ATTENTION

- Ne retournez pas la planche de jetons n°2.
- Ne détachez les jetons et les tuiles que lorsque vous y êtes invités.
- Une fois détachée, une tuile est placée face visible.

TIME STORIES

REVOLUTION

CAVENDISH

N.T. 1958

RÈGLES DU JEU V1.0

Regle_Cavendish_FR_190x190.indd 1 31/10/2022 02:01

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 XXIIe 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.

Veuillez 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

1 planche de jetons et 1 planche de tuiles **(la planche n°2 doit être conservée face cachée)**

Le présent livret de règles

31 cristaux d'Azrak

90 cartes Histoire

65 cartes Personnelles

65 cartes Communes

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 recto 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 CA apparaît dans les règles, le paragraphe en question est spécifique à cette mission.

Regle_Cavendish_FR_190x190.indd 2 31/10/2022 02:01

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.

Règle_Cavendish_FR_190x190.indd 3 31/10/2022 02:01

CA

MISE EN PLACE

Pour commencer à jouer à TIME Stories Revolution - Cavendish, 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 à voix haute l'ordre de mission (verso) et le retour de mission (recto). Placez cette carte sur la table, face **Retour de mission visible** (1).
- Étalez les 3 cartes du prologue afin de composer un panorama visible de tous (2).
- Chaque joueur choisit un réceptacle (le personnage qu'il va incarner pendant la mission) et en lit les deux faces (3). À 1 ou 2 joueurs, seuls Anton et Amy sont disponibles. À 3 joueurs, Anton et Amy doivent nécessairement être choisis, et le 3e réceptacle peut être soit Jennifer, soit Doug.
- Chaque joueur prend un nombre d'Azrak correspondant au niveau de départ indiqué sur la carte de son réceptacle. Cela constitue sa réserve (4).
- À moins de 4 joueurs, placez les Azrak des réceptacles non joués dans la zone centrale : le Vortex (5).
- Les Azrak restants sont rangés dans la boîte.
- Les réceptacles non utilisés (à moins de 4 joueurs) sont rangés dans la boîte et ne serviront pas durant la mission.
- Le joueur qui contrôle Anton prend le reste du deck en laissant dessus la carte Tour de jeu / Résumé des icônes, qui sert d'aide de jeu lors de la partie : 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 prend connaissance de sa carte Objet Fétiche, puis la place face visible devant lui (8), à côté de sa carte Réceptacle.
  - Il place sa carte Flash mémoriel face cachée (sans la lire) à côté de sa carte Objet Fétiche (9).
  - 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 et 12 :

- Mettez de côté la flash card du deck.
- Prenez les 6 cartes Destin sans les consulter, mélangez-les et placez-les en une pile **face cachée** (11). Laissez un emplacement suffisamment proche de cette pile pour pouvoir y défausser les cartes Destin.
- Placez, sans les consulter, les cartes Élément **face cachée** (12), non loin des cartes Destin

➤ Détachez la partie centrale de la **planche n°1** de son pourtour.

Étapes 13 à 16 :

- Posez le pourtour afin qu'il soit facilement accessible : ceci constitue le plan sur lequel le groupe va se déplacer (13).
- Détachez les jetons Points de dégâts (en forme de goutte noire) et Peur (visages déformés) de la partie centrale (14).
- Chaque joueur prend le jeton correspondant à son réceptacle et le place devant lui (15). Vous découvrirez leur utilité lors de la mission. Ceux qui ne sont pas utilisés sont rangés dans la boîte.

➤ Conservez à portée de main la **planche n°2** sans en consulter le recto : vous détacherez les lieux correspondants lorsque vous serez invités à le faire.

- Le Time Captain révèle la première carte du panorama (16) et la lit à haute voix. Il fait de même avec les deux cartes suivantes.

➤ La partie peut commencer ! Nous vous conseillons néanmoins de lire les règles du jeu avant de commencer la mission.

