

Ne consultez pas les cartes
avant d'y avoir été invités.



RÈGLES DU JEU

TIME STORIES REVOLUTION EXPERIENCE

Extrait du Journal de Tess Heiden

AN O

Ça fait des semaines que je n'ai pas écrit là-dedans. Il faut dire que tout est en rade depuis notre arrivée sur l'île, y compris les bases de données et les terminaux. Ça va mieux, mais nous sommes très loin du luxe de la station spatiale. Je suis éreintée, mais prendre le temps d'écrire un peu me fera probablement du bien. L'Agence n'est plus la même. D'ailleurs, je ne suis pas sûre que d'un point de vue purement légal, on puisse encore l'appeler l'Agence... mais personne ne nous fera de procès.

Par où commencer ? Par la fin ? Pourquoi pas... Tout s'est arrêté lors de l'attaque des Elois. Leur vortex temporel, trou noir de destruction massive ou deus ex machina – appelez-le comme vous voudrez – a anéanti l'Agence. Du moins, l'incarnation matérielle de l'Agence.

Tous s'obstinent à considérer que c'est grâce à moi qu'ils sont encore en vie. Et comme Bob n'est plus là, que le consortium n'existe plus et que personne ne sait où nous sommes, ils me regardent tous comme une sorte de messie. Quelle veine... Bon, au moins, j'échappe aux corvées, c'est toujours ça de pris.

Quant à la super station spatiale de la TIME, soi-disant bien à l'abri dans la constellation du Faucheur, à des millions d'années-lumière de la Terre, et dans notre trame temporelle sécurisée... Game over. Plus rien. Même pas le plus petit débris. Elle a juste cessé d'exister. Grâce à un tour de passe-passe temporel monté avec l'aide de Bob et de Laura – l'IA de l'Agence –, nous avons pu évacuer une partie du personnel et du matériel... Mais nous sommes très loin du confort ultra-moderne de l'Agence, croyez-moi. J'en viens même à regretter la cantine...



- INTRODUCTION -

TIME Stories Revolution **EXPERIENCE** (XP) prend place après le cycle blanc, qui a vu l'anéantissement de l'Agence par ses éternels ennemis, les Elois. Grâce à cette boîte de jeu, vous allez pouvoir remettre sur pied une nouvelle Agence, installée sur une île terrienne cachée aux yeux du monde, et nourrir l'espoir secret qu'elle redevienne la régulatrice de la trame du continuum !

Quatre agents seront les acteurs de cette révolution de l'ombre, et c'est vous qui, mission après mission, prendrez en main leur destin !



Si vous voulez un résumé de l'intrigue et savoir ce qui se passe après le **cycle blanc**, utilisez ce **QR Code**.

Attention, ce QR Code révèle des éléments importants issus des scénarios du cycle précédent et du roman !

Tess Heiden



Tess Heiden est née sur Terre dans les années 1990, mais ses origines étant le fruit d'interventions de l'Agence, elles sont sujettes à caution. Son ascendance fait d'elle un parfait trait d'union entre ce qui reste de l'Agence et les Syaans, ces anciens ennemis devenus de précieux alliés. Jeune et impulsive, c'est un chef naturel qui a su s'imposer et remettre sur pied l'Agence malgré sa tendance à agir un peu trop instinctivement selon les plus modérés.

James Higgins



James Higgins est un aristocrate anglais de l'époque victorienne. D'une extrême courtoisie, l'évolution des mentalités le laisse quelque peu pantois : l'émancipation des femmes, les hiérarchies qui font fi de toute classe sociale et la familiarité qui règne au sein de l'Agence lui sont étrangères. Froid et distant au premier abord, James est au fond de lui un homme honnête et un bon camarade tout autant utile sur le terrain que dans les salons où se prennent les décisions stratégiques.

