



FAB – Fragen an Bob

Version 1.3 – 20.06.2017



Zeitreisen sind eine komplexe Angelegenheit, daher bleiben Fragen diesbezüglich nicht aus. Wer könnte diese besser beantworten als Chefausbilder Bob!? Daher gibt es zu **T.I.M.E Stories** keine FAQ, sondern die FAB – Fragen an Bob.

Neu in Version 1.3 ist Seite 13 zu *Lumen Fidei*. Außerdem wurde der Abschnitt „Wichtig“ unten auf dieser Seite aktualisiert.

Hinweise zum Aufbau dieser FAB

Fragen allgemeiner Art zum Spielablauf und zum Material werden tendenziell anfangs beantwortet, Fragen speziellerer Natur oder solche, die in Zusammenhang mit einzelnen Szenarien stehen, eher weiter hinten. Wenn eine spezielle Frage in direktem Zusammenhang mit einer allgemeinen Frage steht, folgt die spezielle Frage direkt im Anschluss an die allgemeine Frage.

Allgemeine Fragen sind mit (A) gekennzeichnet, Fragen zu einzelnen Szenarien sind mit dem Kürzel des jeweiligen Szenarios gekennzeichnet. Außerdem ist jeder dieser Kategorien eine Farbe zugeordnet. Damit du nicht aus Versehen zu weit liest, fängt jedes Szenario auf einer neuen Seite an.

A (Allgemein)

NH (Nervenheilanstalt)

MF (Der Marcy-Fall)

DP (Die Drachen-Prophezeiung)

HM (Hinter der Maske)

EE (Die Endurance-Expedition)

LF (Lumen Fidei)

Einige allgemeine Fragen stellen sich erst nach einem bestimmten Szenario und sollten auch erst dann gelesen werden. Diese sind folgendermaßen gekennzeichnet: „(A – nach NH)“ – allgemeine Frage, deren Antwort erst nach dem Szenario Nervenheilanstalt gelesen werden sollte, da sie Spoiler enthalten könnte. Andere sind erst später relevant, diese sind z. B. so gekennzeichnet „(A – insb. MF und spätere)“ und können auch schon vorher gelesen werden, da sie keine Spoiler enthalten, aber für vorangegangene Szenarien nicht oder nur bedingt von Bedeutung sind. Fragen zu den einzelnen Szenarien können Spoiler enthalten. Wenn möglich steht hinter der Frage eine genauere Erläuterung, welche Karte, welchen Ort oder welches Objekt man bereits kennen sollte, um Spoiler zu vermeiden.

Wichtig

Auf der letzten Seite dieser FAB sind die Antworten auf Fragen zu zwei Fehlern zu finden, die sich leider eingeschlichen haben. Eine bezieht sich auf einen inhaltlichen Fehler in Lumen Fidei, der in bestimmten Konstellationen dazu führt, dass ein benötigtes Objekt nicht gefunden werden kann und man feststeckt. Hierzu wurde eine Karte mit einer zusätzlichen Information versehen, die dieses Problem löst. Die Karte selbst ist nicht falsch, der Zusatz wird nur benötigt, wenn durch die Entscheidungen des Teams diese spezielle Konstellation hervorgerufen wurde.

Die andere bezieht sich auf einen Fehler in den ersten Exemplaren von T.I.M.E Stories (Karte 110 des Szenarios Nervenheilanstalt), der umgehend behoben wurde. Es sind nur sehr wenige Exemplare mit diesem Fehler in Umlauf gekommen. Diese Fragen und zugehörigen Antworten sollten wegen Spoilergefahr nur gelesen werden, wenn man in einem der genannten Szenarien feststeckt. Mit den Antworten kann das Spiel direkt fortgesetzt werden.

Und nun übergeben wir das Wort an euch und an Bob!





