

ACHTUNG



- Dreht Stanztableau 2 nicht um.
- Löst keine Plättchen heraus, bevor ihr dazu aufgefordert werdet.
- Legt herausgelöste Plättchen stets aufgedeckt aus.

TIME STORIES R E V O L U T I O N

CAVENDISH

1958 N.Z.

SPIELREGELN V 1.0

Ihr seid Zeitreise-Agenten von TIME, einer Organisation im Dienste der Menschheit. Zeitreisen sind Realität geworden und TIME überwacht diese Reisen und sorgt für ihre ordnungsgemäße Durchführung. Dies ist eine Aufgabe von immenser Größe und Wichtigkeit. Es geht um nicht weniger als den Erhalt und die Stabilität der Zeitlinie – denn andernfalls droht der gesamten Menschheit der Untergang. Scheitern ist keine Option.

TIME schickt seine Agenten durch die Zeit, indem ihr Bewusstsein aus dem eigenen Körper in sogenannte Wirte transferiert wird. Dadurch übernehmen die Agenten den Körper, die Erinnerungen und das Wissen von Personen, die in der betreffenden Zeitspanne leben. Diese erprobte Methode verringert das Risiko, Störungen oder gar Paradoxa zu verursachen, und schützt die Gesundheit der Agenten.

Nach den jüngsten Ereignissen sah sich TIME gezwungen, eine neue Methode zur Reise durch die Zeit einzuführen. Sie basiert auf neuesten Technologien des 22. Jahrhunderts und kombiniert diese mit seltsamen esoterischen Techniken, die von den mysteriösen Syans weitergegeben wurden.

Den Agenten wird eine erstaunliche Substanz namens Azrak verabreicht. Sie stärkt die Verbindung zwischen Agent und Wirt in großem und womöglich dauerhaftem Maße. Dies ermöglicht längere Aufenthalte am Zielort. Allerdings kann TIME nicht so viel Azrak produzieren wie gewünscht – und es sind noch nicht alle Eigenschaften dieser fremdartigen Substanz bekannt.

Ab Seite 14 dieser Anleitung befindet sich ein Glossar. Dort könnt ihr nachschauen, wenn ihr auf einen neuen Begriff stoßt oder euer Gedächtnis auffrischen wollt.

Beachtet immer die drei goldenen TIME-Regeln:

- 1 Ihr seid alle in demselben Team.
- 2 Behaltet stets die Ziele eurer Mission im Blick.
- 3 Der Zeit-Captain hat immer recht.

SPIELMATERIAL



Das -Symbol ist für die optionale Erweiterung **TIME Stories Revolution: EXPERIENCE**.

Ignoriert dieses Symbol einfach, falls ihr Experience nicht besitzt oder die Mission ohne spielen wollt.

In **TIME Stories Revolution: EXPERIENCE** entwickeln sich eure Agenten nach und nach weiter und kämpfen um das Überleben der Menschheit. Falls ihr damit spielen wollt, lest die Anleitung von **TIME Stories Revolution: EXPERIENCE**, um mit eurem Abenteuer zu beginnen.


Wichtig: Ihr könnt alle Missionen von TIME Stories Revolution in beliebiger Reihenfolge spielen.

Auf der Rückseite der ersten Karte vom Story-Deck findet ihr ein Missions-Logbuch. Sobald ihr die Mission beendet habt, könnt ihr dort eure Namen und eure Wertung verewigen.

Falls ihr die EXPERIENCE-Erweiterung erst später dazunehmt, helfen euch diese Informationen, um mit EXPERIENCE zu beginnen, nachdem ihr eine oder mehrere Missionen gespielt habt.

XP

CA

Immer wenn ihr das -Symbol in dieser Anleitung seht, enthält der entsprechende Abschnitt spezifische Regeln, die nur für diese Mission gelten.

AUFBAU EINES WIRTES

Jeder von euch ist ein Zeitreise-Agent, der mit einem Wirt verbunden ist. Dadurch schlüpft ihr für die Dauer der Mission in eure Wirte und übernehmt die vollständige Kontrolle über sie. Obwohl ihr also Agenten seid, verwendet ihr die Eigenschaften und Talente eurer Wirte und macht euch ihre Erinnerungen und Hintergrundgeschichten zunutze.

Ein Wirt hat folgende Merkmale:




Name: Manche Personen, auf die ihr auf eurer Mission trifft, werden euren Wirt kennen und daher auf besondere Art auf ihn reagieren.

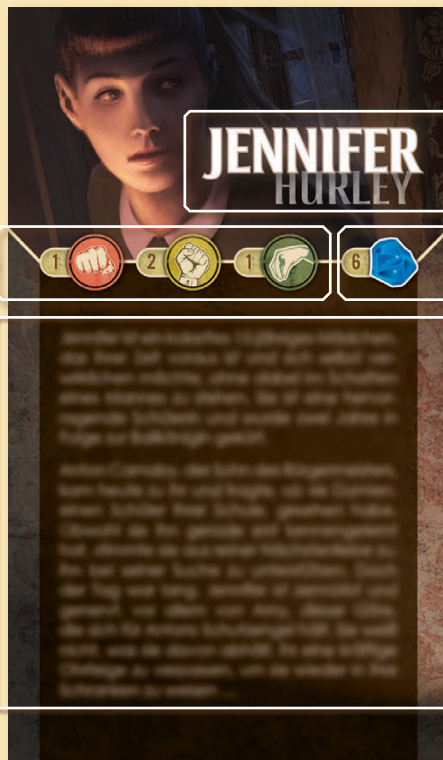
Eigenschaften: Sie stellen die geistigen und körperlichen Fähigkeiten des Wirtes dar, also seine Stärken und Schwächen. Außerdem verfügt jeder Wirt über seinen persönlichen Azrak-Vorrat, der die Verbindung zwischen ihm und seinem kontrollierenden Agenten darstellt.

Hintergrund: Der Agent übernimmt die Kontrolle über seinen Wirt zu einem bestimmten Zeitpunkt. Dieser Text gibt einen kurzen Überblick über das Leben des Wirtes vor der Übernahme durch den Agenten. Er kann Informationen enthalten, die dabei helfen können, die Mission bestmöglich abzuschließen.



Eigenschaften:

-  Stärke
-  Selbstvertrauen
-  Geschick



Name

Startwert des Azrak-Vorrats

Hintergrund

SPIELAUFBAU

Mit den folgenden Schritten bereitet ihr *TIME Stories Revolution – Cavendish* vor. Beachtet die Sonderregeln auf Seite 12, falls ihr weniger als 4 Personen seid.

➤ Öffnet das Deck **STORY-KARTEN**.

Schritte 1 bis 6:

- Legt die Deckkarte dieses Decks beiseite. Lest zunächst gemeinsam die Missionsbesprechung (Vorderseite), gefolgt von der Missionsrückkehr (Rückseite). Legt die Karte danach mit der **Missionsrückkehr nach oben** auf den Tisch ①.
- Legt die 3 Prologkarten zu einem Panorama aus ②.
- Wählt alle jeweils einen Wirt (eure Charaktere für diese Mission) und lest euch die Rückseite der Karte durch ③. Mit 1 oder 2 Personen sind nur Anton und Amy verfügbar. Zu dritt müsst ihr Anton und Amy wählen, der dritte Wirt kann Jennifer oder Doug sein. Legt die nicht gewählten Wirte zurück in die Schachtel.
- Nehmt euch jeweils so viele Azrak-Kristalle (🔵), wie der Startwert auf eurer Wirtskarte angibt. Legt euer eigenes Azrak als persönlichen Vorrat vor euch ④. (Ihr habt jeweils einen eigenen Azrak-Vorrat.)
- Der zentrale Spielbereich nennt sich der Vortex. Falls ihr mit weniger als 4 Personen spielt, legt das Azrak der nicht gewählten Wirte in den Vortex ⑤.
- Legt das übrige Azrak zurück in die Schachtel.
- Wer Anton kontrolliert, nimmt sich den restlichen Story-Stapel und lässt die Karte „Spielablauf“ zuoberst liegen. Er oder sie wird zum ersten Zeit-Captain ⑥.

➤ Öffnet das Deck **PERSÖNLICHE KARTEN**.

