

N.T. 1958

### Nomi degli Agenti

Il successo della vostra missione dipende dal completamento del vostro obiettivo, così come da un'oculata gestione dell'

0 = Leggendaro

1 = Perfetto

2 = Ben fatto

### 3 = Potete fare di meglio

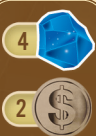
4 = Non benissimo

5 o più = Patetico

Tutti gli  spesi durante gli aggiornamenti vengono collocati qui.



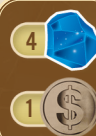
TERATOFOBIA  
- PAURA DEI MOSTRI -



Jennifer è una studentessa brillante ed è stata eletta Reginetta del Ballo della sua scuola per due anni di fila. Eppure, è ben lontana dall'essere sicura di sé e non è molto popolare a causa di suo padre. È noto per aver truffato la maggior parte dei negozianti locali... i figli dei quali vanno a scuola con Jennifer. Lei non ha molto legato con Damien, ma gli ha dato i suoi appunti per aiutarlo a rimettersi in pari con le lezioni. In un certo senso si è affezionata a lui ed è per questo che ha accettato di aiutare Anton a trovarlo.



**TAFOFOBIA**  
- PAURA DI ESSERE SEPOLTI VIVI -



Il padre di Amy non le presta la giusta attenzione. È spesso immischiato in brutte compagnie o assente perché... in prigione. Ma sua figlia lo adora e spesso lo tira fuori dai guai. Amy è molto intelligente, intraprendente e sicura di sé. Tuttavia, è una delle peggiori studentesse della scuola... Le lezioni la annoiano a morte! Anche se non lo ammetterà mai, Amy è segretamente innamorata di Anton. Per questo ha accettato di aiutarlo a trovare il suo amico Damien.

## PROCEDURA MISSIONE

P1216 - DAMIEN  
PIANETA TERRA - N.T. 1958

### AMBIENTAZIONE

Damien Hammer, un giovane ragazzo appena arrivato a Dundalk, è scomparso.

### IMPREVISTI

Sembra che la scomparsa del ragazzo sia strettamente legata ai recenti disturbi temporali.

### OBIETTIVO

Cercate di ricostruire il **viaggio cronologico** attraverso i diversi luoghi di Dundalk e raccogliete indizi per capire cosa può essere successo al ragazzo.

Ora, girate questa carta.

DS2

## DAMIEN

N.T. 1958

APRIRE QUESTO  
MAZZO SOLO  
QUANDO VI SARÀ  
CHIESTO DI FARLO.

CARTE  
STORIA

DS 1/46

## AMY FOX



**TAFOFOBIA**  
- PAURA DI ESSERE SEPOLTI VIVI -

DS4

## JENNIFER HURLEY



**TERATOFOBIA**  
- PAURA DEI MOSTRI -

DS3





## ANTON CARNABY

ATYCHIFOBIA  
- PAURA DI FALLIRE -



Anton è figlio del sindaco di Dundalk, che è attualmente in campagna elettorale per la rielezione. Questo non impedisce ad Anton di essere il capro espiatorio della scuola. Per difendersi, riferisce sempre a suo padre (a malincuore) i nomi dei ragazzi che lo maltrattano. I poliziotti locali fanno spesso visita ai genitori dei suoi compagni di classe. Per questo Anton ha davvero pochi amici ed era molto felice di aver legato con Damien, che era appena arrivato a Dundalk.



## DOUG EVARG

KATAGELOFOBIA  
- PAURA DEL RIDICOLO -



Doug è stato cresciuto da sua madre. Vive in un quartiere popolare della città e ha lavorato sodo in alcuni negozi per riuscire a mantenere la sua famiglia. Non molto tempo fa è stato il bullo della scuola. Doug terrorizzava i suoi compagni di scuola, in particolare Anton, il "coglioncello". In seguito alla denuncia di Andy, una delle sue vittime, è stato quasi espulso da scuola. Ora cerca di fare ammenda per mantenere le sue possibilità di entrare nella squadra sportiva di Harvard. È convinto che aiutando a trovare Damien porterà Anton e suo padre, il sindaco di Dundalk, dalla sua parte.



Trasferimento... Procedura Missione...  
Trovare il ragazzo...

