



ATTENTION



- 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

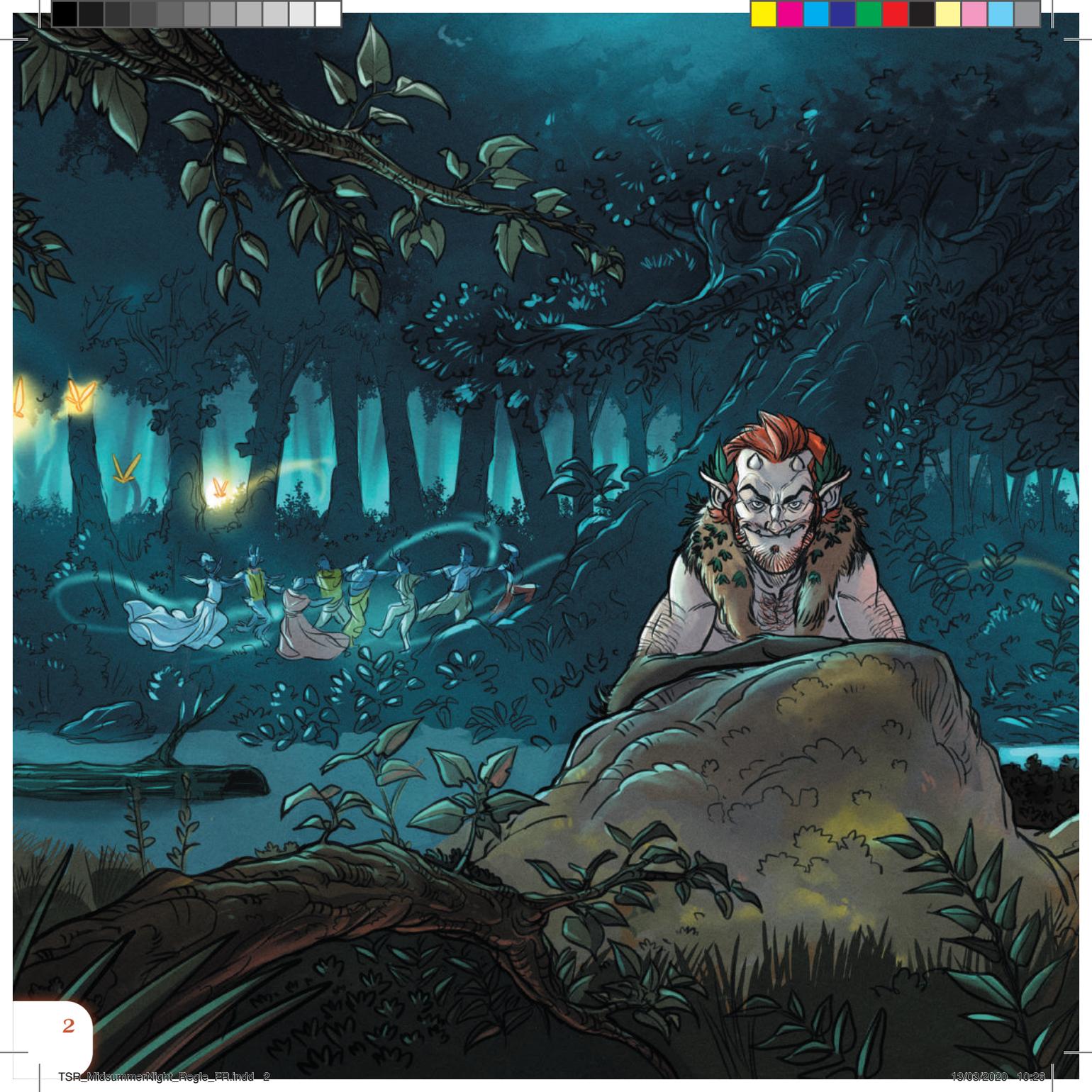