Schritte 7 bis 10:

- Legt die Deckkarte dieses Decks beiseite.
- Nehmt euch jeweils alle Karten, die zu eurem gewählten Wirt gehören. Ihr erkennt sie am Bild auf der Rückseite der Karten ⑦:



- Lege deine Talisman-Karte (👁️) **aufgedeckt** vor dir aus ⑧, direkt neben deine Wirtskarte.
- Lege deine Flashback-Karte (⚡) **verdeckt** neben deine Talisman-Karte ⑨, ohne sie dir anzusehen.
- Lege deine Interaktionskarten als **verdeckten** Stapel neben deine Wirtskarte ⑩, ohne sie dir anzusehen.

➤ Öffnet das Deck **ALLGEMEINE KARTEN**.

Schritte 11 und 12:

- Legt die Deckkarte dieses Decks beiseite.
- Nehmt die 6 Schicksalskarten, ohne sie euch anzusehen, und mischt sie zum **verdeckten** Schicksalsstapel ⑪. Lasst daneben Platz für einen Ablagestapel.
- Platziert alle Objektkarten, ohne sie euch anzusehen und ohne sie zu mischen, als **verdeckten** Objektstapel neben den Schicksalsstapel ⑫.
- **Stanztableau 1:** Löst den mittleren Teil (mit den Plättchen) vom äußeren Rahmen.



Schritte 13 bis 16:

- Platziert den Rahmen so, dass ihr ihn alle gut erreichen könnt: Dies ist der Hausplan, auf dem ihr euch als Gruppe bewegen werdet ⑬.
- Löst alle Plättchen aus dem mittleren Teil des Stanztableaus. Legt die Schadensplättchen (schwarze Tropfen) und die Furchtplättchen (verzerrte Gesichter) als Vorrat bereit ⑭.
- Nehmt euch jeweils das zu eurem Wirt passende Plättchen und legt es vor euch ⑮. Ihr werdet im Laufe der Mission herausfinden, was ihr damit macht. Legt alle nicht genutzten Wirtsplättchen zurück in die Schachtel.
- Legt **Stanztableau 2 verdeckt** beiseite, ohne euch die andere Seite anzusehen: Ihr werdet im Laufe der Mission aufgefordert, bestimmte Ortsplättchen herauszulösen.
- Der Zeit-Captain deckt die erste Karte des Panoramas auf (Prolog – A) ⑯ und liest sie laut vor. Wiederholt diesen Schritt mit den nächsten beiden Karten.
- Nun seid ihr bereit! (Wobei wir empfehlen, dass ihr die Spielregeln zu Ende lest, bevor ihr mit der Mission beginnt.)

Spielaufbau für 3 PERSONEN

Beachtet die **Sonderregeln**
auf Seite 12, falls ihr weniger
als 4 Personen seid.

Spielaufbau für 1 oder 2 PERSONEN



Spielaufbau für 4 PERSONEN

SPIELABLAUF

Eine Partie *TIME Stories Revolution* verläuft über mehrere Spielrunden. Jede Spielrunde besteht aus 3 Phasen, die ihr als Gruppe in folgender Reihenfolge abhandelt:

1

ZEIT-CAPTAIN-PHASE

Der Zeit-Captain entscheidet, zu welchem Ort ihr als Gruppe geht. Diese Phase besteht aus 3 Schritten, die in der folgenden Reihenfolge abgehandelt werden:

- **Einen Ort wählen**
- **Den Ort auslegen**
- **Karte A vorlesen**

2

ENTDECKUNGSPHASE

Erkundet den gewählten Ort und führt Aktionen aus, bis ihr ihn verlasst. Diese Phase besteht aus 3 Schritten, die in der folgenden Reihenfolge abgehandelt werden:

- **Den Ort betreten**
- **Telepathische Kommunikation** (optional)
- **Aktionen**

3

ÜBERGANGSPHASE

Ihr verlasst den aktuellen Ort und bereitet die nächste Runde vor. Diese Phase besteht aus 3 Schritten, die in der folgenden Reihenfolge abgehandelt werden:

- **Standard-Update** (optional)
- **Tauschen** (optional)
- **Zeit-Captain wechseln**

Sobald ihr Phase 3 abgeschlossen habt, beginnt eine neue Spielrunde mit Phase 1. Spielt so lange auf diese Weise weiter, bis ihr entweder die Mission abgeschlossen habt oder alle Agenten die Kontrolle über ihre Wirte verloren haben (siehe S. 10).

1

ZEIT-CAPTAIN-PHASE

EINEN ORT WÄHLEN

In Absprache mit der Gruppe wählt der Zeit-Captain einen verfügbaren Ort auf dem Hausplan, zu dem sich die Gruppe begibt. Dann platziert er dort 1 Azrak aus seinem Vorrat, auch wenn dort bereits Azrak oder Furchtplättchen liegen.

Ihr könnt alle Orte wählen, egal ob sie benachbart zu dem zuvor besuchten Ort liegen oder nicht.

➤ Einen neuen Ort anlegen:

Im Laufe eurer Mission werdet ihr neue Orte entdecken, die die Räume der Cavendish-Villa darstellen. Immer wenn ihr aufgefordert werdet, ein Ortsplättchen anzulegen, löst ihr es aus Stanztableau 2, deckt es auf und legt es so auf den Hausplan, dass die Farben der beiden Verbindungsmarkierungen übereinstimmen. Weitere Infos findet ihr auf Seite 11 unter „Ortsplättchen“.

DEN ORT AUSLEGEN



Der Zeit-Captain fächert die Story-Karten leicht auf, bis er Karte A des gewählten Ortes gefunden hat (möglichst ohne sich dabei die Karten anzusehen). Dann nimmt er alle Karten des Ortes aus dem Stapel und legt sie wie oben abgebildet zu einem Panorama aus.

Die oberste Karte jedes Ortes ist Karte A. Oben links und rechts ist der Name (oder die Nummer) des Ortes angegeben ①. Am unteren Rand ist aufgelistet, aus welchen Karten das Panorama dieses Ortes besteht ②.

Deckt zum jetzigen Zeitpunkt noch keine Karten des Panoramas auf.



CA

KARTE A VORLESEN

Der Zeit-Captain deckt Karte A auf und liest den Text vor. Dann legt er die Karte aufgedeckt wieder ins Panorama, sodass sich alle sie ansehen können. Ihr könnt euch Karte A jederzeit an diesem Ort ansehen.

2

ENTDECKUNGSPHASE

DEN ORT BETRETEN

Ihr betretet den Ort, indem ihr euch alle jeweils **genau 1 Story-Karte** kostenlos aus dem Panorama nehmt, sie geheim für euch lest und sie anschließend verdeckt vor euch legt. In diesem Schritt interagiert noch niemand mit seiner Karte: Ignoriert ihre Anweisungen (Probe durchführen, Objekt nehmen usw.). Wie bei allen Gruppenentscheidungen dürft ihr beliebig miteinander diskutieren, bevor ihr euch festlegt.

TELEPATHISCHE KOMMUNIKATION

Während der Mission stehen alle Agenten miteinander in telepathischem Kontakt. So könnt ihr euch gegenseitig mitteilen, was ihr entdeckt oder erlebt. Dabei dürft ihr euch zwar eure Karte (als Gedankenstütze) ansehen, aber nicht ihren Text vorlesen. Ihr könnt diese Telepathie jederzeit während der Mission anwenden. Vor allem in dieser Phase wird sie euch von der Agency dringend empfohlen, um allen Agenten eine vollumfängliche Beurteilung der Situation zu ermöglichen.

AKTIONEN

Dieser Teil der Entdeckungsphase ist das Herzstück des Spiels. Der Ablauf mag ungewöhnlich erscheinen, denn ihr könnt völlig frei entscheiden, wer wann welche Aktion ausführt. Es gibt keine Spielzüge oder feste Reihenfolge. Ihr könnt sogar gleichzeitig agieren, falls ihr möchtet. Gestaltet diesen Schritt so, wie es euch am meisten Spaß macht. Während die eine Gruppe freudiges Chaos mag, möchte eine andere die Aktionen lieber nacheinander ausführen. Um erfolgreich zu sein, solltet ihr nur eines beachten: Hört euch gegenseitig aufmerksam zu!

