



# SPIELREGELN

## TIME STORIES REVOLUTION EXPERIENCE

### Auszug aus Tess Heidens Tagebuch

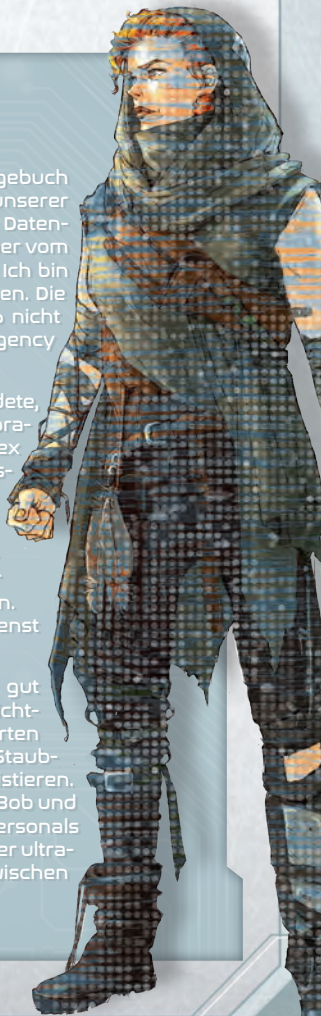
#### JAHR 0

Es ist Wochen her, dass ich zuletzt etwas in mein Tagebuch geschrieben habe. Zu meiner Verteidigung: Seit unserer Ankunft auf der Insel funktioniert nichts mehr. Keine Datenbanken, keine Terminals. Wir machen Fortschritte, aber vom Luxus der Raumstation sind wir noch weit entfernt. Ich bin erschöpft. Vielleicht tut es mir gut, etwas zu schreiben. Die Agency ist nicht mehr dieselbe wie zuvor. Ich weiß nicht mal, ob man sie rein rechtlich überhaupt noch als Agency bezeichnen darf ... aber wer soll uns verklagen?

Wo fange ich an? Am Ende? Wieso nicht. Alles endete, als wir von den Elois angegriffen wurden. Ihr temporaler Vortex, ein riesiges Schwarzes Loch, ein Deus ex Machina – nennt es, wie ihr wollt – hat die Agency ausgelöscht. Oder eher, den greifbaren Teil der Agency.

Alle glauben, dass sie nur meinetwegen überlebt haben. Und da Bob nicht mehr hier ist, das Konsortium nicht mehr existiert und niemand weiß, wo wir sind, betrachten sie mich als eine Art Heilsbringerin. Großartig ... wenigstens bin ich dadurch vom Putzdienst befreit! Das ist immerhin etwas.

Was die TIME-Superraumstation betrifft: angeblich gut versteckt im Sternbild des Bildhauers, Millionen Lichtjahre von der Erde entfernt und in einem gesicherten Zeitrahmen ... Game over. Weg vom Fenster. Kein Staubkorn mehr übrig. Sie hat einfach aufgehört zu existieren. Dank eines temporalen Zaubertricks, entwickelt von Bob und Laura – der Agency-KI –, konnten wir einen Teil des Personals und der Ausrüstung retten. Trotzdem, vom Komfort der ultramodernen Station sind wir meilenweit entfernt. Inzwischen vermisse ich sogar die Kantine ...



## - EINLEITUNG -

**T**IME Stories Revolution **EXPERIENCE** (XP) spielt nach dem weißen Zyklus und der Auslöschung der Agency durch ihre ewigen Feinde, die Elois. Mit dieser Erweiterung habt ihr die Möglichkeit, auf einer Insel auf der Erde, verborgen vor den Augen der Welt, eine neue Agency aufzubauen und die geheime Hoffnung zu nähren, dass sie eines Tages wieder über das Raum-Zeit-Kontinuum wachen wird!


Vier Agenten werden die Hauptakteure dieser Schattenrevolution sein und ihr seid es, die von Mission zu Mission über ihr Schicksal entscheiden!



**Zusammenfassung gewünscht?** Dieser QR-Code führt euch zu einem Überblick über die Handlung des **weißen Zyklus** und was danach geschehen ist.


**ACHTUNG:** Die Zusammenfassung enthält Spoiler für die Szenarien des vorherigen Zyklus und den Roman „Jagd durch die Zeit“!

### Tess Heiden



**Tess Heiden** wurde in den 90er Jahren auf der Erde geboren, doch ihre Wurzeln gehen auf ein Eingreifen der Agency in die Zeitlinie zurück. Ihre Abstammung macht sie zum idealen Bindeglied zwischen den Überlebenden der Agency und den Syaans, den ehemaligen Feinden, die zu wertvollen Verbündeten wurden. Sie ist jung und impulsiv, eine geborene Anführerin, die sich durchzusetzen weiß und die Agency zusammenhält. Gemäßigtere Stimmen kritisieren ihre allzu temperamentvolle Ader.

### James Higgins



**James Higgins** ist ein englischer Adliger und Zeitgenosse Königin Victorias. Er ist extrem höflich, reagiert aber oft verwirrt auf gesellschaftliche Veränderungen: Die Emanzipation der Frau, standesunabhängige Hierarchien, die in der Agency vorherrschende Zwanglosigkeit, all das ist ihm fremd. Auf den ersten Blick mag er kühl und distanziert wirken, doch im Grunde seines Herzens ist James ein ehrenwerter Mann und treuer Kamerad, sei es draußen auf Mission oder daheim im Lagezentrum, wo wichtige strategische Entscheidungen gefällt werden.

# - SPIELMATERIAL -

Folgendes Spielmaterial ist enthalten:



① 1 Bedrohungsrads (stellt bei eurer ersten Missionsrückkehr den Zeiger auf das erste gelbe Segment)

② 29 Bedrohungskarten (3 schwarze, 8 grüne, 9 gelbe und 9 rote)

③ 4 Agentenbögen

④ Agentenverzeichnis der Agency

⑤ 20 Traumakarten (5 pro Agent)

⑥ 48 Fertigkeitkarten (12 pro Agent)

⑦ 10 Risikokarten (3x 1, 4x 2, 2x 3 und ☠)

⑧ 9 Chronologiekarten

**ACHTUNG:** Die Karten ② und ⑤ dürfen nur auf Anweisung gelesen werden.

## Rr'naal Laarnal R'rrr

Rr'naal Laarnal R'rrr ist ein schwächlicher Ganymedaner (ein Echsenmensch) mit großen Glubschaugen, die ihm einen permanenten Ausdruck des Erstaunens verleihen. Er spricht verständlich, betont aber jedes Satzende mit einem Schnalzen seiner gespaltenen Zunge. Als Angehöriger einer genmanipulierten Spezies, die über Schwarmintelligenz verfügt, ist er hin- und hergerissen zwischen der Angst vor einer ihm gänzlich fremden Umgebung und seinem Bedürfnis, Beziehungen zu seinen neuen „Brüdern und Schwestern“ zu knüpfen. Sein außergewöhnliches Gehirn macht ihn zum klügsten Kopf der Agency.



## Dominika Pavlovna Tchekhova

Dominika Pavlovna Tchekhova wurde in Russland geboren und hat während des Zweiten Weltkriegs als Scharfschützin gedient. Bis heute leidet sie unter ihren traumatischen Kriegserlebnissen. Ihre zwanghafte Direktheit wirkt auf andere oft befremdlich, nichtsdestotrotz ist sie eine Idealistin, die streng an ihren Werten festhält. In Kampfsituationen kann man sich keine bessere Kameradin wünschen.








### Habt ihr bereits eine oder mehrere Missionen ohne EXPERIENCE gespielt?


Falls ja, befolgt die Anweisungen im Textkasten „Bei eurer allerersten Mission“ auf Seite 7 und nehmt dann alle Missions-Logbuch-Karten eurer bereits abgeschlossenen Missionen zur Hand (jeweils auf der Rückseite der ersten Deckkarte).