Dundalk, piccola cittadina a nord est degli  
Stati Uniti. Lunedì, 1 dicembre 1958.

Damien Hammer, 14 anni, è scomparso  
quattro giorni fa. Lucy Garner, una delle  
sue compagne di scuola, ha denunciato la sua  
scomparsa. Il giovane ragazzo era arrivato  
in città poche settimane prima e non ha  
fatto amicizia con nessuno a parte Anton  
Carnaby, il figlio del sindaco.



**DOUG EVARG**



**KATAGELOFOBIA**  
- PAURA DEL RIDICOLO -

DS6

**ANTON CARNABY**



**ATYCHIFOBIA**  
- PAURA DI FALLIRE -

DS5



DS8

**PROLOGO - B**



DS7

**PROLOGO - A**

A turno, rivelate e leggete a voce alta ogni carta di questo Prologo, iniziando da questa.





Anton è riuscito a riunire un piccolo gruppo di ragazzini per andare alla ricerca del ragazzo scomparso. Voi li impersonerete.

Scegliete un Capitano Temporale.

Il Capitano Temporale ripone questo Prologo e colloca 1 dei suoi  nella casella della mappa corrispondente a **Main Street**. Poi, prende il Mazzo delle carte Storia, apre il luogo **Main Street** e legge a voce alta la **carta A**.

E così ha inizio l'avventura.

## CONSULTAZIONE ICONE

### - ATTRIBUTI -



Forza



Persuasione



Destrezza

### - ALTRE ICONE -



È consentito uscire dal conflitto



Conflitto Personale

### - SEGNALINI / CRISTALLI -



Moneta



Azrak

### - PROVA -

Livello di difficoltà (valore)

Attributo (colore)

Risultato se il valore finale è minore di X.



Risultato se il valore finale è maggiore di X.

Risultato se il valore finale è pari a X (successo critico).

Un vento pungente vi congela le guance. Aggrappati saldamente alle vostre bici, state pedalando lungo la strada principale di Dundalk.

**Ogni agente legge segretamente la propria carta SPEZZA RICORDO. Poi, il Capitano Temporale riprende a leggere la carta A.**



Esaminate la strada.

Alla vostra sinistra, una **macchina** è parcheggiata lungo il marciapiede.

Un **piccolo avviso** è affisso sopra a un lampione.

Un **senzatetto** chiede l'elemosina insieme al suo cane, di fronte a un ristorante.

Un giovane **venditore di giornali** sta gridando le notizie del giorno.





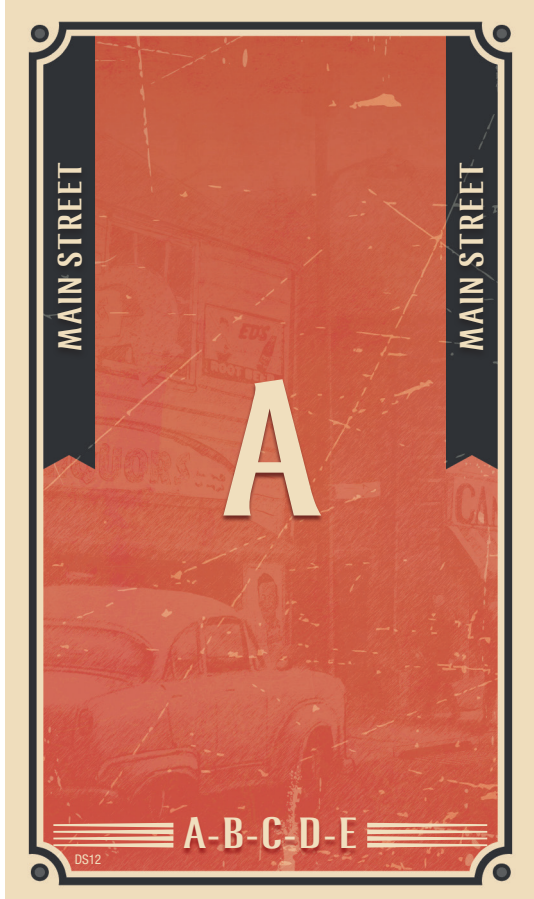
DS10

## PROLOGO - D



DS9

## PROLOGO - C



MAIN STREET

MAIN STREET

A

A-B-C-D-E

DS12

## ROUND DI GIOCO

- 1 -

### FASE DEL CAPITANO TEMPORALE

- a) Scegliere un Luogo
- b) Esporre il Luogo
- c) Leggere la carta A

- 2 -

### FASE DI ESPLORAZIONE

- a) Ricognizione Luogo
- b) Telepatia dell' Agente
- c) Azioni = Intraprendere una prova/  
Esplorare/Stand by

