



# T.I.M.E STORIES

Livro de Regras







## **AGENTE TEMPORAL: UMA CARREIRA DE ALTO RISCO. VIDAS EXTRAORDINÁRIAS**

Você está procurando um emprego emocionante, com inúmeras opções de carreira e que possa lhe dar a oportunidade de visitar um grande número de épocas e realidades ?

Você quer preservar o Continuum Temporal, a prosperidade formidável do nosso século, e a perspectiva de infinitas viagens oferecidas pela técnica de Inserção de Tachyons?

Você é perspicaz e motivado e gostaria de trabalhar num ambiente com espírito de equipe? Você não tem medo de nada?

### **A AGÊNCIA T.I.M.E. PRECISA DE VOCÊ!**

Estamos a serviço da Humanidade - de toda a Humanidade.

Desde a descoberta da Inserção de Tachyons , o mundo inteiro mudou: Realidades alternativas têm aparecido; o tempo tornou-se flexível e maleável; e ambos lucraram com uma era de prosperidade sem limites ... e a descoberta de perigos incalculáveis.

Quando ocorrem visitas ilegais ou imprevistas em um mundo alternativo, a linha do tempo contínuo é alterada. Esta alteração pode ser mínima, mas também pode ser crítica, e uma ação ocorrida na linha do tempo principal poderia colocar a nossa realidade em perigo.

### **FELIZMENTE, NÓS ESTAMOS VIGIANDO!**

A AGÊNCIA T.I.M.E. (**T**achyons **I**nseridos em **M**aiores **E**ventos) foi criada por um consórcio apoiado por todos os governos do mundo, a fim de prevenir mudanças catastróficas.

Usamos um método que causa pouca interferência e quase nenhum perigo nas viagens para o passado, futuro, ou as realidades alternativas: A separação do corpo e da mente.

Neste processo, a mente é projetada através de um receptáculo que já está adaptado à era ou o mundo que você está prestes a visitar.

Desta forma, nenhum elemento do futuro pode inserir-se no passado ou em uma realidade inadequada, minimizando desse modo o risco de maiores perturbações.

Além disso, os receptáculos são escolhidos com cuidado, a fim de não causar alterações significativas caso venham a desaparecer ... o que pode acontecer... Mas sem quaisquer efeitos negativos sobre os agentes!

### **FALHAR NÃO É UMA OPÇÃO .**

O casulo temporal não pode manter você indefinidamente numa realidade alternativa ou no passado. Caso não consiga cumprir a missão (que a Agência vai lhe fornecer ) no tempo exigido, você será devolvido ao nosso tempo. Você então será capaz de retomar a sua missão e começar do zero.

Mas não abuse dessa capacidade porque o custo de cada inserção à Agência e aos contribuintes é enorme!

Você está pronto para a sua primeira missão?

O "Manual de Formação" espera por você. Uma vez que você se juntar a sua equipe, siga imediatamente para a Base.





## O CONCEITO POR TRÁS DE T.I.M.E. STORIES

A idéia por trás do jogo é oferecer uma estrutura central compartilhada por toda uma gama de aventuras. Uma vez que assimile estas regras gerais, você estará pronto para enfrentar um novo cenário e começará uma nova aventura sem quaisquer problemas.

### RPG OU JOGO DE TABULEIRO?

Nem uma coisa nem outra - ou melhor, os dois! Nosso primeiro desejo era de capturar o clima dos jogos de RPG da nossa juventude, mas de uma forma mais compacta e mais rápida; igual as lendárias campanhas na era de ouro dos RPGs ...

T.I.M.E STORIES é, portanto, um jogo de narração. Cada jogador tem a chance de incorporar um "receptáculo", um personagem que vive no mundo que ele está visitando. Ele é livre para dar a dose de "interpretação" que desejar. No final, o que importa é a história que foi contada e vivida, tanto no jogo quanto ao redor da mesa.

Ele também é um jogo de tabuleiro no sentido moderno do termo, com suas ações e movimentos, sujeitos a um conjunto de regras que permitem a reflexão e a otimização. Assim, mesmo se por acaso você ainda desempenhar um papel durante um jogo, é possível jogar "bem", mas você também pode jogar "mal" - e pagar o preço por isso!

### UM JOGO COOPERATIVO

O cenário que vem nesta caixa é totalmente cooperativo; os jogadores trabalham juntos contra o jogo; nele, vocês vão encontrar muitas armadilhas e enigmas. É uma experiência em grupo; vocês ganharão ou perderão juntos. Com o tempo, é provável que uma leve discórdia vá se abater sobre a equipe, mas no momento, não há o que se preocupar...

### 1 DECK = 1 MISSÃO

Nesta caixa, você encontrará tudo o que for necessário para jogar T.I.M.E. STORIES, bem como um baralho de cartas, chamado de "Deck". Cada Deck é um cenário completo, uma missão que os seus agentes terão de concluir com êxito e assim receber os parabéns do seu instrutor, Bob Lyfen.

Cada novo Deck comprado segue estas mesmas regras básicas e é complementado com alguns detalhes que serão dados a você no início da sua missão enquanto estiver na Base.

Em todos o caso, **NÃO ABRA O DECK ATÉ QUE VOCÊ COMEÇE A JOGAR UM CENÁRIO!**

**Quando você descobre um novo cenário (e, portanto, um novo deck), é possível que ele vai se dividir em vários pacotes de cartas (ao contrário do Deck de cenário oferecido nesta caixa, o Asilo). Nesse caso, sem olhar para as cartas em questão, empilhe os pacotes para formar uma Deck único (colocando-os na ordem dada: pacote 1 no topo, pacote 2 diretamente debaixo dele, etc...).**



## MANIPULAÇÃO DE DECK

Sabendo que as cartas do baralho contém a história, os receptáculos, os itens, e os enigmas da missão, é extremamente importante que você aprenda a manipular todas as cartas com cuidado, enquanto segue de maneira precisa a direção dada pelo jogo. Caso contrário, o aventureiro pode perder alguns dos aspectos essenciais que dão todo o sabor da partida: muitas surpresas, grandes descobertas, e a solução dos enigmas.

## JOGANDO COM DOIS JOGADORES

Você pode jogar T.I.M.E. STORIES com dois jogadores. Cada jogador escolhe e controla dois receptáculos.

Não esqueça que T.I.M.E. STORIES é acima de tudo um jogo de comunicação. quanto mais jogadores, mais divertida será essa experiência!

## DESAFIO E NARRAÇÃO

Não se esqueça dessas regras importantes:

- A maioria dos cenários são baseados em enigmas, então preste atenção no que você lê, no que você vê e no que você fala.
- Para melhor compreender o enigma, não se esqueça da história de pano de fundo. Além dos tokens e das cartas com símbolos, cada cenário é uma história rica em detalhes, esperando para ser desvendada.
- Este é um jogo cooperativo; logo, os jogadores devem se COMUNICAR a todo custo! Compartilhe suas experiências, explique o que já viu, levante todas as hipóteses possíveis. Suas chances de sucesso vão aumentar consideravelmente dessa maneira. Todos os agentes estão em contato telepático durante o tempo que o cenário durar. Assim, eles podem falar, trocar ideias e tomar decisões em comum!

## REGRA DE OURO

Em caso de contradição entre duas regras, as seguintes regras são aplicadas:

- texto de um carta de receptáculo tem prioridade sobre o texto de um item.
- texto de um item tem prioridade sobre o texto de um local.
- texto de um local tem prioridade sobre o texto de um carta da Base.
- texto de um carta da Base tem prioridade sobre as regras básicas do jogo.



## INTRODUÇÃO DOS COMPONENTES

Aqui, uma breve introdução de todos os componentes:



### 8 PEÕES DE AGENTE

Durante o jogo, cada agente tem um peão que lhe permite indicar a sua posição numa cena, bem como um pequeno peão utilizado para lembrar qual é a sua cor.



### 1 TOKEN DE TEMPO

O token de tempo se move na Linha do Tempo e indica o número de Unidades temporais (TU) que restam para completar a missão.



### 1 TOKEN DE GRUPO

O token de grupo indica a localização do grupo dentro do mundo que vocês estão explorando. Ele é colocado sobre as cartas da PLANTA (ver adiante). seu grupo não deve se separar nunca.



### 1 DADO DO CAPITÃO TEMPORAL

Este dado fica com o Capitão Temporal. Ele determina o número de Unidades temporais (TU) gastos quando vocês mudam de local.



### 6 DADOS DE AÇÃO

Esses dados são usados para vencer os testes que vocês vão enfrentar ao longo do jogo: combate, força, persuasão ("Lábia"), destreza, etc.



### 40 ESCUDOS NORMAIS / ESCUDOS DE CRÂNIO

Estes escudos são usados para definir a dificuldade de um teste. Quanto mais ele tiver, o teste fica mais difícil de vencer; quanto mais crânios, ele fica mais perigoso. Para superar um teste, você tem que

Fronte Costas

usar os dados de ação para eliminar todos os escudos.