Führt für jede Karte (in der Reihenfolge, in der ihr sie gespielt habt) die 4 Missionsrückkehr-Phasen aus. Verwendet bei jeder Karte die erhaltenen Azrak-Kristalle  und die Agentenanzahl, die ihr darauf notiert habt.

Nachdem ihr alle Karten abgehandelt habt, könnt ihr mit der Missionsvorbereitung beginnen.




## - ÜBERBLICK -

Wenn ihr als Zeitreise-Agenten auf Mission geht, erhaltet ihr Erfahrungspunkte in Form von Azrak. Die Menge hängt von eurer Leistung ab. Azrak ist von enormer Bedeutung, sowohl für den Wiederaufbau der Agency als auch für eure Entwicklung als Agenten. Das Spielmaterial von Experience kommt vor und nach jeder neuen Mission zum Einsatz: Vor der Mission stattet ihr euch mit Fertigkeiten aus, nach der Mission gebt ihr euer erhaltenes Azrak  aus.

Bevor wir uns den Details widmen, hier ein paar Grundlagen zu Experience.

### Bedrohung

Die neue Agency befindet sich in einer Zeitblase, abgeschirmt vom Rest der Welt. Dennoch gibt es für sie zahlreiche Bedrohungen, von außen wie auch von innen. Die Gefahr lauert überall.



Sichtbar wird dieses Gefühl der Unsicherheit auf dem Bedrohungsräd, das in 6 Segmente mit 4 Farben unterteilt ist. Bei jeder Missionsrückkehr gibt die Position des Zeigers an, von welchem Stapel ihr eine Bedrohungskarte ziehen müsst. Das Farbspektrum reicht von harmlosem Grün bis zu fatalem Schwarz. Irgendwie sagt euch euer Gefühl, dass ihr das letzte Segment vermeiden solltet ...



## Kompetenzen

Die Agency braucht kompetente Leute in allen Bereichen. Jeder eurer vier Agenten verfügt über einige Kompetenzen, ebenso wie neue Rekruten, die ihr auf euren Missionen anwerben werdet. Insgesamt gibt es sieben Kompetenzen. Sie bestimmen, welche Fertigkeiten eure Agenten lernen können, und helfen euch, die Risiken verschiedener Bedrohungskarten zu bewältigen.

Im Agentenverzeichnis der Agency sind alle Kompetenzen sowie die Werte der Agenten und Rekruten in diesen Kompetenzen aufgeführt. Entscheidend sind jedoch nicht die Einzelwerte, sondern der Gesamtwert der Agency in einer Kompetenz. Jede Kompetenz beginnt bei 2 und kann nie höher als 6 steigen.



**ANFÜHRER:** Obwohl das politische System der Agency großen Wert auf Eigenverantwortung legt, nehmen Tess und ihre Gruppe, vor allem in Krisensituationen, eine wichtige Beraterfunktion ein.



**AZ:** Seitdem Zeitreisen mittels Azrak, einer Substanz aus der Kultur der Syaans, durchgeführt werden, ist auch AZ, die Magie der Syaans, ein fester Bestandteil der neuen Agency. Sie hat sich in vielen Bereichen des Alltagslebens als nützlich erwiesen.



**MEDIZIN:** Medizinisches Wissen beginnt beim simplen Anbringen von Verbänden und geht bis zur Durchführung von chirurgischen Eingriffen.



**MILITÄR:** Die bewaffneten Streitkräfte der Agency. Ihre Aufgabe besteht darin, die Agenten zu beschützen und das Gelände zu sichern.



**TECHNIK:** Die Agency muss von Grund auf erneuert werden, und dafür werden Techniker und Ingenieure gebraucht.



**WISSENSCHAFT:** Wissenschaftler entwickeln neue Technologien, erforschen temporale Phänomene, führen Quantenanalysen durch und finden neue Anwendungsgebiete für Azrak.



**ZEITREISEN:** Diese Kompetenz beschreibt die Fähigkeit eines Agenten, Missionen so schnell und zielgerichtet wie möglich abzuschließen. Sie ist nie Teil eines Risikos auf einer Bedrohungskarte. Stattdessen gewährt sie Zugriff auf Fertigkeiten, die Tess und ihre Gruppe auf Missionen einsetzen können.



**FLEXIBEL:** Manche Rekruten haben dieses Kompetenzsymbol. Beim Transfer eines solchen Rekruten wählt ihr eine der sechs möglichen Kompetenzen im Agentenverzeichnis für ihn aus.



## Auszug aus Tess Heidens Tagebuch


### JAHR 0 + 2 Wochen

Kurzer Lagebericht: Es ist, was soll ich sagen ... katastrophal? Verzweifelt? Vom Tiefpunkt aus gibt es nur noch einen Weg, und der führt nach oben, nicht wahr? Okay, lasst mich erklären. Unsere Ressourcen: etwa zwanzig Agenten, ein paar zerbeulte Roboter, etwas medizinische Ausrüstung, die entweder unzureichend oder unbrauchbar ist, und natürlich das Archiv. Toll!

Der Schauplatz: Die Insel, die wir bei meiner letzten Mission „besucht“ haben. Wir brauchten ein ruhiges Plätzchen auf der Erde, weitab vom Rest der Welt, mit genügend Platz für etwa fünfzig Kubikmeter Material ... das ist alles, was wir von der Agency retten konnten.

Manche stören sich an der grünlichen Flüssigkeit, die in großen Wellen die Insel umspült. Ich gebe zu, die Aussicht könnte besser sein, aber das grüne Gel schafft eine Art Zeitblase um uns herum, die uns vor den Elois zu schützen scheint ... zumindest vorerst.

## Fertigkeiten

Fertigkeiten stellen eure praktische Erfahrung dar. Jeder Agent verfügt über individuelle Fertigkeiten, die durch einen Satz an Karten mit seinem Porträt dargestellt und in einem Fertigkeitenbaum auf der Rückseite seines Agentenbogens zusammengefasst sind. Dieser besteht aus drei Zweigen, entsprechend den Kompetenzen des Agenten. Immer wenn ein Agent 5  für das Erlernen einer Fertigkeit ausgibt, kreuzt er das entsprechende Kästchen in seinem Fertigkeitenbaum an.

**Achtung:** In jeder Spielsitzung könnt ihr insgesamt als Gruppe maximal 4 Fertigkeiten aktivieren, egal wie viele Agenten mitspielen.

## Traumata

**Achtung:** Ihr dürft keine eurer Traumakarten durchlesen, es sei denn, ihr seid auf Mission und habt eine aktive Traumakarte. Alles andere würde euch den Spaß und die Spannung verderben.

Traumakarten zeigen, wie hart das Leben für die Agenten der neuen Agency sein kann. Jeder Agent hat eine Trauma-Skala mit den Graden 1 bis 5. Jeder Grad entspricht der Traumakarte mit derselben Nummer. Ein unbehandeltes Trauma blockiert einen Fertigungsplatz. Wer einen Trauma-Grad erleidet, kreist den nächsten freien Grad auf seinem Agentenbogen ein.



Die EXPERIENCE-Schachtel kommt vor und nach jeder Mission zum Einsatz. Beide Spielabschnitte – Missionsvorbereitung und Missionsrückkehr – folgen dabei einem festen Ablauf.

## MISSIONS- VORBEREITUNG

### Bei eurer allerersten Mission:

Für eure erste Mission sind keine Vorbereitungsschritte notwendig. Jeder sucht sich einen der 4 Agenten aus, nimmt sich dessen Agentenbogen und legt seine Wirtskarte und seine persönlichen Karten darauf. Achtung! Diese Entscheidung kann nicht rückgängig gemacht werden: Jeder muss in allen folgenden Missionen denselben Agenten spielen. Falls ihr weniger als 4 Spieler seid, kommen nicht alle Agenten zum Einsatz, dennoch steuern sie alle ihre Kompetenzen im Agentenverzeichnis der Agency bei.