- 3 -

### FASE TRA I LUOGHI

- a) Aggiornamento Standard
- b) Scambi
- c) Cambio del Capitano Temporale

DS11





Non c'è nessuno dentro. Un giornale e un foglio di carta giacciono su un sedile.

Potete forzare l'apertura della porta **[SCASSINARE]** se volete:

Potete fare un altro tentativo.

-

4

+

Prendete il foglio (ELEMENTO 10) OPPURE il giornale (leggete la vostra carta Interazione 7).

=

Prendete l'ELEMENTO 10 e leggete la vostra carta Interazione 7.



L'avviso di scomparsa di Damien è affisso a un palo.

Se strappate questo avviso, prendete l'ELEMENTO 19.



Il senzatetto vi chiama gentilmente:  
"Per favore, avete una moneta o qualcosa da mangiare?".

Se possedete 1 \$, potete darlo al senzatetto e riporlo, poi prendete l'ELEMENTO 26.



Il venditore di giornali si trasforma in un terrificante clown armato!

Prendete l'ELEMENTO 4.





DS14

MAIN STREET - C



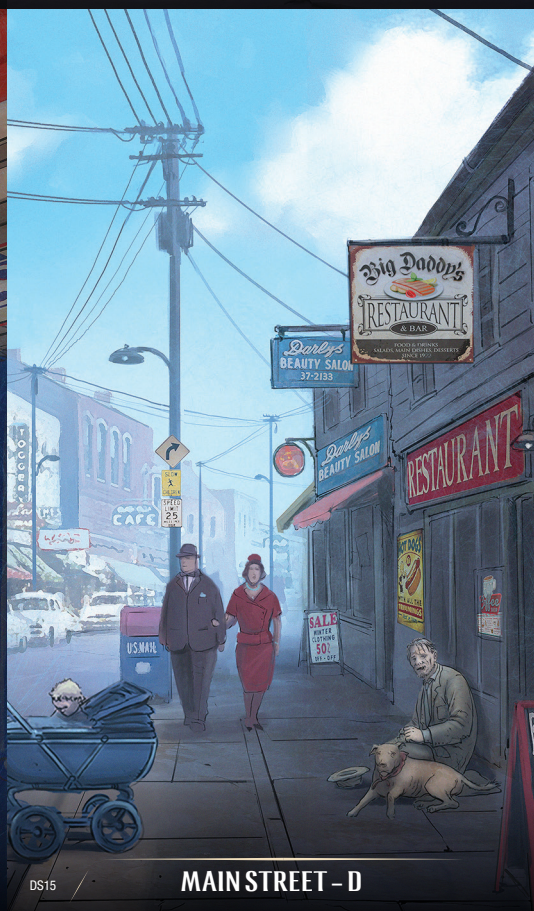
DS13

MAIN STREET - B



DS16

MAIN STREET - E



DS15

MAIN STREET - D



Conoscete la scuola a memoria.

A sinistra, gli **armadietti**.  
Uno di quelli è di Damien.

La **sala professori** è chiusa.

La lezione del signor Gaunt sarà  
ormai già iniziata in **classe**. Potete  
ancora sentire il profumo del suo  
caffè mattutino nel corridoio.

**Lucy Garner** è nei paraggi.  
Si comporta in modo strano da  
quando Damien è scomparso.



L'armadietto di Damien è sotto sigillo.

Potete forzare l'apertura dell'armadietto  
**[SCASSINARE]** se volete:

Potete fare un  
altro tentativo.

3

Prendete  
l'ELEMENTO 13.

Prendete l'ELEMENTO 13 e 1



All'improvviso vi trovate di fronte a un'ombra  
terrificante.

Prendete l'ELEMENTO 20.