- MATÉRIEL -

Liste des éléments de jeu :



① 1 roue de Menace (placez le pointeur sur le premier segment jaune lors de votre premier retour de mission)

② 29 cartes Menace (8 vertes, 9 jaunes, 9 rouges et 3 noires)

③ 4 plateaux d'agent

④ la Liste de l'Agence

⑤ 20 cartes Faiblesse (5 par agent)

⑥ 48 cartes Capacité (12 par agent)

⑦ 10 cartes Requête (1, 1, 1, 2, 2, 2, 2, 3, 3 et ☠)

⑧ 9 cartes Chronologie

Attention : ne consultez les cartes ② et ⑤ que lorsque vous y serez invités.

Rr'naal Laarnal R'rrr

Rr'naal Laarnal R'rrr est un ganymédien (un bipède reptilien) de petite taille, avec de gros yeux globuleux qui donnent à son visage une expression d'étonnement perpétuelle. Rr'naal s'exprime de façon intelligible, même si des claquements de langue bifide ponctuent chacune de ses phrases. Issu d'une espèce génétiquement modifiée douée d'une intelligence de ruche, il est partagé entre la crainte d'un environnement totalement inconnu et la volonté de tisser des liens avec ses nouveaux « frères et sœurs ». Son cerveau hors du commun fait de lui l'agent le plus ingénieux de l'Agence.



Dominika Pavlovna Tchekhova

Dominika Pavlovna Tchekhova est née dans la Russie soviétique et a participé à la Seconde Guerre mondiale comme sniper. Elle peine encore à se remettre des traumatismes liés à ce terrible conflit. Forte d'une franchise souvent déstabilisante, c'est une idéaliste très attachée à ses valeurs. C'est aussi une alliée redoutable dans toute situation de combat.





Vous avez déjà effectué une ou plusieurs missions sans EXPERIENCE ? Si c'est le cas, suivez les instructions de la page 7 « Pour votre toute première mission ! », puis munissez-vous de la carte Carnet de mission de chacune de vos missions passées (au dos de la première flash card). Ensuite, exécutez les 4 phases de retour de mission autant de fois que vous avez de cartes. Suivez cette procédure dans l'ordre de résolution des missions en utilisant à chaque fois les informations que vous aviez inscrites : le nombre de  gagnés, ainsi que le nombre d'agents présents. Une fois cette procédure menée à bien, vous pouvez commencer à jouer en débutant par les préparatifs de mission.

Expérience
Gagnez la récompense indiquée selon le nombre de  présents sur la carte.
Retour de mission :

<input type="checkbox"/> 0 à 2 	=	25 
<input type="checkbox"/> 3 ou 4 	=	20 
<input type="checkbox"/> 5 	=	15 
<input type="checkbox"/> 6 	=	10 
<input type="checkbox"/> 7  ou plus 	=	5 

Noms des agents

Recrutements (noms et RP de carte)

- VUE D'ENSEMBLE -

Durant leurs missions, les agents acquièrent de l'expérience matérialisée par l'Azrak. Cette ressource va vous permettre de préserver l'Agence et de personnaliser vos héros. À chaque fois que vous vous apprêtez à jouer une nouvelle mission, vous devrez utiliser le matériel de XP : avant la mission pour équiper vos agents, après pour dépenser les  gagnés.

Avant de voir tout cela en détail, il est important de comprendre plusieurs notions essentielles de XP.

Menaces

Même si la nouvelle Agence est protégée par une stase temporelle qui l'isole du reste du monde, il existe toujours et encore des menaces. Qu'elles proviennent de l'extérieur ou du sein même de ses rangs, le danger est partout.

Ce sentiment d'insécurité est visible à tout moment sur une roue de Menace scindée en 6 segments de 4 couleurs. À chaque retour de mission, le pointeur vous indique la couleur de la carte Menace à piocher. Du vert rassurant au noir funeste, vous vous doutez qu'il est important de tout faire pour ne pas atteindre le dernier segment...



Savoirs

Les Savoirs représentent les connaissances des membres de l'Agence. Les quatre agents que vous interprétez en possèdent, mais c'est aussi le cas des recrues trouvées lors de vos missions. Ces Savoirs, de sept types différents, vont être utiles lors de la résolution des requêtes de certaines cartes Menace.