### 7 ESCUDOS DE TEMPO

Às vezes num teste você vai encontrar este tipo de escudo. Ele provoca uma perda de tempo muito inconveniente.



### 7 ESCUDOS DE CORAÇÃO

Este tipo de escudo às vezes está presente num teste e causa uma perda excessiva de pontos de vida.



### 7 ESCUDOS ESPECIAIS

Este tipo de escudo às vezes está presente num teste, e seu efeito depende do cenário.



### 140 TOKENS DE RECURSO

Esses tokens representam itens que variam de um cenário para o outro: ouro, moedas, munições, ingredientes, etc.



### 30 PONTOS DE VIDA (PV)

Esses tokens indicam o nível de vida do seu receptáculo que você controla. Tenha cuidado: chegando a 0 PV, seu receptáculo morre!



### 24 TOKENS DE CONDIÇÃO

Você ganha esses tokens durante toda a missão. Eles mostram que você concluiu uma determinada ação, obteve certa informação, etc. Este token, em seguida, vai dar acesso a novas cartas ou informações ...



## PREPARANDO O JOGO

**A configuração de todos os cenários permanece a mesma. Basta seguir os números abaixo, passo-a-passo.**

Se possível, durante a partida todos devem sentar no mesmo lado do tabuleiro do jogo para que possam ver claramente as cartas em panorama.

Isso vai ajudar bastante na imersão. Alguns detalhes da ilustração podem vir a ser vitais nas suas missões...

- 1> Prepare o tabuleiro para que ele fique de frente para os jogadores.
- 2> Coloque a metade dos escudos normais com o lado do crânio aparecendo e a outra metade mostrando o escudo branco. Organize as outras três variedades de escudos por tipo.
- 3> Coloque acima do tabuleiro os pontos de vida, assim como as fichas de recurso

- 4> Organize os 24 tokens de condição e coloque-os na esquerda do tabuleiro.

- 5> Coloque os 6 dados de ação e o dado do Capitão Temporal perto dos jogadores.

- 6> Coloque o token de tempo e o peão de grupo perto dos jogadores. A posição inicial é informada a vocês no início do cenário, durante as instruções dadas na Base.

- 7> Cada jogador recebe um par de peões (um grande e um pequeno) na cor da sua escolha.

JOGADOR 1

JOGADOR 2

JOGADOR 3

JOGADOR 4





## O OBJETIVO DO JOGO

No início do cenário, vocês estão na Base da Agência T.I.M.E. e lá recebem o briefing da missão. Cabe ao grupo concluir com sucesso o seu objetivo, de preferência em um número mínimo de tentativas. Uma tentativa é comumente chamada de "Jornada". A jornada é igual a um jogo completo, ou seja, é quando vocês usam todas as suas Unidades Temporais (TU) à sua disposição.

A viagem que vocês (e seus receptáculos) realizam através dos quatro cantos do tempo e do espaço tem um custo de energia enorme, e por causa disso, a equipe tem um tempo limitado em campo para concluir com êxito a missão. Após essa etapa, todos voltam imediatamente para a Base.

## ANATOMIA DO DECK

Como você já sabe, um cenário é formado apenas por cartas que compõem o deck. Há muitos tipos de cartas. Estas aqui são as características principais que o jogador vai encontrar em todos os decks.

### AS "CARTAS FLASH"

Este termo foi emprestado do pôquer. Nele, é importante não revelar a carta na parte inferior do deck. A carta superior indica o nome do cenário, enquanto a carta inferior impede que você veja a última carta do baralho por acidente. Essas cartas não são utilizadas no jogo e podem ser deixadas de lado. Alguns cenários não contêm cartas flash.



### PREPARANDO UM DECK

Começando pelo topo, as cartas do cenário são classificadas por ordem de **configuração** e **inicialização da aventura**. A base é, portanto, sempre encontrada no topo do deck. Bob, Laura, e Sam vão informar a vocês onde e quando colocar as cartas.

**Quando abrir um deck**, coloque-o no espaço reservado para ele na mesa, inicie a Base (veja mais adiante), e **siga conforme indicado**. Durante a missão, cabe a vocês descobrirem os locais que mais lhe interessam.

### REINICIANDO UM DECK

Se você tiver que reiniciar seu deck (para guardá-lo, para jogar com os amigos, ou após falhar numa missão), os pequenos números na parte de trás das cartas permitem que elas sejam organizadas na sua ordem original. Carta 1 deve estar no topo, seguida da Carta 2, etc.

### FRENTE/COSTAS

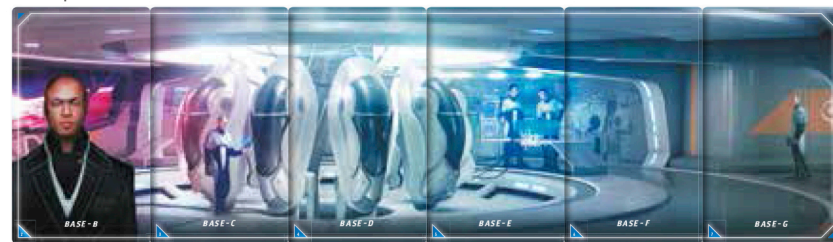
A parte de trás de uma carta é sempre o lado que mostra a numeração comentada acima. A parte da frente é o outro lado, claro.



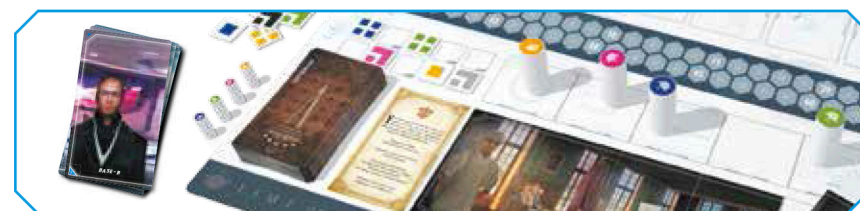
## AS CARTAS DA BASE

Todas as missões começam na Base. Este é o local onde os jogadores descobrem qual a natureza da missão, bem como aprendem todas as regras específicas do cenário. A base é construída como se fosse um **local**, isto é, um conjunto de cartas cujas costas formam um panorama que ilustra uma cena, e que se abre diante de vocês. **Iniciando na Base** significa colocar todas as cartas na mesa e em ordem alfabética das letras mostradas que estão nas costas das cartas (de A-na maioria das vezes- a H).

**Tenha cuidado:** Esta área funciona de maneira diferente das outras. Não há nenhum TU para gastar, não há tokens para colocar. Basta ler as cartas em ordem, uma após a outra.



Uma vez lida, as cartas da Base são sempre mantidas ao lado do tabuleiro. Dessa forma, elas estão disponíveis durante todo o jogo para permitir a confirmação de algumas regras, para verificar o objetivo da missão, etc.



## AS CARTAS DE SUCESSO/FRACASSO DA MISSÃO

Se você concluir com êxito a sua missão, o jogo envia a equipe para a "**Mission Successful**". Se você acabar usando todos os seus TU's antes de completar a missão, **você deve ler a carta de "Mission Failed TU"**. Às vezes há outras maneiras de falhar na sua missão. Se isso acontecer, o cenário, então, encaminhará vocês para a carta que corresponde ao seu tipo de fracasso.



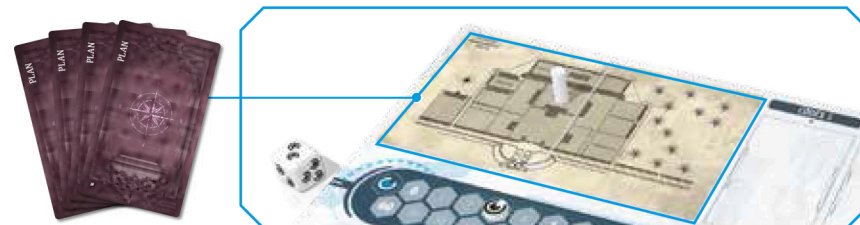
O token de TU chegou a 0? imediatamente leia esta carta



Você pode ler esta carta caso tenha completado sua missão com sucesso.

## AS 4 CARTAS DE PLANTA

As 4 CARTAS DE PLANTA são colocadas no tabuleiro em seu espaço reservado para formar um mapa da área. Neste mapa, você vai colocar o token de grupo, a fim de localizar a sua equipe dentro do mundo que está sendo visitado.



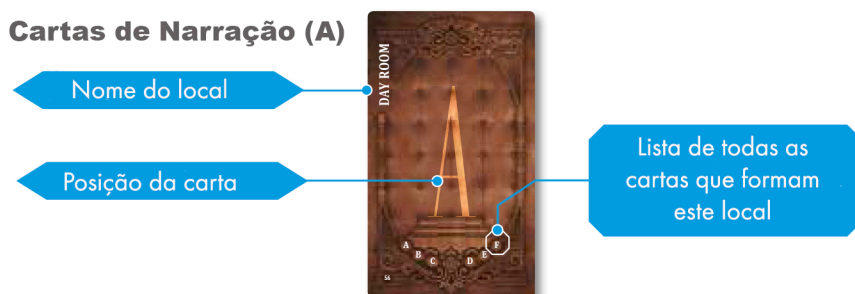


## AS CARTAS DO LOCAL

Um cenário é formado por determinados locais. Cada um é composto por dois ou três tipos de cartas:

- A carta "A" é uma carta de narração, que fornece detalhes do local que você está olhando e que é lida em voz alta pelo atual Capitão Temporal.
- As outras cartas de localização formam um **panorama** que ilustra o que você está vendo, através dos olhos dos seus receptáculos.
- Algumas cartas podem estar **seladas**: Para obter acesso a este tipo de carta, você deve cumprir uma condição mostrada na parte traseira dela.