Solo-Spiel: Wenn du alleine spielst, musst du 2 Agenten wählen.



Die Missionsvorbereitung besteht aus 3 aufeinanderfolgenden Phasen. Die erste Phase wird vor dem Spielaufbau ausgeführt, die anderen beiden nach dem Spielaufbau, unmittelbar vor dem Beginn der Mission.

1  
Agentenbogen



2  
Trauma



3  
Fertigkeiten



Nach Phase 3 könnt ihr die Experience-Schachtel zusammenpacken und eure Mission spielen!

### 1/ Agentenbogen

Vor dem Spielaufbau nimmt sich jeder den Agentenbogen seines anfänglich gewählten Charakters und legt ihn vor sich ab. Solo-Spiel: Wenn du alleine spielst, musst du 2 Agentenbögen nehmen.



## 2/ Trauma

Nach dem Spielaufbau muss jeder, der ein unbehandeltes Trauma hat, seine aktive Traumakarte herausuchen. Siehe dazu auf deinem Agentenbogen nach, was dein **höchster unbehandelter Trauma-Grad** ist, und nimm deine Traumakarte derselben Nummer. Lies diese Karte geheim für dich und lege sie verdeckt links neben deinen Agentenbogen (sie blockiert einen Fertigkeitsplatz). Der Text der Traumakarte ist streng vertraulich! Nur du kennst ihn und musst ihn anwenden. Sollte es während der Mission zu Streitigkeiten bezüglich einer Traumakarte kommen, darfst du den anderen Agenten den fett gedruckten Text auf der unteren Kartenhälfte mitteilen.

## 3/ Fertigkeiten

Nachdem ihr die Eigenschaften eurer Wirte erfahren habt, entscheidet ihr vor Missionsbeginn, welche Fertigkeiten ihr mitnehmt. Zur Auswahl stehen alle, die ihr auf eurem Fertigungsbaum angekreuzt habt.

- Bei **2** Agenten: Jeder Agent kann bis zu **4 Fertigungskarten** mitnehmen.
- Bei **3** Agenten: Jeder Agent kann bis zu **3 Fertigungskarten** mitnehmen.
- Bei **4** Agenten: Jeder Agent kann bis zu **2 Fertigungskarten** mitnehmen.

Beachtet, dass eine aktive Traumakarte einen Fertigkeitsplatz blockiert.

Legt eure gewählten Fertigungskarten aufgedeckt links neben eure Agentenbögen. Sobald ihr eine Fertigkeit aktiviert, wird sie umgedreht. Verdeckte Fertigkeiten können nicht mehr aktiviert werden.

**Achtung:** In jeder Spielsitzung könnt ihr insgesamt als Gruppe maximal **4 Fertigkeiten** aktivieren, egal wie viele Agenten mitspielen.



**Beispiel:** James hat in dieser Mission 2 seiner Fertigkeiten aktiviert. Für den Rest der Spielsitzung kann die Gruppe maximal 2 weitere Fertigkeiten aktivieren.



Jetzt könnt ihr die Mission beginnen!

Stellt die **EXPERIENCE**-Schachtel mitsamt dem übrigen Material beiseite. Ihr braucht sie erst wieder, wenn ihr eure Mission abgeschlossen habt.

## - MISSIONSRÜCKKEHR -

Nach jeder Mission müsst ihr nicht nur eure Wertung bestimmen, sondern auch das alltägliche Leben in der neuen Agency organisieren. Und das ist kein Spaziergang ...

### Aufbau

Legt sämtliches Spielmaterial der Mission (außer Karten mit dem -Symbol) in die Schachtel zurück. Nehmt dann so viel Azrak  als gemeinsamen Vorrat, wie ihr auf der Missions-Logbuch-Karte angekreuzt habt. Eure Agentenbögen sowie die Fertigkeiten, die ihr mitgenommen habt, behaltet ihr. Eure Traumakarten räumt ihr weg. Packt dann das übrige Spielmaterial von EXPERIENCE aus.



#### Bei eurer ersten Missionrückkehr:

- Sortiert die Bedrohungskarten nach Farben. Mischt den grünen, den gelben und den roten Stapel separat. **Achtung:** Die schwarzen Bedrohungskarten werden nicht gemischt, sondern nacheinander (1, 2, 3) gezogen.
- Rückt den Zeiger des Bedrohungsrads auf das erste gelbe Segment.

**Hinweis:** Jeder nimmt sich den Fertigkeitensatz seines Agenten. Die Karten darin dürfen von allen angesehen werden.

## Ablauf

Die Missionsrückkehr besteht aus 4 aufeinanderfolgenden Phasen. Die ersten beiden führen alle teilnehmenden Agenten gemeinsam durch. Dabei trifft ihr alle Entscheidungen als Gruppe und bezahlt alle Kosten aus eurem gemeinsamen Azrak-Vorrat. Bei Meinungsverschiedenheiten gilt die Befehlskette (siehe Glossar).

Die 4 Phasen sind:

### Rekrutierung

1



### Bedrohung

- a) Karte aufdecken  
b) Karte abhandeln



### Persönliche Entwicklung

- Neue Fertigkeiten erlernen
- Trauma-Grade behandeln





### Chronologie

4




Nach Phase 4 könnt ihr die XP-Schachtel zusammenpacken ... bis zum Beginn der nächsten Mission.


### Azrak ausgeben und verfallen lassen

Jedliches Azrak , das ihr während der Missionsrückkehr ausgeben, kommt in die Spielschachtel der Mission und steht nicht mehr zur Verfügung. Falls ihr am Ende von Phase 4 noch Azrak  übrig habt, verfällt es und wird ebenfalls in die Spielschachtel der Mission zurückgelegt. Japp, das Leben in der neuen Agency ist kein Zuckerschlecken.

### 1/ Rekrutierung



Möglicherweise habt ihr während eurer Mission Karten mit dem -Symbol erhalten. Meist stellen sie neue Rekruten dar, die ihr nach eurer Rückkehr in die Agency transferieren könnt.

Der Transfer erfolgt augenblicklich und kostenlos. Notiert den Namen des Rekruten sowie alle seine Kompetenzen im Agentenverzeichnis. Falls der Rekrut eine flexible Kompetenz () hat, müsst ihr sofort eine Kompetenz für ihn auswählen. Denkt daran, dass euer Gesamtwert in einer Kompetenz niemals höher als 6 sein kann.

Legt dann eure erhaltenen Karten in die XP-Schachtel, damit ihr sie stets griffbereit habt.






## 2/ Bedrohung



Diese Phase ist in zwei Schritte unterteilt: aufdecken und abhandeln.

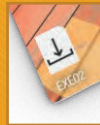
### A) Bedrohungskarte aufdecken

Überprüft, auf welche Farbe der Zeiger des Bedrohungsrad zeigt, und zieht eine Karte vom entsprechenden Stapel. Deckt sie auf und seht sie euch alle gemeinsam an.

#### Bedrohungsrad und Bedrohungskarten

Das Symbol  bedeutet, dass der Zeiger des Bedrohungsrad gedreht wird. Sobald ihr eine Karte mit diesem Symbol aufdeckt, müsst ihr den Zeiger um entsprechend viele Segmente weiterdrehen ( bzw. zurückdrehen ().