Chaque Savoir répertorié sur la Liste de l'Agence **commence à 2** et ne peut **jamais dépasser 6**.



AZ : depuis que le voyage temporel s'effectue grâce à l'Azrak – cette substance issue de la culture Syaana –, la magie, nommée l'AZ, est omniprésente au sein de la nouvelle Agence. Elle s'avère particulièrement utile dans tous les domaines du quotidien.



LEADER : même si l'organisation politique de l'Agence est proche de l'autogestion, Tess et sa bande font clairement office de référents, particulièrement dans les moments critiques.



MÉDICAL : les connaissances médicales, qui vont de l'administration des premiers soins à la gestion d'une unité chirurgicale.



MILITAIRE : la force armée de l'Agence, qui s'occupe de la protection des agents et de la surveillance du site.



SCIENTIFIQUE : la connaissance scientifique repart de loin, mais s'avère fondamentale pour développer de nouvelles technologies afin de comprendre les phénomènes temporels, les analyses quantiques ou l'utilisation de l'Azrak.



TECHNIQUE : dans une Agence en pleine reconstruction, implantée en milieu hostile, les techniciens sont une denrée rare.



VOYAGE TEMPOREL : tout ce qui concerne le savoir-faire d'un agent en mission afin de remplir plus rapidement et facilement ses objectifs. Ce Savoir ne fait jamais partie d'une requête de carte Menace : il permet d'accéder à des capacités utilisées lors de missions de Tess et de sa bande.



LIBRE : certaines recrues peuvent arborer ce logo. Lorsque vous transférez une telle recrue, choisissez un des Savoirs parmi les 6 disponibles de la Liste.



Extrait du Journal de Tess Heiden

AN 0 + 2 semaines

Petit état des lieux... La situation est catastrophique ? Désespérée ? Quand on est au fond du trou, ne peut-on que remonter ? Bon, je détaille. Nos ressources : une vingtaine d'agents, un peu de personnel technique, quelques droïdes en piteux état, du matériel médical – insuffisant et inadapté, mais tout va bien... – et toutes les archives.

Le lieu : nous sommes sur l'île que nous avons « visitée » lors de ma dernière mission. Il fallait trouver un endroit sur Terre, tranquille, loin de tout, pour abriter un bloc d'une cinquantaine de mètres cubes... tout le volume de l'Agence que nous avons pu sauver.

Certains se plaignent de la grosse masse de flotte verdâtre qui entoure l'île. Okay, la vue pourrait être mieux que ça, mais il se trouve que cette gelée verte nous met dans une sorte de stase temporelle et semble nous protéger des Elois... pour le moment.

Capacités

Les capacités reflètent l'expérience acquise sur le terrain. Propres à chacun, elles sont représentées par des cartes à l'effigie de chaque héros et sont résumées sous forme d'arbre de capacités au verso des plateaux d'agent. Chaque agent dispose de trois branches différentes, basées sur trois Savoirs. Lorsqu'un agent paye 5  pour acquérir une capacité, il coche la case correspondante.

Faiblesses

Attention, un agent ne peut consulter sa carte Faiblesse que lorsqu'il part en mission. Ne lisez aucune carte Faiblesse avant ce moment, vous y perdriez en découverte et en plaisir de jeu.

Les faiblesses reflètent les coups durs de la vie au sein de la nouvelle Agence. Chaque agent possède une échelle de faiblesse graduée de 1 à 5. Un niveau correspond à la carte Faiblesse arborant le même chiffre. Une faiblesse, si elle n'a pas été préalablement traitée, occupe l'emplacement d'une capacité. Lorsqu'un agent est affligé d'une faiblesse, il entoure sur son plateau d'agent le premier niveau disponible dans l'ordre croissant.



Vous vous servirez de la boîte **EXPERIENCE** avant et après chaque mission. Ces 2 séquences de jeu – Préparatifs de mission et Retour de mission – suivent chacune une procédure spécifique.

PRÉPARATIFS DE MISSION

Pour votre toute première mission !