FAB – Fragen an Bob

Version 1.3 – 20.06.2017



Frage (A)

„Bob, wir sind noch Rekruten der ersten Abschlussklasse vom Herbst 2015. Es soll mittlerweile ein überarbeitetes Handbuch für Zeitreisende geben. Enthält es wichtige Änderungen? Oder können wir uns das sparen?“

Bob: „Hmm ... Eure Ausbildung war eigentlich gut genug, daher gibt es keine echten Änderungen. Aber durch die Zeit zu reisen, ist kompliziert, und in manchen Punkten waren Präzisierungen notwendig. Kann nicht schaden, das Handbuch 1.2 bei Gelegenheit mal anzuschauen. Ihr findet es auf einer dieser altertümlichen Internetseiten auf www.asmodee.com. Sucht nach T.I.M.E Stories, das überarbeitete Handbuch ist ganz unten auf der Produktseite im Downloadbereich.“

Frage (A)

„Bob, wirklich keine Änderungen?“

Bob: „Leute, ich sag' doch. Keine Änderungen. Na gut, eine Sache habt ihr früher bestimmt falsch verstanden. Ist aber nicht euer Fehler. Wenn ihr eure Aktionen festgelegt und eine ZE ausgegeben habt, dann führt ihr eure Aktionen der Reihe nach durch. Wenn sich durch eine eurer Aktionen eine neue Situation ergibt, dann dürfen alle, die ihre Aktion noch nicht durchgeführt haben, diese ändern und auf die neue Situation reagieren. Cool, was?“

Frage (A)

„Bob, kannst du uns nochmal erklären, wie das genau mit den ZE ist? Was kostet ZE und was nicht?“

Bob: „Leute, denkt doch nicht immer so kompliziert. Manchmal sind einfache Dinge einfach wirklich nur ... einfach. Also: Es kostet euch ZE, wenn ihr von einem Ort zu einem anderen Ort geht. Und zwar egal wie, außer ihr erhaltet explizit die Anweisung, dass der Ortswechsel keine ZE kostet. Faktisch kostet es also immer ZE, wenn ihr den Gruppenmarker versetzt. Wie viele ZE es kostet, bestimmt der Würfel des Zeit-Captains.“

Dann erreicht ihr den Ort und legt die zugehörigen Ortskarten aus. Der Zeit-Captain liest die Karte A vor und dann betretet ihr den Ort: Ihr stellt also eure Figuren zu den Karten und erkundet die Karte, bei der ihr steht. Das alles kostet euch noch keine (weitere) ZE! Hat jeder seine Karte angeschaut, entscheidet ihr gemeinsam, ob ihr hier etwas tun könnt, wollt oder müsst. Wenn keiner von euch etwas tun will oder muss und ihr auch keine weiteren Karten dieses Ortes erkunden könnt oder wollt, könnt ihr den Ort sofort wieder verlassen und zum nächsten gehen. In diesem Fall hättet ihr an diesem Ort gar keine ZE ausgegeben.

Das Erkunden der Karten kostet also nichts. Aber wenn auch nur einer von euch etwas tun will oder muss bzw. wenn ihr euch weitere Karten an diesem Ort anschauen wollt, gebt ihr 1 ZE aus. Während dieser ZE hat jeder von euch 1 Aktion. Eine Aktion ist, eine Probe durchzuführen, sich von einer Karte zu einer anderen zu bewegen (und die neue Karte zu erkunden) oder nichts zu tun. Letzteres ist selten sinnvoll, aber es gibt Situationen, in denen ein Agent einfach nichts tun kann und deswegen abwartet, bis die anderen fertig sind. Hat jeder seine Aktion durchgeführt, stellt sich die Frage erneut, ob ihr eine weitere ZE ausgeben wollt (oder müsst), um erneut zu agieren oder ob ihr den Ort verlasst.

Warum das so ist? Ihr kommt am Ort an (der Weg hat euch die Zeit gekostet) und verschafft euch einen schnellen Eindruck. Das kostet keine nennenswerte Zeit. Erst wenn ihr länger mit einer Person interagiert oder euch mit irgendetwas in dem Raum intensiver auseinandersetzen wollt oder müsst, kostet das wirklich Zeit.“





FAB – Fragen an Bob

Version 1.3 – 20.06.2017



Frage (NH – Basis G)