La lezione del signor Gaunt sarà ormai già iniziata:

Se volete entrare e disturbare la lezione,  
**E se possedete il segnalino C**, prendete  
l'ELEMENTO 17.

Se volete entrare ma NON possedete il  
**segnalino C**, prendete l'ELEMENTO 15.

Altrimenti, rimettete questa  
carta nel panorama.





DS18

SCUOLA LAFAYETTE - B



DS17



DS20

SCUOLA LAFAYETTE - D



DS19

SCUOLA LAFAYETTE - C





"Il ragazzo scomparso? L'ho visto giovedì mattina, che rideva di fronte alla scuola, appena prima delle 8. Non l'ho visto in classe, quindi ho detto a Gaunt che stava marinando la scuola. Non avrei dovuto?"

Prendete il **segnalino S**.

La tavola calda è abbastanza tranquilla a quest'ora del giorno.

Hannah, la **cameriera**, è la sorella di Andy, uno dei vostri compagni di classe. Sta pulendo un tavolo.

Accanto al bancone è stato appeso al muro un **telefono a pagamento** per i clienti.

Un **cliente** sta leggendo il giornale.

A destra c'è un **jukebox** silenzioso.



Non appena vi avvicinate ad Hannah, venite abbagliati da un lampo, poi tutto diventa spaventoso intorno a voi.

Prendete l'**ELEMENTO 24**.



Potreste mettere le mani su un po' di monete qui...

Potete forzare l'apertura del telefono **[SCASSINARE]** se volete:

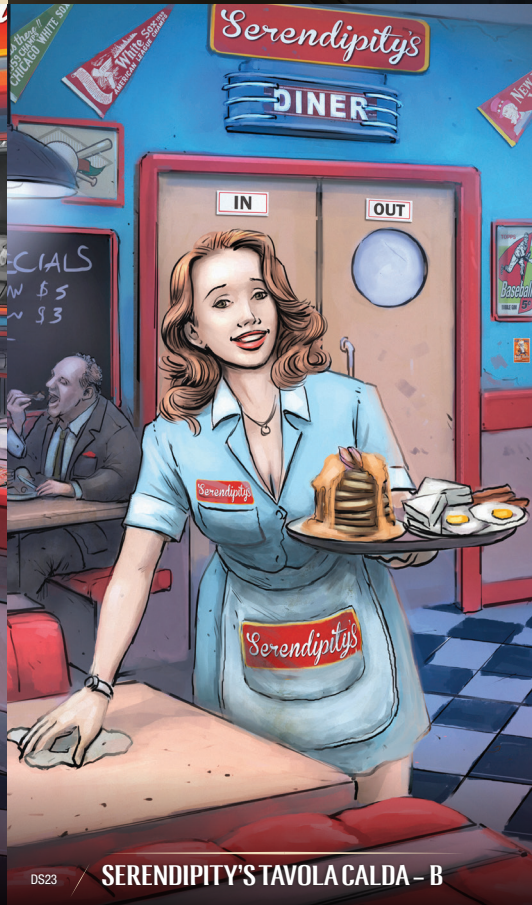
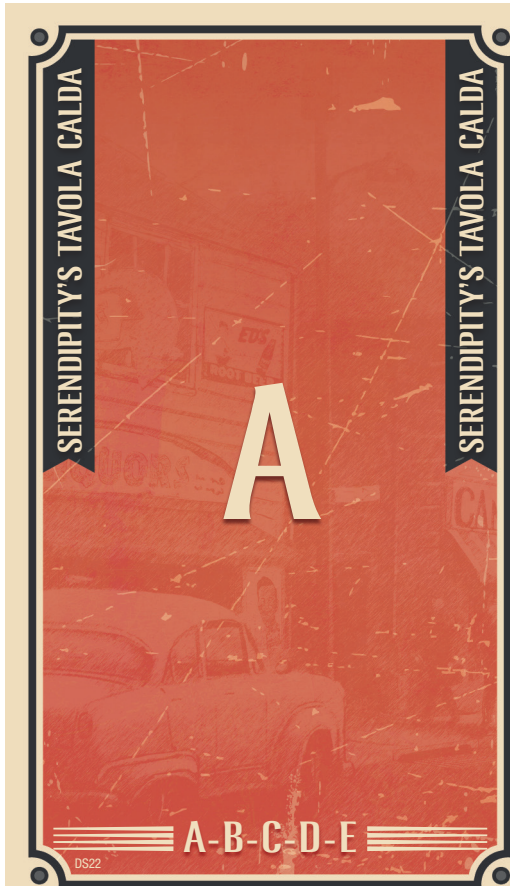
Perdete 2 e rimuovete questa carta.