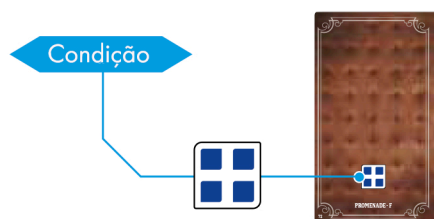
### Cartas de Narração (A)



### Cartas que formam o panorama do local



### Exemplo de uma carta selada



## CARTAS DE ITEM

"Item" é um termo genérico que representa todos os tipos de coisas que você vai descobrir, encontrar, ou receber durante a sua missão: Objetos, informações, pessoas, etc. Cada item é indicado por um número, a fim de manter o seu conteúdo secreto e para que o jogador possa facilmente encontrá-la no Deck de cartas correspondente.



## CARTAS DE RECEPTÁCULO

O receptáculo é um personagem que você vai controlar, no mundo em que sua equipe está cumprindo a missão. Você toma posse do seu corpo e está, portanto, no comando das suas habilidades (e às vezes das falhas também...). Dentre os receptáculos oferecidos, escolha qualquer um que lhe inspire, ou o que seja ideal para a missão atual, sabendo que, **para qualquer nova Jornada, você pode escolher um receptáculo diferente** dentre os disponíveis.

Na parte de trás, uma ilustração revela a sua aparência física, bem como o seu nome. Na parte da frente, encontram-se o número de dados de ação que você pode rolar dependendo da natureza dos testes que você vai encontrar; a sua resistência, e os seus pontos de vida (LP), bem como eventuais "poderes" que o receptáculo tem, o que também pode alterar levemente as regras do jogo.



A área das estatísticas do receptáculo é dividida em duas partes:

À esquerda, temos o número de dados que podem ser rolados, dependendo da natureza dos testes; do lado direito, a sua resistência e o LP que ele tem no início do jogo.

### Exemplo: Elizia Dor



### Outro Exemplo: O Ancião Altace



Dessa forma, receptáculos têm diferentes níveis de habilidades e não necessariamente as mesmas estatísticas. Acima, podemos ver que Eliza sabe como usar um determinado tipo de arma, mas não usa magia, enquanto que no caso de Altace, ele pode usar magia.



## CAPITÃO TEMPORAL

A fim de impedir que alguém fique em segundo plano durante o jogo, os jogadores assumem em cada turno o papel do Capitão Temporal, o "chefe" do local atual. Várias tarefas são dadas para o jogador:

- Ele lê a carta "A" daquela localização em voz alta.
- Esse jogador é responsável por controlar os gastos com TU's (como detalhado mais a frente).
- Ele decide o desempate caso a equipe não consiga chegar a um acordo sobre uma ação ou uma mudança de local.

## VISÃO GERAL DE UMA "JORNADA" (RUN)

Uma Jornada dura uma determinada quantidade de TU's, que serão distribuídos na Base. A equipe é então transferida para o primeiro local. Duas fases acontecem, uma após a outra, até que se esgote o tempo que foi determinado:

- 1 – ABERTURA E EXPLORAÇÃO DE UM LOCAL;
- 2 – MUDANÇA DE UM LOCAL.

### ABERTURA E EXPLORAÇÃO DE UM LOCAL

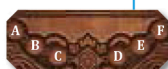
Você deverá seguir estas instruções:

#### Abertura de um Local

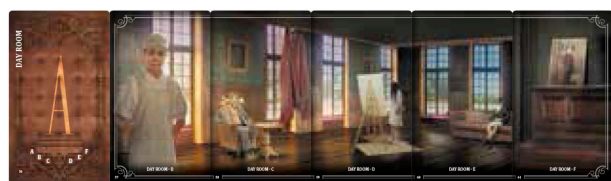
O Capitão Temporal procura em todo o deck de cartas o local que a equipe decidiu explorar. O jogador nunca deve virar as cartas do baralho e deve olhar para as costas dela o mínimo possível. Para ajudar na busca, a carta "A" está em cima das outras (daquele local), e o nome do local está indicado do lado esquerdo.



As letras dos locais estão todas listadas na parte de trás da carta "A", para garantir que você não perca ou esqueça quais que fazem parte dele.



O Capitão temporal em seguida, coloca as cartas na mesa em ordem alfabética para criar a cena em panorama (de B para - possivelmente - H, sem revelá-las).

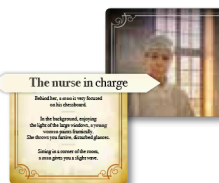


#### Leitura da carta "A"

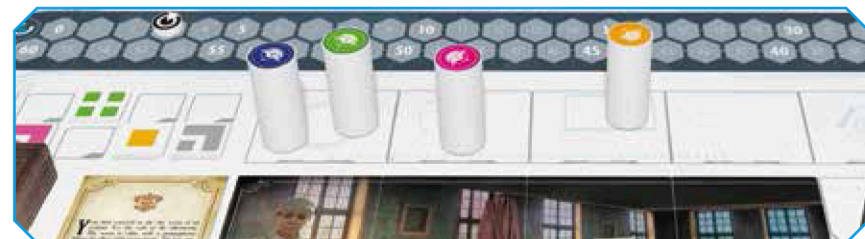
O Capitão Temporal lê em voz alta a carta "A". As palavras em **negrito** referem-se a algo que está presente nas cartas. Elas abrangem a cena que está surgindo na sua frente.

#### Exploração de um local

Uma vez que o local foi apresentado pelo Capitão Temporal, é hora de se deslocar para lá, a fim de descobrir o que tem nele. **"Entrar" num local não gasta nenhuma TU.**



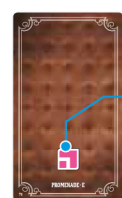
Para entrar num local, tudo o que o jogador precisa fazer é colocar o seu peão no **espaço** acima da carta que ele escolheu; você pode debater e argumentar o quanto você quiser, mas no final, cada jogador faz como desejar, tal como acontece com qualquer outra decisão da equipe. No entanto, se pelo menos um agente decidir entrar num **local**, todos devem ir também. (Teoricamente, depois de ler a carta "A", o grupo pode decidir mudar de local.) Não há restrições sobre o número de agentes autorizados a ficar em uma única carta.



O jogador Azul e o Verde decidiram ir para o mesmo espaço para explorar a carta correspondente, enquanto o Rosa e o Amarelo decidiram seguir por conta própria.

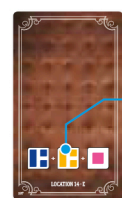
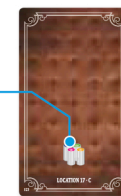
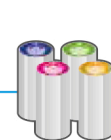
#### Cartas Seladas

As marcas que estão na parte de trás da carta indica as condições necessárias para que você possa ver a carta (e/ou colocar-se acima dela). Se você não cumprir estas condições, você não pode colocar ou mover o peão acima desta carta, e, muito menos dar uma olhada nela (conforme detalhado mais tarde).



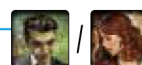
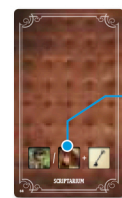
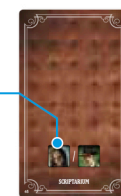
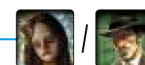
Aqui, sua equipe precisa conseguir o token de condição mostrado.

Para ver esta carta, toda a equipe deve se mover para o espaço correspondente.



Aqui, você deve ter todos os tokens de condição mostrados...

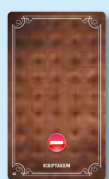
Apenas os receptáculos indicados podem visitar esta carta (e, portanto, serem colados no espaço acima dela).



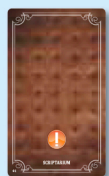
A mesma coisa, exceto que um dos receptáculos deve ter também a chave mostrada.



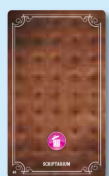
## Alguns exemplos de ícones específicos



Este ícone indica que os jogadores não podem se deslocar para o espaço correspondente ou revelar a carta até que um elemento do jogo permita que ele seja autorizado a fazer isso.



Assim que o local for aberto, pelo menos um agente deve mover-se para a carta correspondente.



Esta carta é imediatamente descartada, a não ser que pelo menos um agente seja colocado no espaço correspondente (assim que o local for aberto). Numa outra Jornada, a carta é considerada como se fosse um local normal.

Marie faz um rolagem de dados de combate. A carta se refere ao número de dados atribuído a ela (neste caso o valor é 1). Este é um teste de atributos.