Une nuit
D'été

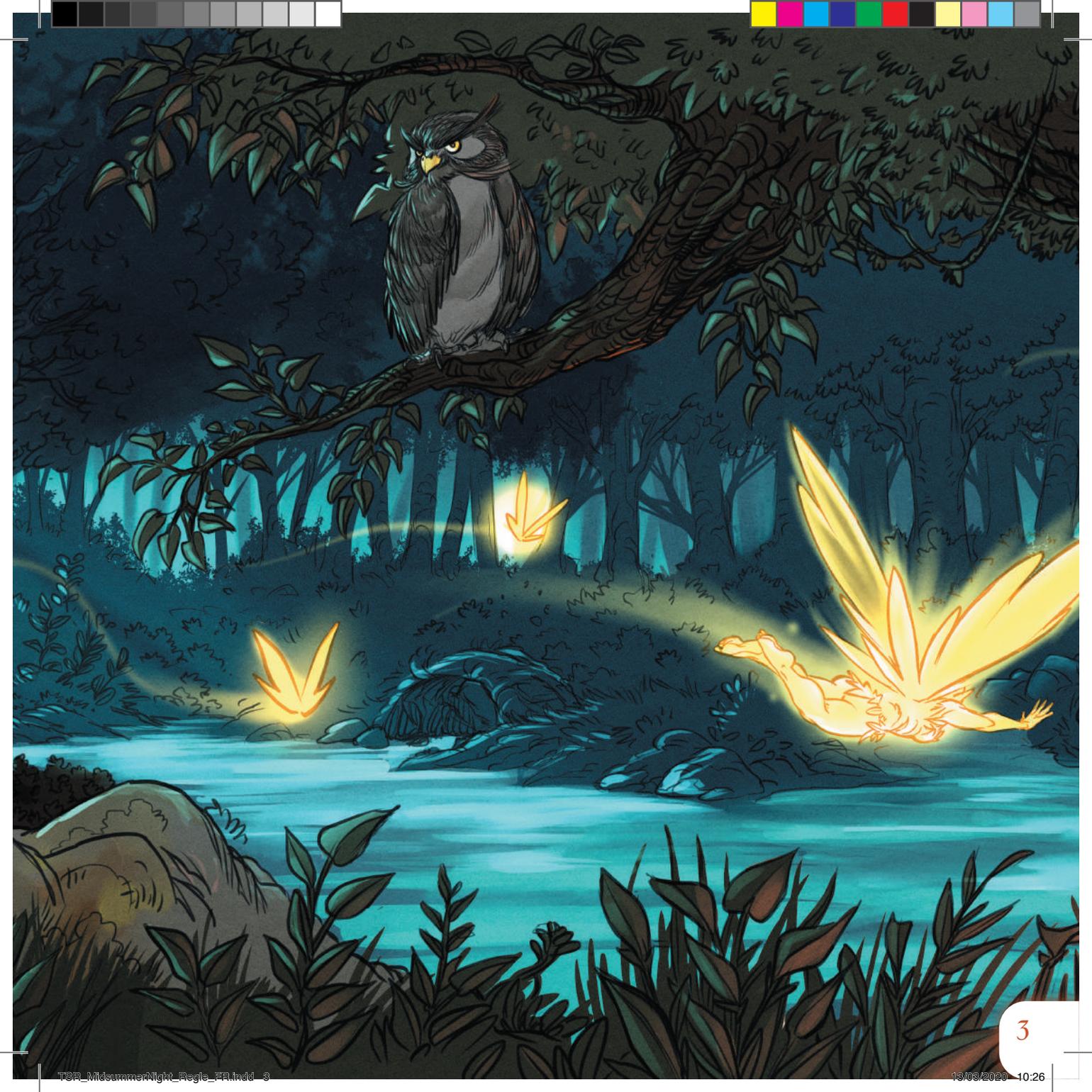
A.T. 6951

Dernière version des règles,
FAQ, solutions, etc.