„Bob, so weit, so gut, aber wie ist das mit Eugene in der Nervenheilanstalt?“

Bob: „Leute, Eugene ist „lahm“ – oder denkt es zumindest. Wenn er sich ohne Hilfe bewegt, vergeht mehr Zeit. D. h., ihr alle verliert diese Zeit, denn er verlangsamt die Gruppe. Deswegen ist das ZE-Symbol auf seiner Karte schwarz. Und nein, ihr könnt nicht zwei Aktionen durchführen, während Eugene irgendwohin humpelt. Wäre das Symbol blau, wäre dem vielleicht so, wäre aber auch kompliziert zu handhaben. Lasst ihn einfach nicht allein oder wählt einen anderen Wirt, wenn Eugene euch zu langsam ist.“

Es ist also wieder ganz einfach:

Betretet ihr einen Ort und Eugene stellt sich alleine zu einer Karte, dann kostet das bereits 1 ZE, obwohl das ansonsten kostenlos geschehen würde. Entscheidet sich das Team (mit Eugene) danach, 1 ZE auszugeben, um zu agieren (die Alternative wäre, den Ort zu wechseln), macht jeder Agent eine Probe oder bewegt sich zu einem anderen Feld. Bewegt sich Eugene hierbei alleine, kostet dies das Team 1 ZE zusätzlich.“



Frage (A)

„Bob, das mit den 2 zusätzlichen ZE beim Verlassen eines roten Ortes kann zu komischen Situationen führen ...“

Bob: „Leute, ihr könnt es mit der Logik auch übertreiben. Um's kurz zu machen. Ja, richtig beobachtet. Haltet euch an das, was ihr in der Ausbildung gelernt habt. Verlasst ihr einen roten Ort, zahlt ihr 2 ZE mehr. Sonst nicht. Alles ist relativ. Sogar Logik ...“

Frage (A)

„Und, Bob, wenn wir zu einem Ort gehen sollen, der gar nicht auf dem Plan ist, wohin setzen wir dann den Gruppenmarker?“

Bob: „Eine gute Frage. Stellt euch das so vor. Der Plan zeigt euch, wohin ihr gehen könnt. Das ist ziemlich frei, ihr könnt zwischen euch bekannten Orten beliebig hin und her wechseln. Es gibt aber auch Orte, die ihr nur über andere Orte erreichen könnt, also nicht direkt. Die sind dann nicht auf dem Plan eingezeichnet. Wenn ihr zu einem Ort gehen müsst, der nicht auf dem Plan ist, entfernt den Gruppenmarker von eurem bisherigen Ort, denn dort seid ihr nicht mehr. Stellt ihn einfach ... irgendwohin. Auf eine freie Stelle des Plans. Der Rest ergibt sich von selbst.“

Frage (A)

„Bob, wir haben weder die beiden obigen Fragen noch die Antworten verstanden.“

Bob: „Und das ist auch gut so. Fragen, die sich nicht stellen, stellen sich nicht.“



Frage (A)

„Bob, wenn unsere ZE auf 0 fallen, werden wir also SOFORT zurückgeholt?“

Bob: „Leute, Zeit ist relativ, das wisst ihr doch. Und „sofort“ ist schon ohne die ganze Zeitreise-Problematik ein verdammt relativer Begriff. (Fortsetzung auf der nächsten Seite.)“



FAB – Fragen an Bob

Version 1.3 – 20.06.2017



Also, wenn ihr von Ort zu Ort geht und noch 3 ZE habt, euer Weg aber 3 ZE kostet, dann erreicht ihr den Ort natürlich nicht mehr.

Aber wenn ihr an einem Ort seid, noch 1 ZE habt und entscheidet, diese auszugeben, um dort zu agieren, dann findet eure Aktion natürlich während dieser ZE statt, auch wenn ihr den Zeitmarker bereits vor dem Ausführen der Aktion auf 0 bewegt habt. Ihr seht, es ist relativ. Denkt logisch, dann macht ihr das automatisch richtig.“

Frage (A – insb. DP)

„Bob, wir haben ja nur 6 Würfel. Darf ich mehr werfen, wenn es eine Fähigkeit meines Wirts eigentlich erlaubt, weil deren Wert größer als 6 ist?“