Lors de votre première mission, vous n'effectuerez pas de préparatif : choisissez simplement un agent parmi les 4 disponibles, prenez son plateau d'agent et utilisez-le lors de votre mission pour y placer votre carte Réceptacle ainsi que ses cartes Personnelles. Attention, ce choix est définitif : lors des prochaines missions, vous devrez toujours choisir ce même agent. Si vous jouez à moins de 4, les autres agents ne seront pas joués, même si leurs Savoirs sont déjà comptabilisés sur la Liste de la nouvelle Agence. En solo, vous devez choisir 2 agents.



Les préparatifs de mission se déroulent en 3 phases successives. La première est résolue avant la mise en place. Les deux autres le sont après la mise en place, juste avant le début de la mission.

1
Sur un plateau d'agent



2
De la faiblesse



3
En pleine capacité



Une fois la phase 3 terminée, vous pouvez mettre de côté votre boîte de XP et jouer votre mission !

1/ Sur un plateau d'agent

Avant le début de la mission, chaque joueur prend le plateau d'agent correspondant au personnage qu'il a initialement choisi et le place devant lui. En solo, le joueur doit prendre 2 plateaux d'agent.

2/ De la faiblesse

Si un agent a au moins une faiblesse non traitée, il doit lire secrètement sa carte Faiblesse active (c'est-à-dire la carte Faiblesse **non traitée du niveau le plus élevé**), puis la poser face cachée à gauche de son plateau d'agent, sur un emplacement réservé à ses capacités, limitant ainsi le nombre de celles-ci. Ces faiblesses demeurent personnelles : seul l'agent concerné peut en connaître le contenu et il doit en appliquer les effets. Durant une mission, au cas où un litige interviendrait à propos d'une faiblesse, il est possible de montrer aux autres joueurs le texte en bas de carte...

3/ En pleine capacité

Avant de lancer la mission, après avoir pris connaissance des spécificités des réceptacles, chaque joueur peut, selon le nombre d'agents présents, choisir ses cartes Capacité parmi toutes celles qui sont cochées sur son arbre de capacités :

- À 2, chaque agent peut prendre jusqu'à 4 cartes Capacité.
- À 3, chaque agent peut prendre jusqu'à 3 cartes Capacité.
- À 4, chaque agent peut prendre jusqu'à 2 cartes Capacité.

Placez vos cartes Capacité face visible sur le côté gauche de votre plateau d'agent. Lorsque vous activez une capacité, retournez la carte . Vous ne pouvez plus l'utiliser tant qu'elle est face cachée.

Attention : durant une session de jeu, quel que soit le nombre d'agents, il ne peut jamais y avoir plus de quatre capacités utilisées (cartes face cachée).



Exemple : James a utilisé ses 2 capacités lors de la mission. Le groupe ne peut plus utiliser que 2 capacités lors du retour de mission.

Vous pouvez maintenant commencer à jouer votre mission ! Vous ne rouvrirez la boîte EXPERIENCE qu'une fois la mission terminée.

- RETOUR DE MISSION -

Après chaque mission, une fois votre rang de mission déterminé, vous allez devoir gérer le quotidien de la nouvelle Agence. Et ce n'est pas de tout repos...

Mise en place

Une fois le matériel de la mission rangé dans sa boîte et les  gagnés récupérés, conservez vos plateaux d'agent et vos capacités (le cas échéant), puis rangez les cartes Faiblesse et sortez les éléments de jeu afin qu'ils soient accessibles à tous.



Lors de votre premier retour de mission :

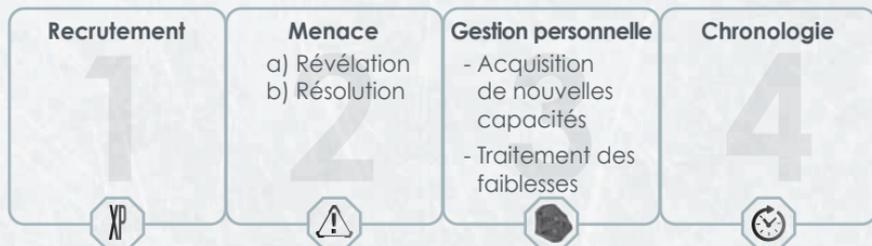
- Mélangez séparément les cartes Menace afin de constituer 3 decks de couleurs différentes (vert, jaune et rouge). **Attention** : les cartes noires, elles, sont piochées dans l'ordre (1, 2, 3).
- Assurez-vous que le pointeur de la roue de Menace est bien aligné sur le premier segment jaune.