### Mova o seu peão.

Mova o seu peão de um espaço para o outro, desde que você tenha a autorização para acessar aquele espaço (ver as cartas seladas).

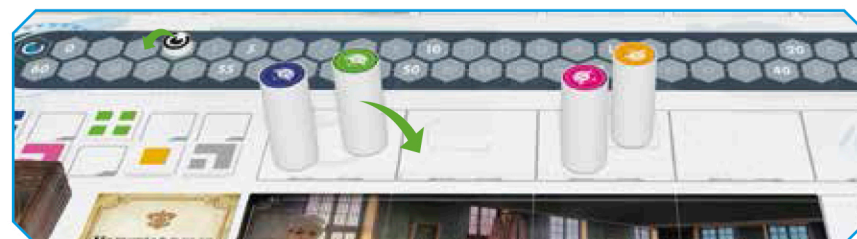
### Não faça nada.

Esta ação é bastante específica! Observe que em combate, não fazer nada na maioria das vezes é uma péssima idéia.

Tudo por 1 TU!

Note que não há nenhum "turno de jogo" propriamente dito e que todas estas ações ocorrem simultaneamente durante uma única TU.

O Verde aproveita esse gasto de TU para mover seu peão para um outro espaço.



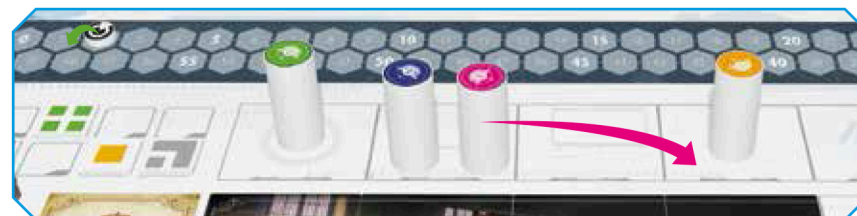
Por 1 TU

O Verde e o Rosa estão no meio de um combate. Eles rolam o número de dados indicado nos seus receptáculos. O azul se junta a equipe, pensando que na próxima TU, ele vai ser capaz de ajudar na luta. O Amarelo percebe que não precisa entrar na briga, e decide ir explorar um outro espaço.



Por 1 TU

O Amarelo está preso numa luta; então Rosa decide se juntar a ele e ajudar. Durante esse tempo, Azul termina um teste no seu espaço, enquanto o Amarelo executa um turno de combate. O verde decide não fazer nada.



**IMPORTANTE:** Você pode olhar imediatamente para a carta que corresponde ao espaço que você acabou de chegar. Isso não vai lhe custar nenhuma TU.

## Consultando uma carta e trocando informações

Somente o agente presente num espaço pode pegar e ler a carta correspondente. Se vários agentes estiverem no mesmo espaço, eles podem ler a carta juntos, ou um de cada vez, da maneira que acharem melhor. Os agentes têm um **poder telepático**, que permite explicar aos outros o que está acontecendo, passar todas as informações obtidas, e revelar qual melhor caminho a seguir - mas para estimular o debate e favorecer um ambiente narrativo, existem duas regras importantes a seguir:

- Não mostre a carta para o jogador que não está no mesmo espaço que você.
- Não leia toda a carta em voz alta. comente, mencione, e insinue; em resumo, descreva o que está acontecendo.

Exceção: Quando uma carta citar uma regra do jogo ou mostrar explicações técnicas (numa caixa de texto), leia atentamente como proceder (possivelmente em voz alta), a fim de garantir que toda a equipe tenha uma boa compreensão da situação.

## Gastos com unidades temporais (TU) e ações

Você está agora na aventura propriamente dita e é possível que você precise gastar TU's para agir. Após toda a equipe ter decidido o que fazer, o Capitão Temporal gasta 1 TU (movendo o token de tempo para o espaço mais próximo do 0) e cada jogador realiza a ação que escolheu. Sendo assim, a sequência é:

- Análise, reflexão e debate;
- Gastar uma TU;
- Ações.

Por uma TU, todos os jogadores podem executar cada uma das 3 ações seguintes:

### Faça um teste de Atributos.

Esta é uma rolagem de dados feita em conjunto com os atributos do seu receptáculo.



### Rolagens especiais (sem TU)

Alguns locais exigem rolagens específicas de dados e não custam nenhuma TU, já que esses testes não estão ligados a nenhuma característica de um receptáculo.

### MUDANÇA DE LOCAL

Se você acha que já explorou tudo naquele ambiente, ou simplesmente quer mudar de cenário, você pode ir de um local para outro. Isso acontece em cinco passos, muito fáceis:

#### 1. Saia do local de onde você está.

Cada jogador pega o seu peão principal e coloca na frente dele mesmo.

#### 2. Escolha um novo local.

Seu destino pode ser qualquer local indicado na PLANTA geral.

#### Explicando:

- O token de grupo representa todos os jogadores; portanto, você não pode dividir a equipe para visitar vários locais ao mesmo tempo.
- Você está autorizado a retornar para um local que você já tenha visitado.
- A escolha do novo local é uma decisão tomada por todo o grupo. Se não for possível chegar a um consenso, é feita uma votação. Em caso de empate, quem decide é o Capitão Temporal.
- Não é permitido aos jogadores sair de um local e logo em seguida voltar pra ele. A equipe deve sempre ir para um área diferente, quando sair de um local.



A equipe decide que não tem mais nada para fazer na "Day Room". Vocês podem mudar de área escolhendo qualquer local disponível, ou seja, qualquer local que esteja visível na PLANTA.

#### 3. Guardando o local atual.

Antes que você possa abrir um novo local, primeiro você deve guardar a área aonde está a equipe. O Capitão Temporal coloca todas as cartas de local viradas para baixo e em ordem, começando com a carta "A" no topo.

**Então ele coloca todas essas cartas no fundo do Deck sem olhar para ele.**

Tenha cuidado: Organize as cartas de maneira correta e nunca misture cartas de diferente locais.

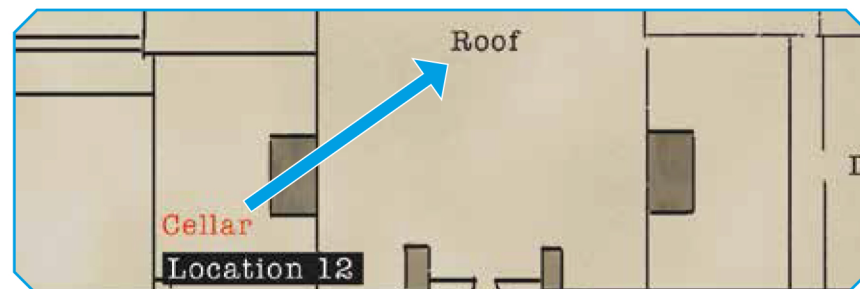
#### 4. O Capitão Temporal rola os dados

O Capitão Temporal rola seu dado e obtém um resultado que varia de 1 a 3 TU. Estas TU's são imediatamente gastas na Linha do Tempo. Elas representam o tempo que foi necessário para o grupo mudar de local.

**Situação especial:** Dependendo do cenário, é possível que os nomes de alguns locais estejam escritos em vermelho. Para ir de um local com o nome em vermelho para um outro local (não importa qual é a sua cor) custa 2 TU's extras. Observe que é saindo de um local vermelho, e não entrando nele, que custa 2 TU's extras.



O Capitão Temporal obtém um resultado de 2 TU nos dados. Sendo assim, ir do "CELLAR" para o "ROOF" gasta 2 TU extras (num total de 4)



#### 5. Mudando o Capitão Temporal

O jogador sentado à esquerda do atual Capitão recebe os dados de Capitão Temporal. O novo Capitão é agora responsável pela configuração do novo local (e por guardar as cartas, se necessário), a leitura da carta "A", os gastos com TU, abrir um novo local e continuar a aventura.





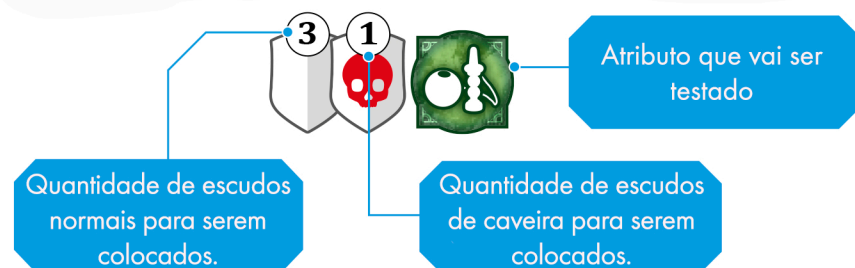
## TESTES E ROLAGENS DE DADOS

Durante a missão, você pode de repente enfrentar várias situações, tais como uma criatura para lutar, usar sua lábia em alguém, arrombar uma determinada porta, atravessar um abismo, etc. Todos esses testes são resolvidos usando os dados de ação.