Bob: „Leute, das müsst ihr doch in eurer Ausbildung gelernt haben.“ [Blättert im Handbuch 1.0 ...] „Hier steht's nicht.“ [Nimmt Handbuch 1.1 ...] „Ok, hier auch nicht.“ [Schnappt sich Handbuch 1.2 ...] „Ha! Wusst' ich's doch. S. 11: ‚Der Agent wirft so viele Würfel, wie der entsprechende Fähigkeitswert seines Wirts angibt – maximal aber 6 Würfel! Sorry Leute, wird Zeit, dass wir ein Verfahren entwickeln, dass nicht nur die Handbücher, sondern auch die Hirne unserer Agenten updatet.“

Frage (A)

„Bob, für was sind denn die Plättchen unter dem Schachteinsatz? Darüber haben wir in der Grundausbildung nichts gehört.“

Bob: „Leute, ihr sollt doch die Finger von Sachen lassen, von denen ihr nichts versteht. Hat jemand gesagt, dass ihr unter den Einsatz schauen sollt? Das sind hochempfindliche Geräte, die aus gutem Grund nicht in der Ausbildung erwähnt wurden und dort für den späteren Gebrauch deponiert worden sind. Absolviert eure erste Mission, dann reden wir darüber, ok?“

Frage (A)

„Bob, ein Wirt ist gestorben, aber jetzt werden wir aufgefordert, mit allen Wirten eine Karte zu betreten. Dürfen wir das?“

Bob: „Leute, Leute, was sind denn das für Fragen. „Alle“ sind natürlich „alle, die anwesend sind“. Oder, um es anders zu sagen, wenn ihr eine solche Karte betreten wollt, darf kein Agent auf einer anderen Karte sein.“

Frage (A – nach NH)

„Bob, jetzt haben wir die erste Mission geschafft. Können wir nochmal über die Plättchen reden? Wir wissen jetzt, dass es Notbaken sind, aber wie nutzen wir sie?“

Bob: „Leute, wie man die Notbaken nutzt, habe ich euch doch höchstpersönlich nach Abschluss eurer Mission in der Nervenheilanstalt erklärt: Einmal nutzen, danach weg. Wie eine Signalarakete. Abfeuern. Hilfe bekommen. Signalarakete weg. Also wirklich weg und in späteren Missionen nicht mehr nutzbar. Nein, ich kann euch nicht sagen, was wir machen, wenn das Arsenal später irgendwann aufgebraucht ist. Ich hoffe, dazu rechtzeitig Informationen vom Konsortium zu erhalten.

Die Funktion der Symbole auf den Baken, die dreimal vorhanden sind, wird auf Seite 17 des Ausbildungshandbuchs erklärt. Die Symbole der drei, die es nur einmal gibt, sind dort nicht erklärt. Ganz schön geheimnisvoll. Ich weiß





FAB – Fragen an Bob

Version 1.3 – 20.06.2017



auch nicht, was die machen, ich kann ja auch nicht alles wissen. Habt ihr echt die Erlaubnis bekommen, diese zu nehmen? Da hat wohl jemand einen Fehler gemacht, die gehören sicher nicht in die Hände von Anfängern, da ihr Status als „experimentell“ eingestuft ist. Nun, da wir alle nicht wissen, was sie tun, wäre meine Empfehlung: Nehmt nur die, deren Funktion ihr versteht.

Ansonsten ist der Einsatz von Notbaken ganz einfach: Seid ihr der Meinung, die Bake jetzt zu brauchen, setzt ihr sie in der passenden Situation ein und nutzt ihren Effekt. Die Bake vernichtet sich dadurch selbst. (Sollte sie das nicht tun, müsst ihr sie manuell deaktivieren und vernichten. Ihr dürft sie in keinem Fall mehrfach einsetzen, selbst wenn sie noch funktional erscheint, das würde ein Paradoxon mit ungeahnten Folgen verursachen!)“

Frage (A – nach NH)

„Bob, müssen wir auf einem bestimmten Feld sein, um eine Notbake einsetzen zu können?“

Bob: „Drückt euch mal klarer aus, Leute. Reicht doch, wenn das Handbuch eher allgemein ist, oder? Also ganz konkret: Wenn ihr in einer Kampfsituation seid, kann irgendeiner von euch die Notbake einsetzen, egal wo er sich aufhält. Das ist keine Aktion und es kann sogar Situationen geben, in denen keiner von euch auf dem Feld ist, für das ihr die Notbake nutzen wollt. Geht auch. Notbaken helfen immer und funktionieren garantiert. Soweit ich weiß, zumindest ...“