RÈGLES DU JEU V 1.0





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 un 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} siècle à d'étranges techniques ésotériques transmises par les mystérieux Syaans.

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.

NE Quand vous avez compris où se déroulerait cette mission, il a été difficile de contenir votre excitation. Avec fébrilité, vous entrez dans les caissons et attendez le transfert et l'afflux d'Azrak pour découvrir vos réceptacles !

Veillez vous référer au glossaire, à la fin de ce livret, si des termes vous sont inconnus ou si vous souhaitez vous rafraîchir la mémoire en cours de partie.

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



L'icône **XP** concerne la boîte optionnelle **TIME Stories Revolution : EXPERIENCE**. Ignorez cette icône si vous ne possédez pas cette boîte ou ne souhaitez pas jouer la mission avec.

Dans **TIME Stories Revolution : EXPERIENCE**, vous ferez évoluer vos agents et participerez à la lutte pour la survie de l'humanité. Si vous voulez l'utiliser, commencez votre aventure en consultant les règles de **TIME Stories Revolution : EXPERIENCE**.

Important : vous pouvez jouer les aventures de TIME Stories Revolution dans l'ordre de votre choix !

Au dos de la flash card du deck de cartes Histoire, vous trouverez un carnet de mission. Une fois la mission terminée, vous pourrez y noter les noms des joueurs participants ainsi que votre score final.

Si vous faites ultérieurement l'acquisition de la boîte EXPERIENCE, ces informations vous seront utiles pour commencer EXPERIENCE après avoir joué une ou plusieurs missions.

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

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, ainsi qu'une réserve de Magie.

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

- 👁 Ruse
- 👉 Baratin
- 👊 Force/Combat

Son histoire



Quaine O'Connell

Leprechaune bourru

7

3

4

5

2

2

2

[Faded text representing the character's history]

Nom du personnage

Niveaux de départ de la réserve d'Azrak et de Magie

MISE EN PLACE

Pour commencer à jouer à TIMEStories Revolution - Une nuit d'été, résolvez les étapes suivantes dans l'ordre indiqué.

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



Étapes 1 à 9 :

- 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.
- Placez, sans les consulter et **face cachée**, la carte Lune ② et la carte Étoilée ③ : lisez à haute voix le texte affiché sur chacune de ces cartes.
- En regardant leur dos le moins possible, placez, sans les consulter, les 14 cartes Mystère en une pile face cachée ④.
- Étalez les 6 cartes du prologue afin de composer un panorama visible de tous ⑤.
- Chaque joueur choisit un réceptacle (le personnage qu'il va incarner pendant la mission) et en lit les deux faces ⑥. Les réceptacles non utilisés (à moins de 4 joueurs) sont rangés et ne serviront pas durant la mission.
- Chaque joueur prend un nombre d'Azrak ⑦ correspondant au niveau de départ indiqué sur la carte de son réceptacle. Cela constitue sa réserve ⑦.
- La zone centrale s'appelle le Vortex. À moins de 4 joueurs, on y place les Azrak restants ⑧.
- 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 ⑨.



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

Étapes 10 à 13 :

- Mettez de côté la flash card du deck.
- Chaque joueur prend toutes les cartes du réceptacle qu'il incarne ⑩ :

- Il place sa carte Pouvoir **face visible** devant lui ⑪, à côté de sa carte Réceptacle.
- Il place sa carte Flash mémoriel **face cachée** (sans la lire) à côté de sa carte Pouvoir ⑫.
- Il place toutes ses cartes Interaction **face cachée** (sans les lire) en une pile devant lui ⑬, à côté de sa carte Réceptacle.