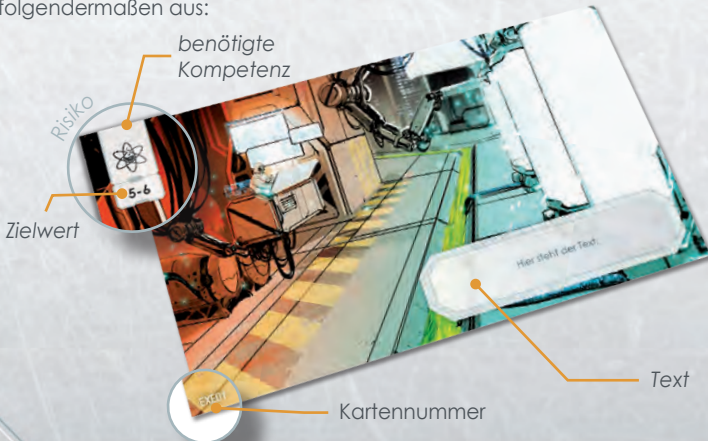
Es gibt zwei Arten von Bedrohungskarten: Akute Bedrohungen handelt ihr sofort ab. Bei einer anhaltenden Bedrohung () führt ihr wie immer zuerst das -Symbol aus (falls vorhanden). Dann lest ihr ihren Text. Falls ihr den Effekt nicht ausführen könnt oder wollt, müsst ihr die Nummer der Karte auf der Rückseite dieses Hefts eintragen. Ihr könnt sie in einer zukünftigen Missionsrückkehr verwenden und sie dann entfernen.



### B) Bedrohungskarte abhandeln

Nun handelt ihr die Effekte der soeben gezogenen Bedrohungskarte ab, indem ihr den Text ausführt bzw. das Risiko abhandelt. Entfernt die Karte anschließend.

Sollte die Bedrohungskarte ein Risiko beinhalten, müsst ihr es abhandeln, bevor ihr zur nächsten Phase (Persönliche Entwicklung) übergehen könnt. Ein Risiko sieht folgendermaßen aus:





Ein Risiko wird folgendermaßen abgehandelt:

- ① Mischt den Risikostapel und entscheidet, wie viele Karten ihr ziehen wollt. Das Minimum ist 2 Karten, das Maximum ist euer Gesamtwert in der benötigten Kompetenz. Legt diese Karten verdeckt in eine Reihe und deckt die erste Karte von links auf.
  - ② Nun deckt ihr von links nach rechts eine Karte nach der anderen auf, bis die Reihe nur noch aus aufgedeckten Karten besteht. **Achtung:** Vor jedem Aufdecken einer Karte könnt ihr als Gruppe beschließen, Azrak in Höhe der Anzahl der aufgedeckten Karten auszugeben, um:
    - entweder eine Karte vom Risikostapel zu ziehen und sie verdeckt ans rechte Ende der Reihe zu legen;
    - oder eine beliebige Karte aus der Reihe, außer der zuletzt aufgedeckten, auf den Risikostapel zurückzulegen und den Stapel dann zu mischen.
  - ③ Alle Karten in der Reihe sind jetzt aufgedeckt. Nun zeigt sich, wie gut ihr mit dem Risiko umgegangen seid und welche Auswirkungen das auf das Bedrohungsrads hat. Ist die **Summe in der Reihe** (Anzahl aufgedeckter ★-Symbole):
    - **kleiner als der Zielwert:** Dreht das Bedrohungsrads um 2 Segmente weiter. Ihr erleidet 1 oder mehrere Trauma-Grade.
    - **gleich dem Zielwert:** Dreht das Bedrohungsrads um 1 Segment zurück. Ihr habt das Risiko erfolgreich bewältigt.
    - **größer als der Zielwert:** Dreht das Bedrohungsrads um 1 Segment weiter. Ihr erleidet 1 oder mehrere Trauma-Grade.
- ACHTUNG:** Falls in Schritt 3 die ☠️-Karte aufgedeckt in der Reihe liegt, gilt die Summe automatisch als kleiner als der Zielwert.
- ④ Unabhängig vom Ausgang des Risikos, entfernt ihr die soeben abgehandelte Bedrohungskarte, sodass ihr sie nie wieder ziehen könnt.



Der Zeiger des Bedrohungsrads kann nicht über das schwarze Segment hinausgedreht und nicht hinter das grüne Segment zurückgedreht werden.

**Beispiel:** Um eine Quanten-Abflussverstopfung (Zielwert 4–5) zu beheben, werden Techniker gebraucht. Die Agency hat einen -Gesamtwert von 3. Die Agenten beschließen, alle drei Karten verdeckt in die Reihe zu legen (sie hätten auch weniger auslegen können). Dann decken sie die erste Karte auf: eine 2. Sie möchten kein Azrak ausgeben und decken die nächste Karte auf: eine 3. Jetzt geben sie 2  aus (die Anzahl der aufgedeckten Karten), um die letzte Karte aus der Reihe zurückzulegen. Die Summe in der Reihe (2+3) ist gleich dem Zielwert. Das heißt, sie drehen den Zeiger des Bedrohungsgrads um 1 Segment zurück.



### Trauma-Grade erleiden

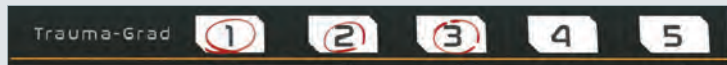
Falls ihr beim Abhandeln eines Risikos den Zielwert verfehlt, erleidet ihr als Gruppe **automatisch** 1 oder mehrere Trauma-Grade, abhängig von der Agentenanzahl und der Farbe der abgehandelten Bedrohungskarte:

	GRÜNE BEDROHUNG	GELBE BEDROHUNG	ROTE BEDROHUNG	SCHWARZE BEDROHUNG
4 AGENTEN	1 Grad	2 Grade	2 Grade	Über- raschung ...
3 AGENTEN	1 Grad	1 Grad	2 Grade	
2 AGENTEN	1 Grad	1 Grad	1 Grad	

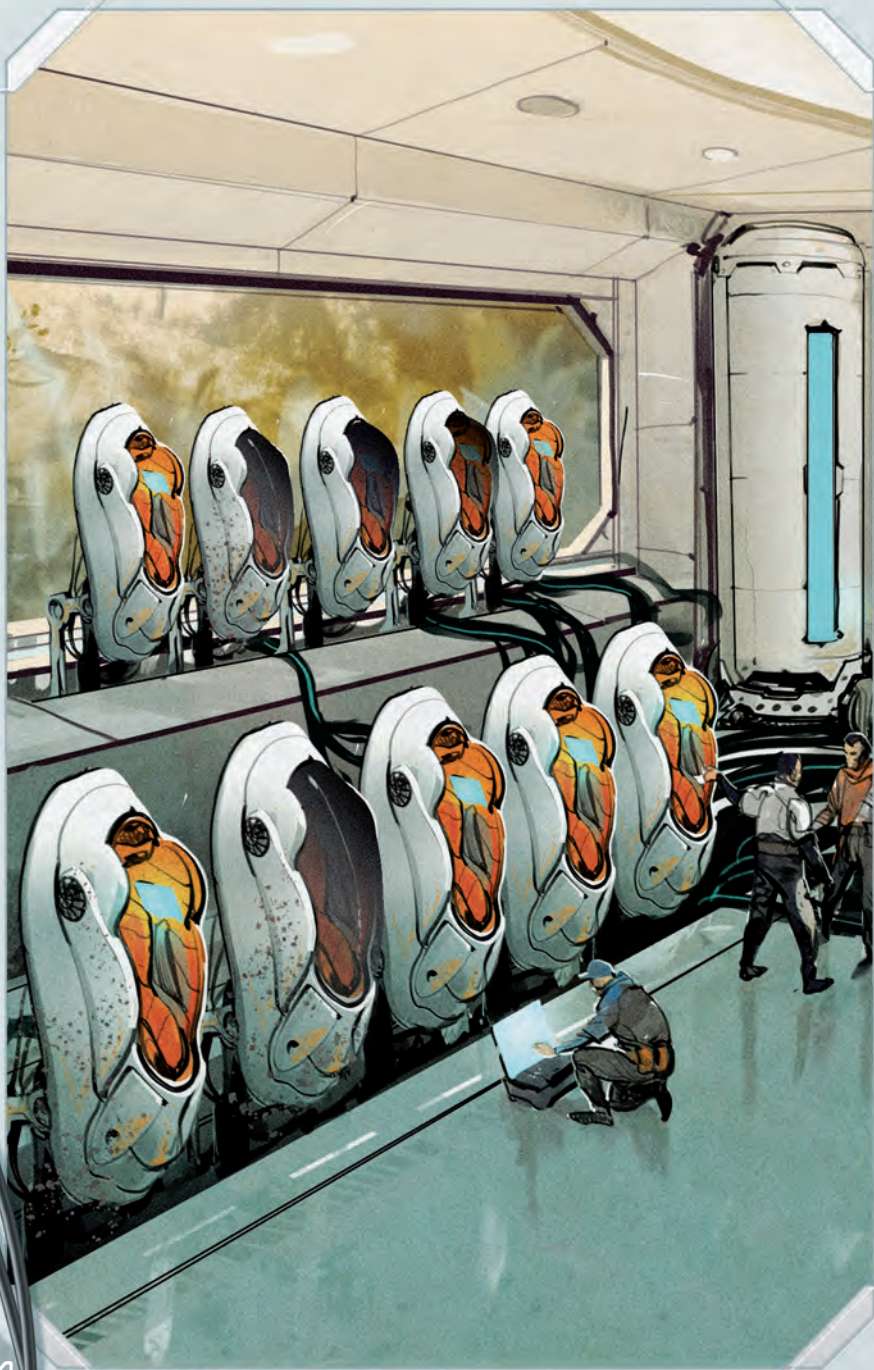
Wie ihr die erlittenen Grade unter euch Agenten verteilt, bleibt euch überlassen. Haltet euch im Zweifelsfall an die Befehlskette. Und noch ein guter Rat: Meidet Grad 5 wie die Pest ...