Frage (A)

„Bob, wann geben wir ein Statusplättchen ab?“

Bob: „Hmmm ... während eines Durchlaufs eigentlich nur, wenn ihr dazu aufgefordert werdet. Und natürlich am Ende eines Durchlaufs, außer ihr dürft ein solches Plättchen explizit behalten. Macht euch nicht zu viele Gedanken, normalerweise stellt ein Statusplättchen eine Berechtigung dar, etwas anderes tun zu dürfen, eine bestimmte Karte zu betreten usw. Im Normalfall braucht ihr es also für genau eine Sache. Behaltet es dennoch, wenn ihr es nicht explizit abgeben müsst, denn man weiß ja nie ...“

Frage (A)

„Ok, Bob, aber was ist mit dem „Aufdecken“ auf Seite 14 gemeint? Da sollen wir das Plättchen nicht nehmen, sondern direkt auf die Karte ziehen?“

Bob: „Leute, das ist dann ein Folgeeffekt einer vorangegangenen Aktion. Faktisch ersetzt die neue Karte die bisherige. Ihr erhaltet da kein Plättchen, weil das auf jeden Fall einen „Einmalzugang“ zu dieser Karte darstellt.“





FAB – Fragen an Bob

Version 1.3 – 20.06.2017



Frage (A – insb. MF und spätere)

„Bob, darf ein Wirt mehr als eine Waffe nutzen?“

Bob: „Echt jetzt? Kommen wir noch mal auf die Sache mit der Logik zurück ...

Ein Wirt darf so viele Waffen tragen, wie er will. Aber in jeder Aktion (also normalerweise Kampfprobe) kann er nur 1 davon nutzen. Sollte das einmal anders sein, wird es euch in der Einsatzbesprechung mitgeteilt. Und natürlich können bestimmte Wirte auch besondere Fähigkeiten haben, die das ändern.“

**Auf der nächsten Seite geht es mit
Nervenheilanstalt weiter. Spoilergefahr!**





FAB – Fragen an Bob

Version 1.3 – 20.06.2017



Frage (NH – Karte 44 Mission fehlgeschlagen (ZE))

„Bob, wenn wir im dritten Durchlauf alle draufgehen, was passiert dann?“

Bob: „Leute, ihr sollt überhaupt nicht draufgehen, schon der Tod eines einzelnen Wirts ist verdammt teuer zu rekompensieren. Also vermeidet das gefälligst. Aber gut, sollte der Fall eintreten: Im dritten Durchlauf holen wir euch nicht zurück. Wartet 7 ZE und wir reinstallieren euch am selben Ort, ohne dass ihr in die Basis zurück müsst. Das gilt aber nur auf eurer ersten Mission, klar?“

**Auf der nächsten Seite geht
es mit *Der Marcy-Fall* weiter.
Spoilergefahr!**





FAB – Fragen an Bob

Version 1.3 – 20.06.2017



Frage (MF – Basis D)

„Bob, wir haben also eine Fernkampf-Waffe, können aber nicht im Nahkampf kämpfen?“

Bob: „Was habe ich denn da für Weicheier ausgebildet? Ihr habt keine Nahkampf-Waffe? Was glaubt ihr denn, für was die beiden Dinger mit den fünf Extremitäten am Ende eurer Arme gut sind?“

Frage (MF – Objekt 30)

„Bob, wann werden die Lärmmarker entfernt?“

Bob: „Na wann wohl? Wenn es euch eine Karte sagt. Die Lärmmarker bleiben so lange liegen, bis ihr die Anweisung bekommt, sie zu entfernen. Klar?“

Frage (MF – Objekte 8, 14, 17, 20, 21, 22)

„Bob, diese Infizierten sterben ja wie Fliegen, machen wir was falsch?“

Bob: „Vermutlich nicht, was habt ihr denn gedacht, was bei einer Zombie-Invasion passiert?“

Frage (MF – Hotel G)

„Bob, wenn wir den passenden Schlüsselbund haben, dürfen wir im Hotel die Karte G direkt erkunden?“