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



Étapes 14 à 20 :

- Mettez de côté la flash card du deck.
 - Prenez les 4 cartes Plan et assemblez-les face visible au-dessus du panorama ⑭.
 - Prenez les 6 cartes Destin sans les consulter, mélangez-les et placez-les en une pile **face cachée** ⑮. Laissez un emplacement suffisamment proche de cette pile pour pouvoir y défausser les cartes Destin.
 - Placez, sans les consulter, les cartes Élément **face cachée** ⑯, non loin des cartes Destin.
 - Détachez les jetons Magie de la planche de jetons et distribuez-les comme suit : 3 par réceptacle à 4 réceptacles ⑰; 4 par réceptacle à 3 réceptacles ; 5 par réceptacle à 2 réceptacles.
 - Détachez les jetons Points de dégâts (en forme de goutte noire) puis placez-les, ainsi que la planche de jetons face cachée, non loin des cartes Élément ⑱.
- Placez le fond de la boîte au-dessus du plan. Placez-y toutes les cartes supprimées lors de votre mission ⑲. Notez que certaines cartes arborent le symbole ⑲. Après les avoir lues, placez-les verticalement, face visible, entre le fond de la boîte et la cale en carton (voir ci-dessous) !



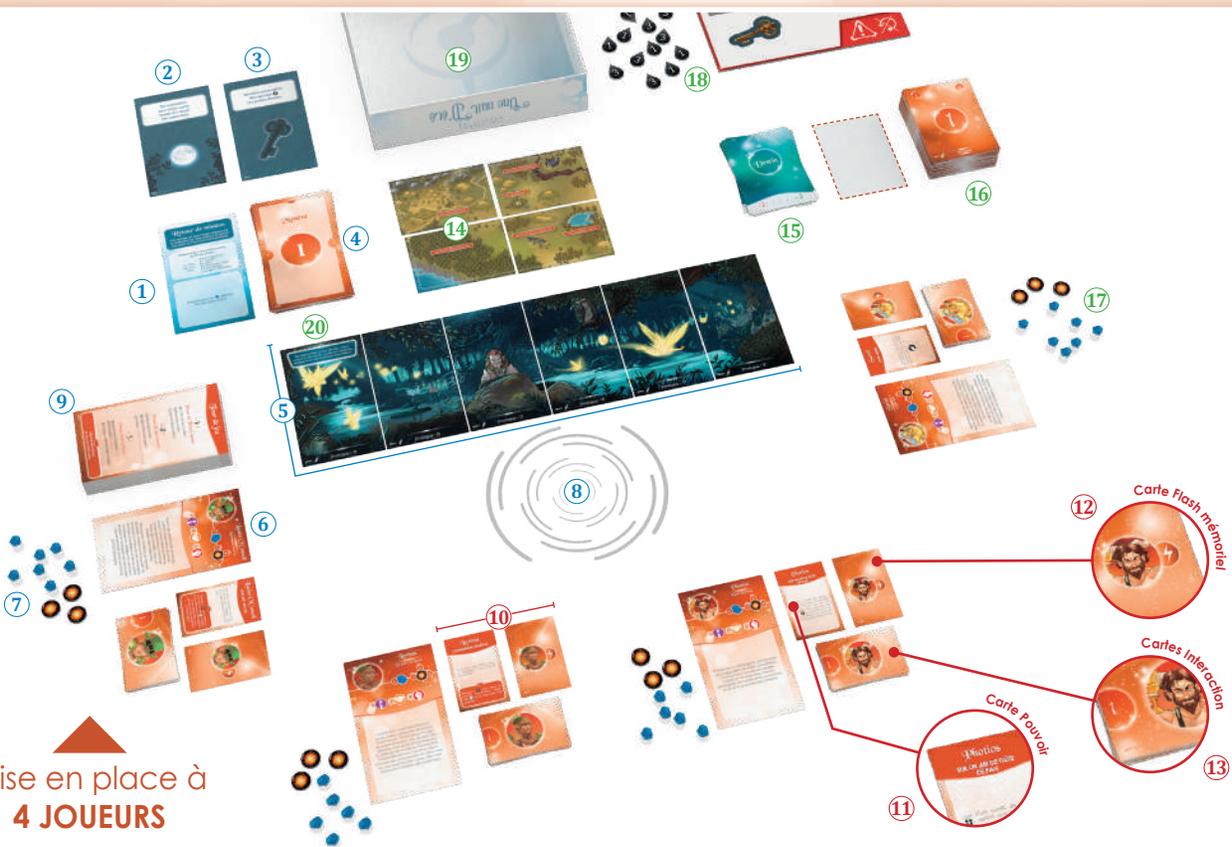
- Le Time Captain suit les instructions en haut de la première carte du panorama ⑳.
- **La partie peut commencer !**
Nous vous conseillons néanmoins de lire les règles du jeu avant de commencer la mission.

