra jest tym, czym jest.

Grę dedykuję mojemu synowi – Gabyemu Rozoyowi.

BIOGRAMY

MANUEL ROZOY

Na początku XXI wieku Manuel Rozoy ujawnił istnienie Agencji T.I.M.E. Po przebadaniu kilku paralelnych growych czasoprzestrzeni – od bycia redaktorem naczelnym nieistniejącego Games on Board po bycie przewodniczącym kapituły konkursu Boardgame Creator, w tym samym czasie reżyserując sztuki teatralne, i to przez 15 lat, albo wykładając nawet na temat historii gier – powrócił w końcu na ziemię w roku 2015 i pracuje tu teraz jako Senior Game Designer w studiu Ubisoft-Paris. Ta przykrywka pozwala mu pracować w ścisłej współpracy z instruktorem Bobem i delikatną Laurą, aby... grrrhzzz... pokonać... bzzzzzs... wroga konsordjum... fffffffffff... połączenie utracone... TRANSFER!

BENJAMIN CARRÉ

Benjamin Carré to grafik komputerowy, który pracuje w wielu dziedzinach. Głównie znany z setek ilustracji na okładki powieści (SF i fantasy) i komiksów („Gwiezdne Wojny", „Mass Effect", „Lantern City", „Łowca Androidów"). Jest też scenarzystą komiksowym („Smoke City" i „Vampires 2"). Benjamin równocześnie pracuje jako artysta koncepcyjny gier wideo (*Alone in The Dark 4*, *Cold Fear*, *I Am Alive*, *Star Wars Journey*, *Heroes of Might and Magic*, *Rage of Bahamut*, *Speed Racer*) i filmów (*Transformers 4*, *Prey*, *Zamurowani*). W jego portfolio znajdują się różne gry planszowe i RPG (*Nephilim*, *Retrofutur*, *Libertalia*, *T.I.M.E Stories*, *Divinare*).

PEGGY CHASSENET

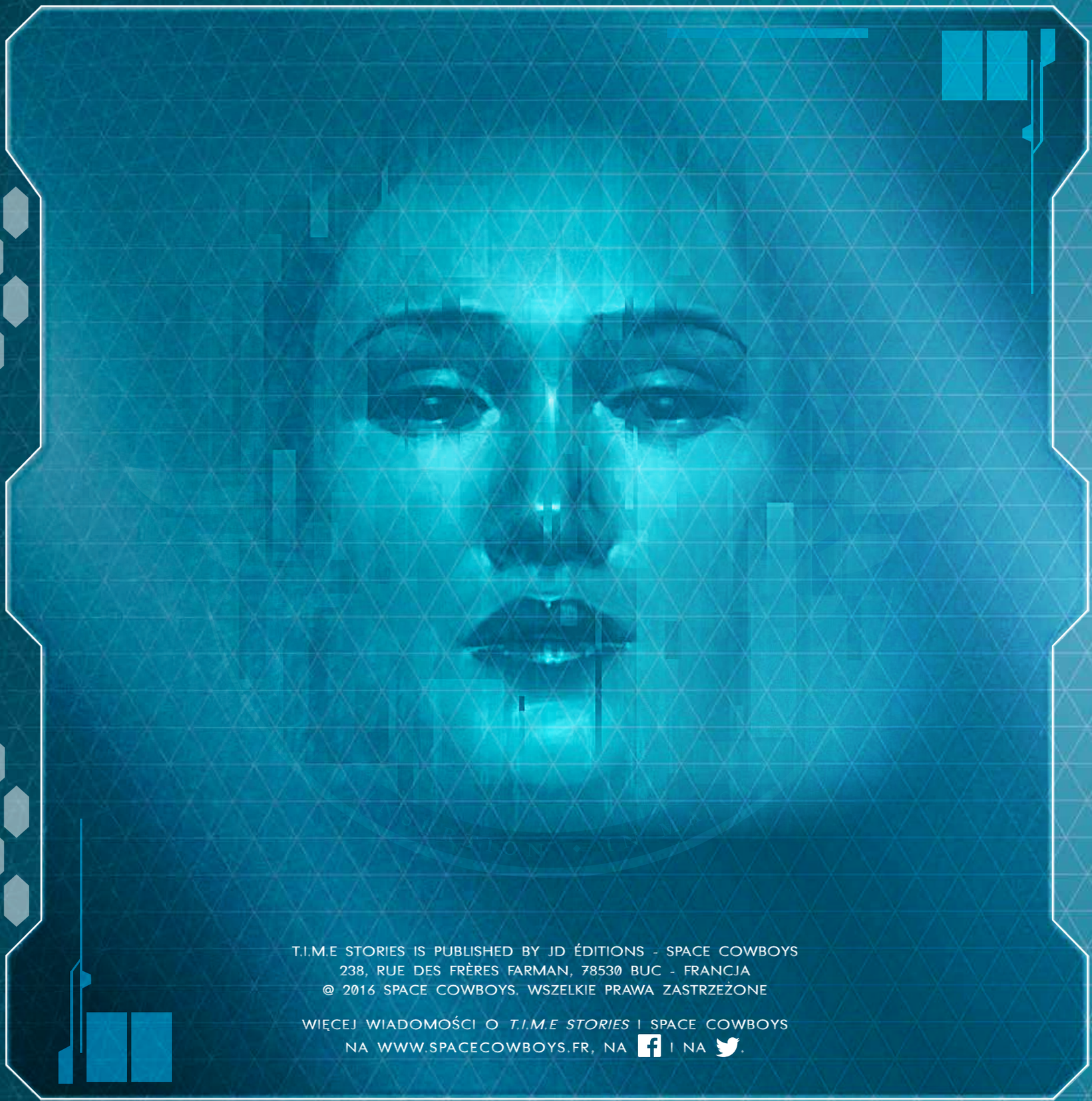
Od niepamiętnych czasów zawsze gotowa na małą partyjkę, bardziej zaangażowana, kiedy znajdzie chwilę. Jestem znajomą Kami i straszyków, jestem uzależniona od układania kostek (albo dopychania ich na siłę), z umiłowania rozwalam potwory i gubię się na dnie studni. Jako dziecko wpadłam do zaczarowanego czerwonego pudełka i nigdy nie udało mi się z niego wydostać. Z dyplomem z socjologii pracowałam w świecie gier wideo – zajmowałam się tworzeniem gier edukacyjnych i zapisywałam kartki papieru nowymi światami. Potem wróciłam do mojej pierwszej miłości – animacji społeczno-kulturowej. Teraz jestem w stanie zarobić na życie dzięki mojej pasji – zarażam miłością do gier ludzi, ponieważ jestem bibliotekarką-graczką. Wielkie dzięki dla Manu, który wciągnął mnie w swoją międzyczasową podróż. *Azyl* to złożenie hołdu Maléfices – pachnącego siarką francuskiego RPG, ale cicho sza! Nie powiem nic więcej!

