

IMPORTANT



- Ne retournez pas la planche de jetons.
- Ne détachez les jetons que lorsque vous y êtes invités.
- Une fois détaché, un jeton est placé face visible.

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

DAMIEN

N.T. 1958

RÈGLES DU JEU

Vous êtes un agent temporel de la TIME, une organisation qui est au service de l'humanité. Le voyage dans le temps est désormais une réalité et vous en êtes des régulateurs. La tâche immense et les risques d'échec sont à peine mesurables. Les enjeux ne sont rien moins que la préservation de la trame temporelle et sa continuité, sous peine d'extinction de notre espèce.

La TIME envoie ses agents dans le temps au moyen de la technique dite des réceptacles. Séparés de leur enveloppe charnelle, les agents s'emparent du corps, de la mémoire et des connaissances d'individus vivant dans la période visée. Cela permet de réduire les risques de contamination et de paradoxe, et de protéger la santé des agents eux-mêmes.

Suite à des événements récents, la TIME a dû modifier son fonctionnement en profondeur. Elle s'appuie toujours sur l'utilisation de réceptacles, mais le voyage dans le temps emploie désormais une technologie mêlant la science très avancée du **xxii^e** siècle à d'étranges techniques ésotériques transmises par les mystérieux Syanns.

Une substance merveilleuse appelée Azrak est instillée dans le corps des agents. Elle accroît le lien entre agents et réceptacles de façon profonde et potentiellement permanente. Cela permet d'effectuer des missions plus longues et de renforcer les réceptacles. Néanmoins, toutes les propriétés de l'Azrak ne sont pas connues et la TIME ne peut pas en produire autant qu'elle le souhaiterait.

D

Votre entraînement est terminé et vous êtes prêts à explorer une petite ville de la côte est des États-Unis, en 1958. Retrouvez Damien, un jeune garçon qui a disparu.

N'oubliez pas les trois règles d'or de la TIME :

- 1 Vous faites tous partie de la même équipe !
- 2 Ne perdez pas de vue vos objectifs de mission.
- 3 Le TIME Captain a toujours raison.

MATÉRIEL

1 planche de jetons
(à garder face cachée)



1 livret de règles

46 cartes Histoire



18 pions Azrak

38 cartes Personnelles

51 cartes Communes

D

Chaque fois que l'icône **D** apparaît dans les règles, le paragraphe en question est spécifique à cette mission.

Si des termes vous sont inconnus ou si vous souhaitez vous rafraîchir la mémoire pendant une partie, consultez le glossaire à la fin de ce livret.



RÉCEPTACLE

Un réceptacle est le personnage que le joueur va incarner durant la partie. En théorie, un joueur interprète aussi et surtout l'agent qui est en lien avec ledit réceptacle. Mais en pratique, ce sont les caractéristiques et l'histoire du réceptacle que le joueur va utiliser.

Un réceptacle est toujours défini par :

Son nom : certains personnages de l'aventure reconnaîtront votre réceptacle et agiront d'une façon particulière avec lui.

Ses caractéristiques : elles définissent les compétences du réceptacle ainsi que ses forces et ses faiblesses, aussi bien physiques que mentales. Chaque réceptacle possède aussi une réserve d'Azrak qui représente la puissance du lien existant entre lui et l'agent qui le contrôle.

Son histoire : l'agent prend le contrôle du réceptacle à un moment précis. Ce texte permet d'avoir un rapide résumé de sa vie avant l'intervention de l'agent. Il peut contenir des informations qui vont aider le joueur à remplir au mieux sa mission.



Caractéristiques

- Force
- Aplomb
- Dextérité

Son histoire

Nom du personnage

Niveau de départ de la réserve d'Azrak

Pièces de départ

MISE EN PLACE

Pour commencer à jouer à TIME Stories Revolution – Damien, résolvez les étapes suivantes dans l'ordre indiqué.



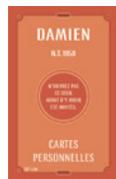
► Ouvrez le deck de **CARTES HISTOIRE**.

Étapes 1 à 6 :

- Mettez de côté la flash card du deck, puis lisez l'ordre de mission (verso) et le retour de mission (recto). Placez cette carte sur la table, face Retour de mission visible ①.
- Chaque joueur choisit un réceptacle (le personnage qu'il va incarner pendant la mission) et en lit les deux faces ②. Les réceptacles non utilisés (à deux ou trois joueurs) sont rangés et ne serviront pas durant la mission.
- Chaque joueur prend un nombre d'Azrak correspondant au niveau de départ indiqué sur la carte de son réceptacle. Cela constitue sa réserve ③.
- La zone centrale s'appelle le Vortex. À deux ou trois joueurs, on y place les Azrak restants ④.
- Étaléz les 4 cartes du prologue afin de composer un panorama visible de tous ⑤.
- Un joueur conserve le reste du deck en laissant dessus la carte Tour de jeu / Résumé des icônes : il sera le Time Captain pour le premier tour de jeu ⑥.



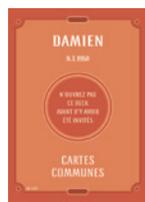
► Ouvrez le deck de **CARTES PERSONNELLES**.



Étapes 7 à 10 :

- Mettez de côté la flash card du deck.
- Chaque joueur prend toutes les cartes du réceptacle qu'il incarne ⑦.
- Il place sa carte Équipement 🧢 **face visible** devant lui ⑧, à côté de sa carte Réceptacle.
- Il place sa carte Flash mémoriel ⚡ **face cachée** (sans la lire) ⑨, à côté de sa carte Équipement.
- Il place toutes ses cartes Interaction **face cachée** (sans les lire) en une pile devant lui ⑩, à côté de sa carte Réceptacle.