Mise en place à
3 JOUEURS

Avant de jouer, n'oubliez pas de consulter les règles pour 2 ou 3 joueurs, page 15.

Mise en place à
1 ou 2 JOUEURS

Mise en place à
4 JOUEURS



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

Le Time Captain décide 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

Les joueurs lisent leur carte respective, en partagent le contenu puis agissent. 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 se préparent pour le tour suivant. Cette phase comprend 3 étapes.

- **Mise à jour standard** (optionnel)
- **Échanges** (optionnel)
- **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 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 gratuitement une carte du panorama, la lire secrètement, puis la poser face cachée devant lui. Lors de l'étape de repérage, l'agent n'agit pas encore sur sa carte : il en ignore donc les instructions techniques (épreuve, prendre un Élément, etc.). 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 depuis le panorama.

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 !

Premièrement : si la carte du panorama présente devant un agent comporte des injonctions techniques (« Prenez un Élément », « lisez votre carte Interaction », etc.), c'est le moment d'en suivre obligatoirement les instructions. En revanche, si la formulation laisse le choix à l'agent (« si vous souhaitez », « vous pouvez », etc.), il est alors libre de suivre ou non l'instruction. Dans ce dernier cas, la télépathie est, comme souvent, la meilleure alliée.

Ensuite : chaque joueur peut, lorsqu'il le désire et autant de fois qu'il le souhaite, effectuer n'importe quelles actions parmi les suivantes :

① 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.

② S'engager (dans une épreuve)

Voir la section correspondante, page 10.

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 :

-  offrir du soutien à un autre agent lors d'une épreuve (voir page 10),
-  donner un ou plusieurs jetons et/ou Éléments en sa possession à n'importe quel autre agent (voir page 14).

Attention, une carte qui comporte une icône de conflit (individuel  ou de groupe ) peut vous empêcher d'agir à votre guise. Voir la section correspondante, page 11.

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 de 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 12.

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 réceptacle à sa gauche, qui devient le nouveau Time Captain.

Un nouveau tour commence !

DÉPENSE, PERTE ET GAIN D'AZRAK

Chaque fois qu'une règle vous demande de dépenser ou de perdre de l'Azrak, le ou les cristaux correspondants sont placés dans le Vortex. Et lorsque vous en gagnez, prenez le ou les cristaux dans le Vortex (sans dépasser votre niveau de départ).



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 apparaissant dans les cases (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 choisissant l'action « s'engager ». Observez la procédure suivante :

- ① **Engagement** : le réceptacle tente de résoudre l'épreuve. L'agent dépense alors 1 Azrak pour utiliser la caractéristique correspondante 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 du panorama devant lui) peut y répondre en dépensant

1 Azrak au maximum afin de donner un bonus de 1 (voir page 15 pour les parties à moins de 4 joueurs).

- ④ **Destin** : une fois tous les soutiens résolus, l'agent dont le réceptacle résout l'épreuve révèle 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 tente de convaincre son interlocuteur (épreuve de Baratin). Sa caractéristique de **Baratin** 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 révèle une **carte Destin** de valeur -1.
- **Valeur finale = 4**

Soit 2 (caractéristique Baratin), +2 pour le boost, +1 pour le soutien, -1 pour la carte Destin. Il obtient une réussite critique (résultat en bas) et prend les ÉLÉMENTS 4 et 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 comme ci-dessus.