Für jeden Trauma-Grad, den ein Agent erleidet, muss er den nächsten Grad auf seinem Agentenbogen einkreisen, ohne dabei einen Grad überspringen zu dürfen. (Also von links nach rechts, von 1 bis 5.)

**Beispiel:** Die Gruppe hat beim Bewältigen einer roten Bedrohung versagt und erleidet nun 2 Trauma-Grade. Da James erst bei Grad 1 ist, beschließt die Gruppe, ihm die 2 neuen Grade zuzuteilen. Er kreist also Grad 2 und dann Grad 3 ein. Geschieht ihm ganz recht! Da hat er mal wieder zu laut „God Save the Queen“ geträllert!







## Auszug aus Tess Heidens Tagebuch

### JAHR 0 + 9 Wochen

Täglich eröffnet uns das Azrak neue Möglichkeiten. Für eine kürzlich durchgeführte Mission haben wir eine Gruppe von Agenten in Landsknechte aus dem Dreißigjährigen Krieg transferiert. Der Hauptgrund für die Entscheidung: Nach der Mission würden die Wirte nicht mehr lange leben. Grundsätzlich hatten Soldaten damals eine sehr geringe Lebenserwartung.

Einer unserer Agenten stellte sich schützend vor ein paar Dorfbewohner. Wie die Löwen kämpften er und sein Wirt gemeinsam gegen die angreifenden Plünderer. Vergeblich. Der Azrak-Schock war ziemlich heftig. Als wir ihn nach Abschluss der Mission zurückholten, war es in seiner Zeitkapsel ziemlich eng. Er hatte Hans mitgebracht. Ja, Hans, seinen Wirt. Wir haben also einen Neuzugang, 22 Jahre alt, spricht nur Frühneuhochdeutsch. Spitze!

Das Azrak scheint gewisse Elemente aus der temporalen Zielzone extrahieren zu können. Wir führen weitere Tests durch, jedoch unter strengen Sicherheitsvorkehrungen, um weitere „Hans-Zwischenfälle“ zu vermeiden. Eigentlich ist er ja ganz nett, obwohl er ein religiöser Fanatiker ist, noch nie was von Hygiene gehört hat und jeder Erzkonservative neben ihm wie ein Feminist aussieht.

Aber das nur am Rande. Wir haben eine bahnbrechende Entdeckung gemacht, die uns ungeahnte Möglichkeiten ... aber auch Gefahren aufzeigt. Als Erstes haben wir eine ethische Regel aufgestellt: Transferiere niemals deinen Wirt! Selbst wenn er nur vage Erinnerungen an eine „Besessenheit“ zurückbehält, hegt er doch meistens einen instinktiven Groll gegen den Agenten, der ihn kontrolliert hat.

Die Forschung geht weiter, aber eines steht bereits fest: Das Azrak wird noch viele Überraschungen für uns parat halten.





### 3/ Persönliche Entwicklung


In den ersten zwei Phasen hattet ihr einen gemeinsamen Azrak-Vorrat, um eventuelle Kosten zu bezahlen. Nun teilt ihr das noch vorhandene Azrak unter allen Agenten auf, die die Mission gespielt haben. Wie ihr es aufteilt, bleibt euch überlassen. Ihr könnt das Azrak gerecht verteilen oder einzelne Agenten bevorzugen. Eure Entscheidung!

Jeder Agent kann mit dem Azrak in seinem Vorrat:

- neue Fertigkeiten erlernen und/oder
- seine Trauma-Grade behandeln.

#### Neue Fertigkeiten erlernen

Jeder Agent hat individuelle Fertigkeiten, die durch Fertigkeitkarten mit seinem Porträt dargestellt und in dem Fertigungsbaum auf der Rückseite seines Agentenbogens zusammengefasst sind. Durch Fertigkeiten wird ein Agent in kommenden Spielsitzungen effektiver.

Um eine neue Fertigkeit zu erlernen, musst du 5  aus deinem Vorrat ausgeben. Voraussetzung ist, dass du alle Fertigkeiten, die im entsprechenden Zweig des Fertigungsbaums links davon stehen, bereits erlernt hast.

Kreuze anschließend die neu erlernte Fertigkeit auf deinem Agentenbogen an. So siehst du in der nächsten Spielsitzung auf einen Blick, welche Fertigkeiten du für die kommende Mission zur Auswahl hast.







### Trauma-Grade behandeln

Traumata sind behandelbar. Je mehr deiner Trauma-Grade du behandelst, desto weniger wirst du auf Missionen durch sie beeinträchtigt. Dafür musst du Azrak in Höhe der Grade ausgeben, die du behandeln möchtest. Kreuze dann je eines der „Behandelt“-Kästchen unter den soeben behandelten Trauma-Graden an.

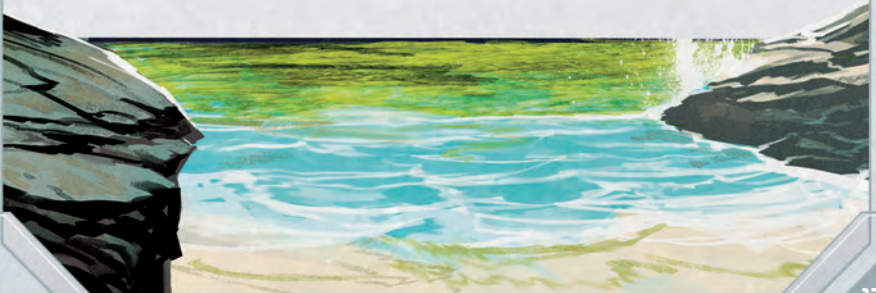
**Achtung:** Beim Spiel mit 2 Agenten ist ein Trauma-Grad erst dann behandelt, wenn beide Kästchen unter dem Grad angekreuzt sind (die Behandlung kostet also das Doppelte). Bei 3 Agenten gilt dasselbe, außer für Grad 5.