► Ouvrez le deck de **CARTES COMMUNES**.



Étapes 11 à 16 :

- Mettez de côté la flash card du deck.
- Placez le plan **face visible** en haut du panorama ⑪.
- Prenez les 6 cartes Destin sans les consulter, mélangez-les et placez-les en une pile **face cachée** ⑫. Laissez un emplacement suffisamment proche de cette pile pour pouvoir y défausser les cartes Destin.
- Placez, sans les consulter, les cartes Élément **face cachée** ⑬, non loin des cartes Destin.
- Détachez les jetons Pièce (en forme de pièce), puis placez-les, ainsi que la planche de jetons **face cachée**, non loin des cartes Élément ⑭.
- Chaque joueur prend un nombre de pièces correspondant au niveau de départ indiqué sur la carte de son réceptacle ⑮.
- Le Time Captain suit les instructions en haut de la première carte du panorama ⑯.

► La partie peut commencer !

Nous vous conseillons néanmoins de lire les règles du jeu avant de commencer la mission.

DÉROULEMENT DU JEU

Une partie de TIME Stories Revolution se déroule en plusieurs tours. Chaque tour est composé de 3 phases résolues par l'ensemble du groupe dans l'ordre suivant :

1

PHASE DU TIME CAPTAIN

Où le Time Captain va décider du lieu que visitera le groupe. Cette phase comprend 3 étapes.

- **Choix du lieu à visiter**
- **Exposition du lieu**
- **Lecture de la carte A**

2

PHASE DE DÉCOUVERTE

Durant cette phase, les joueurs peuvent effectuer autant d'actions qu'ils le désirent. Cette phase comprend 3 étapes.

- **Repérage du lieu**
- **Télépathie entre agents**
- **Actions**

3

PHASE D'ENTRE-LIEUX

Les joueurs quittent le lieu en cours et effectuent les préparatifs du prochain tour. Cette phase comprend 3 étapes.

- **Mise à jour standard**
- **Échanges**
- **Changement de Time Captain**

Lorsque la phase 3 est terminée, on passe à la phase 1 du tour suivant et on continue ainsi jusqu'à la fin de la mission ou jusqu'à ce que tous les agents perdent le contrôle de leur réceptacle.

1 PHASE DU TIME CAPTAIN

CHOIX DU LIEU À VISITER

En concertation avec les autres joueurs, le Time Captain choisit sur le plan un lieu disponible que le groupe va visiter. Puis il y place 1 Azrak de sa réserve.



Si le lieu comprend déjà 1 Azrak, le Time Captain place son Azrak sur la case mise à jour de la carte Retour de mission.

EXPOSITION DU LIEU



Le Time Captain ouvre le deck Histoire en éventail et y recherche le lieu à visiter, repérable à sa carte A. Une fois le lieu trouvé, il en prend toutes les cartes et les dispose sur la zone de jeu de sorte qu'il soit visible et accessible à l'ensemble des joueurs.

Pour vous aider, la carte A de chaque lieu est au-dessus des autres et le nom du lieu ① (ou son numéro) est en index sur les côtés. Afin de ne rien oublier, vous trouverez en bas de la carte A le nombre de cartes qui composent son panorama ②.

Les cartes du panorama ne doivent pas être retournées pour le moment.



LECTURE DE LA CARTE A

Le Time Captain prend la carte A et en lit le recto à voix haute, en insistant bien sur les mots écrits en gras, qui identifient de gauche à droite les éléments remarquables du panorama. Il repose ensuite la carte A face visible afin que chaque joueur puisse la consulter.

2

PHASE DE DÉCOUVERTE

REPÉRAGE DU LIEU

Pour repérer un lieu, chaque joueur doit prendre une carte du panorama, la lire secrètement, puis la poser face cachée devant lui.

Comme pour toute autre décision de groupe, les joueurs pourront débattre et argumenter autant qu'ils le désirent afin de savoir qui prend quelle carte.

TÉLÉPATHIE ENTRE AGENTS

Tous les agents peuvent communiquer par télépathie durant leur mission. Pour simuler cela, les joueurs se racontent ce qu'ils ont découvert. Ils peuvent consulter la carte qui se trouve devant eux, mais ne doivent pas en lire le texte : ils racontent simplement ce qui se passe pour eux. Si les agents sont donc incités à user de télépathie durant toute la mission, **lors de cette étape, chacun y est contraint**. C'est une procédure imposée par l'Agence afin d'offrir une meilleure évaluation de la situation à chaque agent.

ACTIONS

Cette étape très atypique est le cœur du jeu. En effet, tous les joueurs sont libres d'agir à leur guise simultanément ou non. Aucun tour de jeu, timing ou ordre de jeu n'est imposé. Certains joueurs agissent, d'autres non. Certains lisent leur carte plus vite que les autres, ce n'est pas important. Ce qui peut apparaître comme un joyeux chaos pour certains est en fait révélateur de la coordination d'une équipe. C'est à vous de temporiser, de structurer l'ordre de vos actions. Un seul conseil pour être efficaces : écoutez-vous !

En premier lieu, si la carte du panorama présente devant un agent comporte des explications techniques, le joueur doit en suivre attentivement les instructions (prendre un Élément, lire une carte Interaction, etc.). Si un choix s'offre à lui, la télépathie est souvent la meilleure alliée...

Ensuite, chaque joueur peut, lorsqu'il le désire et autant de fois qu'il le souhaite, effectuer une action parmi les trois suivantes :

① S'engager (dans une épreuve)

Voir la section correspondante, page 8.