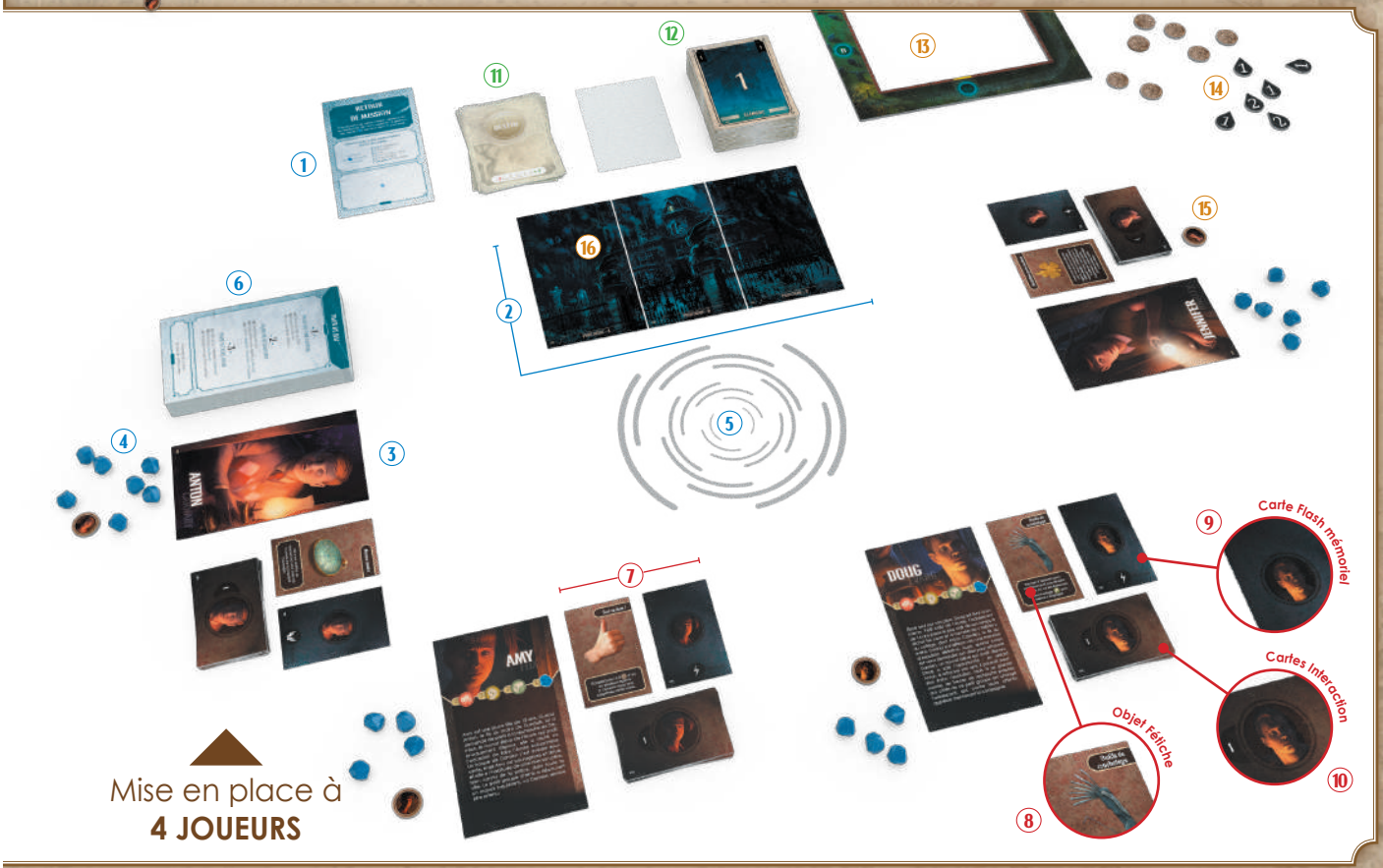
CA

Regle_Cavendish_FR_190x190.indd 4 31/10/2022 02:01

Mise en place à
3 JOUEURS

Avant de jouer, n'oubliez pas de consulter **les règles pour 2 ou 3 joueurs**, page12.

Mise en place à
1 et 2 JOUEURS



Mise en place à
4 JOUEURS

Regle_Cavendish_FR_190x190.indd 5 31/10/2022 02:01

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 résolues l'une après l'autre, dans l'ordre suivant :

- **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 résolues l'une après l'autre, dans l'ordre suivant :

- **Repérage du lieu**
- **Télépathie entre agents** (optionnel)
- **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 résolues l'une après l'autre, dans l'ordre suivant :

- **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 identifiable à sa lettre entourée d'un halo coloré et y place 1 Azrak de sa réserve, et ce, même si le lieu comprend déjà d'autres jetons (Azrak ou Peur). Il n'y a aucune contrainte pour visiter un lieu : à partir du moment où il est révélé, le groupe peut l'explorer, que le lieu en question soit adjacent au dernier lieu visité ou non.