*Beispiel: Tess und Dominika haben die letzte Mission zu zweit absolviert. Tess möchte nun ihren Trauma-Grad 2 behandeln. Sie gibt dafür 4  aus und kreuzt die beiden Kästchen unter Grad 2 an. Alternativ hätte sie mit den 4  auch beide Kästchen unter Grad 1 sowie ein Kästchen unter Grad 2 ankreuzen können.*

Trauma-Grad	1	2	3	4	5
Behandelt?	<input type="checkbox"/> / <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> / <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> / <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> / <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> / <input type="checkbox"/>
	2-3	2-3	2-3	2-3	2

Du kannst beliebig viele deiner Trauma-Grade behandeln und in beliebiger Reihenfolge: Solange du genügend Azrak ausgibst, kannst du die Kästchen frei wählen und ankreuzen. Nicht erlaubt ist jedoch das Behandeln von Trauma-Graden, die du noch gar nicht erlitten hast.

Wenn du die nächste Mission nicht mit einer Traumakarte beginnen willst, musst du alle deine Trauma-Grade behandelt haben (oder erst gar keine haben). Andernfalls wirst du mit einer aktiven Traumakarte in die nächste Mission starten.



## 4/ Chronologie

**T**IME Stories Revolution (auch als blauer Zyklus bekannt) besteht nicht nur aus Einzelgeschichten, sondern hat eine umfassende Rahmenhandlung, die große Umwälzungen und sogar Regeländerungen für die Agency mit sich bringen kann!

Um nichts zu verpassen, nehmt ihr nun die Chronologiekarte, die eurer gerade gespielten Mission entspricht, 1 für die erste Mission, 2 für die zweite Mission etc. Kreuzt die aktuelle Farbe des Bedrohungsrads an und schreibt den Namen der abgeschlossenen Mission auf die Karte. Scant den QR-Code und befolgt die Anweisungen.



Räumt nach Abschluss dieser Phase alles Material von Experience wieder in die XP-Schachtel und beachtet dabei Folgendes:

- Trennt die Bedrohungskarten in aufzubewahrende Bedrohungskarten (☑), entfernte Bedrohungskarten und noch verdeckte Stapel.
- Haltet die transferierten Rekruten von den anderen Karten getrennt.
- Legt sämtliches Azrak 🟠 in die Schachtel der zuletzt abgeschlossenen Mission zurück.




## - GLOSSAR -


**A Agentenanzahl (bei XP):** Es ist nicht notwendig, jede Mission mit derselben Agentenanzahl zu spielen. Ihr könnt also problemlos eine Mission mit mehr oder weniger Spielern absolvieren als die vorherige. Achtet nur darauf, dass ihr die Regeln für die korrekte Agentenanzahl anwendet (z.B. kostet es bei 2-3 Agenten mehr, ein Trauma zu behandeln, siehe → Trauma-Grade behandeln).


**Agentenverzeichnis der Agency:** Enthält alle Mitglieder der Agency mit ihren Kompetenzen und den Gesamtwerten.

**Aktives Trauma:** Während der Missionsvorbereitung bestimmst dein höchster un behandelter Trauma-Grad, was deine aktive Traumakarte für diese Mission ist. Lege sie links neben deinen Agentenbogen. Sie blockiert einen deiner Fertigkeitsplätze.

**Akute Bedrohung:** Die meisten Karten, die in Phase 2 der Missionsrückkehr gezogen werden, sind akute Bedrohungen. Entfernt sie, nachdem ihr ihren Effekt oder ihr Risiko abgehandelt habt.

**Anhaltende Bedrohung:** Manche Bedrohungskarten haben das Symbol . Ihr müsst derartige Karten aufbewahren, bis ihr sie verwendet, und erst dann entfernen.

**Ausgeben:** Jegliches Azrak , das ihr während der Missionsrückkehr ausgibt, kommt in die Schachtel der Mission zurück.

**Azrak:** Diese blauen Kristalle ermöglichen das Zeitreisen und sind gleichzeitig die Quelle für AZ, die Magie der Syaans. Nach einer Mission erhaltet ihr, abhängig von eurer Leistung, eine gewisse Menge an Azrak .

**B Bedrohungskarten:** Bei jeder Missionsrückkehr müsst ihr eine Bedrohungskarte ziehen. Der Zeiger des Bedrohungsgrads gibt dabei die Farbe des Stapels an, von dem ihr ziehen müsst. Das Farbspektrum reicht von harmlosem Grün bis zu fatalem Schwarz.

**Bedrohungsrad:** Das Bedrohungsrad ist in sechs Segmente mit vier Farben unterteilt. Die Position des Zeigers gibt an, von welchem Stapel ihr bei der nächsten Missions-

rückkehr eine Bedrohungskarte ziehen müsst. Denkt daran, dass der Zeiger nicht über das schwarze Segment hinausgedreht und nicht hinter das grüne Segment zurückgedreht werden kann.

**Befehlskette:** Jeder Agent kann sich auf die Befehlskette berufen, indem er klar und deutlich sagt: „Ich berufe mich auf die Befehlskette und dulde keinen Widerspruch!“ Damit überträgt er die Entscheidungsgewalt dem ranghöchsten anwesenden Agenten. Die Rangfolge ist: Tess, James, Dominika, R'naal.

**Benötigte Kompetenz:** Gibt an, welche Kompetenz bei einem Risiko die anfängliche Maximalanzahl der Karten in der Reihe bestimmt. Bei manchen Risiken habt ihr mehrere Kompetenzen zur Auswahl. In dem Fall müsst ihr euch für eine entscheiden.

**C Chronologiekarten:** Diese Karten führen die Rahmenhandlung von TIME Stories Revolution (dem blauen Zyklus) fort. Jede enthält einen QR-Code, den ihr in Phase 4 der Missionsrückkehr scannt.

**E Elois:** Die Elois sind eine Spezies, älter als die Menschheit. Sie sind die Nachfahren außerirdischer Wesenheiten aus der Entstehungszeit des Universums, vorsinnflutliche Feinde der Agency, die im Hintergrund agieren und schon einmal die Agency zerstört haben.

**Entfernen (von Spielmaterial):** Entfernt das angegebene Spielmaterial aus dem Spiel und verstaut es in der Schachtel, aus der es stammt (XP oder Mission). Es kann nicht erneut ins Spiel kommen.

**F Fertigkeiten:** Jeder Agent hat 12 Fertigkeiten (4 pro Kompetenz), die er erlernen kann. Auf der Rückseite jedes Agentenbogens sind sie als Fertigungsbaum aufgelistet. Zudem gibt es zu jeder Fertigkeit eine Karte mit dem Porträt des Agenten. Um von einer erlernten Fertigkeit profitieren zu können, muss ein Agent sie während der Missionsvorbereitung mitnehmen und innerhalb der Mission aktivieren.

**Fertigkeitskarten:** Jeder Agent verfügt über einen eigenen Satz an Fertigkeitskarten, die



er jederzeit durchlesen kann. Nur während der Missionsvorbereitung dürft ihr auswählen, welche eurer erlernten Fertigkeiten (angekreuzt auf euren Agentenbögen) ihr mitnehmen wollt. Jede Fertigkeitkarte hat einen individuellen Effekt. Pro Spielsitzung dürft ihr insgesamt als Gruppe maximal 4 Fertigkeiten aktivieren.


**K Kompetenzen:** Die Qualifikationen der Agenten und Rekruten. Sie werden benötigt, um Risiken zu bewältigen. Der Gesamtwert der Agency in einer Kompetenz ist im Agentenverzeichnis angegeben und bestimmt, wie viele Risikokarten ihr zu Beginn eines Risikos maximal in die Reihe legen dürft.