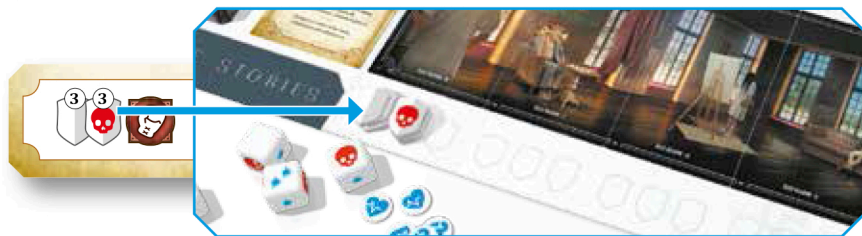
### TESTES

#### Iconografia

O nível de dificuldade de cada teste é expresso na forma de escudos, ligados a um atributo: (Existem até três tipos de escudos conectados)



Para realizar o teste, coloque no tabuleiro (no local abaixo da carta) a quantidade necessária de escudos (há três espaços para isso), seguindo a ordem da esquerda para a direita! Agora você está pronto para iniciar o teste - mas antes de começar, devolva a sua carta para o tabuleiro com a face virada para baixo. (Os agentes que não estão com você não podem ver a carta.)



#### Vencendo um teste

Para ter sucesso em um teste, você deve eliminar todos os escudos. A recompensa (se houver) depende da situação: às vezes você simplesmente derrota o seu inimigo, pode ganhar um item ou um token de condição, etc.

#### Visão geral do teste

Pra cada TU gasto pelo Capitão Temporal, todos os agentes presentes no local que está sendo realizado o teste podem rolar sua quota de dados para poder participar também.

### TESTE



Madeleine e Vasil estão na mesma carta, realizando um teste de destreza juntos. Com a mesma TU, cada um vai rolar 2 dados, que é a quantidade necessária para este teste de atributo. Você pode sair da carta, ignorar o teste, ou iniciar o teste e em seguida ou abandonar e fazer outra coisa.

**Nota:** Se você desistir do teste e mudar de local ou espaço, o teste é automaticamente reiniciado.

### ROLAGEM DE DADOS

Não importa qual a natureza do teste, cada rolagem de dados é sempre dividida em quatro etapas idênticas.

1. Rolagem
2. Acertos
3. Contra-ataque
4. Penalidade automática

#### 1. Rolagem

O agente rola a quantidade de dados correspondente ao atributo do seu receptáculo. Este atributo tem que estar relacionado ao teste.

#### 2. Acertos

Cada acerto (★) obtido nos dados elimina um escudo do teste. Caso tenha muitos escudos, eles serão removidos **da esquerda para a direita**.



Neste exemplo, os 3 acertos obtidos removem primeiro os 2 escudos do monte da esquerda. Então, uma vez que o monte esteja vazio, você deve remover um escudo da direita.

#### 3. Contra-ataque (Escudos de Caveira)

Após ter resolvido os acertos, um item deve ser considerado: O **contra-ataque**. Se você rolou pelo menos um crânio nos dados e o teste ainda contém, pelo menos, 1 escudo de crânio, isso vai gerar um contra-ataque. Some os crânios que saiu nos seus dados com os que sobraram no teste para determinar a força do contra-ataque. Compare este resultado com a sua resistência e resolva as seguintes consequências:

- Se a sua resistência é igual ou maior do que o número de caveiras, nada acontece; você saiu ileso.
- Se a sua resistência é menor que o número de crânios, você perde um Ponto de Vida (LP).



4. Penalidade automática

Depois de ter resolvido as etapas anteriores, é possível que fique um determinado escudo (ou mais) no teste. Nesse caso, siga as regras abaixo:

Para **cada** escudo desse tipo que sobrar, você perde 1 ponto de vida.



Para **cada** escudo desse tipo que sobrar, a equipe perde 1 TU.

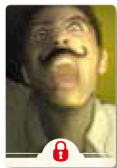


O efeito deste escudo especial depende do cenário que você está jogando. quando for o momento certo, estes efeitos serão descritos no cenário.



Cadeados

Quando encontrar o ícone do cadeado na carta, você deve passar nesse teste (pode ser: uma armadilha, combate, etc). Você não pode desistir dessa carta enquanto ela não for derrotada.



Fim do teste

A duração de um teste ocorre de TU em TU até que:

- Ele termine (ao eliminar o seu último escudo); ou,
- Você decide deixar o espaço (se for permitido); ou,
- Você morrer (perdendo seu último ponto de vida (LP)).

Derrotando um inimigo

Para derrotar o oponente, você deve eliminar seu último escudo; logo, a carta é removida do jogo até a próxima Jornada, se possível. (Coloque a carta junto ao tabuleiro de modo que você possa encontrar facilmente na próxima Jornada.) Se mais tarde voltar para o mesmo local na Jornada atual, você não vai mais encontrar esse inimigo. Note que a partir deste ponto, o panorama das cartas estará incompleto (visualmente falando).

Últimos esclarecimentos

Se vários agentes participarem de um combate ou de um teste, **cada um rola seus dados separadamente** e aplica o efeito do resultado. Para todos os testes, os lados em branco dos dados são ignorados. Não se esqueça que a ordem da jogada não é fixa. Portanto, você pode escolher em que ordem os agentes rolam os dados durante uma determinada TU; isso pode ser decisivo em algumas situações. Logo, um teste é considerado um sucesso **imediato** quando você eliminar o último escudo.

Alguns exemplos

| Rolagem | Escudos | Resistência | Consequência                                                                                                                                                                                               |
|---------|---------|-------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|         |         |             | 2 escudos normais eliminados.<br>1 Escudo de crânio eliminado.<br>Contra-ataque de força 3<br>(1 dado + 2 escudos).<br>Total: nenhum dano.                                                                 |
|         |         |             | 2 escudos normais eliminados.<br>Contra-ataque de força 3<br>(1 dado + 2 escudos).<br>1 escudo de coração restante.<br>Total: 2 Pontos de vida perdidos.                                                   |
|         |         |             | 2 escudos normais eliminados.<br>2 escudos de crânio eliminados.<br>Sem contra-ataque<br>(sem escudos de crânio restantes).<br>1 escudo de coração restante.<br>Total: 1 ponto de vida perdido.            |
|         |         |             | 1 Escudo de crânio eliminado.<br>Sem contra-ataque<br>(nenhum crânio nos dados).<br>2 escudos de tempo restantes.<br>1 escudo de coração restante.<br>Total: 1 ponto de vida perdido<br>e 2 TU's perdidos. |

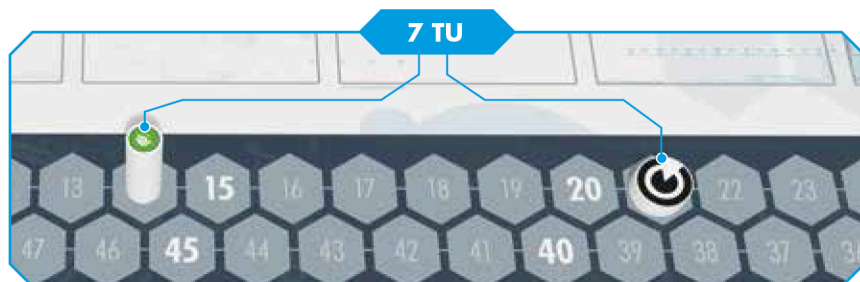
**Importante:** Se você decidir não fazer nada durante um teste (porque, por exemplo, você não tem o atributo necessário) e o teste **tem pelo menos um escudo de crânio**, seu receptáculo automaticamente perde 1 ponto de vida. Escudos de coração, tempo e escudos especiais continuam causando seus efeitos normalmente.



## A MORTE DO RECEPTÁCULO

Caso o receptáculo perca o último ponto de vida, ele obviamente morre, e o agente que controla a sua consciencia é sugado para dentro do vórtice inter-temporal. A Agência necessita de um determinado tempo para recuperá-lo e reinseri-lo novamente no receptáculo. Daí em diante, o jogador prossegue da seguinte maneira:

O peão principal do agente é removido do tabuleiro e seu peão menor é colocado a uma distância de 7 TU's da posição atual, no marcador de tempo. O agente pode participar da discussão, mas não pode participar mais da ação.



Ele é retirado do jogo e vai ter que colocar o seu peão 7 TU's de distância do marcador de tempo.

Enquanto o agente está vagando no vórtice inter-temporal, seus pertences (itens, tokens, etc.) podem ser usados por outros agentes até que ele possa regressar para o seu receptáculo.

Assim que o marcador de tempo alcançar o peão menor do agente, ele poderá ser inserido de volta em um receptáculo. Para fazer isso, ele entra (sem nenhum custo) num local já visitado e que tenha pelo menos um agente presente; logo, o receptáculo estará novamente operacional e com todos os seus pontos de vida.

Se, no momento que o receptáculo morrer, restar apenas 7 TU's (ou menos) na trilha, o agente não poderá ser reintegrado durante essa Jornada.

Se todos os receptáculos morrerem ao mesmo tempo, a Jornada termina imediatamente, mesmo se ainda tiver TU's disponíveis (Nesse caso, leia a carta **Failed Mission (TU)** ).