Zuerst: Falls die Story-Karte, die vor dir liegt, Spielanweisungen enthält („nimm ein Objekt“, „lies eine Interaktionskarte“, ...), musst du diese genau befolgen. Falls die Karte dir die Wahl lässt („falls du möchtest“, „du darfst“), kannst du selbst entscheiden, ob du der Anweisung folgen möchtest oder nicht. Und falls du eine Entscheidung treffen musst, ist Telepathie häufig dein wichtigster Verbündeter.

Dann: Alle können, so oft und wann sie möchten, die folgenden drei Aktionen ausführen:

① Erkunden



Um eine weitere Karte aus dem Panorama zu erkunden, legst du die vor dir liegende Story-Karte wieder ins Panorama und gibst 1 Azrak aus deinem Vorrat aus. Dann nimmst du eine neue Karte und liest sie geheim für dich. Falls diese neue Karte Spielanweisungen enthält, musst du sie sofort befolgen.

② Eine Probe durchführen

Proben werden detailliert auf Seite 8 beschrieben.

③ Sich bereithalten

Wenn du anderen Agenten helfen möchtest, musst du dich bereithalten. Dafür musst du die vor dir liegende Story-Karte wieder ins Panorama legen (wodurch andere sie erkunden können). Solange du keine Story-Karte vor dir hast, hältst du dich bereit und kannst anderen helfen. Wer sich bereithält, kann:

-  einen anderen Agenten bei einer Probe unterstützen (siehe S. 8) und/oder
-  einem anderen Agenten ein oder mehrere Objekte und/oder Plättchen geben (siehe S. 11).

Wichtig: Einige Karten zeigen ein Konfliktsymbol (persönlich  oder Gruppe ). Konflikte hindern dich daran, Aktionen wie gewohnt auszuführen (Details auf Seite 9).

Ihr bleibt so lange an eurem aktuellen Ort und könnt Aktionen ausführen, wie ihr möchtet (und Azrak habt). Wenn ihr euren Ort verlassen wollt, darf niemand mehr eine Story-Karte vor sich liegen haben. Fahrt dann mit der Übergangsphase fort.

3

ÜBERGANGSPHASE

STANDARD-UPDATE

Ihr könnt beschließen, ein Standard-Update auszuführen, um eure Azrak-Vorräte aufzufüllen (siehe S. 10).

TAUSCHEN

Ihr könnt kostenlos miteinander Objekte und Plättchen tauschen (siehe S. 11).


ZEIT-CAPTAIN WECHSELN

Der Zeit-Captain räumt den aktuellen Ort weg (lege das ausliegende Panorama unter den Story-Stapel) und gibt den Stapel nach links an den neuen Zeit-Captain weiter.

Danach beginnt eine neue Runde!

AZRAK AUSGEBEN/VERLIEREN/ERHALTEN

Immer wenn du Azrak **ausgibst oder verlierst**, lege entsprechend viele Kristalle  aus deinem Vorrat in den Vortex.

Immer wenn du Azrak **erhältst**, nimm dir entsprechend viele Kristalle  aus dem Vortex (sind nicht genügend vorhanden, nimm dir so viel, wie da ist). Du darfst den Startwert deines Wirtes **niemals überschreiten**.

WEITERE SPIELKONZEPTE

PROBEN

Eine Probe wird stets in der unten abgebildeten Form dargestellt. Das farbige Symbol in der Mitte gibt die Eigenschaft an, die auf die Probe gestellt wird, die Zahl die Schwierigkeit der Probe (je höher, desto schwieriger) und die Kästen bis zu drei mögliche Auswirkungen (normalerweise Fehlschlag, kritischer Erfolg, Erfolg). Manche Proben geben mehrere Eigenschaften an. Dabei darfst du dir eine der Eigenschaften aussuchen.



Wenn du eine Karte liest, die eine Probe zeigt, kannst du sie durchführen und versuchen, sie zu bestehen. Folge diesen 5 Schritten, um eine Probe durchzuführen:

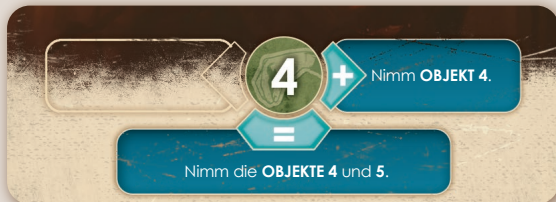
- 1 Eigenschaft einsetzen:** Du musst 1 Azrak aus deinem Vorrat ausgeben. Dadurch entspricht dein Grundwert für diese Probe dem Wert, den dein Wirt in der angegebenen Eigenschaft hat.
- 2 Verstärken:** Du kannst beliebig viel deines Azrak ausgeben, um deine Chancen zu verbessern. Für jedes so ausgegebene Azrak erhältst du einen Bonus von +1 bei dieser Probe.
- 3 Unterstützung:** Jeder andere Agent, der sich bereithält (also keine Story-Karte vor sich liegen hat), kann dich unterstützen, indem er maximal 1 Azrak ausgibt. Für jeden Agenten, der dich unterstützt, erhältst du einen

Bonus von +1 bei dieser Probe. (Siehe Sonderregeln auf Seite 12, falls ihr weniger als 4 Personen seid.)

- ④ **Schicksal:** Danach musst du eine Schicksalskarte ziehen und den angegebenen Modifikator auf deinen aktuellen Wert anrechnen. Daraus ergibt sich dein Ergebnis für diese Probe. Lege die Schicksalskarte dann auf den Ablagestapel. (Mischt den Schicksalsstapel erst neu, wenn ihr dazu aufgefordert werdet.)
- ⑤ **Auswirkung:** Ermittle die Auswirkung der Probe, indem du dein Ergebnis mit der Schwierigkeit der Probe vergleichst:
- Ist dein Ergebnis kleiner als die Schwierigkeit: Die Probe ist ein Fehlschlag, führe die Auswirkungen im linken Kasten aus (-).
 - Ist dein Ergebnis größer als die Schwierigkeit: Die Probe ist ein Erfolg, führe die Auswirkungen im rechten Kasten aus (+).
 - Ist dein Ergebnis gleich der Schwierigkeit: Die Probe ist ein kritischer Erfolg, führe die Auswirkungen im unteren Kasten aus (=).

Nur der Agent, der die Probe abhandelt, führt die Auswirkung aus – nicht die unterstützenden Agenten.

James versucht, einem Schuss auszuweichen (Geschick-Probe). Seine Eigenschaft **GESCHICK** hat einen Wert von **2**.



- Er gibt **1** aus, um seine Eigenschaft einzusetzen (=2).
- Er gibt **2 weitere** aus, um sich zu verstärken (=4).
- Tess unterstützt ihn und gibt **1** aus (=5).
- James zieht eine **Schicksalskarte** mit **-1** (=4).
- Sein **Ergebnis** ist **4** (also ein kritischer Erfolg!).

Kurzum: 2 durch seinen Eigenschaftswert, +2 durch die eigene Verstärkung, +1 durch die Unterstützung sowie -1 durch die Schicksalskarte. Also ein Ergebnis von 4, ein kritischer Erfolg. James nimmt sich die Objekte 4 und 5.

Manchmal sind die Auswirkungen eines normalen und eines kritischen Erfolgs identisch, so wie rechts dargestellt. Falls ein Kasten leer ist, hat das entsprechende Ergebnis keine Auswirkung.



KONFLIKTE

Persönliche Konflikte



Ein persönlicher Konflikt wird wie eine normale Probe abgehandelt, mit einer Ausnahme: Wenn du eine solche Karte liest, lässt du sie vor dir liegen und musst den Konflikt abhandeln, bevor du etwas anderes machen kannst (bereithalten, eine andere Karte erkunden, den Ort verlassen etc.).

Gruppenkonflikte



Ein Gruppenkonflikt wird etwas anders als ein persönlicher Konflikt abgehandelt – und er betrifft eure gesamte Gruppe. Er stellt häufig einen Wendepunkt oder ein besonderes Ereignis während eurer Mission dar.