**M Mission:** Ausgestattet mit einer ordentlichen Dosis Azrak begeben sich euch als Agenten in eure Zeitkapseln, wo sich euer Geist vom Körper trennt und in einen Wirtskörper in der Zielepoche transferiert wird. Nach Abschluss der Mission kehrt ihr in eure Körper zurück und lebt euer eigenes Leben in der Agency weiter.

**R Reihe:** Beim Abhandeln eines Risikos legt ihr eine Reihe an Karten aus, maximal in Höhe eures Gesamtwertes in der benötigten Kompetenz. Sobald alle Karten in der Reihe aufgedeckt sind, wisst ihr, ob ihr den Zielwert erreicht habt oder nicht.

**Rekrut:** Mit Rekruten könnt ihr das Personal der Agency aufstocken. Ihr könnt ihnen auf euren Missionen begegnen. Nach der Mission trägt ihr sie und ihre Kompetenzen in das Agentenverzeichnis ein, siehe → Agentenverzeichnis der Agency.

**Risikokarten:** Beim Abhandeln eines Risikos dürft ihr zu Beginn maximal so viele Risikokarten verdeckt in die Reihe legen, wie euer Gesamtwert in der benötigten Kompetenz ist.

**S Schädel:** Solange die -Risikokarte aufgedeckt in der Reihe liegt, gilt die Summe in der Reihe automatisch als kleiner als der Zielwert.

**Spielsitzung:** Umfasst die Missionsvorbereitung, die eigentliche Mission und die Missionsrückkehr.

**Syaans:** Die Syaans sind magische Wesen, deren Organisation eher einer weltanschaulichen Bewegung als einem Staat gleicht. Die Ziele der Syaans sind Unabhängigkeit

und der Erhalt von Magie und Gewissensfreiheit. Mit der Zeit haben sie viele Gruppierungen aus anderen Zeiten und Realitäten in ihren Reihen aufgenommen. Seit dem Angriff der Elois haben sich einige Syaans Tess und der neuen Agency angeschlossen, um ein neues Bollwerk gegen die Elois zu errichten.

**T Trauma:** Traumata sind Ausdruck des harten Lebens in der neuen Agency. Jeder Agent hat eine Trauma-Skala mit den Graden 1 bis 5, die seinen fünf Traumakarten entsprechen. Ein unbehandeltes Trauma blockiert einen Fertigungsplatz.

**Trauma-Grade behandeln:** Ein Trauma-Grad ist behandelt, falls die erforderlichen Kästchen (je nach Agentenanzahl) unter dem Grad auf dem Agentenbogen angekreuzt sind. Verändert sich die Agentenanzahl zwischen zwei Missionen, kann es passieren, dass ein zuvor behandelter Trauma-Grad nicht mehr als behandelt gilt (siehe Seite 17).


**Trauma-Grade erleiden:** Falls ihr beim Abhandeln eines Risikos den Zielwert unter- oder überschreitet, erleidet ihr als Gruppe automatisch 1 oder mehrere Trauma-Grade (abhängig von der Agentenanzahl und der Farbe der Bedrohungskarte).

**Traumakarten:** Jeder Agent hat 5 Traumakarten, erkennbar an seinem Porträt. Solltest du während der Missionsvorbereitung unter einem unbehandelten Trauma leiden, musst du die Karte, die deinem höchsten unbehandelten Trauma-Grad entspricht, herausuchen, geheim für dich lesen und dann verdeckt links neben deinen Agentenbogen legen (wodurch sie einen Fertigungsplatz blockiert).

**W Wegräumen:** Legt das angegebene Spielmaterial an seine ursprüngliche Position zurück (wo es beim Spielaufbau war).

**Wirt:** Ein Charakter, der für die Dauer einer Mission von einem Agenten (Spieler) kontrolliert wird, siehe → Mission.

**X XP:** Die Abkürzung für TIME Stories Revolution: EXPERIENCE.

**Z Zielwert:** Beim Abhandeln eines Risikos ist das die angestrebte Summe in der Reihe (Anzahl aufgedeckter -Symbole).

# LISTE ALLER FERTIGKEITEN

Solltet ihr beim Spielen einer Mission auf einen Effekt stoßen, der identisch mit dem Effekt einer Fertigkeitkarte ist, sind diese beiden Effekte nicht kombinierbar: Der Effekt der Fertigkeitkarte ist während der gesamten Mission nicht einsetzbar.


Alternative Realität	AZ		 : Während der Missionsrückkehr: Nachdem ihr eine Bedrohungskarte aufgedeckt habt, zieht eine weitere Karte derselben Farbe und entscheidet, welche ihr abhandeln wollt (mischt die andere in den Stapel zurück).
Ausweichen	Militär		Wenn du bei einem Konflikt Azrak verlierst: Verhindere den Verlust von bis zu 2  .
Aufklärung	Zeitreisen		Im Schritt „Den Ort betreten“: Bevor irgendjemand eine Karte aus dem Panorama nimmt, sieh dir 2 Karten des Panoramas an, wähle 1 aus, die du behalten willst, und lege die andere wieder ins Panorama.
Auskundschaften	Militär		Wenn du als Zeit-Captain einen Ort wählst, platziere 1  aus dem Vortex statt aus deinem Vorrat auf die Plankarte (bzw. das Update-Feld der Missionsrückkehr-Karte, falls ihr den Ort zum wiederholten Mal aufsucht).
Autoritätsperson	Anführer		Nimm bis zu 1  aus dem Vorrat jedes Agenten am selben Ort und füge es deinem Vorrat hinzu.
Azrak-Blitz	AZ		Bei einem Gruppenkonflikt: Gib bis zu 2  aus. Für jedes auf diese Weise ausgegebene  fügst du 2  zu.
Basis 1	Wissenschaft		Falls du genau 1  in deinem Vorrat hast, nimm 1  aus dem Vortex.
Basis 2	Wissenschaft		Falls du genau 2  in deinem Vorrat hast, nimm 2  aus dem Vortex.
Bedrohung eindämmen	Wissenschaft		 : Während der Missionsrückkehr: Verhindere den  -1- oder den  +1-Effekt einer Bedrohungskarte.
Brummschädel	AZ		 : Während der Missionsrückkehr: Wenn ihr ein Risiko abhandelt, kostet euch das Zurücklegen der  -Karte 2  weniger.
Dort lang!	Anführer		Im Schritt „Den Ort betreten“: Wähle einen anderen Agenten, der eine von dir gewählte Karte aus dem Panorama nehmen muss.
Eine geht noch!	Technik		 : Während der Missionsrückkehr: Wenn ihr ein Risiko abhandelt, legt 1 Karte mehr in die Reihe, als euer Gesamtwert in der benötigten Kompetenz erlaubt (Schritt 1).
Einschüchtern	Anführer		Rechne +1 oder -1 auf das Ergebnis einer beliebigen  -Probe an.