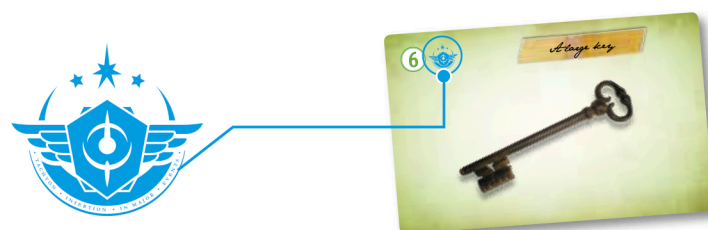
## ITENS

Alguns dos itens que você vai encontrar na sua aventura geralmente são objetos. Abaixo, estão listados algumas explicações sobre eles. Você vai encontrar um texto na carta caso a sua utilização seja diferente do normal.

Aqui não há limites para o número de itens que um receptáculo pode carregar. Contudo, não se esqueça que T.I.M.E. Stories é um jogo cooperativo, e é muito mais inteligente (para não mencionar "amigável") você dividir seus itens com todos os receptáculos.

Você pode entregar um item para outro agente; para isso, seus peões devem estar no mesmo espaço ou completamente fora do tabuleiro (no momento em que o grupo se movimenta de um local para outro).

Alguns itens trazem o logo da Agência. Eles permanecem com o receptáculo entre uma Jornada e outra. Dessa forma, você vai ser capaz de iniciar a missão novamente com algumas vantagens.



Muitas vezes o jogo faz referência a determinados itens apenas usando o seu número (escrito em verde). dependendo do cenário, o tipo de fonte pode mudar.





## TOKENS DE CONDIÇÃO

Suas ações, a sua trajetória, os itens acumulados, e as informações reunidas vão permitir (de vez em quando) que você receba um token de condição. Coloque eles no tabuleiro, exatamente no espaço reservado para o token.

Ao contrário dos itens, que são pessoais e mantidos por um único receptáculo, todos os membros da sua equipe ganham um benefício do token de condição, a menos que se especifique o contrário.

Guarde o token de condição até ele ser usado.

### Revelando

Quando você está no mesmo *local* em que imediatamente é revelada uma carta selada, você não gasta o token de condição correspondente. Ao invés disso, a carta em questão substitui aquela onde você está. Na prática, troque a carta anterior por essa.



Aqui você não precisa usar o token de condição . A carta "D" é dada aos agentes Rosa e Azul.

## MISSÃO CUMPRIDA

**A sua missão é considerada um sucesso no momento em que o jogo indicar claramente que você deve ler a carta Mission Successful - E nunca antes disso!**

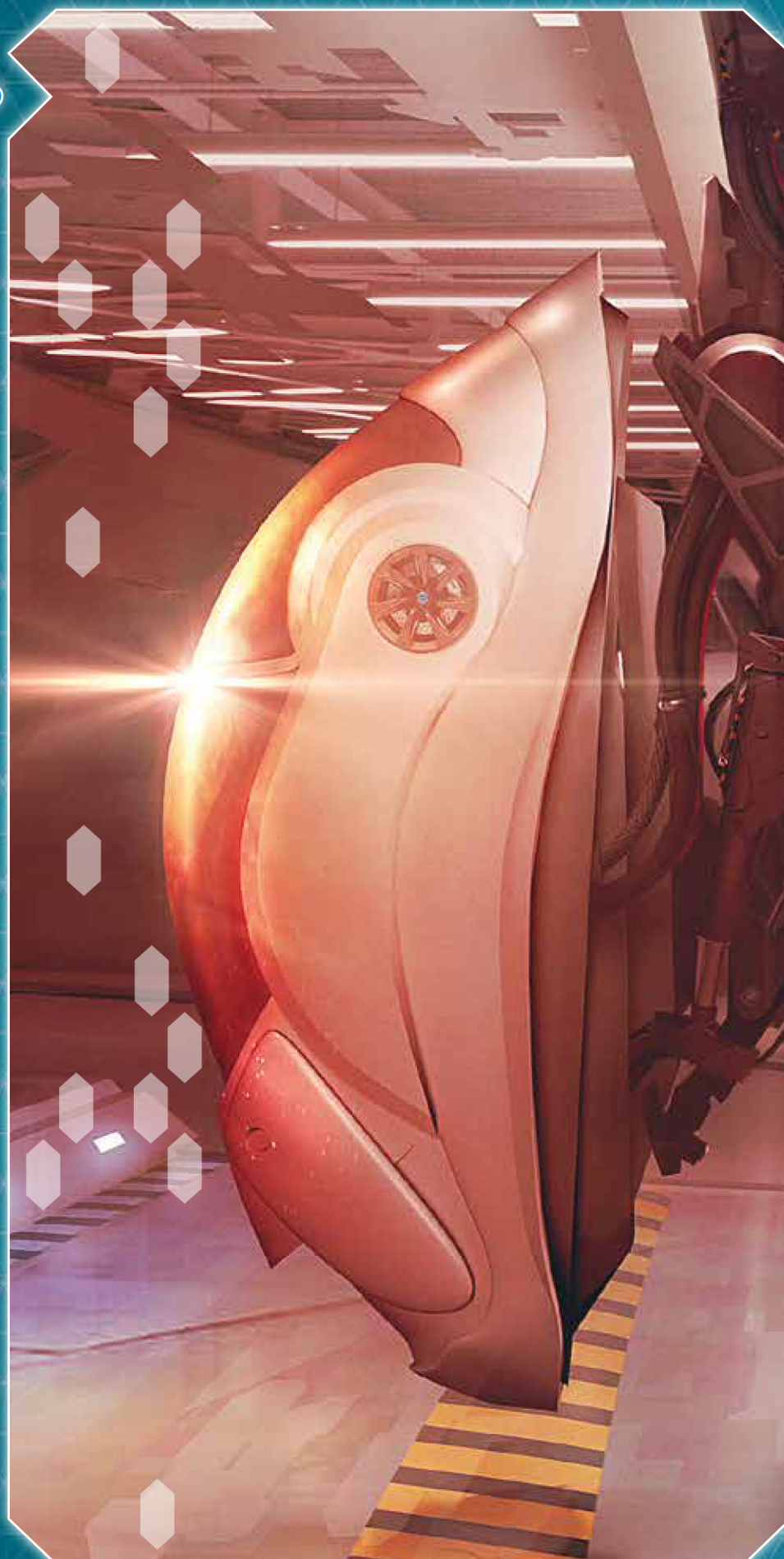
## ABORTANDO A MISSÃO

**Há três maneiras de você falhar na missão:**

O marcador de tempo atinge o espaço 0. Logo, você é **imediatamente** transferido e deve ler a carta **Mission Failed (TU)**.

Todos os agentes morrem. Nesse caso, você deve ler **imediatamente** a carta **Mission Failed (TU)**.

Um situação específica é responsável pelo fracasso da missão. Nesse caso, o cenário indicará qual carta de **Mission Failed** você deve ler.





## AGORA VOCÊ ESTÁ PREPARADO PARA COMEÇAR!!

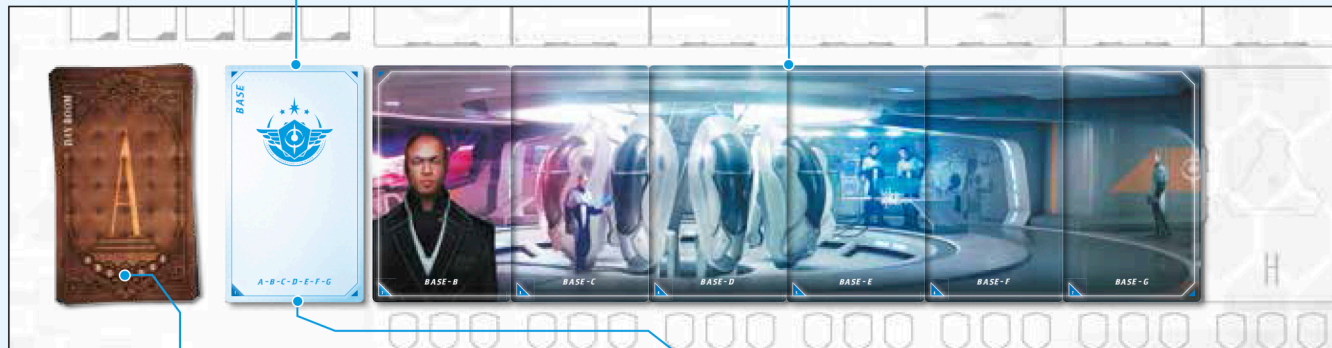
Nesse momento, você chegou ao final das regras e pode iniciar a sua primeira missão. Quando todos os jogadores estiverem prontos, retire o "N.T. 1921: Asylum deck" e siga as instruções abaixo:

(1) Retire o Deck da embalagem

(2) Separe as cartas flash começando do topo e indo para baixo; tenha cuidado para não olhar as outras cartas.