Bob: „Wow, Leute, das könnte euch so passen. Nein, nein, das Verboten-Schild gilt dennoch, der Schlüsselbund ist eine zusätzliche Bedingung.“



**Auf der nächsten Seite geht es mit
Die Drachen-Prophezeiung weiter.
Spoilergefahr!**



FAB – Fragen an Bob

Version 1.3 – 20.06.2017



Frage (DP – Basis D)

„Bob, mit dem roten Hintergrund, ist da auch die allgemeine Magiefähigkeit gemeint?“

Bob: „Nein, das ist ja nicht wirklich Rot, sondern Lila oder Purpur oder irgend-sowas. Kämpfen könnt ihr nur mit Eigenschaften, die das richtige Rot zeigen oder mit Kampfzaubern.“

Frage (DP – Basis G)

„Bob, wie funktionieren denn die Zauber von Myram Lamm?“

Bob: „Genauso wie die der anderen Zauberer. Ok, da sollte statt 1 ★ überall 1 (oder mehr) ★ stehen. Und bei der Göttlichen Heilung natürlich 2 (oder mehr) ★.“

Frage (DP – Objekte 43 und 44)

„Bob, Schilde sind ja eigentlich weder Waffen noch Rüstungen, dürfen Finnock und Altace diese nutzen?“

Bob: „Äh ... Nein.“

Frage (DP – Objekt 19)

„Bob, wir haben Objekt 19 gefunden. Dürfen wir das nach Abschluss der Mission behalten?“

Bob: „Na, sicher doch. Diese Dinge behält man immer!“

Frage (DP – Objekt 20)

„Ist das ein regulärer Ortswechsel? Saufen wir nicht ab, wenn wir hier 3 ZE verbrauchen? Und wie kann es hier zu einer Begegnung kommen?“

Bob: „Leute, ich löse mich gleich in ein Logikwölkchen auf. Ok, dann wechselt ihr hier den Zeit-Captain eben nicht und geht direkt zu Ort 9. Jetzt wollen die mich schon mit meinen eigenen Waffen schlagen ... Logik, pfff ...“

Frage (DP – Ort 9 C)

„Bob, ist es richtig, dass wir bei den Begegnungen und im Wirbel bei jedem Durchlauf dieselben Leute treffen und zu denselben Orten kommen?“

Bob: „Bullshit, das ist natürlich nicht richtig. Ok, ich verstehe das Problem, wir haben euch eingebläut, dass die Karten immer in der richtigen Reihenfolge bleiben müssen. Mist. Ja, die Wirbel- und Begegnungskarten solltet ihr hier dennoch mischen. Spätestens beim zweiten Durchlauf, ruhig aber schon beim ersten ...“



FAB – Fragen an Bob

Version 1.3 – 20.06.2017



Frage (DP – Ort 9 D)

„Bob, wir verstehen den Sinn dieses roten Symbols der T.I.M.E Agency nicht.“

Bob: „Das Symbol soll es euch nur erleichtern, die richtigen Objekte zurückzulegen, wenn ihr innerhalb des Time Logs neustarten müsst. Eigentlich tragen alle Objekte, die ihr im Inneren der Burg erhaltet und bei einem Neustart nicht behalten dürft, dieses Symbol. Anders als die Objekte ohne Symbol, denn die sind ja „geloggt“.“

Frage (DP – Objekt 17)

„Bob, bezüglich der vorigen Frage, fehlt hier dann nicht was?“

Bob: „Quatsch, Leute, da fehlt nichts. Hmmm ... Moment. Ok, da fehlt das rote Agency-Symbol. Grr ...“

Frage (DP – Ort 11 D)

„Bob, wenn nur ein Agent zu Milyafin geht, in dieser Energiekugel gefangen wird und dabei stirbt, was passiert dann? Und wenn er nicht allein ist, wird dann der nächste von der Kugel getroffen? Und können wir Milyafin noch töten, wenn wir die Kugel gebannt haben? Können wir die Kugel von jedem Feld aus bannen oder nur auf Milyafins Feld?“