- 4 +

Prendete 1 .

Prendete 2 .



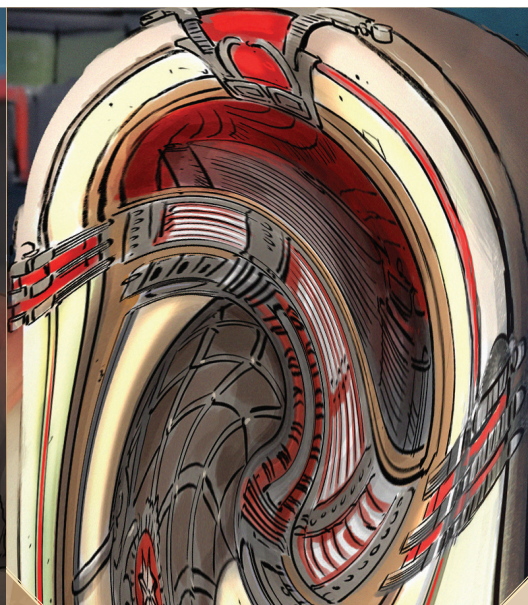






"Scusate ragazzi, ma il caffè del mattino è sacro. Potreste lasciarmi in pace?"

Se insistete a parlargli, leggete la vostra **carta Interazione 3**.



Più vi avvicinate al jukebox, più l'ambiente circostante diventa strano. I colori diventano appariscenti, i volti assumono forme psichedeliche e i suoni si distorcono prima di svanire completamente. Siete sordi!

Prendete l'**ELEMENTO 7**.

Il campanello del General Store suona.

A sinistra, il **reparto delle caramelle** cattura la vostra attenzione. Vedete un uomo che cammina.

In una corsia, un'**anziana signora** ha fatto cadere la sua spesa per terra.

L'**ufficio del direttore** è chiuso. Un cartello "Non disturbare" è appeso alla maniglia della porta.

Il **reparto dei farmaci da prescrizione** non è self-service: è tutto chiuso a chiave. Un dipendente li sta sistemando.

Una **cassiera** è molto occupata a servire i clienti.



Siete stregati dalla sorprendente quantità di caramelle che vi circonda.

Potete provare a rubare un pacchetto di gomme da masticare:

Prendete l'**ELEMENTO 32**.

3

Prendete l'**ELEMENTO 5**.

OPPURE

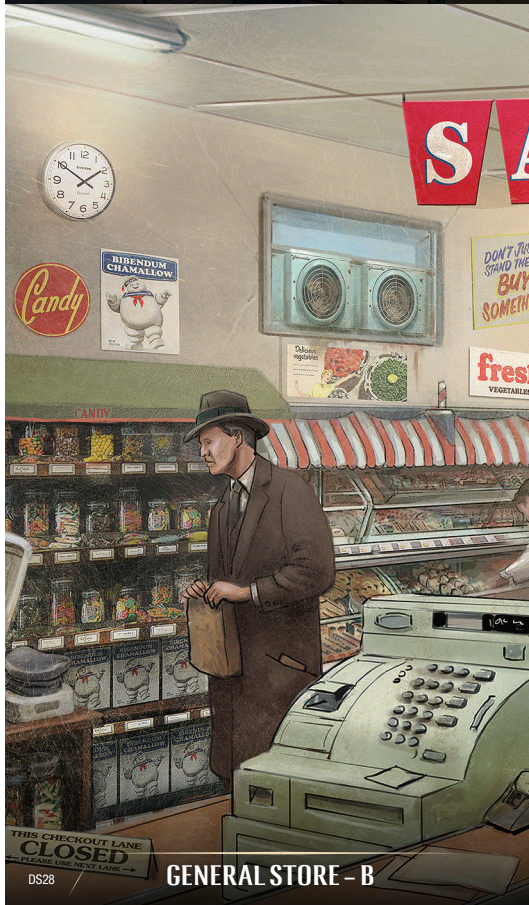
Prendete l'**ELEMENTO 32**.