Sobald eine Karte mit diesem Symbol gelesen wird, müsst ihr alle sofort unterbrechen, was ihr gerade tut, und euch dem Gruppenkonflikt stellen. Zuvor dürft ihr noch kostenlos Objekte und/oder Plättchen miteinander tauschen. Sobald ihr den Gruppenkonflikt beginnt, dürft ihr nicht mehr tauschen.

Ein Gruppenkonflikt verläuft über eine oder mehrere Konfliktrunden. In jeder Konfliktrunde muss jeder Agent eine der Proben von der Gruppenkonflikt-Karte durchführen (egal wo ihr euch befindet und ob ihr einen persönlichen Konflikt vor euch liegen habt). Die Reihenfolge jeder Konfliktrunde bestimmt der Zeit-Captain. Ihr könnt euch gegenseitig unterstützen – selbst wenn ihr noch eine Story-Karte vor euch liegen habt.

Sobald jeder Agent eine Probe seiner Wahl durchgeführt hat, endet die Konfliktrunde und eine weitere beginnt. Ein Gruppenkonflikt endet, sobald ihr dem Widersacher so viel Schaden zugefügt habt, wie er über Lebenspunkte verfügt. Fahrt danach mit eurer Mission an der Stelle fort, an der ihr unterbrechen musstet.

AZRAK

Azrak ist die magisch-mystische Energie, mit deren Hilfe die Verbindung zwischen den Agenten und ihren Wirten hergestellt wird. Ihr müsst alle zu jedem Zeitpunkt jeweils mindestens 1 Azrak in eurem Vorrat haben, sonst wird die Verbindung unterbrochen.

STANDARD-UPDATES

Während eurer Mission werdet ihr das Azrak aus euren Vorräten für verschiedene Zwecke ausgeben.

In der Übergangsphase jeder Spielrunde könnt ihr ein Standard-Update durchführen. Dadurch erneuert ihr die Verbindung zu euren Wirten und erhaltet Azrak zurück. So führt ihr ein Standard-Update durch:

- **Erst:** Platziert 1 Azrak aus dem Vortex auf die Missionsrückkehr-Karte.
- **Dann:** Nehmt jegliches Azrak aus dem Vortex und teilt es beliebig unter euch auf, wobei ihr die Startwerte eurer Wirte nicht überschreiten dürft.

Ihr bekommt also jegliches ausgegebene Azrak zurück, das nicht auf der Missionsrückkehr-Karte oder dem Hausplan liegt. Die Agency empfiehlt, das Azrak möglichst gleichmäßig aufzuteilen.

Erlaubt euch eine Anweisung, ein kostenloses Standard-Update durchzuführen, folgt ihr dem obigen Ablauf, jedoch ohne Azrak auf die Missionsrückkehr-Karte zu platzieren.

James hat 2 Azrak. Tess hat 5 Azrak. Im Vortex liegen 5 Azrak. Für ein Standard-Update platziert Tess 1 Azrak aus dem Vortex auf die Missionsrückkehr-Karte.

Dadurch erhalten Tess und James **jegliches Azrak aus dem Vortex** zurück.

Dabei dürfen sie ihre Startwerte jedoch nicht überschreiten.



James

Tess

Sie beschließen, das verfügbare Azrak gleichmäßig aufzuteilen, sodass sie beide wieder ihren Startwert an Azrak haben.

James nimmt sich 2 Azrak aus dem Vortex und Tess die übrigen 2 Azrak.



UNTERBROCHENE VERBINDUNG

Wenn du dein letztes Azrak ausgeben oder verlieren würdest, musst du eine von zwei Optionen wählen:

Nofall-Update anfordern

Du forderst ein Notfall-Update von der Agency an. Dazu platzierst du dein letztes Azrak auf die Missionsrückkehr-Karte. Dann füllst du deinen Vorrat mit dem Azrak aus dem Vortex bis zum Startwert deines Wirtes auf. (Die anderen Agenten erhalten bei einem Notfall-Update kein Azrak zurück, weshalb es weniger vorteilhaft als ein Standard-Update ist.)

Die Kontrolle über seinen Wirt verlieren

Du nimmst in Kauf, dass du die Kontrolle über deinen Wirt verlierst. Dazu platzierst du dein letztes Azrak in den Vortex. Falls du es für eine Aktion ausgegeben hast, führst du diese noch vollständig bis zum Ende aus. Danach wirst du jedoch von deinem Ort entfernt (siehe unten).

Wichtig: Falls alle Agenten am gleichen Ort die Kontrolle über ihre Wirte verlieren, endet eure Mission vorzeitig (siehe S. 12).

VOM ORT ENTFERMT WERDEN

Du wirst von deinem Ort entfernt, wenn du die Kontrolle über deinen Wirt verlierst (wodurch du benommen zwischen den Realitäten umherirrst) oder eine Karte die konkrete Anweisung gibt. Beide Fälle haben die gleiche Konsequenz: Du kannst nicht mehr agieren (keine Aktionen, nicht unterstützen, nicht tauschen etc.), aber noch mit den anderen kommunizieren. Ein vom Ort entfernter Agent kommt in der nächsten Übergangsphase zurück. Falls du die Kontrolle über deinen Wirt verloren hattest, müsst ihr ein Standard-Update durchführen.

OBJEKTE UND PLÄTTCHEN

OBJEKTE

Während eurer Mission werdet ihr auf verschiedene Objekte stoßen. Wenn du eine Anweisung erhältst, ein Objekt zu nehmen, durchsuche den Objektstapel nach dem angegebenen Objekt. Falls bereits ein anderer Agent dieses Objekt hat, ignoriere die Anweisung.

Objekte gibt es in verschiedenen Farben:

X Ein **grünes** Objekt ist meistens ein physischer Gegenstand, den dein Wirt fortan bei sich trägt. Lege ein solches Objekt aufgedeckt vor dir aus. Grüne Objekte können getauscht werden.

X Ein **gelbes** Objekt ist meistens ein persönliches Ereignis. Lies die Karte geheim für dich, wobei du natürlich telepathisch kommunizieren darfst. Räume die Karte weg, sobald du sie gelesen und ggf. abgehandelt hast.

X Ein **rotes** Objekt steht meistens für ein Gruppenereignis, das euch alle betrifft. Lies die Karte laut vor und räume sie weg, sobald ihr sie abgehandelt habt.

Manche Objekte geben dir einen Bonus auf eine Eigenschaft. Du kannst mehrere Bonusse addieren.

+1 Beispiel: Dieser Bonus steigert die Stärke deines Wirtes um 1.

FURCHTPLÄTTCHEN

Im Laufe eurer Mission werden eure Wirte wahrscheinlich mit Situationen und Gefahren konfrontiert, die ihnen das Blut in den Adern gefrieren lassen. In diesem Augenblicken der Angst wirst du angewiesen, 1 oder mehr Furchtplättchen (👁️) zu nehmen. Nimm diese Furchtplättchen aus dem Vorrat und lege sie auf deine Wirtskarte. Du kannst nur so viele Furchtplättchen auf deiner Wirtskarte haben, wie dein Selbstvertrauen (👊) angibt. Alle weiteren Furchtplättchen, die du nehmen musst, legst du auf dem Hausplan auf den aktuellen Ort. Die Anzahl an Furchtplättchen auf den Orten ist im späteren Verlauf der Mission wichtig.

Der Agent, der Doug kontrolliert, stellt sich einer schauerlichen Gefahr: Er muss 3 🍪 nehmen! Mit einem Selbstvertrauen 🍪 von 1 kann er 1 🍪 auf seine Wirtskarte legen. Die übrigen 2 🍪 legt er auf den aktuellen Ort.



ORTSPLÄTTCHEN

Während ihr die Villa erkundet, werdet ihr neue Räume entdecken und sie wie auf Seite 6 beschrieben erkunden. Immer wenn ihr dazu aufgefordert werdet, ein Ortsplättchen anzulegen, löst ihr das entsprechende Plättchen vorsichtig aus Stanztableau 2 heraus (haltet das Tableau verdeckt), **deckt das Ortsplättchen auf** und legt es so auf den Hausplan, dass die Farbe der zwei Verbindungsmarkierungen passend anliegen. Die Gruppe kann diesen neuen Ort nun im Schritt „Einen Ort wählen“ in der Zeit-Captain-Phase besuchen.