(3) Coloque as cartas de cenário da Base, respeitando as letras mostradas na parte de trás delas.



(4) Coloque o resto do deck no espaço indicado.

(5) Selecione um jogador aleatoriamente para ler a carta "A" da Base em voz alta. Em seguida, um de cada vez, os outros jogadores leem as cartas restantes.

(6) E assim a aventura começa!!

**Um conselho na hora de explicar o jogo:** Se você é o único que conhece as regras e quer ensinar aos outros jogadores, ao invés de esperar pelo primeiro local do cenário, você deve explicar os principais mecanismos envolvidos (gastando TU, entrando em um local, movimentando, etc...) por meio das cartas da Base, no momento que elas forem colocadas no tabuleiro. Para as regras especiais (rolagem de dados, perda de LP, etc.), use as imagens deste livro de regras para ajudar. Dessa forma, você vai estar (assim como os outros jogadores) totalmente imerso na aventura tão logo o cenário seja aberto, e provavelmente não será interrompido por perguntas ou explicações.





## SALVANDO UMA PARTIDA

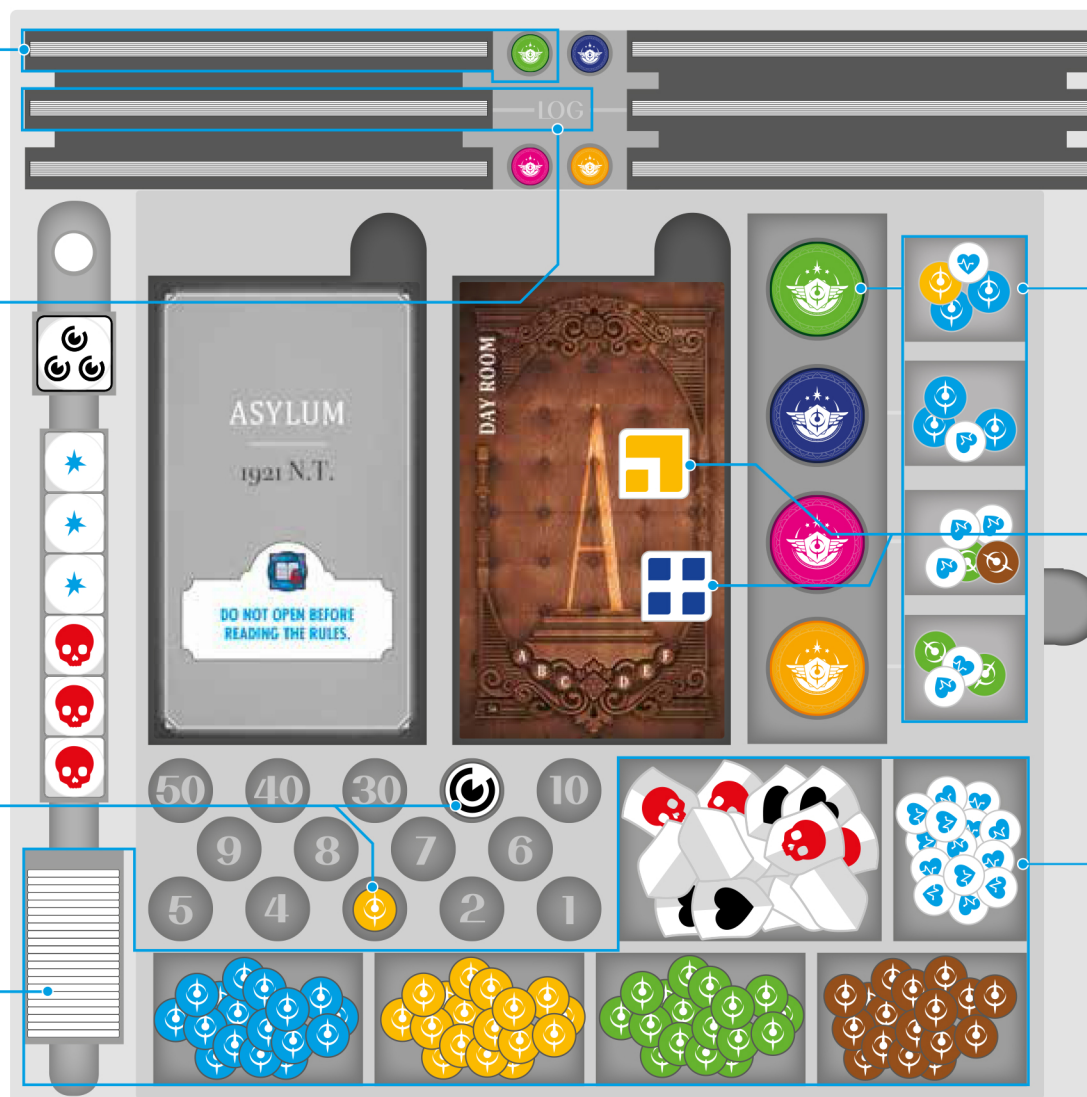
Os cenários de T.I.M.E Stories podem durar bastante tempo... Assim, consideramos que talvez você vai precisar parar no meio de uma Jornada por várias razões. A caixa foi planejada para que você possa guardar tudo e em seguida, trazer o jogo de volta pra mesa, sem perder nenhum lance. Logo, proceda da seguinte maneira:

Ao lado do seu peão, (no espaço apropriado), cada jogador pode guardar receptáculo que estava controlando e os itens adquiridos na sua posseção.

Coloque as cartas da atual localização, bem como as cartas de PLANTA, no espaço do LOG.

Para salvar a TU que os jogadores estavam durante a última Jornada, coloque o marcador de tempo e um token de recurso nos espaços correspondentes (neste exemplo, 23).

Guarde os tokens de condição que ainda não foram descobertos.



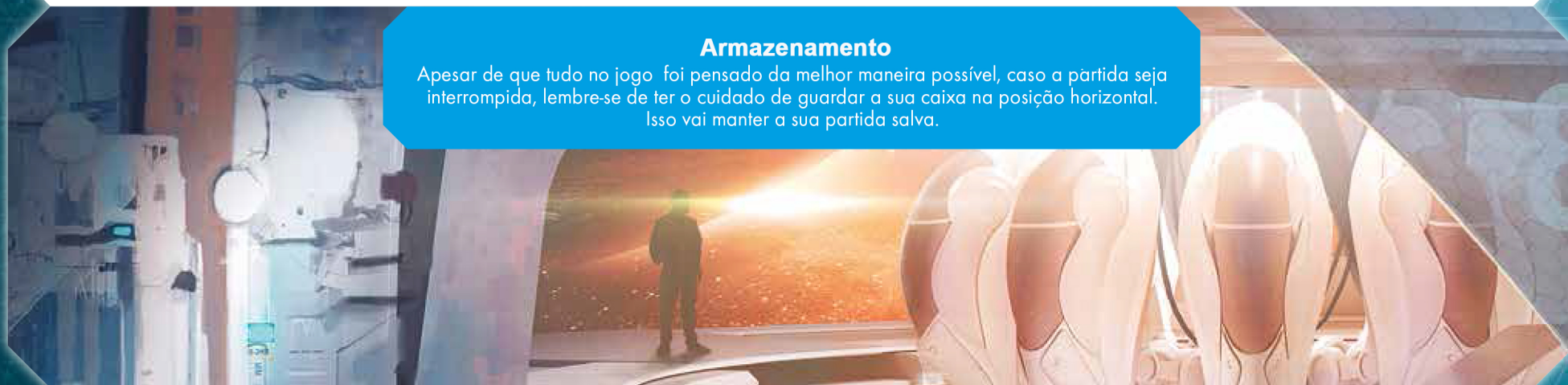
Coloque os Pontos de Vida e os tokens de recursos que cada jogador ganhou próximo ao peão dele.

Guarde os tokens de condição que foram descobertos.

Guarde todo o resto dos itens, normalmente

### Armazenamento

Apesar de que tudo no jogo foi pensado da melhor maneira possível, caso a partida seja interrompida, lembre-se de ter o cuidado de guardar a sua caixa na posição horizontal. Isso vai manter a sua partida salva.