Bob: „Also wenn einer von euch in der Kugel gefangen ist, dann solltet ihr schon was tun, bevor euer Kollege draufgeht ... Ok, wenn er doch stirbt: Ist er allein, dreht ihr die Karte wieder um, der nächste der dorthin geht, wird wieder von der Kugel getroffen. Ansonsten bleibt der tote Körper in der Kugel, es wird sonst keiner mehr davon getroffen. Und nein, ihr entscheidet euch dafür, entweder die Kugel zu bannen oder Milyafin zu töten. Entweder oder – wie sonst auch. Und natürlich könnt ihr die Kugel nicht von überall aus bannen, da müsst ihr eure Hintern schon in Bewegung setzen.“

**Auf der nächsten Seite geht es mit
Hinter der Maske weiter.
Spoilergefahr!**





FAB – Fragen an Bob

Version 1.3 – 20.06.2017



Frage (HM – Objekte 4, 18, 19 und 22)

„Bob, ist es richtig, dass diese Plankarten das Agency-Symbol tragen?
Können wir wirklich alle dort angeführten Orte direkt erreichen?“



Bob: „Ja, das hat so schon seine Richtigkeit. Ihr kennt die neuen Orte dann und werdet schon einen Weg dorthin finden.“

Frage (HM – Werbekarten)

„Bob, haben wir dann zwischen Frühjahr und Winter wirklich so lange Urlaub und müssen dafür im Winter dann gleich auf 2 Missionen?“

Bob: „Vergesst den Quatsch. Wer glaubt denn noch der Werbung. Alles Fake-News und längst schon obsolet. Informiert euch lieber im Internet, statt über historische Quellen.“



**Auf der nächsten Seite geht es mit
Die Endurance-Expedition weiter.
Spoilergefahr!**



FAB – Fragen an Bob

Version 1.3 – 20.06.2017



Frage (EE – Mission fehlgeschlagen; Karten 56 und 90)

„Bob, auf den Karten steht, dass wir alle PLANKarten behalten. Ist das richtig?“

Bob: „Ja Leute, das ist richtig. Aber da ihr so fragt, habt ihr es leider missverstanden. PLANKarten sind die Karten #52–55. Alle anderen Karten, die Teile des Plans sind, sind OBJEKTKarten – und die müsst ihr wie alle anderen Karten zurücksetzen, wenn sie kein Agency-Symbol zeigen.“

„Bob, das ist aber leicht misszuverstehen.“

Bob: „Da kann ich nicht widersprechen. Tut mir leid, Leute, aber das Konsortium hat für diese Mission den Standardablauf geändert. Denn sonst heißt es auf diesen Karten ja immer, dass ihr noch einmal bestimmte Karten der Basis neu lesen sollt. Aus Zeitgründen ist das dieses Mal unterblieben. Und das wiederum heißt, dass ihr – bei einer präzisen Vorgehensweise gemäß Handbuch – bei einem Fehlversuch alle Karten, auch die PLANKarten, abgeben müsstet – und sie nicht wieder auslegen würdet, denn diese Anweisung erfolgt ja nur auf den Karten der Basis. Aber ihr wollt doch sicher nicht ohne Plan durch die Antarktis marschieren, oder?“

Frage (EE – Fenrir, 63)

„Bob, was bedeutet es, dass Fenrir nicht lesen kann? Darf ich mir jetzt gar keine Karten anschauen und durchlesen?“

Bob: [seufzt] [Pause] [atmet tief durch]. „Leute. Das ist jetzt nicht euer Ernst. Also ... ihr reist durch die Zeit und erfüllt einen Auftrag für die T.I.M.E Agency. Ihr „lest“ also keine Karten. Und fürs Kartenspielen werdet ihr auch nicht bezahlt. Also ... natürlich kann Fenrir nicht lesen, denn er ist ein Hund. Wenn ihr also Dokumente, Bücher, Zettel oder ähnliches findet, dann kann Fenrir diese nicht lesen. Karten ... absurd.“

[Anmerkung des Chronisten: Was Bob damit sagen will: Natürlich kann der Spieler von Fenrir alle Karten lesen, denn die Karten beschreiben ja, was Fenrir sieht und was geschieht. Er ist ja nicht blind. Lediglich Objekte, die der Wirt/Agent lesen muss, kann Fenrir nicht lesen und somit auch nicht der Spieler.]