Notes : Chaque joueur peut prendre le deck de capacités de son agent. Ces cartes sont consultables par tous.

Tour de jeu

Un retour de mission se déroule en 4 phases résolues à la suite. Les phases 1 et 2 sont jouées ensemble par tous les agents qui ont participé à la mission : les décisions doivent donc être prises collégialement et l'Azrak demeure une réserve commune. En cas de désaccord, tentez de vous entendre. Si vous n'y arrivez pas, utilisez la Voix hiérarchique (voir glossaire).

Les 4 phases sont :



Une fois la phase 4 terminée, rangez votre boîte de XP... jusqu'au début de votre prochaine mission !

Dépense et reliquat d'Azrak

À chaque fois que vous devez dépenser des , défaussez-les dans la boîte de mission : ils ne sont plus disponibles. Les  non dépensés par un ou plusieurs agents à la fin de la phase 4 sont définitivement perdus et rangés dans la boîte de mission. Oui, c'est triste, mais c'est comme ça.

1/ Recrutement



Durant votre mission, vous avez pu gagner des cartes estampillées . Ces cartes sont généralement de nouvelles recrues que vous pouvez transférer à l'Agence dès votre retour de mission.

Ce transfert est automatique et gratuit : notez sur la Liste de l'Agence (voir feuille annexe) le nom de la carte et ses éventuels Savoirs. Si la recrue possède une icône Libre , c'est à ce moment que vous devez en définir la nature. N'oubliez pas qu'une valeur de Savoir ne peut pas dépasser 6.

Ensuite, rangez les cartes acquises dans la boîte de XP afin de pouvoir vous y référer facilement.

2/ Menace

Cette phase se déroule en 2 étapes résolues à la suite : Révélation et Résolution.

A) Révélation de la carte Menace

Un agent révèle une carte Menace piochée au hasard parmi celles qui ont le dos de la couleur indiquée par le pointeur de la roue de Menace. Chaque agent en prend aussitôt connaissance.

Carte Menace

Il existe deux types de menaces : la menace instantanée, qui doit être résolue immédiatement, et la menace durable (👇), qui doit être conservée. Dans le cas d'une menace durable, le groupe applique d'abord l'éventuel 🧩 puis, s'il ne veut pas ou ne peut pas appliquer l'effet situé dans l'encadré, note le numéro de la carte sur la fiche située à la fin de ce livret.



Dès que vous révélez une carte avec l'icône 🧩, appliquez immédiatement son effet : avancez (🧩) ou reculez (🧩) le pointeur de la roue de Menace du nombre de segments indiqué !



B) Résolution de la carte Menace

Durant cette phase, les agents résolvent l'effet de la menace piochée lors de l'étape A. Une fois l'effet appliqué ou la requête résolue, la carte est supprimée.

Si la menace comprend une requête, les agents doivent nécessairement la résoudre avant de passer à la phase de gestion personnelle. Une requête se présente toujours sous cette forme :



Afin de résoudre une requête, observez la procédure suivante :

① Mélangez le deck de cartes Requête et piochez-y un nombre maximum de cartes égal à la valeur du Savoir de l'Agence requis par la menace. Placez ces cartes face cachée afin de constituer une ligne appelée le Tableau, puis révélez la première carte. Si vous le désirez, vous pouvez donc constituer un Tableau avec moins de cartes que votre valeur de Savoir, mais avec au minimum 2 cartes.