# ICONOGRAFIA

|                                                                                     |                                                                                              |                                                                                       |                                                                                                                                                                       |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | Um agente não pode deixar esta carta sem antes resolver o teste.                             |    | Adicione 3 sucessos ao resultado da sua rolagem de dados.                                                                                                             |
|    | <b>Escudo Neutro</b><br>Dificuldade de um teste.                                             |    | <b>Tokens de condição</b> (24 diferentes)<br>Adquiridos pelos Agentes durante o cenário.                                                                              |
|    | <b>Escudo de Crânio</b><br>Escudo que pode ativar um contra-ataque durante um teste.         |    | <b>Tokens de recursos</b> (04 cores: amarelo, marrom, azul, verde) Representam os vários tipos de recursos consumíveis. A natureza deles varia dependendo do cenário. |
|    | <b>Escudo de Tempo</b><br>Escudo que causa perda de Unidade Temporal (TU).                   |    | Indica qualquer tipo de recurso.                                                                                                                                      |
|    | <b>Escudo de Coração</b><br>Escudo que causa perda de Pontos de Vida.                        |    | <b>Pontos de Vida (LP)</b><br>Quando um receptáculo não tiver mais LP, obviamente ele morre.                                                                          |
|    | <b>Escudo Especial</b><br>Escudo cujo efeito varia dependendo do cenário jogado.             |    | Ganhe 3 TU's.                                                                                                                                                         |
|   | <b>Escudo Cinza</b><br>Indica qualquer tipo de Escudo.                                       |   | <b>Resistência</b><br>Protege seu receptáculo de danos causados por um teste.                                                                                         |
|  | Elimina imediatamente um oponente.                                                           |  | Você não pode ter acesso a esta carta até que você seja autorizado para isso.                                                                                         |
|  | Perda de UT para todo o grupo (nesse momento ninguém pode fazer ações.)                      |  | Se nenhum agente se mover para esta carta quando o local for aberto, ela é descartada.                                                                                |
|  | Perda de UT causada por um Agente (Nesse momento, os outros agentes podem agir normalmente.) |  | Quando o local for revelado, pelo menos 1 Agente deve se mover para esta carta .                                                                                      |





## AS REGRAS QUE VOCÊ VAI ESQUECER

Se a TU da partida terminar antes de você completar a missão, você deve ler a carta *Mission Failed* (TU).

Quando você sair de um local que tem o nome em vermelho para outro local (não importa qual a cor) custa 2 TU's extras.

Se você mudar de local e deixar para trás um teste incompleto, automaticamente ele é reiniciado.

Quando você eliminar o último escudo do inimigo, ele é derrotado e a sua carta é removida do jogo até a próxima Jornada. Se você voltar mais tarde durante a mesma jornada, ele não vai estar lá. Note que o panorama estará visualmente incompleto a partir desse ponto.

Alguns itens trazem o logo da Agência. Eles permanecem com o receptáculo entre uma Jornada e outra. Dessa forma, você vai ser capaz de iniciar a missão novamente com algumas vantagens.

Quando você está no mesmo *local* em que imediatamente é revelada uma carta selada, você não gasta o token de condição correspondente. Ao invés disso, a carta em questão substitui aquela onde você está. Na prática, troque a carta anterior por essa.

Se você decidir não fazer nada durante um teste (porque, por exemplo, você não tem o atributo necessário) e o teste tem pelo menos um escudo de crânio, seu receptáculo automaticamente perde 1 ponto de vida e o coração, tempo e escudos especiais sofrem os efeitos normalmente.



## AGRADECIMENTOS

The author would like to thank all of the playtesters who have stalked through the corridors of time since 2011: Anthony Baillard; Alex Barbe; Eric Barras; Antoine Bauza; Emmanuel Beltrando; Farid Ben Salem; Erwan Berthou; Gaetan Bésieux; Mathieu Blayo; Regis Bonnessée; Anna Borrel; Jean-Baptiste Bouleau; Gowen Bourban; Arnaud Bracchetti; Malcolm Braff; Sebastien Braun; Olivia Braun; Vincent Cavallino; Baptiste Cazes; Sébastien Chareyre; Peggy Chassenet; Aurelien Chiron; Oriol Comas I Coma; Fabien Conus; François Decamp; Olivier Derouetteau; Christine Deschamps; Natacha Deshayes; Vanessa Desjardin; Fred, Basile, and Anselme Dominski; Dr Mops; Toma Duboc; Willy Dupont; Gabriel Durnerin; Vincent Dutrait; Sébastien Duvned; Dominique Ehrhard; Laurent & Martin Escoffier; Bruno Faidutti; David Fallot; Patrick Fautré; Mathieu Ferin; Sabrina Ferlisi; Selen Ferrari; Jonathan Franklin; Ludovic Gaillard; Julien Gaillet; Jim Gaudin; Sylvain Gourgeon; Didier Guiserix; Marc Jouannetaud; Tamara Kaiser; Maëva Kosmic; Kristel & Olf; Corentin Lebrat; Julian Lemonier; Delphine Lelièvre; Laurent Maerten; Ulric Maes; Sebastien Maklouf; Les Mamelles de Nurgle; Kilian Marlève; Hervé Marly; W. Eric Martin; Christian Martinez; Ludovic Maublang; Boback Mehdi-Souzani; Antonin Merieux; Guillaume Montiage; Mr Phal; Olivia & Sam Nicosia; Nico Normandon; Nico Oury; Pat Pain; Ludovic Papaïs; Patcho; Cat & Salomé Pauchon; Adèle Perché; Etienne Périn; Vincent Pessel; Pierô; Thomas Provoost; Renaud Romagnan; Pierre Rosenthal; Mahyar Shakeri; Maud Tailleur; Sebastien Theilot; Julien Vial; Martin Vidberg; Sophie & Dominique Viger; Oliver Vuillamy; Iris Yassur; Brian & Dale Yu; the players from the Ludopathiques; the players from Cossieux; the players from Vevey; the players from Studio Ubisoft-Paris; and all those who, inevitably, I forgot to name.

And of course, thanks to the Space Cowboys for having made this story possible, and specifically Sébastien – Are we playing or what? – Pauchon, without whom T.I.M.E Stories would not be what it is.

This game is dedicated to my son, Gaby Rozoy.



## BIOGRAFIA

### MANUEL ROZOY



At the dawn of the 21<sup>st</sup> century, Manuel Rozoy revealed the existence of the T.I.M.E Agency. After having explored a number of parallel gaming space-times – from head editor of defunct Games on a Board, to being the head of the Boardgame Creator contest, while working for fifteen years of directing theatrical productions or even teaching the history of games – he has finally returned to Earth, in 2015, where he now works as

Senior Game Designer for the Ubisoft-Paris game studio. This cover allows him to work in tight collaboration with Bob the instructor and the delicate Laura in order to... grrrhzzz... soundly defeat... bzzzzzz... enemy of the consortium... fffffffffffff... connection lost... TRANSFER!

### BENJAMIN CARRÉ



Benjamin Carré is a digital artist who works in many domains. Mainly known for his hundreds of images for novel covers (sci-fi, fantasy) or comics (Star Wars, Mass Effect, Lantern City, Blade Runner). He is also a comic book writer (Smoke City and Vampires<sup>2</sup>). At the same time, Benjamin also works as a concept artist for videogames (Alone in The Dark 4, Cold Fear, I Am Alive, Star Wars Journey, Heroes of Might and Magic, Rage of Bahamut, Speed Racer) and cinema (Transformers 4, Prey, Walled In). Finally, you can find his work in a number of roleplaying games and boardgames (Nephilim, Retrofutur, Libertalia, T.I.M.E Stories, Divinare).

### PEGGY CHASSENET



A small player for forever, but a bit more involved when I have free time, I'm the friend of the Kami and the stick bugs, in turn cube player and pusher, or even monster crusher, lost at the bottom of a well. I fell into the fabled red box as a kid, and I never got out.

After having studied sociology, I worked in the world of video games: from educational to the writing of worlds. I then returned to my first love, sociocultural animation.

These days, I have the chance to be able to make a living from my passion and the pleasure of being able to transmit the fun of games to a broad public as I'm a gaming librarian. A large thanks to Manu who roped me into his inter-temporal trip. Asylum is an homage to Maléfices, the sulphurous-smelling French roleplaying game, but shhh! I won't say more than that.

### DAVID LECOSSU



Normandy born and bred, I was born in Caen in the Calvados, and for as long as I can remember, I've always drawn!

After many scholastic adventures, I found enlightenment at Art School.

My diploma in my pocket, I left to live in the capital and I first started as a computer assisted artist in the luxury domain. Far from my world of predilection, one day I decided to leave it all behind and attempt the adventure and commit myself, body and soul, to my neverending passion: drawing! I had the chance to work as a Concept Artist at Gameloft and even Lightbulb Crew, and I now work as a freelance artist. So it's with pleasure that I replaced Benjamin in this story. The difficulty with the project was then to keep the same style as the one he started with, I hope you'll enjoy it...

### PASCAL QUIDAULT



There's a problem working with the Space Cowboys, and it's a big one at that!

Imagine: We illustrate the cards, the boards, and the covers. We stack the various worlds, the styles. We share, we joke, we write e-mails we could have never thought about writing a colleague (I'll let you imagine those) and we're paid to do that! How am I supposed to return to work for the socio-cultural center from

St-John of Middle of Nowhere for their annual celebrations of Nothing of Importance after that? Huh? I'm not thanking you, sirs from Space Cowboys.







*T.I.M.E STORIES IS PUBLISHED BY JD ÉDITIONS - SPACE COWBOYS  
238, RUE DES FRÈRES FARMAN, 78530 BUC - FRANCE  
© 2015 SPACE COWBOYS. ALL RIGHTS RESERVED*

*FIND ALL THE NEWS ABOUT T.I.M.E STORIES AND SPACE COWBOYS  
ON [WWW.SPACECOWBOYS.FR](http://WWW.SPACECOWBOYS.FR), ON  AND ON .*