② Explorer

Si une carte est disponible dans le panorama, un joueur peut l'explorer. Il dépense 1 Azrak de sa réserve en le plaçant dans le Vortex, replace la carte éventuellement posée devant lui à sa place dans le panorama, puis en prend une nouvelle et la lit secrètement. Si elle comporte des explications techniques, le joueur doit en suivre immédiatement les instructions.

Attention : à deux réceptacles, chaque agent a droit à une exploration gratuite. À trois réceptacles, le Time Captain a droit à une exploration gratuite.

③ Temporiser

Un joueur qui souhaite en aider un autre lors d'une épreuve doit temporiser. Pour ce faire, il doit replacer la carte Histoire posée devant lui dans le panorama. Cela permet aussi à un autre joueur de l'explorer à son tour. Tant qu'il n'explore pas une autre carte, il lui est possible d'aider un autre joueur. Un joueur qui temporise peut :

-  soutenir un autre agent lors d'une épreuve (voir page 9),
-  donner un ou plusieurs jetons et/ou Éléments en sa possession à n'importe quel autre agent (voir page 11).

Attention, une carte qui comporte un icône de conflit (individuel  ou de groupe ) peut vous empêcher d'agir à votre guise. Voir la section correspondante, page 9.

Vous pouvez rester dans un lieu aussi longtemps que vous le souhaitez (dans la limite de votre réserve d'Azrak). Avant de le quitter, assurez-vous qu'aucun agent n'a de carte du panorama devant lui. Poursuivez ensuite avec la phase d'entre-lieux.

3

PHASE D'ENTRE-LIEUX

MISE À JOUR STANDARD

Les joueurs peuvent décider collectivement d'effectuer une mise à jour standard. Voir la section correspondante, page 10.

ÉCHANGES

Les joueurs peuvent s'échanger jetons et Éléments à leur convenance.

CHANGEMENT DE TIME CAPTAIN

Ensuite, le Time Captain range le panorama en le replaçant sous le deck Histoire, puis il donne ce deck au joueur à sa gauche, qui devient le nouveau Time Captain.

Un nouveau tour commence !

DÉPENSE OU PERTE D'AZRAK

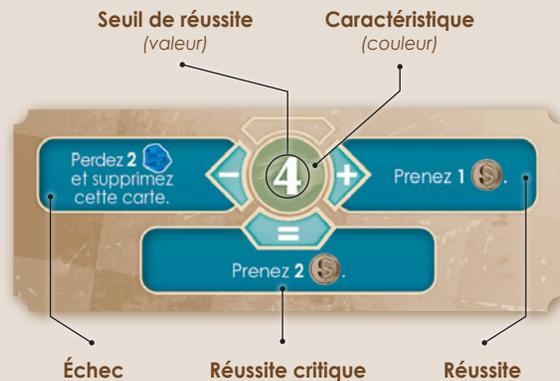
Chaque fois qu'une règle vous demande de dépenser ou de perdre de l'Azrak, le ou les pions correspondants sont placés dans le Vortex.



PROCÉDURES SPÉCIFIQUES

ÉPREUVES

Une épreuve se présente sous la forme d'un pavé technique. Ce pavé comporte une caractéristique (symbolisée par une couleur), un seuil de réussite (plus cette valeur est élevée, plus l'épreuve est difficile) et jusqu'à trois résultats différents (généralement, de gauche à droite : échec, réussite critique et réussite).



Si un joueur lit une carte qui comporte une épreuve, il peut tenter de la résoudre en s'engageant. Observez la procédure suivante :

- 1 **Engagement** : le réceptacle tente de résoudre l'épreuve. L'agent dépense alors 1 Azrak pour utiliser la caractéristique correspondant à la couleur indiquée dans le pavé.
- 2 **Boost** : l'agent peut dépenser autant d'Azrak qu'il le souhaite pour augmenter la valeur de sa caractéristique. Pour chaque Azrak dépensé, il reçoit un bonus de 1.
- 3 **Soutien** : l'agent demande du soutien. Tout joueur qui temporise (rappel : qui n'a aucune carte Histoire

devant lui) peut y répondre en dépensant 1 Azrak au maximum afin de donner un bonus de 1.

④ **Destin** : une fois tous les soutiens résolus, l'agent dont le réceptacle résout l'épreuve pioche une carte Destin et applique le modificateur indiqué pour obtenir la valeur finale. Ensuite, la carte Destin est défaussée face visible. Mélangez les cartes Destin défaussées dans la pile afin d'en former une nouvelle lorsque cela vous sera demandé.

⑤ **Résolution** : la valeur finale est comparée au seuil de réussite de l'épreuve. Selon le résultat (supérieur, inférieur ou égal), l'agent applique l'effet indiqué :

- Si la valeur est inférieure au seuil de réussite (un échec), le réceptacle obtient le résultat de gauche (associé à la case « - »).
- Si la valeur est supérieure au seuil de réussite (une réussite), le réceptacle obtient le résultat de droite (associé à la case « + »).
- Si la valeur est égale au seuil de réussite (une réussite critique), le réceptacle obtient le résultat du dessous (associé à la case « = »).

Même soutenu, c'est toujours le réceptacle qui tente l'épreuve qui en subit les conséquences.

James essaie d'argumenter avec un officier de police. Sa caractéristique **APLOMB** est de 2.



- Il dépense 1  pour engager sa caractéristique (valeur 2).
- Il dépense 2  en plus pour se booster.
- Tess le soutient en dépensant 1 .
- James pioche une carte **Destin** de valeur -1.
- **Valeur finale = 4**

Soit 2 (caractéristique APLOMB), +2 pour le boost, +1 pour le soutien, -1 pour la carte Destin. Il obtient une réussite critique (résultat en bas) et prend le jeton A et l'ÉLÉMENT 5.