Frage (Orte 3 und 4 sowie Objekte 26 und 27)

„Bob, kann es sein, dass hier mit Packeis und Schneeverwehungen was durcheinandergegangen ist?“

Bob: „Kann schon sein. Ist aber nicht so wichtig. Schnee, Eis, wo ist da schon der Unterschied. Denkt nicht zu viel darüber nach, dann passt das schon. Da kann nichts schiefgehen.“

„Bob, jetzt sind wir verwirrt, wir kapiere schon obige Frage nicht.“

Bob: „Prima, dann geht's euch wie mir. Ignoriert die Frage einfach. Nicht alles, was wie ein Problem aussieht, ist auch ein Problem.“

**Auf der nächsten Seite geht es mit *Lumen Fidei* weiter.
Spoilergefahr!**





FAB – Fragen an Bob

Version 1.3 – 20.06.2017



Frage (LF – Kein Weiterkommen in Kapitel III)

„Bob, wir haben jeden Ort in Kapitel III aufgesucht und jede Karte gesehen. Wir kommen einfach nicht weiter. Was haben wir übersehen?“

Bob: „Tja Leute, möglicherweise habt ihr gar nichts übersehen. Ich könnte es mir jetzt leichtmachen und sagen, dass ihr in einem weiteren Durchlauf einfach andere Entscheidungen treffen solltet. Aber erstens wäre das Konsortium aus Kostengründen gegen einen solchen Rat, zweitens sollte es nicht möglich sein, in eine solche Zeitlinien-Sackgasse zu geraten.“

Vermutlich fehlt euch der Zugang zu Objekt 14. Abhängig von mehreren Entscheidungen, die ihr auf eurer Mission getroffen habt, könnt ihr eine Zeitlinie eröffnet haben, die euch den Zugang zu diesem Objekt nicht gestattet. Und ohne das geht es nicht weiter. Aber das Konsortium hat auch für diese Zeitlinien eine schnelle Ad-hoc-Lösung bereit. Aktiviert ein Gerät, das euch Zugang zum Internet gewährt. Geht auf www.asmodee.com und sucht dort nach T.I.M.E Stories Lumen Fidei. Im Download-Bereich findet ihr eine geänderte Karte zu Ort 13-B. Sucht diesen Ort auf und setzt die Mission mit den dort enthaltenen Informationen fort. Ihr solltet keine Probleme mehr haben.“



**Auf der nächsten und letzten Seite folgen Instruktionen für
Besitzer der allerersten Exemplare von T.I.M.E Stories,
bei denen evtl. Karte 110 fehlerhaft ist.**



FAB – Fragen an Bob

Version 1.3 – 20.06.2017



Frage (NH – Karte 110)

„Bob, wir hängen in unserer ersten Mission fest. Diese Frau auf Karte 110 fragt uns etwas, aber wir verstehen die Frage nicht? (Das Textfeld unter der Frage ist leer!)“

Bob: „Oops, Leute. Das ist in der Tat ein gravierendes Problem im Raum-Zeit-Kontinuum, das mittlerweile eigentlich behoben ist. Leider konnten wir aber nicht alle betroffenen Zeitlinien korrigieren, so dass noch einige wenige Zeitlinien existieren, in denen dieses Problem auftritt. Aber das Konsortium hat auch für diese Zeitlinien eine schnelle Ad-hoc-Lösung bereit. Aktiviert ein Gerät, das euch Zugang zum Internet gewährt. Geht auf www.asmodee.com und sucht dort nach **T.I.M.E Stories**. Im Download-Bereich findet ihr die korrekte Karte. Setzt die Mission mit den dort enthaltenen Informationen fort. (Die korrekte Karte könnt ihr euch natürlich zuschicken lassen, aber lasst euch von diesem Problem nicht aufhalten, euch in die Nervenheilanstalt zu begeben.)“



„So, Leute, die Fragestunde ist vorbei. Ab in die Bar jetzt. Aber diesmal geht die erste Runde auf euch, klar?“

Und dann sehen wir uns hoffentlich erst wieder,
wenn es ins heiße Spanien geht.

Wegtreten!“