Parfois, la case est vide, ce qui veut dire que rien ne se passe.

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 ou une des options indiquées sur la carte du conflit de groupe et en appliquer les conséquences.

Les joueurs peuvent toujours soutenir, même s'ils ont une carte du panorama 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 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 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 2 . Tess possède 5 . Il reste 8  dans le **Vortex**. Tess dépose 1  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 5  et Tess prend les 2  qui restent. Chaque agent possède désormais 7 .



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 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 :



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

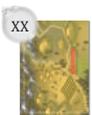


Les Éléments **jaunes** sont le plus souvent des événements personnels. Ils sont lus par le joueur et transmis par télépathie. Une fois lus et/ou résolus, ils sont rangés.



Les Éléments **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.

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.



Certains Éléments blancs sont appelés **Altération** : ils modifient les caractéristiques de vos réceptacles jusqu'à la fin de la mission. Lorsqu'une telle carte est révélée, elle est immédiatement posée sur la carte Réceptacle de l'agent qui l'a piochée, de façon à recouvrir son histoire et ses trois caractéristiques.

Une carte Altération

- est toujours attribuée au réceptacle de l'agent qui l'a piochée ;
- reste sur la carte Réceptacle jusqu'à la fin de la mission (ce type de carte ne peut pas être échangé).

Si un agent révèle une carte Altération alors que son réceptacle en possédait déjà une, l'ancienne est recouverte par la nouvelle.

MYSTÈRES

Les cartes Mystère sont des cartes Histoire qui ont leur propre fonctionnement. Elles sont placées en une pile face cachée en début de partie. Piochez-les lorsque vous y êtes invités.

Selon le type de la carte, agissez comme suit :

Mystère **rouge** ou **jaune** : fonctionnement identique aux Éléments de même couleur.



Quand un agent pioche un Mystère accompagné de ce symbole, il le lit à voix haute. Une fois lue, la carte est placée verticalement entre le fond de la boîte et la cale en carton, face visible. Ces Mystères sont consultables par tous et restent dans cette position jusqu'à la fin de la mission. Ces cartes s'accompagnent d'un cartouche résumant graphiquement leur pavé technique.



Quand un agent pioche un Mystère accompagné de ce symbole, il commence par supprimer sa carte Histoire actuelle. Ensuite, il lit son Mystère et le résout si nécessaire. Lorsqu'il temporise ou explore, l'agent replace ce Mystère dans le panorama à la place de la carte Histoire précédemment supprimée.

NE

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-dessus du panorama afin que tous les joueurs puissent les voir.

Les jetons personnels restent en possession du joueur qui en fait l'acquisition. Ils sont placés face visible. Ils peuvent être donnés et échangés dans les conditions préconisées par les règles.

Échanges d'Éléments et de jetons

Lors de la phase d'entre-lieux, les joueurs peuvent échanger ou donner les Éléments et les jetons personnels qu'ils possèdent.

Pour 1 Azrak dépensé, un agent qui tempore pendant 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 de Pouvoir ne peuvent pas être échangées.

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

Jetons Magie

Au début de la mission, chaque agent possède un niveau de départ de  déterminé par le nombre de réceptacles joués :



Les jetons  rangés sont placés dans la réserve, près de la planche de jetons.

Quand un agent gagne 1 ou plusieurs  , il les prend dans la réserve, sans jamais dépasser son niveau de départ. L'éventuel surplus est perdu.

Il est interdit de s'échanger des jetons Magie.

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.

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...



PARTIES À DEUX OU TROIS JOUEURS

Chaque joueur choisit un seul réceptacle.