Il peut arriver que les résultats d'une réussite normale et d'une réussite critique soient identiques. Dans ce cas, le pavé technique apparaît ainsi :



Et parfois, un résultat ne s'accompagne d'aucune cellule, ce qui veut dire qu'il ne se passe rien.

CONFLITS

Conflits individuels



Un conflit individuel est un type d'épreuve qui se résout comme une épreuve normale, à une exception près : tant qu'elle n'est pas menée à son terme, le joueur qui a lu la carte doit la garder devant lui. Il doit résoudre le conflit avant de faire quoi que ce soit d'autre (temporiser, explorer une autre carte, changer de lieu, etc.).

Conflits de groupe



Un conflit de groupe est un type de conflit qui est résolu différemment d'un conflit individuel. Lorsqu'une carte comportant une telle icône est lue, tous les joueurs doivent arrêter ce qu'ils sont en train de faire pour résoudre le conflit de groupe. Avant de débiter le conflit de groupe, les joueurs peuvent librement s'échanger Éléments et jetons. Ensuite, il n'y a plus aucun échange possible avant que le conflit ne soit mené à son terme.

Un conflit de groupe est souvent un tournant de la mission. Il se déroule en un ou plusieurs tours. À partir de ce moment, dans un ordre déterminé par le Time Captain, chaque joueur (où qu'il se trouve, même bloqué par un conflit individuel) va résoudre une des épreuves indiquées sur la carte du conflit de groupe et en appliquer les conséquences.

Les joueurs peuvent toujours soutenir (maximum 1 Azrak par agent), même s'ils ont une carte Histoire devant eux. Lorsque chaque joueur a résolu une épreuve de son choix, le tour se termine. On recommence la procédure ci-dessus. Le conflit de groupe s'arrête immédiatement lorsque l'adversaire a accumulé un nombre de points de dégâts supérieur ou égal à ses points de vie. L'aventure peut alors reprendre normalement.

L'AZRAK

L'Azrak est l'énergie magique ou mystique qui relie l'agent (le joueur) à son réceptacle (l'hôte). Chaque joueur doit toujours avoir au moins 1 Azrak dans sa réserve. Si ce n'est pas le cas, le lien est brisé.

MISE À JOUR STANDARD

Au fur et à mesure de l'aventure, les joueurs vont dépenser ou perdre des Azrak de leur réserve. Cela représente la part de lien avec leur réceptacle.

Lors de la phase d'entre-lieux, les joueurs peuvent décider de mettre à jour ce lien afin de récupérer des Azrak. Observez la procédure suivante :

Un des joueurs dépose 1 Azrak du Vortex sur la case mise à jour de la carte Retour de mission.

Il récupère tous les Azrak du Vortex (c'est-à-dire la totalité des Azrak moins ceux qui se trouvent sur la carte Retour de mission et sur le plan). Les joueurs se divisent les Azrak ainsi gagnés à leur convenance, mais il est conseillé de les répartir le plus équitablement possible. Après, c'est vous qui voyez. Un agent ne peut pas dépasser son niveau de départ.

Il peut arriver que vous bénéficiiez d'une mise à jour gratuite. Dans ce cas, procédez comme ci-dessus, mais ne déposez pas d'Azrak sur la carte Retour de mission.

James possède 3 Azrak. Tess possède 2 Azrak. Il reste 4 Azrak dans le Vortex. Tess dépose 1 Azrak du Vortex sur la carte Retour de mission.

La mise à jour permet à James et à Tess de **récupérer les Azrak du Vortex.**

Ils ne peuvent pas dépasser leur niveau de départ.



Ils choisissent de **se répartir** les Azrak disponibles de manière à en avoir autant. James prend 1 Azrak et Tess prend les 2 Azrak qui restent. Chaque agent possède désormais 4 Azrak.



LIEN BRISÉ

Lorsqu'un agent dépense ou perd son dernier Azrak, il doit choisir une des deux options suivantes :

Mise à jour d'urgence

L'agent décide de demander une aide d'urgence à l'Agence. Il dépose l'Azrak qu'il a dépensé ou perdu sur la case mise à jour de la carte Retour de mission. Il regagne alors assez d'Azrak du Vortex pour retrouver son niveau de départ. Les autres joueurs, eux, ne récupèrent rien ! C'est donc bien moins avantageux qu'une mise à jour standard.

Perte de contrôle de son réceptacle

L'agent perd le contrôle de son réceptacle. L'Azrak qu'il vient de dépenser ou de perdre est placé dans le Vortex. Si l'Azrak a été dépensé pour effectuer une action, l'agent mène cette action jusqu'à son terme. Après cela, cet agent est éjecté du lieu en cours (voir ci-dessous).

Attention : si tous les agents perdent le contrôle de leur réceptacle dans un même lieu, la mission est un échec et vous devez recommencer la partie.

ÊTRE ÉJECTÉ D'UN LIEU

Un agent est éjecté du lieu en cours lorsqu'il perd le contrôle de son réceptacle (il erre alors, hébété, entre deux réalités) ou lorsqu'une carte lui donne cette consigne.

Les conséquences sont les mêmes dans les deux cas : l'agent ne peut plus agir (pas d'actions, pas de soutiens, pas d'échanges, etc.), mais il peut communiquer normalement avec les autres agents.

Un agent éjecté revient en jeu pendant la phase d'entre-lieux. Si cette éjection résulte d'une perte de contrôle, les agents doivent obligatoirement effectuer une mise à jour standard.