Objekte tauschen

In der Übergangsphase jeder Spielrunde könnt ihr Objekte kostenlos miteinander tauschen.

Im Aktionsschritt der Entdeckungsphase kann ein Agent, der sich bereithält, 1 Azrak ausgeben, um ein oder mehrere seiner Objekte an genau 1 anderen Agenten am selben Ort zu geben. Dies kann wiederholt werden, um Dinge an unterschiedliche Agenten zu geben.

Talisman-Karten können nicht getauscht werden.

Karten und Plättchen WEGRÄUMEN

Legt das angegebene Spielmaterial (Karte/Plättchen) an seine ursprüngliche Position zurück, dorthin, wo es beim Spielaufbau war. Es kann im weiteren Verlauf eurer Mission erneut ins Spiel kommen.

Karten und Plättchen ENTFERNEN


Entfernt das angegebene Spielmaterial (Karte/Plättchen) aus dem Spiel und verstaut es in der Schachtel. In dieser Mission kann es nicht erneut ins Spiel kommen.


CA

CA

ODER/UND-KOSTEN

Auf manchen Karten findet ihr eine Wahl zwischen **ODER/UND**. Hierbei hast du folgende Möglichkeiten:

- **ODER:** Wähle 1 Option kostenlos.
- **UND:** Wähle beide Optionen, indem du 1  aus gibst. In diesem Fall musst du die Karte anschließend entfernen.

Du darfst auch erst 1 der Optionen wählen und nachdem du sie dir angesehen hast, entscheiden, 1  auszugeben, um die zweite Option zusätzlich zu wählen. Vergiss auch in diesem Fall nicht, die Karte anschließend zu entfernen.

CA

Falls du Vincents
Witz hören möchtest:

Nimm **OBJEKT 77**.

ODER

UND

Falls du François
zuhören möchtest:

Lies deine
Interaktions-
karte **XXV**.



VORZEITIGES ENDE DER MISSION

In sehr seltenen Fällen kann es vorkommen, dass eure Mission scheitert, zum Beispiel weil ihr alle am selben Ort die Kontrolle über eure Wirte verliert oder irgendwann feststellt, dass die Mission nicht gut verlaufen ist. In diesem Fall könnt ihr die Mission vorzeitig beenden und ganz von vorne beginnen. Ihr müsst dann alles in den Ursprungszustand versetzen, wirklich alles! Die alten Hasen unter den Zeitreise-Agenten nennen das einen „Durchlauf“ ...



DAS SPIEL ZU ZWEIT ODER DRITT

Alle spielen jeweils genau **1 Wirt**.

Falls ihr zu zweit spielt:

- Ihr müsst Anton und Amy als Wirte auswählen.
- Jeder Agent kann 1 kostenlose Erkunden-Aktion im Aktionsschritt jeder Runde durchführen.
- Während der Mission könnt ihr 2 kostenlose Updates durchführen (Standard oder Notfall).
- Wenn du bei einer Probe unterstützt, darfst du bis zu 3  ausgeben (+1 pro ausgegebenem .

Falls ihr zu dritt spielt:

- Ihr müsst Anton und Amy als Wirte auswählen. Als dritten Wirt dürft ihr entweder Jennifer oder Doug wählen.
- Der Zeit-Captain kann 1 kostenlose Erkunden-Aktion im Aktionsschritt jeder Runde durchführen.
- Während der Mission könnt ihr 1 kostenloses Update durchführen (Standard oder Notfall).
- Wenn du bei einer Probe unterstützt, darfst du bis zu 2  ausgeben (+1 pro ausgegebenem .

SOLO-SPIEL

Falls du alleine spielst, kontrollierst du **2 Wirte** und wendest die obigen Regeln für das Spiel zu zweit an. Die beiden Wirte sind abwechselnd der Zeit-Captain. Die Regeln für die telepathische Kommunikation brauchst du natürlich nicht.



GLOSSAR

A Agent: Ihr seid Zeitreise-Agenten und erkundet ebenso vielfältige wie fremdartige Universen. Um mit diesen weit entfernten Realitäten zu interagieren, übernimmt der Agent die Kontrolle über einen hiesigen Wirt.

Allgemeine Karten: Dieses Deck enthält die Objekt- und Schicksalskarten.

Azrak: Jeder Agent verfügt über einen eigenen Vorrat an Azrak, der die Stärke der Verbindung zwischen ihm und seinem Wirt darstellt. Azrak ist eine Art „Ressource“, mit der ihr Aktionen während eurer Mission ausführen könnt. Es kann nicht weitergegeben oder getauscht werden.

Azrak ausgeben: Immer wenn du Azrak aus gibst, legst du es in den Vortex.

Azrak erhalten: Immer wenn du Azrak erhältst, nimmst du es dir aus dem Vortex, sofern nichts anderes angegeben wird. Dabei darfst du deinen Startwert nie überschreiten.

Azrak verlieren: Immer wenn du Azrak verlierst, legst du es in den Vortex.

Azrak-Vorrat: Das noch nicht ausgegebene Azrak eines Agenten befindet sich in seinem eigenen Azrak-Vorrat. Jeder Agent beginnt mit so viel Azrak, wie auf seiner Wirtskarte als Startwert angegeben ist. Der Startwert kann nie überschritten werden.

B Bereithalten: Der Status eines Agenten, der keine Story-Karte vor sich liegen hat. Ein Agent, der sich bereithält, kann a) 1 Azrak ausgeben, um einen anderen Agenten bei einer Probe zu unterstützen (siehe S. 12 bei weniger als 4 Personen), oder b) 1 Azrak ausgeben, um ein oder mehrere Objekte/Plättchen an genau 1 anderen Agenten zu geben.

D Deck: Eine *TIME Stories Revolution*-Mission besteht aus drei Decks: Story-Karten, Allgemeine Karten und Persönliche Karten.

Deckkarte: Damit sind die oberste und die unterste Karte eines Decks gemeint. Sie dienen als Sichtschutz, damit ihr nicht versehentlich bereits die richtigen Karten seht. Entfernt diese Karte nur, wenn ihr dazu die Anweisung erhaltet.

E Eigenschaft: Jeder Wirt hat eine Reihe von Eigenschaften, die für Proben verwendet werden. Jeder Eigenschaft ist eine Farbe und ein Symbol zugeordnet, um sie voneinander zu unterscheiden. Zudem hat jede Eigenschaft einen Wert. Je höher dieser Wert ist, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass der Wirt eine Probe auf diese Eigenschaft besteht. Die Eigenschaften sind Stärke, Selbstvertrauen und Geschick.

Entfernen: Entfernt das angegebene Spielmaterial (Karte/Plättchen) aus dem Spiel und verstaut es in der Schachtel. In dieser Mission kann es nicht erneut ins Spiel kommen.

Entfernt werden (vom Ort): Ein Agent kann durch verschiedene Vorkommnisse von seinem Ort entfernt werden, in den meisten Fällen, weil er die Kontrolle über seinen Wirt verliert. Ein solcher Agent gilt nicht mehr als an einem Ort befindlich – er irrt benommen zwischen den Realitäten umher und kann keine Aktionen ausführen, aber telepathisch mit den anderen kommunizieren. Dieser Zustand ist nur vorübergehend (siehe S. 10).

Erfolg: Falls dein Ergebnis bei einer Probe größer als ihre Schwierigkeit ist (+), ist die Probe ein Erfolg. Führe die Anweisungen im rechten Kasten aus.

Ergebnis (bei einer Probe): Diesen Wert vergleichst du bei einer Probe mit ihrer Schwierigkeit. Er setzt sich zusammen aus dem entsprechenden Eigenschaftswert deines Wirtes, deiner optionalen Verstärkung, der optionalen Unterstützung und dem Modifikator der gezogenen Schicksalskarte.

F Fehlschlag: Falls dein Ergebnis bei einer Probe kleiner als ihre Schwierigkeit ist (-), ist die Probe ein Fehlschlag. Führe die Anweisungen im linken Kasten aus.