3

Prendete l'**ELEMENTO 27**.

Potete infilare la mano nella tasca del cliente:









Non appena vi avvicinate, l'anziana signora si trasforma in un orribile fantasma!

Prendete l'**ELEMENTO 9**.



La porta è chiusa, ma riuscite a sentire il direttore all'interno. Un giornale è infilato sotto la porta.

Per dargli un'occhiata, leggete la vostra **carta Interazione 7**.



I farmaci da prescrizione sono chiusi a chiave.

Se possedete l'**ELEMENTO 10**, potete rimuoverlo per darlo al dipendente.  
Se lo fate, prendete l'**ELEMENTO 12**.



La cassiera è molto occupata e non vi presta attenzione.

Se possedete il **segnalino O**, prendete l'**ELEMENTO 1**. Altrimenti, la cassiera vi ignora completamente.







**IMPORTANTE: SE NON POSSEDETE IL SEGNALINO A, PRENDETE L'ELEMENTO 31 PRIMA DI LEGGERE LA CARTA A DI QUESTO LUOGO.**

Entrate nella stazione di polizia.

I poliziotti sono tutti occupati. Alcune urla provenienti da una cella sovrastano le loro conversazioni. Gli uffici dei detective sono sul retro.

A sinistra, **due porte degli uffici** sono chiuse. I poliziotti sembrano indaffarati intorno a un tavolo.

Più in là, vedete **una porta di un ufficio socchiusa**.

Potete trovare le **celle** all'estrema destra della stazione.



Quando entrate nell'ufficio della detective Ansel, sembra profondamente assorta nei suoi pensieri. Sembra infastidita: "Cosa ci fate qui? Stavate marinando la scuola e una pattuglia vi è venuta a prendere, vero?"

Per parlare con la detective Ansel, leggete la vostra **carta Interazione 5**.



Siete appena entrati nell'ufficio quando il detective Yozor si trasforma in un terrificante zombie che sta per saltarvi addosso.

Prendete l'**ELEMENTO 8**.



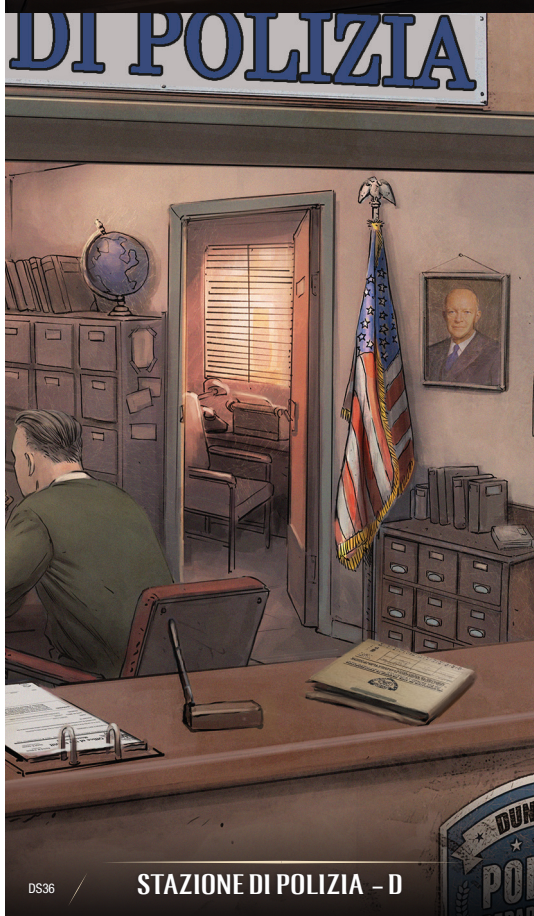
L'ufficio è vuoto.

Potete spendere **1** per perlustrare la stanza, ma qualcuno potrebbe notarvi. Se lo fate, prendete l'**ELEMENTO 3**.





STAZIONE DI POLIZIA - B



STAZIONE DI POLIZIA - D



STAZIONE DI POLIZIA - C





Non appena vi avvicinate alle celle, un detenuto corre verso di voi. Sembra molto turbato.