ÉLÉMENTS ET JETONS

ÉLÉMENTS

Durant la partie, les joueurs trouveront des cartes Élément. Lorsqu'une procédure de jeu vous demande de prendre une carte Élément, allez la chercher dans le paquet des cartes Élément. Il se peut qu'elle soit déjà en possession d'un autre joueur. Dans ce cas, ce joueur la garde et vous ne gagnez rien.

Selon la couleur de la carte, agissez comme suit :

XX



Les Éléments **verts** sont le plus souvent des objets physiques que les réceptacles récupèrent. Ils peuvent être échangés et sont placés face visible devant le joueur qui les possède.

XX



Les Éléments **rouges** sont le plus souvent des événements de groupe. Ils sont lus à haute voix par le joueur qui les récupère. Une fois lus et/ou résolus, ils sont rangés.

XX



Les Éléments **jaunes** sont le plus souvent des événements personnels. Ils sont lus par le joueur et transmis par télépathie. Une fois lus et/ou résolus, ils sont rangés.

Les Éléments **blancs** modifient le plan des lieux à visiter ou la partie elle-même (par exemple, en ajoutant un mécanisme de jeu spécifique). Certains agrandissent le plan et s'ajoutent autour (utilisez les symboles placés au bord de ces cartes) tandis que d'autres écrasent les cartes de plan déjà en jeu (en les recouvrant). Dans le cas où vous devriez recouvrir un plan par un autre, les Azrak recouverts sont placés dans le Vortex. Les Éléments qui modifient la partie sont laissés face visible afin que tous puissent en lire le texte.

XX



JETONS

Le jeu comporte une planche de jetons. Elle doit être gardée **face cachée**.

Durant la partie, les joueurs vont trouver des jetons. Quand cela se produit, détachez le jeton correspondant. Les jetons de groupe sont hexagonaux. Tous les autres sont des jetons personnels.

Les jetons de groupe affectent tous les agents. Ils sont placés face visible au centre de la table afin que tous les joueurs puissent les voir.

Les jetons personnels restent la propriété du joueur qui en fait l'acquisition. Ils sont placés face visible. Ils peuvent être donnés et échangés dans certaines conditions (le plus souvent lors de la phase d'entre-lieux).

Échanges d'Éléments et de jetons

Lors de la phase d'entre-lieux, les joueurs peuvent s'échanger les Éléments et les jetons personnels qu'ils possèdent (ils peuvent aussi se donner des Éléments ou des jetons personnels, sans contrepartie). Pour 1 Azrak dépensé, un agent qui temporise durant l'étape d'actions peut donner un ou plusieurs de ses jetons et/ou Éléments à un autre agent présent dans le lieu.

Les cartes Personnelles d'équipement ne peuvent pas être échangées.

Les jetons de groupe (hexagonaux) appartiennent à tout le groupe et ne peuvent donc pas être échangés.

Ranger un Élément ou un jeton

Remplacez la carte ou le jeton sur son emplacement initial au moment de la mise en place.

Supprimer un Élément ou un jeton

Placez la carte ou le jeton dans la boîte de jeu. Il ne sera plus utilisé lors de cette mission.



PRISE DE NOTES

Durant la partie, vous pouvez vous aider d'un stylo et d'un carnet (ou d'une feuille de papier) pour noter les informations obtenues çà et là. Il est **interdit** de prendre en photo un élément de jeu.

PARTIES À DEUX OU À TROIS JOUEURS

Chaque joueur choisit un seul réceptacle.

À **2 joueurs** : vous devez incarner **Amy** et **Anton**. Prenez **1**  en plus pour chaque joueur.

D À **3 joueurs** : vous devez incarner **Amy**, **Anton** et **Doug**. Prenez **2**  de plus et divisez-les entre les joueurs, à votre convenance.

À **deux réceptacles**, chaque agent a droit à une exploration gratuite lors de l'étape d'actions. Le groupe a droit à deux mises à jour gratuites (standard et/ou d'urgence) durant la mission.