② De gauche à droite, révélez une à une les cartes jusqu'à ce que le Tableau ne soit composé que de cartes face visible. Attention, avant de révéler chaque carte, le groupe peut décider de dépenser autant de  que le nombre de cartes face visible pour :

- Piocher 1 carte du deck Requête et la poser face cachée à l'extrême droite du Tableau ;

OU

- Ranger dans le deck Requête n'importe quelle carte du Tableau, à l'exception de la dernière révélée. Mélangez ensuite le deck.

③ Toutes les cartes du Tableau sont maintenant révélées, il est temps de voir comment la requête a été gérée, ainsi que son impact sur la roue de Menace :

- Si le total de réussites du Tableau **est inférieur à la cible**, avancez le pointeur de la roue de Menace de 2 segments et le groupe subit 1 ou plusieurs niveaux de faiblesse.
- Si le total de réussites du Tableau **est égal à la cible**, reculez le pointeur de la roue de Menace de 1 segment.
- Si le total de réussites du Tableau est **supérieur à la cible**, avancez le pointeur de la roue de Menace de 1 segment et le groupe subit 1 ou plusieurs niveaux de faiblesse.

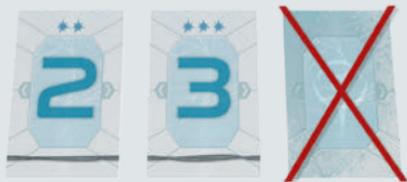
Attention : si la carte  est présente dans le Tableau à la phase 3, considérez que le résultat de la requête est automatiquement inférieur à la cible.

④ Quel que soit le résultat de la requête, supprimez la carte Menace afin de ne plus jamais la piocher.



Le pointeur de la roue de Menace n'avance jamais plus loin que le segment noir et ne peut jamais reculer en-deçà du segment vert.

Exemple : pour remédier à un problème de tuyauterie quantique (cible 4-5), des techniciens sont nécessaires. L'Agence détient 3 Savoirs  : une ligne de 3 cartes est constituée (même si les agents auraient pu décider de n'aligner que 2 cartes). La première carte révélée indique un 2. Les agents décident de ne rien dépenser et révèlent la carte suivante. C'est un 3 ! Ils dépensent 2  (nombre de cartes face visible) pour ranger la dernière carte du Tableau et ainsi résoudre la requête. $3+2 = 5$: le total de réussites est égal à la cible, le pointeur de la roue de Menace recule donc de 1 segment.



Acquisition des niveaux de faiblesse

Lors de la résolution de la requête, si le total de réussites n'est pas égal à la cible, le groupe subit **automatiquement** 1 ou plusieurs niveaux de faiblesse, déterminés par le nombre d'agents ayant effectué la mission et la couleur de la carte Menace piochée :