*"Non ho fatto niente! Lo giuro! È stato lui! Il fantasma! L'ho visto svanire! Proprio di fronte a me! Dite a mia figlia Amy che non ho fatto niente!"*

Se il giocatore che legge questa carta impersona Amy, prende il **segnalino F** e lo colloca sulla sua **carta Spezza Ricordo**: ha riconosciuto suo padre! Altrimenti, rimettete questa carta nel panorama.

Camminate verso la fine di un sentiero buio. Dall'immensa villa in rovina di fronte a voi arrivano strani sussurri: "Antooooon...".

Preparate questo luogo come raffigurato:

	F	G	
A	B	C	D E

Anton è bianco come un lenzuolo e sembra esausto.

Partendo dal Capitano Temporale, a turno, rivelate e leggete a voce alta ogni carta di questo luogo, iniziando dalla **carta B**.



Questa villa è molto tetra. Potrebbe sembrare abbandonata, se non fosse per una piccola luce tremolante che proviene dall'attico.

Un urlo rompe il silenzio.

Damien! È lui!

Anton crolla... poi salta subito in piedi, dritto come una bacchetta.

Damien sta parlando con voi:

*"Anton! Salvami! Ma vieni da solo! Mi senti? Da solo!"*









Anton è in uno stato di trance, come se fosse posseduto. Fluttua a pochi millimetri da terra. È attratto dalla villa... L'agente che impersona Anton sembra aver perso il controllo su di lui.

Anton scompare nella siepe che circonda la villa. Amy riesce ad afferrare la sua caviglia appena in tempo e a trattenerlo in qualche modo. Jennifer e Doug decidono di afferrarla e tirarla indietro con tutte le loro forze. I piedi dei vostri ricettacoli scivolano nel terreno fangoso. Vengono tutti trascinati verso la villa da Anton, che ora sembra avere una forza incredibile.



Due fulmini squarciano il cielo scuro sopra la villa. L'atmosfera si sta facendo opprimente. L'Agenzia TIME vi invia un messaggio telepatico:  
"Avete trovato l'origine dell'anomalia temporale? Dovete scoprire di più su questa villa. È la chiave per tutto. Stete da soli, ora... Buona fortuna!"

**Continua nell'avventura completa di TIME Stories Revolution**

**N.T. 1958: Villa Cavendish**

**Leggete la carta Resoconto della Missione.**

Mentre cercano di trattenerlo il figlio del sindaco, i ricettacoli passano attraverso un buco nella recinzione che era nascosto dalla siepe. Ora siete nel giardino della villa. Un brivido vi scorre lungo la schiena.

Su una lapide, riuscite a leggere:

**"Catherine CAVENDISH † 1848"**

Dopo qualche istante sentite la voce rauca ed esausta di Damien:

**"ANTONI! Ho detto DA SOLO! DA SOLO!"**





DS42

LUOGO 13 - E

DS41

LUOGO 13 - D



DS44

LUOGO 13 - G



DS43

LUOGO 13 - F



## RESOCONTO DELLA MISSIONE

### DAMIEN

N.T. 1958

Damien Hammer è scomparso. Non sarebbe mai dovuto succedere. L'Agenzia TIME ha deciso di usare i compagni di classe di Damien come ricettacoli, per investigare. Damien è dotato di poteri. Il ragazzo è scomparso di sua volontà e ha lasciato molti indizi a Dundalk per aiutare Anton, il suo unico amico, a rintracciarlo. Il contributo di Amy, Doug e Jennifer infastidisce Damien, ma non è stato in grado di dividere il gruppo. Anton ha finalmente raggiunto il suo covo... con i suoi amici.

I ricettacoli sono ora entrati a villa Cavendish. Riusciranno a trovare Damien? Qual è l'origine delle anomalie temporali rilevate dall'Agenzia TIME? La vostra missione continua nello scenario **"Villa Cavendish N.T. 1958"**, che verrà pubblicato prossimamente.





## TIME STORIES REVOLUTION



EXPERIENCE



IL  
PROGETTO  
HADAL

N.T. 2099

DS 46/46

## RESOCONTO DELLA MISSIONE

LEGGETE QUESTA  
CARTA SOLO QUANDO  
VI SARÀ CHIESTO  
DI FARLO.

DS45