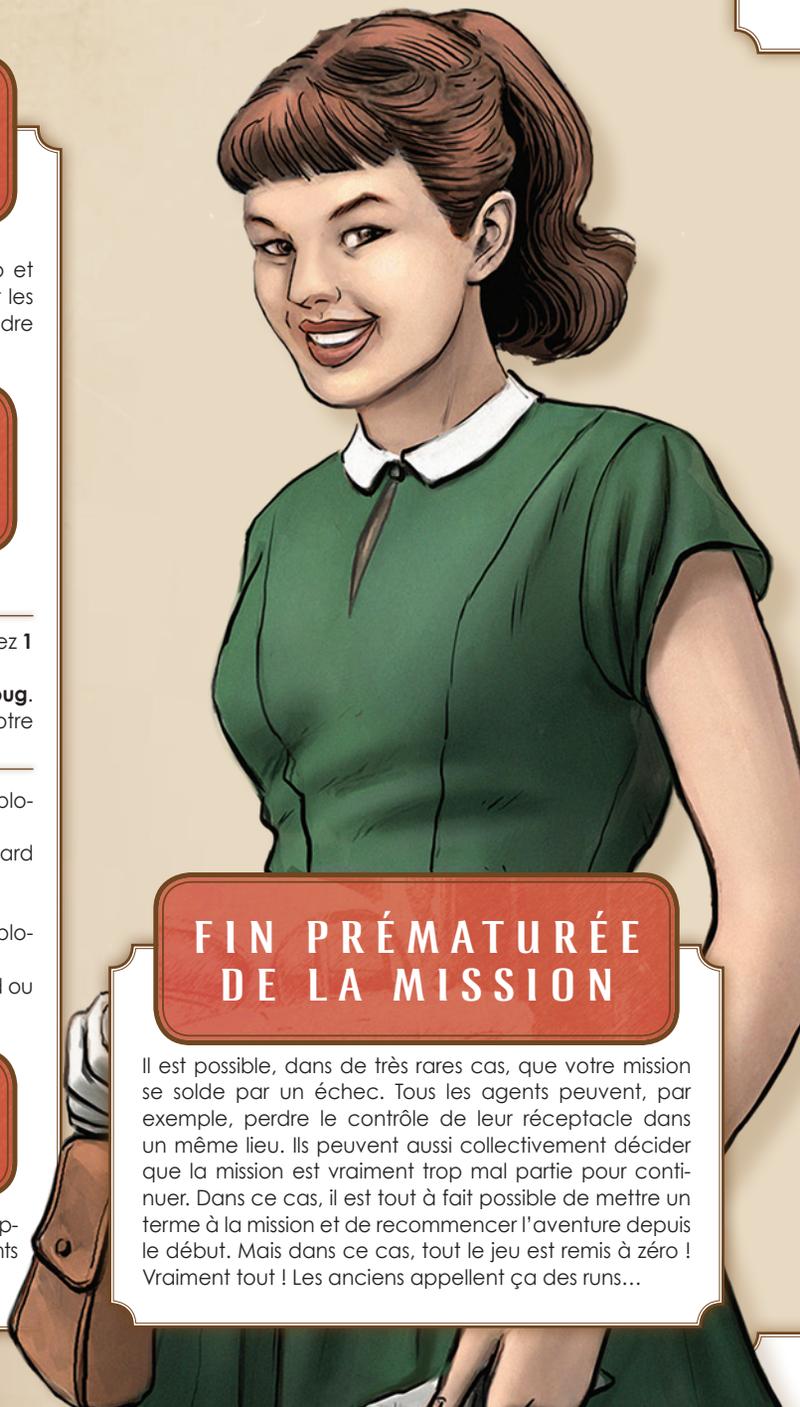
À **trois réceptacles**, le Time Captain a droit à une exploration gratuite lors de l'étape d'actions. Le groupe a droit à une mise à jour gratuite (standard ou d'urgence) durant la mission.

PARTIES EN SOLO

Utilisez les règles pour jouer à deux et choisissez 2 réceptacles. Évidemment, les étapes de télépathie entre agents et de changement de Time Captain sont ignorées.

FIN PRÉMATURÉE DE LA MISSION

Il est possible, dans de très rares cas, que votre mission se solde par un échec. Tous les agents peuvent, par exemple, perdre le contrôle de leur réceptacle dans un même lieu. Ils peuvent aussi collectivement décider que la mission est vraiment trop mal partie pour continuer. Dans ce cas, il est tout à fait possible de mettre un terme à la mission et de recommencer l'aventure depuis le début. Mais dans ce cas, tout le jeu est remis à zéro ! Vraiment tout ! Les anciens appellent ça des runs...



GLOSSAIRE

A Agent : chaque joueur interprète un agent qui visite et explore des univers aussi variés qu'exotiques. Pour ce faire, l'agent s'incarne dans un réceptacle afin de pouvoir interagir durant la partie.

Azrak : chaque joueur possède un certain nombre d'Azrak qui représentent le lien entre l'agent et le réceptacle. C'est une « ressource » (non transmissible ou échangeable) qui permet à l'agent d'agir au cours de la partie.

C Caractéristique : chaque réceptacle possède un certain nombre de caractéristiques qui sont utilisées lors des épreuves. Chaque caractéristique est associée à une couleur (pour savoir quelle caractéristique utiliser lors des épreuves) et à une valeur. Plus cette valeur est élevée, plus le réceptacle aura de chances de réussir l'épreuve.

Cartes Communes : deck qui contient les Éléments, plans et cartes Destin.

Cartes Destin : ces cartes font partie du deck de cartes Communes. Elles permettent d'ajouter un élément aléatoire dans la résolution des épreuves. La frise en bas de chaque carte (au verso) indique les valeurs maximale et minimale des cartes du deck ainsi que le nombre de cartes qu'il comprend. Les joueurs peuvent consulter les cartes Destin défaussées à tout moment. Mélangez les cartes Destin défaussées dans la pile afin d'en former une nouvelle lorsque cela vous sera demandé.

Cartes Élément : lors de la partie, les joueurs vont trouver des cartes Élément. Lorsqu'une procédure de jeu vous demande de prendre une carte Élément, allez la chercher dans le paquet des cartes Élément. Il existe quatre types d'Éléments (voir page 16).

Cartes Équipement : chaque réceptacle possède un équipement qu'il peut utiliser lors de l'aventure. Il ne peut pas le prêter ou le donner à un autre réceptacle.

Cartes Flash mémoriel : chaque réceptacle a un souvenir diffus de son passé. Le flash mémoriel représente une petite partie de ce passé. Il est fortement déconseillé de parler du contenu de votre flash mémoriel en cours de jeu, sauf en cas d'extrême urgence laissée à votre entière discrétion.

Cartes Histoire : les réceptacles, l'ordre de mission, le Résumé des icônes, le prologue et les lieux de la mission à visiter se trouvent dans le deck de cartes Histoire.

Cartes Interaction : chaque réceptacle possède un deck de cartes Interaction. Il est interdit de consulter ces cartes sans y être invité par un élément de jeu. Consulter une carte Interaction est toujours gratuit. Une fois consultée, une carte Interaction est rangée dans son deck d'origine.