Flashback-Karten: Während ein Wirt von einem Agenten kontrolliert wird, hat er nur auf Bruchstücke seiner Vergangenheit und Erinnerungen Zugriff. Diese bruchstückhafte Erinnerung wird durch Flashback-Karten dargestellt. Die Agency empfiehlt eindringlich, keinerlei Informationen von diesen Karten miteinander zu teilen, außer in äußersten Notfällen, was eurer eigenen Beurteilung obliegt.

CA

Furchtplättchen: Im Laufe der Mission sammelst du Furchtplättchen (☹️). Sie sind persönlich und können nicht getauscht werden. Du kannst so viele ☹️ auf deiner Wirtskarte haben, wie dein Selbstvertrauen (👉) angibt. Erhältst du mehr ☹️, musst du die übrigen auf den aktuellen Ort legen. Falls ein Effekt das 👉 deines Wirtes senkt, musst du die Anzahl deiner ☹️ sofort anpassen: Lege die übrigen Plättchen auf den aktuellen Ort.

G

Gruppe: Immer wenn eine Spielanweisung besagt, dass die Gruppe etwas tun muss oder kann, sind damit alle Agenten gemeint. Besagt die Anweisung, dass die Gruppe Azrak ausgeben oder ein Objekt einsetzen kann, darf jeder Agent einen Beitrag zu der geforderten Summe leisten.

H

Gruppenkonflikt: Ein Konflikt, der alle Agenten betrifft. Bei jedem Gruppenkonflikt ist angegeben, was ihr unternehmen müsst, um ihn abzuhandeln (siehe S. 9).

CA

Hausplan: Der Spielbereich wird durch den Rahmen von Stanztableau 1 vorgegeben und während der Mission mit Ortsplättchen gefüllt, die die einzelnen Räume der Cavendish-Villa abbilden.

I

Interaktionskarten: Jeder Wirt verfügt über einen eigenen Satz an Interaktionskarten. Du darfst dir deine Interaktionskarten nicht durchlesen, außer du wirst dazu angewiesen. Danach räumst du sie wieder weg. Das Lesen einer Interaktionskarte ist stets kostenlos.

K

Konflikt: Stellt eine verpflichtende Probe dar, die durchgeführt werden muss, bevor irgendeine andere Aktion ausgeführt werden kann. Es gibt persönliche Konflikte und Gruppenkonflikte.

Kontrolle verlieren: Wenn du dein letztes Azrak ausgibst oder verlierst, verlierst du die Kontrolle über deinen Wirt und wirst von deinem Ort entfernt. Hast du dein letztes Azrak für eine Aktion ausgegeben, führst du diese noch vollständig bis zum Ende aus.

Kritischer Erfolg: Falls dein Ergebnis bei einer Probe genau ihrer Schwierigkeit entspricht (=), ist die Probe ein kritischer Erfolg. Führe die Anweisungen im unteren Kasten aus.

L

Lebenspunkte: Geben die Menge an Schaden an, die ihr einem Widersacher zufügen müsst, um ihn zu besiegen. Dies ist meistens Teil eines Konfliktes, bei dem ihr einen Widersacher besiegen müsst, um den Konflikt zu beenden.

N

Lesen einer Karte: Wer „eine Karte liest“ (vor sich liegen hat), kann andere nicht bei Proben unterstützen. Es gibt mehrere Arten von Karten (siehe S. 20).

O

Notfall-Update: Anstelle die Kontrolle über deinen Wirt zu verlieren, wenn du dein letztes Azrak ausgibst oder verlierst, darfst du ein Notfall-Update anfordern, indem du dieses Azrak auf der Missionsrückkehr-Karte platzierst. Dann füllst du deinen Vorrat mit dem Azrak aus dem Vorrat bis zum Startwert deines Wirtes auf und spielst weiter.

Objekte: Ihr könnt Objekte beliebig und kostenlos in der Übergangsphase und vor dem Beginn eines Gruppenkonfliktes miteinander tauschen. Außerdem kann ein Agent, der sich bereithält, 1 Azrak ausgeben, um beliebig viele Objekte an genau 1 anderen Agenten zu geben.

Objektkarten: Immer wenn du die Anweisung erhältst, ein Objekt zu nehmen, suchst du die angegebene Karte aus dem Objektstapel, es sei denn, jemand anderes hat dieses Objekt bereits (dann nimmst du dieses Objekt nicht). Es gibt drei Arten von Objekten (siehe S. 11).

Orte: Alle Orte auf dem Hausplan können während der Mission erkundet werden. Jeder Ort ist durch einen Buchstaben in einem farbigen Kreis gekennzeichnet und besteht aus mehreren Karten im Story-Deck. Auch wenn ein Ort bereits besucht wurde (also 1 oder mehr Azrak und/oder Furchtplättchen darauf liegen), kann er erneut besucht werden, indem dort ein Azrak platziert wird.

CA

Ortsplättchen: Wenn ein neuer Ort ins Spiel kommt, wird das entsprechende Ortsplättchen aus Stanztableau 2 herausgelöst, aufgedeckt und so auf den Hausplan gelegt, dass die Farbe der zwei Verbindungsmarkierungen passend anliegen. Die Gruppe kann diesen Ort von nun an im Schritt „Einen Ort wählen“ der Zeit-Captain-Phase besuchen, egal von wo sie kommt (die Orte, die ihr besucht, müssen nicht benachbart liegen).

CA

P

Persönliche Karten: Dieses Deck enthält die Talisman-, Flashback- und Interaktionskarten jedes Wirtes. Niemand darf sich die Karten eines anderen Wirtes nehmen oder durchlesen.

Persönlicher Konflikt: Ein Konflikt, der genau 1 Agenten betrifft (siehe S. 9).

Probe: Eine Aktion, deren Ausgang zunächst ungewiss ist. Im Aktionsschritt kann ein Agent, der eine Karte mit einer Probe vor sich hat, diese Probe durchführen und versuchen, sie zu bestehen. Proben, die Teil eines Konflikts sind, sind verpflichtend und müssen sofort durchgeführt werden.

Probe durchführen: Die fünf Schritte einer Probe sind auf S. 8 und 9 beschrieben.

Prolog: Der Prolog ist eine Art Eingangssequenz, die ihr zu Beginn der Mission laut vorlest und die euch den Hintergrund und die Begebenheiten der vor euch liegenden Mission erklärt. Nachdem ihr die Karten vorgelesen habt, legt ihr sie beiseite. Ihr dürft sie euch während der Mission jederzeit ansehen.

S Schadenspunkte: Sie geben an, wie viel Schaden ihr einem Widersacher während eines Konflikts zugefügt habt.

Schicksalskarten: Gehören zu den allgemeinen Karten. Sie bringen Ungewissheit in die Durchführung von Proben. Am unteren Rand jeder Schicksalskarte (Vorderseite) steht, aus wie vielen Karten der Stapel besteht und was die niedrigste bzw. höchste Zahl ist. Auf der Rückseite findet ihr einen Modifikator, der während einer Probe angewendet wird. Schicksalskarten werden stets aufgedeckt abgelegt. Ihr dürft euch die Schicksalskarten im Ablagestapel jederzeit ansehen, allerdings nicht den Nachziehstapel. Mischt die abgelegten Schicksalskarten zu einem neuen Stapel, wenn ihr dazu aufgefordert werdet.

Schwierigkeit (einer Probe): Je höher dieser Wert ist, desto schwieriger ist es, diese Probe zu bestehen.

Standard-Update: In der Übergangsphase jeder Spielrunde könnt ihr 1 Azrak aus dem Vortex auf die Missionsrückkehr-Karte platzieren, um jegliches im Vortex befindliche Azrak beliebig unter euch aufzuteilen (jeweils bis maximal zum Startwert eurer Wirte).

Story-Karten: Dieses Deck enthält eure Missionsbesprechung, eine Symbolübersicht, den Prolog, die Wirte und alle Orte.

T CA Talisman-Karten: Jeder Wirt hat zu Beginn bereits ein Objekt, das er im Laufe der Mission nutzen kann. Talisman-Karten können nicht getauscht werden.

Tauschen: Ihr könnt Karten untereinander tauschen. Das beinhaltet Tausche, bei denen ihr etwas zurückbekommt, allerdings könnt ihr Karten auch einfach abgeben, ohne etwas als Tausch zu erhalten.