DAVID LECOSSU

Urodzony i wychowany w Normandii. Urodziłem się w Caen i od kiedy pamiętam, zawsze coś rysowałem! Dopiero po wielu akademickich przygodach oświeciło mnie i skończyłem na ASP. Z dyplomem w kieszeni wyruszyłem do stolicy i zacząłem pracować jako artysta przykuty do komputera skupiony na promocji towarów luksusowych. Dalekie to było od moich zainteresowań! Pewnego dnia zdecydowałem więc zostawić za sobą świat luksusu i udać się na prawdziwą przygodę – oddać się ciałem i duchem mojej pasji: rysowaniu! Miałem szansę pracować jako artysta koncepcyjny w Gameloft i nawet w Light-bulb Crew. Teraz pracuję jako freelancer. Z wielką przyjemnością zastąpiłem Benjamina przy pracy nad tym scenariuszem. Musiałem sprostać zadaniu i spróbować rysować w tym samym stylu, którym on zilustrował ten projekt. Mam nadzieję, że efekty mojej pracy przypadną Wam do gustu!

PASCAL QUIDAULT

Powiem tak. Mam pewien problem z pracą ze Space Cowboysami. I to spory. Wyobraźcie sobie: Ilustrujemy karty, plansze, okładki. Pracujemy nad konkretnymi światami i stylami. Dzielimy się doświadczenia, żartujemy, wypisujemy do siebie takie maile, których normalnie nie wysłałoby się nawet do najbliższych przyjaciół (puśćcie wodze fantazji, pozwalam) i jeszcze do tego nam płacą! I to właśnie za to! I jak ja niby mam teraz wrócić do pracy w ośrodku społeczno-kulturalnym w Nigdziewie Środkowym przy corocznych obchodach Niczego Istotnego? No? Wielkie nie-dzięki, panowie ze Space Cowboys, wielkie nie-dzięki.



T.I.M.E STORIES IS PUBLISHED BY JD ÉDITIONS - SPACE COWBOYS
238, RUE DES FRÈRES FARMAN, 78530 BUC - FRANCJA
@ 2016 SPACE COWBOYS. WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE

WIĘCEJ WIADOMOŚCI O *T.I.M.E STORIES* I SPACE COWBOYS
NA WWW.SPACECOWBOYS.FR, NA I NA .