➤ **Connexion d'un nouveau lieu :**
Au fur et à mesure de votre mission, vous découvrirez de nouveaux lieux qui représentent les pièces du manoir Cavendish. Chaque fois que vous serez invités à connecter une tuile Lieu, révélez la tuile correspondante puis placez-la afin de faire correspondre la couleur des deux repères de connexion. Pour plus de précisions sur ce point, consultez la page 11, « tuiles Lieu ».

EXPOSITION DU LIEU

CA

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 sa lettre) 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.

Regle_Cavendish_FR_190x190.indd 6 31/10/2022 02:01

LECTURE DE LA CARTE A

Le Time Captain prend la carte A et en lit le recto à voix haute. 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. 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 (OPTIONNEL)

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 peuvent user de télépathie durant toute la mission, lors de cette étape, l'Agence recommande de l'utiliser afin d'offrir une meilleure évaluation de la situation à chaque agent (évitant ainsi les actes individuels inconsidérés).

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 immédiatement 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 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 « Procédures spécifiques », page 8.

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 située 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,
- donner un ou plusieurs Éléments en sa possession à n'importe quel autre agent.

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

Tout ceci vous sera expliqué en détail dans la section « Procédures spécifiques », page 8.
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.

Règle_Cavendish_FR_190x190.indd 7 31/10/2022 02:02

3 PHASE D'ENTRE-LIEUX

MISE À JOUR STANDARD

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

ÉCHANGES

Les joueurs peuvent s'échanger des 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 !

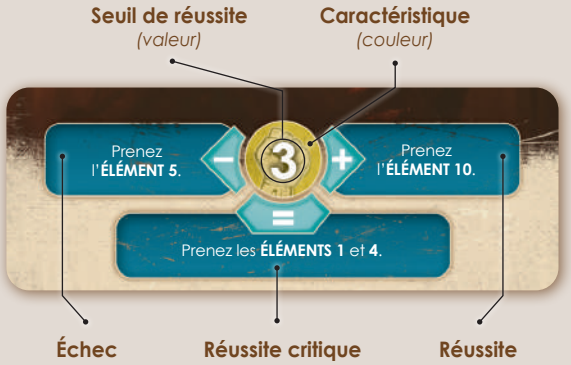
DÉPENSE, PERTE ET GAIN D'AZRAK

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 depuis le Vortex (sans jamais 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 ». Il doit alors observer 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

Regle_Cavendish_FR_190x190.indd 8 31/10/2022 02:02

1 Azrak au maximum afin de donner un bonus de 1 (voir page 12 pour les parties à moins de 4 joueurs).

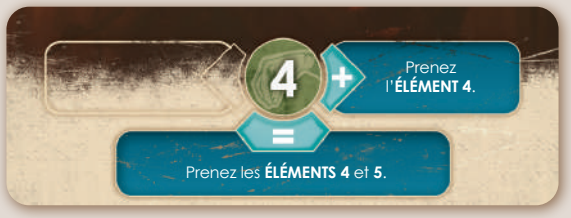
④ **Destin :** une fois tous les soutiens résolus, l'agent dont le réceptacle résout l'épreuve révèle une carte Destin et applique le modificateur indiqué pour obtenir la valeur finale. Ensuite, la carte Destin est défaussée face visible. Mélangez les cartes Destin défaussées dans la pile afin d'en former 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 d'éviter un projectile (épreuve d'Adresse). Sa caractéristique d'**Adresse** 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 Adresse), +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 débuter le conflit de groupe, les joueurs peuvent librement s'échanger des Éléments. 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 est défait.

L'aventure peut alors reprendre normalement.

Règle_Cavendish_FR_190x190.indd 9 31/10/2022 02:02

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.

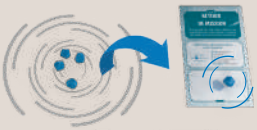
MISE À JOUR STANDARD

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 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 **5** 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.