Cartes Personnelles : deck qui contient la carte Équipement, la carte Flash mémoriel et les cartes Interaction de chaque réceptacle. Comme leur nom l'indique, il est interdit de lire ou de prendre les cartes Personnelles d'un autre réceptacle que le sien.

Collectivement : lorsqu'une règle vous propose de lire une carte collectivement, chaque agent doit en prendre connaissance. Soit le Time Captain la lit à haute voix, soit les agents la lisent à tour de rôle.

Conflit : se dit d'une épreuve qui n'est pas optionnelle. Le ou les joueurs qui y sont confrontés doivent la résoudre. Il existe des conflits individuels et des conflits de groupe.

Conflit de groupe : un conflit de groupe est généralement un tournant de la mission. Il n'est pas optionnel et tous les joueurs doivent y participer. Chacun devra effectuer une action à son tour jusqu'à ce que le conflit soit mené à son terme (voir page 9).

Conflit individuel : un conflit individuel n'implique qu'un seul agent (voir page 9).

D Deck : un scénario de TIME Stories Revolution est composé de trois decks : le deck de cartes Histoire, le deck de cartes Communes et le deck de cartes Personnelles.

E Échange d'Éléments et de jetons : on peut s'échanger gratuitement des Éléments et des jetons durant la phase d'entre-lieux et avant de débiter un conflit de groupe. En dépensant 1 Azrak, un agent qui temporise lors de l'étape d'actions peut donner un ou plusieurs de ses jetons et/ou Éléments à un autre agent.

Échec : lors d'une épreuve, si la valeur totale du joueur est inférieure au seuil de réussite, il obtient un échec tel qu'indiqué dans le pavé technique.

Éjection d'un lieu : le plus souvent, un agent se trouve dans cet état après avoir perdu le contrôle de son réceptacle, mais certains événements peuvent aussi le provoquer. Un agent éjecté d'un lieu erre, hébété, entre deux réalités. Cet état est temporaire (voir page 10).

Épreuve : action dont le résultat n'est pas automatique. Le joueur qui est confronté à une épreuve peut choisir de s'engager afin de la résoudre. Il doit le faire si c'est un conflit.

F **Flash card** : carte placée au-dessus et/ou au-dessous d'un deck et qui permet d'en garder le contenu secret.

J **Jetons** : les jetons peuvent être récupérés lors de l'aventure. Les jetons de groupe sont hexagonaux. Tous les autres sont des jetons personnels.

Jetons de groupe : les jetons de groupe peuvent être récupérés lors de l'aventure. Les jetons de groupe sont toujours hexagonaux et affectent tout le groupe. Ils sont placés face visible au centre de la table afin que tous les joueurs puissent les voir. Un jeton de groupe supprimé ou rangé est remplacé face cachée.

Jetons personnels : les jetons personnels restent la propriété du joueur qui en fait l'acquisition. Ils sont placés face visible. Ils peuvent être donnés ou échangés dans certaines conditions (le plus souvent lors de la phase d'entre-lieux). Un jeton supprimé ou rangé est remplacé face cachée.

L **Lire une carte** : un joueur qui lit une carte ne peut pas aider les autres joueurs à résoudre une épreuve (il ne peut pas les soutenir). Il existe plusieurs types de cartes (voir page 16). Voir aussi Collectivement (page 13).

M **Mise à jour** : action qui permet aux agents de récupérer les Azrak dépensés ou perdus en cours de jeu. La mise à jour standard est bien plus avantageuse que la mise à jour d'urgence (voir page 10).

Mise à jour d'urgence : permet à un joueur qui en manque de retrouver son Azrak de départ. Pour éviter une mise à jour d'urgence, les

joueurs peuvent parfaitement quitter un lieu, effectuer une mise à jour standard, puis retourner dans le lieu quitté, mais cela diminuera leur performance.

Mise à jour gratuite : même procédure qu'une mise à jour, mais ne déposez pas d'Azrak sur la carte Retour de mission.

Mise à jour standard : les agents déposent un Azrak du Vortex sur la case mise à jour de la carte Retour de mission, puis ils se partagent les Azrak restants du Vortex. La mise à jour standard ne peut être effectuée que durant la phase d'entre-lieux.

P **Perte de contrôle** : lorsqu'un agent dépense ou perd son dernier Azrak, il perd le contrôle de son réceptacle et est éjecté du lieu. S'il dépense son dernier Azrak pour effectuer une action, cette action est menée jusqu'à son terme.

Plan : carte Commune qui indique les lieux où les agents peuvent se rendre. Quand un lieu comprend déjà 1 Azrak, le Time Captain dépose son Azrak sur la case mise à jour de la carte Retour de mission.

Points de dégâts : ils mesurent les dommages infligés à l'adversaire lors d'un conflit.

Points de vie : lors d'un conflit, l'adversaire des joueurs possède un certain nombre de points de vie. Généralement, lorsqu'un adversaire a accumulé un nombre de points de dégâts supérieur ou égal à ses points de vie, le conflit en cours est mené à son terme.

Prologue : sorte de pré-générique sous forme de cartes lues à voix haute qui met les joueurs en situation et qui présente l'univers où va se dérouler l'aventure.

R **Ranger** : replacez la carte ou le jeton à son emplacement initial au moment de la mise en place.

Réceptacle : personnage qui accueille l'agent (et donc le joueur) durant la partie. Le réceptacle possède des caractéristiques, une réserve d'Azrak, une histoire et, bien souvent, un talent détaillé en bas de la carte. Il fait partie de l'univers visité, mais c'est le joueur qui décide de ses actions. Néanmoins, il arrive que le réceptacle reprenne le contrôle de son corps et de son esprit (voir Cartes Flash mémoriel, page 13).