Telepathie: Während der Mission können alle Agenten telepathisch miteinander kommunizieren, indem sie frei erzählen, was sie entdeckt haben. Besonders in der Entdeckungsphase sollten alle Agenten von ihrer Story-Karte berichten. Dabei solltet ihr Kartentexte nicht wörtlich vorlesen.

U Unterstützen: Ein Agent, der sich bereithält, kann einen anderen Agenten bei einer Probe unterstützen, indem er 1 Azrak ausgibt (siehe S. 12 bei weniger als 4 Personen).

Update: Mit Updates erhaltet ihr Azrak zurück. Ein Standard-Update ist vorteilhafter als ein Notfall-Update (siehe S. 10).

Update, kostenlos: Ein Update, für das ihr kein Azrak vom Vortex auf der Missionsrückkehr-Karte platzieren müsst.

V Vortex: Azrak, das ihr während eurer Mission ausgibt (außer für Ortswechsel und Updates), kommt in den Vortex. Ihr könnt dieses Azrak zurückerhalten, indem ihr Updates durchführt. Azrak, das auf der Missionsrückkehr-Karte oder dem Hausplan liegt, könnt ihr nicht durch Updates zurückerhalten. Falls ihr kein Update ausführen könnt, weil der Vortex leer ist (alles Azrak liegt auf der Missionsrückkehr-Karte und/oder dem Hausplan), ist die Mission gescheitert (siehe → Vorzeitiges Ende der Mission, S. 12).

W Wegräumen: Legt das angegebene Spielmaterial (Karte/Plättchen) an seine ursprüngliche Position zurück (wo es beim Spielaufbau war). Es kann im weiteren Missionsverlauf erneut ins Spiel kommen.

Wirt: Ein Charakter in der Zeit / dem Universum der Mission, der von einem Agenten (also jemandem von euch) kontrolliert wird. Jeder Wirt hat Eigenschaften, einen persönlichen Azrak-Vorrat und eine Hintergrundbeschreibung. Obwohl jeder Wirt ein eigenständiger und autonomer Charakter in seinem Universum ist, bestimmt der kontrollierende Agent dessen Handlungen. Manchmal drängt ein Wirt kurzzeitig in seinen Körper und Geist zurück, siehe → Flashback-Karten.



VON UND ÜBER ...

VINCENT GOYAT & FRANÇOIS DOUCET

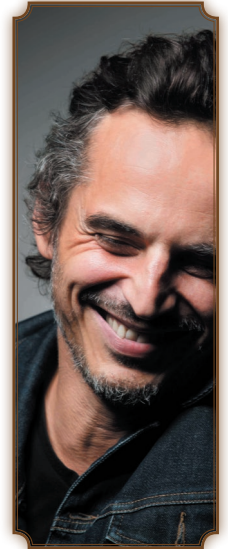
Sie haben wirklich lange Biografien geschrieben, bevor wir gemerkt haben, dass wir auf dieser Seite nicht genug Platz haben. Sie sind aber tolle Menschen.

JOHN MCCAMBRIDGE

John McCambridge ist ein irischer Illustrator. Er begann seine Karriere in der Videospiele-Industrie, bevor er sich den Brettspielen, zugewendet hat. Dies ist nach „Madame“ und „Damien“ sein dritter Beitrag zu einem *TIME Stories*-Abenteuer.

MANUEL ROZOY

„Die Space Cowboys haben mir diesen Raum geboten, um mich vorzustellen. Und Raum bieten diese Weltraum-Cowboys wahrlich so einigen, keine Frage! Ich werde also mein Bestes geben, diesen noch leeren Raum, der sich langsam aber sicher zu füllen weiß, zu nutzen und meine spielerischen Meisterleistungen aufzuzeigen. Aber das Wichtigste zuerst! Ich bin den Herren Goyat und Doucet zutiefst dankbar, zwei herausragenden Männern, die es vorgezogen hätten, hinter den Kulissen zu bleiben. Nun, Pech gehabt! Sie verdienen es, gefeiert zu werden. Apropos herausragend – vergessen wir nicht John McCambridge. Wie die beiden spacigen Handlanger verdient John unendliches Lob. Nanu – der ursprünglich als Begleitung zu dem nebenstehenden Foto geplante Raum ist ja schon gefüllt. Na gut.“



DEUTSCHE AUSGABE – ASMODEE GERMANY

Veronika Stallmann und Sophia Keßler
mit Sebastian Wenzlaff



ACHTUNG

**LEST DIESE ZWEI SEITEN ERST, WENN
IHR DAZU AUFGEFORDERT WERDET.**

1958, Damien und Cavendish

Im November 1958 lockte Cavendish den jungen Damien, einen herumsireunenden Waisen, in seine Mauern, um das neue Elixier zu testen. Doch die mit dem Elois-Stein verstärkte Mixtur erschöpfte den Jungen schnell, und anstatt Ebenezer zu kräftigen, schwächte sie ihn noch mehr und fesselte ihn ans Bett.

Aus Sorge, seine Marionette zu verlieren, schickte die Villa Damien in die nächstgelegene Stadt, nach Dundalk, um ein weiteres Kind als Quelle für das Elixier zu gewinnen. Schon bald geriet Anton Carnaby, der Sohn des Bürgermeisters, in Cavendishs Visier. Anton war als Einzelgänger ließ Cavendish Damien verschwinden und hinterließ siehen bereit, sie gehen zu lassen. Doch als Camilla versuchte, mit ihren Kindern Cavendish zu verlassen, wurde ihr klar, dass die Villa physische Manifestationen und Haluzinationen einsetzte, um sie in ihren Mauern festzuhalten. Schließlich tötete die Villa erst Suzanne und Charles, dann Camilla, und ließ Ebenezer glauben, dass seine Frau ihre Kinder ermordet, bevor sie Selbstmord beging. Doch da Camilla keine Ruhe fand, blieb sie als Geist in der Villa zurück. Im Gegensatz zu allen anderen in der Villa gefangenen Seelen konnte sie ihren eigenen Willen bewahren, der von ihrem tiefen Wunsch nach

Gerechtigkeit und Rache angetrieben wurde. Ebenezer verfiel nun noch mehr dem Wahnsinn, da er in einer schrecklichen Symbiose mit seiner verfluchten Villa gefangen war. Die Elois (Feinde der Menschheit und der TIME Agency) wurden auf die mystische Kraftentfaltung aufmerksam und ihre Begierde wurde geweckt. Eines dieser Wesen namens Anigimas konnte Cavendish ausfindig machen und wollte sich seine Macht zu eigen machen. Er fand den Eingang zum Labor, doch genau dort warteten Cavendish und seine Marionette Ebenezer bereits auf ihn. Anigimas griff an, doch er unterschätzte die kombinierte Macht von Ebenezer und der Villa. Der Elois wurde überwältigt und in einem schwarzmagischen Pentagramm gefangen. Ebenezer nahm Anigimas' Machtkatalysator an sich, einen verzauberten Smaragd, und benutzte ihn, um die Wirkung des Elixiers zu verbessern. Dadurch wurde die Zeitstörung ausgelöst, die die TIME Agency auf die Vorgänge aufmerksam machte.

Nachdem sie den Hinweisen in der Stadt nachgegangen waren, erreichten die Jugendlichen/Agenten die Cavendish-Villa. Der Rest ist Geschichte: Obwohl die Villa alles versuchte, um sie daran zu hindern, betreten die Agenten die Villa. Cavendish spürte ihr Azrak, eine neuartige und unglaublich mächtige Quelle des Lebens, und beschloss, es den Willen zu entziehen – mit unvorhersehbareren und gefährlicheren Folgen!

Damit das Elixier wirksam blieb, benötigte Ebenezer immer mächtigere und obskure Zutaten. Das wichtigste Element war das komplexeste und zugleich am schwersten zu finden: Lebenskraft. Im Laufe seiner Forschungen hatte er nämlich entdeckt, dass es möglich war, die Lebensenergie junger Menschen zu extrahieren und zu destillieren. Dies verbesserte die Ergebnisse seiner Experimente drastisch. Unglücklicherweise führten diese Extraktionen stets zum langsamen Tod der Testsubjekte.