James Tess

Ils choisissent de **se répartir** les Azrak comme suit : James prend **2** et Tess prend les **2** qui restent.

James Tess

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.

Regle_Cavendish_FR_190x190.indd 10 31/10/2022 02:02

ÉLÉMENTS, JETONS ET TUILES

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 récupèrent. 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 secrètement par le joueur et transmis par télépathie. Une fois lus et/ou résolus, ils sont rangés (sauf indication contraire).

Les Éléments **rouges** sont toujours lus à haute voix par le joueur qui les récupère et consultables par tous. Une fois lus ou résolus, ils sont rangés (sauf indication contraire).

Certains Éléments ajoutent un bonus de caractéristique à leur possesseur (ces bonus sont cumulatifs).

Exemple : ici, l'agent augmente sa Force de +1.

JETONS PEUR

Pendant votre mission, vos réceptacles risquent de se retrouver face à des situations et des menaces susceptibles de clouer sur place les plus trouillards d'entre eux. Pour symboliser ces moments d'effroi de votre réceptacle, vous pourrez être invité à prendre 1 ou plusieurs jetons Peur. Dans ce cas, prenez-le(s) depuis la réserve puis posez-le(s) sur votre carte Réceptacle. Si le total de jetons Peur dépasse votre caractéristique d'Aplomb, déposez le surplus sur le plan, sur le lieu actuellement visité par le groupe. Le nombre de jetons Peur posés sur une tuile prendra tout son sens durant la mission.

L'agent contrôlant le réceptacle de Doug fait face à une situation cauchemardesque : il doit prendre 3 ! Disposant d'un Aplomb de 1, il place 1 sur sa carte et dépose les 2 autres sur le lieu actuellement visité.

TUILES LIEU

Au fur et à mesure de votre progression dans le manoir, vous allez découvrir de nouvelles pièces et les explorer comme indiqué en page 6. Chaque fois qu'il vous est demandé de « connecter la tuile… », détachez soigneusement la tuile correspondante de la planche n°2 (conservée face cachée), **révélez-la** puis placez-la dans le plan afin de faire correspondre la couleur des deux repères de connexion. Le groupe pourra désormais visiter ce nouveau lieu lors de l'étape « Choix du lieu à visiter » du Time Captain.

Échanges d'Éléments

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

Pour 1 Azrak dépensé, un agent qui temporise durant l'étape d'actions peut donner un ou plusieurs de ses Éléments à un autre agent présent dans le lieu.

Les cartes Objet Fétiche ne peuvent pas être échangées.

Ranger un Élément ou un jeton

Replacez 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.

CA

Règle_Cavendish_FR_190x190.indd 11 31/10/2022 02:02

1 GRATUIT, 2 PAYANTS

Certaines cartes affichent un choix entre **OU/ET**. Vous pouvez choisir entre :

- **OU** : résolvez une des deux options gratuitement ;
- **ET** : résolvez les deux options en dépensant 1 . Dans ce cas, vous devez supprimer la carte qui offre ce choix.

CA Il est tout à fait possible de ne choisir qu'une seule option, puis de décider de payer après l'avoir vue pour choisir également la seconde. Dans ce dernier cas, n'oubliez pas de supprimer la carte.

Si vous souhaitez rire au bon mot de Vincent :

prenez l'**ÉLÉMENT 77**.

OU

ET

Si vous souhaitez écouter François :

lisez votre carte Interaction **XXV**.

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 parmi les réceptacles indiqués ci-dessous.

À 2 réceptacles (Anton et Amy) :

- 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.

À 3 réceptacles (Anton et Amy, plus Jennifer ou Doug) :

- 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.

PARTIES EN SOLO

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

Regle_Cavendish_FR_190x190.indd 12 31/10/2022 02:02

Regle_Cavendish_FR_190x190.indd 13 31/10/2022 02:02

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 et les 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 trois types d'Éléments (voir page 13).

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 Objet Fétiche, 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.

Cartes Objet Fétiche : chaque réceptacle possède un objet qu'il peut utiliser lors de l'aventure. Il ne peut pas l'échanger avec un autre réceptacle.

CA

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 : on peut s'échanger gratuitement des Éléments durant la phase d'entre-lieux et avant de débuter

Regle_Cavendish_FR_190x190.indd 14 31/10/2022 02:02

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 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 utiliser un Élément, chaque agent peut participer.