À 2 réceptacles :

- Chaque agent a droit à 1 exploration gratuite lors de l'étape d'actions.
- Le groupe a droit à 2 mises à jour gratuites (standard et/ou d'urgence) durant la mission.
- Durant chaque épreuve, l'agent en soutien peut dépenser jusqu'à 3  pour donner un bonus de 1 par  dépensé.
- Chaque réceptacle a un niveau de magie () de départ de 5.

À 3 réceptacles :

- Le Time Captain a droit à 1 exploration gratuite lors de l'étape d'actions.
- Le groupe a droit à 1 mise à jour gratuite (standard ou d'urgence) durant la mission.
- Durant chaque épreuve, 1 agent (et un seul) en soutien peut dépenser jusqu'à 2  pour donner un bonus de 1 par  dépensé.
- Chaque réceptacle a un niveau de magie () de départ de 4.

NE

PARTIES EN SOLO

Utilisez les règles pour jouer à deux et choisissez 2 réceptacles. Évidemment, l'étape de télépathie entre agents est ignorée.

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.

NE Cartes Altération : ces cartes Élément blanches modifient, jusqu'à la fin de mission, les caractéristiques des réceptacles (voir page 13).

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 cartes Destin sont défaussées face visible. Les joueurs peuvent consulter la défausse à tout moment, mais ne peuvent jamais consulter le deck Destin (ni avant ni pendant la mission). 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 et révélez-la. Il existe quatre types d'Éléments (voir page 20).

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.

NE Cartes Mystère : les cartes Mystère sont des cartes Histoire qui ont leur propre fonctionnement. Disposées en une pile face cachée en début de partie, les agents ne les piochent que lorsqu'ils y sont invités (voir page 13).

Cartes Personnelles : deck qui contient la carte Pouvoir, 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.

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

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 11).

Conflit individuel : un conflit individuel n'implique qu'un seul agent (voir page 11).

D Deck : une mission de TIME Stories Revolution est composée de trois decks : le deck de cartes Histoire, le deck de cartes Communes et le deck de cartes Personnelles.

Dépense d'Azrak : les Azrak dépensés sont placés dans le Vortex.

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 12).

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.

G Gain d'Azrak : sauf mention contraire, les Azrak gagnés sont pris dans le Vortex. Un agent ne peut jamais dépasser son niveau de départ.

Groupe : lorsqu'un élément de jeu indique que le groupe doit ou peut agir, cela concerne l'ensemble des agents. S'il est spécifié que le groupe peut dépenser un Azrak ou ranger un jeton Magie, chaque agent peut participer pour atteindre le chiffre indiqué.

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 tou-

jours hexagonaux et affectent tout le groupe. Ils sont placés face visible au-dessus du panorama afin que tous les joueurs puissent les voir. Un jeton de groupe supprimé ou rangé est remplacé face cachée.

Jetons Magie : chaque agent possède un niveau de départ de magie  déterminé par le nombre de réceptacles joués. Lorsqu'un agent en utilise, il doit les ranger dans la réserve près de la planche de jetons. Il est impossible de s'échanger des  et on ne peut jamais dépasser son niveau de départ.

Jetons personnels : les jetons personnels restent en possession 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).

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 12).

Mise à jour d'urgence : plutôt que de perdre le contrôle de son réceptacle lors de la dépense ou perte de son dernier Azrak, un agent peut choisir d'effectuer une mise à jour d'urgence en plaçant cet Azrak sur la carte Retour de mission. Il regagne alors autant d'Azrak que possible depuis le Vortex, sans dépasser son niveau de départ. Il reprend ensuite le cours normal de la partie.

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

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

P Perte d'Azrak : les Azrak perdus sont placés dans le Vortex.

NE

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 carte Retour de mission. Dans le cas où vous devriez recouvrir un plan par un autre, les Azrak recouverts sont placés dans le Vortex.

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. Une fois lu, il est placé de côté et est consultable durant toute la mission.