Als Camilla seine Aufzeichnungen und sein geheimes Labor entdeckte, war sie entsetzt von den Forschungen ihres Mannes. Sie versuchte, Ebenezer zur Vernunft zu bringen. Sie wollte um jeden Preis verhindern, dass ihren Kindern das gleiche Schicksal wie den jungen Opfern widerfährt. Ebenezer, gequält und innerlich zerrissen, suchte, mit ihren Kindern Cavendish zu verlassen, wurde ihr klar, dass die Villa physische Manifestationen und Haluzinationen einsetzte, um sie in ihren Mauern festzuhalten. Schließlich tötete die Villa erst Suzanne und Charles, dann Camilla, und ließ Ebenezer glauben, dass seine Frau ihre Kinder ermordet, bevor sie Selbstmord beging. Doch da Camilla keine Ruhe fand, blieb sie als Geist in der Villa zurück. Im Gegensatz zu allen anderen in der Villa gefangenen Seelen konnte sie ihren eigenen Willen bewahren, der von ihrem tiefen Wunsch nach Gerechtigkeit und Rache angetrieben wurde.

MISSION ERFOLGREICH!

Ebenezer Cavadishs Körper löst sich in einer Explosion aus hellem blauen Licht auf. Die Zeit scheint sich zu verzerrern und gibt eine Flut von Bildern und Tönen frei, die die Geschichte

der Cavendish-Villa, Ebenezers und seiner Familie erzählen. Plötzlich durchdringen Polsterissen die sternenlose Nacht und reißen euch aus eurer Lethargie. Ihr findet euch mitten auf einem Feld wieder. Nur das umgestürzte Tor zeugt von der Existenz einer Villa, die nun verschwunden ist, zusammen mit den Grabsteinen, dem verfluchten Gewächshaus und dem gesamten Garten. Eure Wirte sehen sich an, lächeln und verdücken ein paar Tränen, bevor sie sich umarmen und vor Freude schreiben ... Ihr habt es geschafft.

Ihr könnt diesen Moment kaum genießen, als ihr eure Wirte wieder verlasst und zurück zur Agency fliegt. Ihr erhebt euch in den Himmel und innerhalb von Sekunden werden die Silhouetten der Teenager zu klein, um sie noch sehen zu können. Ihr überfliegt die Stadt Dundalk, dann den Staat Massachusetts, die Erde ... bevor alles schwarz wird.

Mission erfüllt!

Die temporären Störungen sind vorbei, und die Kinder von Dundalk werden ein normales Leben führen, ohne drohende Unglücke oder vorherbestimmte Schicksale. Auch die gelegentlichen Alpträume werden mit der Zeit verschwinden.

Bevor ihr den Epilog lest, passt die Anzahl an Missionstrückehr-Karte auf der Missionstrückehr-Karte wie folgt an und bestimmt eure

Schlusswertung.

• Habt ihr Damien gerehrt? Falls ja, entfernt 1 von der Missionstrückehr-Karte. (Habt ihr ihn seinem Schicksal überlassen, habt ihr den Jungen nicht gerehrt?)

• Habt ihr das Elixer des ewigen Lebens gefunden? Dafür müsst ihr die handgeschriebenen Notizen aneinanderlegen (OBJEKTE 1, 17, 26, 37, 43 und 48) und die Wörter in Grobbuchstaben lesen. Falls ja, entfernt 1 von der Missionstrückehr-Karte.

• Habt ihr Angimas, den Feind der Agency, befreit, indem ihr ihm den Smaragd gegeben habt? Falls ja, legt 2 auf die Missionstrückehr-Karte. Falls ihr mit TIME Stores: EXPERIENCE spielt: & , dann nehmt OBJEKT 44

• Ist Anton tot? Falls ja, legt 1 auf die Missionstrückehr-Karte.

EPILOG

Die Ursprünge des Bösen ...

Ebenezer Cavadish wurde 1754 in England geboren und lebte somit bereits seit über zweihundert Jahren. Mithilfe der Lehren seiner okkulten Kontakte (wie der in der Villa gefangenen Geistesheerin) entwickelte er mit einer Mischung aus Alchemie, exotischer Pflanzen und magischer Wissenschaften ein Lebenselixier, um seine Existenz zu verlängern. Getrieben von einer panischen Angst vor dem Ende, widmete er sein Leben der Vermeidung seines Todes.

Auf der Flucht vor den Tumulten in Europa, und um die nötige Ruhe zu finden, reiste er 1798 nach Amerika. Mit einem kleinen Vermögen, das er dort von leichtgläubigen und einfach zu manipulierenden Würdenträgern erschwandete, erwarb er ein Stück Land und ließ darauf eine Villa errichten.

Im Jahr 1801 fiel Ebenezer ein unheiliges Buch in die Hände, das Liber Mortis, das ihm das fehlende Wissen zur Erfüllung seines Ziels lieferte. Ab 1815 gelang es ihm, den Alterungsprozess seines Körpers aufzuhalten. Leider verlangsamte dies seine Alterung nur und hielt sie nicht komplett auf, also setzte Ebenezer seine Arbeit fort.

Im Jahr 1845 lernte er Camilla kennen, in die er sich unsterblich verliebte. Sie heirateten 1846 und bekamen zwei Kinder, Suzanne and Charles. Eine Zeit lang genossen sie ein normales, glückliches Familienleben. In dieser Zeit stellte er seine Arbeit hinten an, doch schon bald spürte er, dass sein Körper schwächer wurde und die Formel, die er mithilfe des Liber Mortis entwickelt hatte, nicht mehr so wirksam war. Also stürzte er sich wieder in seine Forschung und vernachlässigte seine Frau und seine Kinder.

Ebenezer probierte viele Zaubersprüche und unzählige Formeln aus, und setzte die Experimente immer bösartigeren Mächte frei. Mit der Zeit nahm die Villa all diese teuflische Energie auf, entwickelte schließlich ein eigenes Bewusstsein und wurde zu Cavadish.

PROTOKOLL 42

AGENCY-VORSCHRIFTEN ZUR SACHGEMÄSSEN VERWENDUNG DES SPIELMATERIALS

Jeder Agent hat das ihm zur Verfügung stehende Material gemäß der folgenden Vorschriften zu verwenden:



① STORY-KARTEN (groß)

Karte A Wird laut vorgelesen und für alle sichtbar ausgelegt.

Panorama Nur telepathische Kommunikation erlaubt.

② ALLGEMEINE KARTEN (mittel)

Grün Für alle sichtbar. Der Agent, der die Karte erhält, legt sie vor sich aus. Kann getauscht werden.

Gelb Nur telepathische Kommunikation erlaubt. Wegräumen, sobald für sich gelesen und ggf. abgehandelt.

Rot Wird laut vorgelesen und darf von allen Agenten betrachtet werden. Wegräumen, sobald vorgelesen und ggf. abgehandelt.

③ PERSÖNLICHE KARTEN (klein)

Talisman Aufgedeckt. Für alle sichtbar, aber nur vom jeweiligen Agenten einsetzbar. Nicht tauschbar.

Flashback Verdeckt. Telepathische Kommunikation nur im äußersten Notfall erlaubt.

Interaktion Verdeckt. Nur telepathische Kommunikation erlaubt.

○ PLÄTTCHEN

Schaden Wird bei einem Konflikt auf die Karte des Widersachers platziert. Wegräumen, sobald der Konflikt abgehandelt ist.

CA Furcht Wird auf die Wirtskarte des Agenten platziert. Übersteigt die Anzahl an das Selbstbewusstsein () des Wirtes, wird überzählige auf den aktuellen Ort platziert.

CA Ortsplättchen Wird erst aus Stanztableau 2 gelöst, wenn der Ort ins Spiel kommt. Wird dann aufgedeckt und so auf dem Hausplan platziert, dass die Farben der beiden Verbindungsmarkierer passend anliegen.



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

TIME Stories – Veröffentlicht von SPACE Cowboys – Asmodee Group
47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt • Frankreich
© 2023 SPACE Cowboys. Alle Rechte vorbehalten.

Alle Neuigkeiten zu TIME Stories und den SPACE Cowboys gibt es auf www.spacecowboys.fr, bei und .