J **Jetons Peur:** des jetons Peur peuvent être récupérés lors de l'aventure. Ils sont individuels et ne peuvent pas être donnés ou échangés avec d'autres joueurs. Si le total de jetons dépasse la caractéristique d'Aplomb du réceptacle concerné, le surplus est déposé sur la tuile du lieu actuellement visité. Si un effet réduit le d'un réceptacle, le nombre de jetons possédés doit immédiatement être ajusté : le surplus est déposé sur le lieu visité.

CA

L **Lieux :** les lieux sont explorés au cours de leur mission. Un lieu est identifiable par une lettre cerclée d'un halo de couleur. Si un lieu a déjà été visité (c.-à-d. qu'il comprend déjà 1 ou plusieurs Azrak ou jetons Peur), cela ne l'empêche aucunement d'être visité à nouveau en y déposant un nouvel Azrak.

CA

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 8).

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.

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 déposez 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.

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 : zone de jeu définie par le pourtour de la planche n°1 et qui, au cours de la mission, va s'agrémenter de tuiles Lieu représentant les nouvelles pièces du manoir Cavendish.

CA

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.

Règle_Cavendish_FR_190x190.indd 15 31/10/2022 02:02

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 : replacez 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 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 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 (voir page 12 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.

Tuiles Lieu : lorsqu'une tuile Lieu entre en jeu, elle est détachée de la planche n°2, révélée puis placée dans la zone du plan afin de faire correspondre la couleur des deux repères de connexion. Le groupe peut visiter ce nouveau lieu lors d'une future étape « Choix du lieu à visiter » du Time Captain, sans aucune contrainte de distance (il n'est pas nécessaire d'être dans un lieu adjacent au nouveau lieu visité).

CA

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. Si une mise à jour n'est pas possible parce que le Vortex est vide (tous les Azrak sont sur la carte Retour de mission et/ou sur le plan), la mission est ratée (cf. fin prématurée de la mission, page 12).

Regle_Cavendish_FR_190x190.indd 16 31/10/2022 02:02

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 » et « Damien », il s'agit de sa troisième contribution à une aventure de TIME Stories.

MANUEL ROZOY

« Les cow-boys de l'espace m'ont gentiment offert cet espace pour me présenter. Et il n'y a pas à dire, deux fois le mot espace dans la même phrase, c'est bien la preuve que c'est vaste. Je vais donc tenter d'utiliser au mieux cette surface encore vide, qui le devient de moins en moins, pour vous exposer mes faits d'armes ludiques. Mais avant cela, je voudrais remercier M. Goyat et M. Doucet, qui aimeraient tellement rester dans l'ombre que je ne vais pas me gêner pour mettre en lumière ces illustres personnes. Et d'ailleurs, à propos d'illustre, cela me fait penser à John McCambridge. À l'image des deux comparses cosmiques, John mérite une longue liste de louanges. Mais attendez, j'ai comme l'impression que l'espace initialement alloué à l'agrémentation de la photographie située ci-contre est maintenant rempli de caractères qui n'exist

Regle_Cavendish_FR_190x190.indd 17 31/10/2022 02:02

Regle_Cavendish_FR_190x190.indd 18 31/10/2022 02:02

Pour assurer le bon fonctionnement de l'élixir, Ebenezer avait besoin de matières premières occultes de plus en plus concentrées. Au fil de ses recherches, il découvrit qu'il était possible d'exploiter l'énergie de jeunes sujets et d'améliorer de manière spectaculaire les résultats de ses expériences. Malheureusement, ces extractions causaient la mort lente des malheureux.

Camilia, effrayée par les recherches de son mari, et après avoir découvert ses notes et son laboratoire secret, tenta alors de faire entendre raison à Ebenezer. Elle ne voulait pas que ses enfants connaissent le même sort que les jeunes victimes. Ebenezer, tourmenté et désespéré, semblait prêt à la laisser partir. Camilia tenta de quitter les lieux avec ses enfants, mais elle comprit que le manoir la retenait en ses murs, usant de manifestations physiques et d'hallucinations mentales.