À PROPOS

VINCENT GOYAT & FRANÇOIS DOUCET

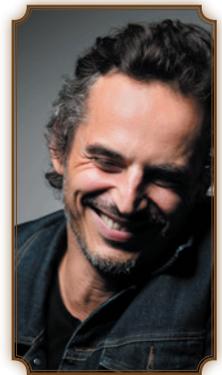
Nos deux auteurs ont écrit des biographies franchement interminables avant de réaliser qu'ils n'avaient pas suffisamment de place sur cette page. Ils n'en restent pas moins des gens formidables.

JOHN MCCAMBRIDGE

John McCambridge est un illustrateur irlandais. Grand amateur de jeux de plateau, il a d'abord travaillé dans le secteur du jeu vidéo. Avec « Madame », il s'agit de sa seconde contribution à une aventure de TIME Stories.

MANUEL ROZOY

« 9 ans séparent ce livret de règles des premières idées d'un jeu à scénarios griffonnées dans un calepin. Pendant ces longues années de gestation, puis d'éclosion, l'épopée TIME Stories a emprunté des chemins multiples sans jamais perdre de vue un seul horizon : proposer un jeu qui fait vivre des histoires. Ce désir demeure intact aujourd'hui, seul l'angle de la caméra change. Place donc à un nouveau voyage temporel, effectué dans le vaisseau des Cowboys de l'Espace, où chacun s'est passionné pour mener à bien cette révolution : Angelina, Croc, Davy, Fabrice(s), François, Jérôme, Joséphine, Kevin, Looky, Marc, Maryline, Melissa, Philippe et Vincent. Merci à vous !



Et maintenant, bouclez vos ceintures : le transfert est imminent. Bon voyage, agents ! »

Réserve d'Azrak : Azrak possédé par un agent et déterminé par son niveau de départ.

Résoudre une épreuve : procédure spécifique en cinq étapes (voir pages 8 et 9).

Réussite (normale) : lors d'une épreuve, si la valeur totale du joueur est supérieure au seuil de réussite, il obtient une réussite normale tel qu'indiqué dans le pavé technique.

Réussite critique : lors d'une épreuve, si la valeur totale du joueur est strictement égale au seuil de réussite, il obtient une réussite critique tel qu'indiqué dans le pavé technique.

S **Seuil de réussite** : difficulté d'une épreuve.

Soutien : se dit d'un joueur qui temporise et dépense 1 Azrak maximum pour aider les autres joueurs qui résolvent des épreuves.

Supprimer : placez l'élément de jeu concerné dans sa boîte de jeu d'origine. Il ne sera plus jamais utilisé.

T **Talent** : capacité spéciale d'un réceptacle. Située le plus souvent au recto et en bas de sa carte.

Temporiser : se dit d'un joueur qui n'a aucune carte Histoire devant lui. Il est prêt à aider les autres joueurs lors d'une épreuve en dépensant 1 Azrak maximum. Un agent qui temporise peut donner des jetons et/ou Éléments qu'il possède à n'importe quel autre agent pour 1 Azrak.

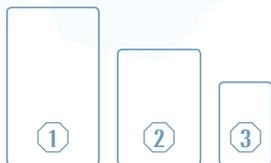
V **Valeur finale** : lors d'une épreuve, somme de la caractéristique du réceptacle, du boost, du soutien obtenu et de la valeur de la carte Destin piochée.

Vortex d'Azrak : tous les Azrak dépensés ou perdus en cours de jeu sont placés dans le Vortex. Les joueurs peuvent les récupérer en effectuant des mises à jour. Les Azrak utilisés lors des mises à jour ou lors du choix d'un lieu à visiter ne sont pas placés dans le Vortex. Ils sont bloqués jusqu'à la fin de la partie.

PROTOCOLE 42

CHARTRE DE BON USAGE DU MATÉRIEL

Lorsqu'un agent utilise le matériel mis à sa disposition, il est de son devoir de respecter les règles d'usage suivantes :



① CARTES HISTOIRE (grande taille)

A Lue à voix haute et consultable par tous.

Panorama Télépathie.

② CARTES COMMUNES (taille moyenne)

Verte Consultable par tous, mais conservée face visible par l'agent qui la récupère. Échangeable.

Rouge Lue à voix haute et consultable par tous, puis rangée une fois lue/résolue.

Jaune Télépathie, puis rangée une fois lue/résolue.

Blanche Lue à voix haute et consultable par tous, puis placée face visible au-dessus du panorama.

③ CARTES PERSONNELLES (petite taille)

Équipement Consultable par tous, mais conservée face visible.

Flash mémoriel Télépathie possible en cas d'extrême urgence uniquement. Conservée face cachée.

Interaction Télépathie et conservée face cachée.

○ JETONS

Hexagonal Consultable par tous et placé face visible au-dessus du panorama.

Pièce Peut être récupérée et dépensée par tous les joueurs.

Tous les autres Consultables par tous et conservés face visible par l'agent qui les récupère. Échangeables.



Si malgré tout le soin apporté à la fabrication de ce jeu, un élément manquait ou était endommagé, contactez le service client de notre distributeur Asmodee à l'adresse suivante : <https://fr.asmodee.com/fr/support>.
Votre problème sera réglé dans les plus brefs délais !

TIME Stories est édité par JD Éditions - SPACE Cowboys
47, rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt - France -
(c) 2019 SPACE Cowboys. Tous droits réservés.

Retrouvez toute l'actualité de TIME Stories et des SPACE
Cowboys sur www.spacecowboys.fr, sur et sur .