<b>Enorme Muskelkraft</b>	Militär		Rechne deine <b>●</b> -Eigenschaft auf das Ergebnis einer deiner <b>●</b> -Proben an.
<b>Erhöhter Schaden</b>	Militär		Bei einem Gruppenkonflikt: Rechne <b>+2</b>  auf deinen Schaden an. Falls du keinen Schaden zugefügt hast, kannst du diese Fertigkeit nicht aktivieren.
<b>Geheimnis entlocken</b>	Anführer		Ein anderer Agent muss dir seine Flashback-Karte zeigen.
<b>Gleichgewicht</b>	Zeitreisen		Nachdem du eine Schicksalskarte gezogen hast: Ändere das Vorzeichen von <b>+</b> auf <b>-</b> oder von <b>-</b> auf <b>+</b> .
<b>Hier lang!</b>	Anführer		Wähle den Ort, den ihr als Nächstes aufsucht, selbst wenn du nicht Zeit-Captain bist.
<b>Kritisches Denken</b>	Zeitreisen		Wenn du bei einer Probe einen kritischen Erfolg erzielst, nimm bis zu <b>2</b>  aus dem Vortex.
<b>Leichte Wunden heilen</b>	Medizin		Nimm <b>1</b>  aus dem Vortex. Behalte es oder gib es einem anderen, sich bereithaltenden Agenten.
<b>Massenheilung</b>	Medizin		Jeder Agent nimmt <b>1</b>  aus dem Vortex.
<b>Massiver Schaden</b>	Militär		Bei einem Gruppenkonflikt: Rechne <b>+3</b>  auf deinen Schaden an. Falls du keinen Schaden zugefügt hast, kannst du diese Fertigkeit nicht aktivieren.
<b>Mathematische Präzision</b>	Wissenschaft		Rechne <b>+1</b> oder <b>-1</b> auf das Ergebnis einer beliebigen <b>●</b> -Probe an.
<b>Meisterin des Schicksals</b>	Zeitreisen		Wenn die  -Schicksalskarte bei einer Probe gezogen wird: Mischt den Stapel nicht neu, sondern erst, nachdem ihr die letzte Karte gezogen habt.
<b>Neustart</b>	Zeitreisen		Nachdem du eine Schicksalskarte aufgedeckt hast (aber bevor du sie ablegst): Mische den Ablagestapel in den Schicksalsstapel.
<b>Präzisionsschuss</b>	Militär		Bei einem Konflikt: Rechne <b>+1</b> oder <b>-1</b> auf das Ergebnis einer beliebigen <b>●</b> -Probe an.
<b>Risikobewertung</b>	Zeitreisen		 : Während der Missionsrückkehr: Sobald beim Abhandeln eines Risikos alle Karten in der Reihe aufgedeckt sind (Schritt 3), rechne <b>+1</b> oder <b>-1</b> auf die Summe in der Reihe an.
<b>Risikominderung</b>	Zeitreisen		 : Während der Missionsrückkehr: Wenn ihr ein Risiko abhandelt, könnt ihr <b>1</b> Mal kostenlos ( <b>0</b>  ) entweder eine neue Risikokarte ans rechte Ende der Reihe legen oder eine Risikokarte zurücklegen.
<b>Rückendeckung</b>	Militär		Bei einem Gruppenkonflikt: Führe anstelle eines anderen Agenten eine Probe deiner Wahl durch. (Der andere Agent führt in dieser Konfliktrunde keine Probe durch.)
<b>Schicksalsblick</b>	Anführer		Decke <b>1</b> Schicksalskarte vom Stapel auf und mische sie aufgedeckt in den Stapel. Sie wird normal ausgeführt, wenn sie jemand zieht. Sie bleibt die gesamte Mission aufgedeckt, auch wenn der Stapel gemischt wird.



<b>Selbstlosigkeit</b>	Medizin		Gib 1  aus deinem Vorrat an einen anderen Agenten.
<b>Sinnesstörung</b>	AZ		Setze bei einer deiner Proben eine beliebige Eigenschaft ein statt der angegebenen.
<b>Systemtuning</b>	Technik		Rechne die  -Eigenschaft eines anderen Wirts am selben Ort auf das Ergebnis einer deiner Proben an (egal auf welche Eigenschaft).
<b>Technikgenie</b>	Technik		Decke 1 aktivierte Fertigkeit eines beliebigen Agenten (einschließlich dir selbst) wieder auf.
<b>Technische Expertise</b>	Technik		Rechne +1 oder -1 auf das Ergebnis einer beliebigen  -Probe an.
<b>Trauma-bewältigung</b>	Medizin		 : Während der Missionsrückkehr: Behandle kostenlos 1 Trauma eines beliebigen Agenten (einschließlich dir selbst).
<b>Umpolung</b>	Zeitreisen		Jederzeit: Sieh dir die obersten 2 Karten des Schicksalsstapels an. Lege eine auf und die andere unter den Stapel.
<b>Unterstützung</b>	Militär		Unterstütze einen anderen Agenten, selbst wenn du dich nicht bereithältst.
<b>Verbesserte zweite Chance</b>	Zeitreisen		Bevor jemand eine Schicksalskarte zieht: Wähle bis zu 3 Karten aus dem Ablagestapel und mische sie verdeckt in den Schicksalsstapel.
<b>Verstärkung</b>	Anführer		Bei einer deiner Proben: Gib  aus den Vorräten der anderen Agenten aus, um dich zu verstärken.
<b>Versuchsreihe</b>	Zeitreisen		 : Während der Missionsrückkehr: Wenn ihr ein Risiko abhandelt, sieh dir (vor Schritt 2) 1 Karte aus der Reihe an und lege sie dann wieder verdeckt in die Reihe.
<b>Vollendete Zukunft</b>	Zeitreisen		Lege die oberste Karte des Schicksalsstapels unter den Stapel, ohne sie anzusehen.
<b>Vorahnung</b>	Zeitreisen		Sobald du bei einer Probe deine Eigenschaft einsetzt (Schritt 1): Sieh dir die oberste Karte des Schicksalsstapels an, lege sie dann wieder auf den Stapel.
<b>Wege des Schicksals</b>	Zeitreisen		Bei einer Probe: Ziehe 2 Schicksalskarten statt 1. Wähle 1 aus, rechne ihren Modifikator an und lege sie dann ab. Lege die andere Karte entweder auf oder unter den Stapel.
<b>Zielorientiert</b>	Zeitreisen		 : Während der Missionsrückkehr: Wenn ihr ein Risiko abhandelt, verringere den Zielwert um 1 (z. B. von 6–7 auf 5–6).
<b>Zukunftsvision</b>	Zeitreisen		 : Vor Beginn der Mission: Sieh dir 3 zufällige Karten aus dem Schicksalsstapel an und mische sie dann verdeckt in den Stapel.
<b>Zwangsverpflichtung</b>	Anführer		Bei einem Gruppenkonflikt: Zwinge beliebig viele Agenten dazu, dich zu unterstützen.
<b>Zweite Chance</b>	Zeitreisen		Bevor jemand eine Schicksalskarte zieht: Wähle 1 Karte aus dem Ablagestapel und mische sie verdeckt in den Schicksalsstapel.

## Wichtige Regeln

- Traumakarten und Bedrohungskarten dürfen nicht durchgelesen werden, es sei denn, ihr werdet dazu aufgefordert.
- Azrak , das ihr während der Missionsrückkehr ausgeben, kommt in die Schachtel der Mission.
- Wenn ihr eine schwarze Bedrohungskarte ziehen müsst, nehmt die mit der kleinsten verfügbaren Nummer.
- **In jeder Spielsitzung dürft ihr gemeinsam als Gruppe maximal 4 Fertigkeiten aktivieren.**
- Euer Gesamtwert in einer Kompetenz kann niemals mehr als 6 betragen.
- Der Zeiger des Bedrohungsrads kann nicht über das schwarze Segment hinausgedreht und nicht hinter das grüne Segment zurückgedreht werden.

## Aufbewahrte Bedrohungskarten



Kartenummer	Effekte / Notizen



Dieses Spiel wurde mit größtmöglicher Sorgfalt erstellt und produziert. Sollte dennoch ein Teil fehlen oder beschädigt sein, wende dich bitte an den Asmodee-Ersatzteilservice unter der Adresse: <https://kundenservice.asmodee.de>  
Wir werden uns schnellstmöglich um das Problem kümmern.

Deutsche Ausgabe: Asmodee Germany  
Susanne Kraft, Veronika Stallmann, Sebastian Wenzlaff

TIME Stories – Veröffentlicht von JD Éditions – Space Cowboys  
47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt, Frankreich  
© 2019 SPACE Cowboys. Alle Rechte vorbehalten.

Alle Neuigkeiten zu TIME Stories und den Space Cowboys gibt es auf [www.spacecowboys.fr](http://www.spacecowboys.fr), bei  und bei .