R **Ranger** : remplacez l'élément de jeu concerné 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 réserve de Magie et une histoire. 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 16).

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 10 et 11).

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 (voir page 15 pour les parties à moins de 4 joueurs).

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

T **Télépathie** : durant la mission, tous les agents peuvent communiquer par télépathie en racontant librement ce qu'ils ont découvert. Lors de la phase, chaque agent est obligé d'utiliser la télépathie pour raconter sa carte Histoire.

Temporiser : se dit d'un joueur qui n'a aucune carte du panorama devant lui. Il est prêt à aider les autres joueurs lors d'une épreuve en dépensant 1 Azrak maximum (voir page 15 pour les parties à moins de 4 joueurs). 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.

À PROPOS

ANTONIN MERIEUX

« Antonin a été enlevé dans son berceau par des korrigans, qui l'ont remplacé par votre serviteur. Eh bien, croyez-moi, ça n'est pas facile pour un enfant-fée de vivre dans votre monde technocratique et liberticide, où l'esprit est remplacé par des algorithmes ! Enfin ça n'est pas facile non plus pour les enfants humains, maintenant que même le jeu doit servir à quelque chose... J'espère que vous pourrez au moins profiter de celui-ci. »



JULIEN CARETTE

« Je suis né au siècle dernier, je voyage dans le temps moi aussi. Pour me présenter rapidement, j'ai baigné tout petit dans la B.D. en dévorant et en recopiant sans vergogne les albums de la collection paternelle. Autodidacte, je suis devenu graphiste tout d'abord avant de me lancer en parallèle dans l'aventure de la bande dessinée et de l'illustration en passant par la case animation. J'ai deux séries de B.D. à mon actif : « Nomad 2.0 » chez Glénat et « le Bourreau » chez Delcourt. J'ai eu l'occasion d'illustrer des jeux comme « Gazobu », « Can't Stop », « Hero I.K. », « Guardian Chronicles » et maintenant ce nouveau scénario pour Time Stories. J'espère que vous prendrez autant de plaisir à y jouer que j'en ai eu à l'illustrer. »



MANUEL ROZDY

« Time Stories Revolution n'aurait jamais pu voir le jour sans tous ceux qui ont parcouru les couloirs du temps sans relâche, affrontant les innombrables failles temporelles avec une bienveillance légendaire. Un merci éternel à Arnaud, Augustin, Cédric, Emmanuel, Erwan, Germain, Hervé, Igor, Jessica, Karina, Lia-Sabine, Ludo, Mathias, Matthieu, Melanyne, Natacha, Patcho, Peggy, Philippe, Stéphanie, Thibald, Tom, Ulric, Vincent, Virginie. Et un remerciement tout particulier à Antonin pour sa plume facétieuse ! »



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)

-  Lue à voix haute et consultable par tous.
- Panorama**  Télépathie.
- Mystère**  Utilisation selon la couleur ou l'icône (voir page 13).

② CARTES COMMUNES (taille moyenne)

- Verte**  Consultable par tous, mais conservée face visible par l'agent qui la récupère. Échangeable.
- Jaune**  Télépathie, puis rangée une fois lue/résolue.
- Rouge**  Lue à voix haute et consultable par tous, puis rangée une fois lue/résolue.
- Blanche**  Lue à voix haute et consultable par tous, puis placée face visible au-dessus du panorama et/ou sur le plan.
- NP**   Placée face visible sur la carte Réceptacle jusqu'à la fin de la mission.

③ CARTES PERSONNELLES (petite taille)

- Pouvoir**  Consultable par tous et 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.
- NP** **Magie**  Individuel. Rangé dans la réserve et non échangeable.
- Point de dégâts**  Lors d'un conflit, à placer sur la carte de l'adversaire. Rangé une fois le conflit mené à son terme.
- 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 -
© 2020 SPACE Cowboys. Tous droits réservés.

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