Finalement, le manoir mit fin à l'existence des enfants de Cavendish, puis de Camilia, en laissant croire à Ebenezer qu'il s'agissait d'un suicide. L'esprit de Camilia ne trouvant pas le repos, elle demeura dans le manoir sous l'apparence d'un fantôme, mais à la différence de toutes les autres âmes piégées en son sein, elle parvint à conserver sa volonté propre, animée d'un désir de justice et de vengeance.

Cavendish sombra plus encore dans la folie, pris dans une terrible symbiose avec sa demeure maudite.
Un Elois (des ennemis de l'humanité et de l'Agence TIME, agents plus ou moins conscients d'entités extratemporelles surpuissantes) nommé Anigimas fut alerté. La débauche de puissance cabalistique de Cavendish attirait la curiosité et la convoitise de ces êtres.

Anigimas repéra aisément le manoir grâce à ses pouvoirs et s'y introduisit. Il parvint à trouver l'accès au laboratoire, là où précisément l'attendait le manoir avec sa « marionnette » Cavendish. Après une courte lutte (Anigimas sous-estimait la puissance combinée d'Ebenezer et de sa demeure), l'Elois fut fait prisonnier dans un pentacle. Cavendish s'empara du catalyseur de ses pouvoirs, une pierre précieuse et enchantée, et s'en servit pour améliorer la puissance de son élixir. C'est le point de départ de la perturbation temporelle qui va alerter l'Agence TIME.

1958, Damien et Cavendish
En novembre 1958, Cavendish attire en ses murs le jeune Damien, un orphelin errant, dans le but de tester le nouvel élixir. Mais la mixture renforcée par la pierre de l'Elois épuise rapidement le jeune garçon et au lieu de renforcer Ebenezer, l'affaiblit plus encore, le clouant au lit.
Inquiet de perdre sa marionnette, le Manoir envoie Damien à Dundalk, la ville la plus proche, dans le but d'attirer un autre enfant solitaire et d'en faire sa nouvelle source d'élixir.
Il jette alors son dévolu sur Anton Carnaby, le fils du maire de la ville. Cet élève solitaire, bouc émissaire du lycée, est une proie facile pour Cavendish/Damien.
Cavendish lance finalement son opération : Damien disparaît du jour au lendemain, en laissant un maximum de traces pour qu'Anton le suive et se rende au manoir.
Mais l'usage des pouvoirs du manoir est tel que des soubresauts temporels se sont produits, et l'Agence TIME décide d'enquêter. Plusieurs agents sont envoyés dans des réceptacles appropriés, dont le jeune Anton, et se joignent à ce dernier dans sa recherche !
Les enfants-agents arrivent devant la demeure de Cavendish malgré tous ses efforts pour les en empêcher. Vous connaissez la suite de l'histoire. Lorsque les agents entrent, le manoir détecte leur Azrak et décide de les vider de cette nouvelle source d'essence vitale inconnue !

ATTENTION
NE LISEZ PAS CES DEUX PAGES AVANT D'Y AVOIR ÉTÉ INVITÉS.

MISSION RÉUSSIE !

Le corps d'Ebenezer Cavendish explose dans une gerbe de lumière bleutée. Le temps semble se distordre et libère un déluge d'images et de sons retraçant l'histoire du manoir Cavendish, d'Ebenezer, de sa famille… Soudain, des sirènes de police déchirent le voile d'une nuit sans étoiles et vous sortent de votre torpeur. Vous êtes là, au beau milieu d'un terrain dont seules les grilles environnantes témoignent de l'existence du manoir qui a maintenant disparu en compagnie des tombes, du jardin maudit et des alentours. Vos réceptacles se regardent, esquissent un sourire, laissent glisser quelques larmes avant de s'étreindre en hurlant de joie… Vous avez réussi !
À peine le temps de savourer ce moment que déjà vos esprits (parmi lesquels celui d'un éventuel agent fantôme très soulagé) quittent vos réceptacles et s'envolent vers l'Agence. En quelques secondes, vous distinguez à peine les silhouettes des adolescents, qui se fondent dans le décor, laissant place à la ville de Dundalk, à l'État du Massachusetts, à la planète Terre…

Mission accomplie !
Les perturbations temporelles se sont arrêtées, et les enfants de Dundalk mèneront dorénavant une vie normale, sans que nul ne joue plus avec leur destin. Ils en seront quittes pour quelques cauchemars, qui finiront par cesser eux aussi.

Avant de découvrir l'histoire de Cavendish ci-après, veuillez répondre aux questions suivantes pour déterminer votre score final.

- Avez-vous délivré Damien (l'abandonner à son sort n'est clairement pas une réussite) ? Si oui, enlevez 1 de la carte Retour de mission.
- Avez-vous trouvé l'élixir de vie éternelle (en assemblant les notes manuscrites – **ÉLÉMENTS 1**, **17**, **26**, **37**, **43** et **48** – et en lisant les mots en capitales) ? Si oui, retirez 1 de la carte Retour de mission.
- Avez-vous libéré Anigimas, l'ennemi de l'Agence, en lui donnant l'émeraude ? Si oui, ajoutez 2 sur la carte Retour de mission. Si vous jouez avec TIME Stories EXPERIENCE : puis prenez l'**ÉLÉMENT 44**.
- Anton est-il mort ? Si oui, ajoutez 1 sur la carte Retour de mission.

ÉPILOGUE

Aux origines du mal…

Ebenezer Cavendish, né en 1754 en Angleterre, aura donc vécu plus de deux cents ans. À l'aide des enseignements obtenus auprès de contacts occultes (comme la voyante fantôme piégée dans le manoir), il concocta grâce à un mélange d'alchimie, de plantes et de sciences magiques, un élixir de vie pour prolonger son existence. Mû par une peur panique de la mort, il consacra son existence à l'éviter.

Fuyant les troubles en Europe, et pour trouver la tranquillité nécessaire, il partit en Amérique en 1798. Grâce à la petite fortune extorquée aux notables locaux, crédules et aisément manipulables, il acquit un terrain et y fit construire un manoir.

En 1801, Ebenezer mit la main sur un livre impie, le *Liber Mortis*, qui lui apporta le savoir manquant pour l'accomplissement de sa quête, et dès 1815, il parvint à arrêter le processus de vieillissement de son corps. Plutôt un ralentissement qu'un arrêt, hélas ! Cavendish poursuivit donc ses travaux.

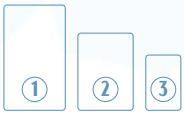
En 1845, il fit la rencontre de Camilia, dont il tomba éperdument amoureux. Grâce à sa fortune et à son charme, il obtint sa main et l'épousa en 1846. Deux enfants, Suzanne et Charles, naquirent de cette union. Dans cette période, ses travaux se ralentirent, mais malheureusement, il sentit que son corps s'affaiblissait et que la formule mise au point grâce au *Liber Mortis* n'était plus aussi efficace. Il se jeta de nouveau dans ses travaux, négligeant sa famille et ses enfants.

Ebenezer essaya de nombreux maléfices, des formules innombrables, et le lieu s'imprégna peu à peu du résidu maléfique de ces expériences. Avec le temps, le manoir absorba toute cette énergie maléfique, finit par développer une conscience et devint lentement le véritable Cavendish.

PROTOCOLE 42

CHARTE 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.
- **Jaune** ..... Télépathie, puis rangée une fois lue/résolue.
- **Rouge** ..... Lue à voix haute et consultable par tous, puis rangée une fois lue/résolue.

3 CARTES PERSONNELLES (petite taille)

- **Objet Fétiche** ..... 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

- **Point de dégâts** ..... Lors d'un conflit, à placer sur la carte de l'adversaire. Rangé une fois le conflit mené à son terme.
- **CA Peur** ..... À placer sur sa carte Réceptacle. Si le total de dépasse la caractéristique d'Aplomb du réceptacle concerné, le surplus est déposé sur la tuile du lieu actuellement visité.

TUILES

- **CA Lieu** ..... Lorsqu'une tuile Lieu entre en jeu, elle est détachée de la planche n°2, révélée puis placée dans la zone du plan afin de faire correspondre la couleur des deux repères de connexion.

Si vous voulez prolonger l'aventure **CAVENDISH**, un scénario **Print & Play**, **DAMIEN**, est disponible ici :

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 !

FAQ, solutions, etc.

TIME Stories est édité par SPACE Cowboys
Asmodee GROUP - 47, rue de l'Est, 92100
Boulogne-Billancourt - France
© 2023 SPACE Cowboys. Tous droits réservés.

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

Regle_Cavendish_FR_190x190.indd 20 31/10/2022 02:02