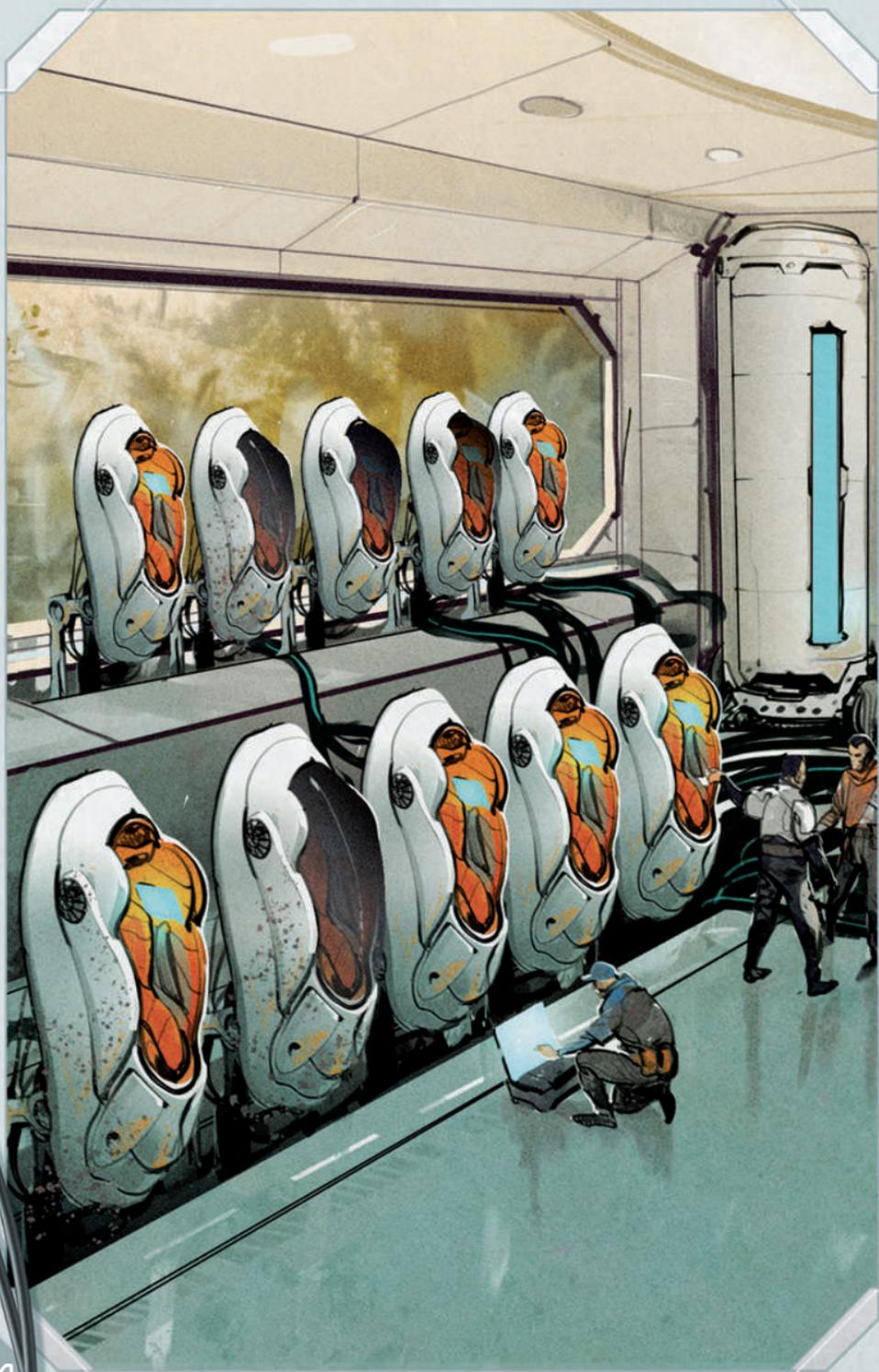
	MENACE VERTE	MENACE JAUNE	MENACE ROUGE	MENACE NOIRE
4 AGENTS	1 niveau	2 niveaux	2 niveaux	Surprise...
3 AGENTS	1 niveau	1 niveau	2 niveaux	
2 AGENTS	1 niveau	1 niveau	1 niveau	

Les agents doivent décider de la répartition du ou des niveaux de Faiblesse entre eux. Arrangez-vous comme vous voulez – au pire, utilisez la Voix hiérarchique (voir glossaire) –, mais un conseil : fuyez le niveau 5 comme la peste...

Les agents qui se voient attribuer des niveaux de faiblesse doivent les entourer dans l'ordre sur leur plateau d'agent, du 1^{er} vers le 5^e (il est impossible de sauter un niveau).

Exemple : le groupe vient d'écopier de 2 niveaux de faiblesse suite à la mauvaise gestion d'une Menace rouge. James ne possédant que 1 niveau de faiblesse, il est décidé qu'il récoltera ces 2 nouveaux niveaux. Il entoure donc les niveaux 2 et 3. Bien fait pour lui, ça lui apprendra à chanter God Save the Queen à tue-tête.





Extrait du Journal de Tess Heiden

AN 0 + 9 semaines

L'Azrak dévoile chaque jour de nouvelles possibilités. Lors d'une mission, un groupe d'agents a pris pour réceptacles des lansquenets pendant la guerre de Trente Ans. Raison principale de ce choix : ces soldats n'allaient de toute façon pas vivre bien longtemps après la date de la mission.

L'un des agents a pris la défense d'un petit groupe de villageois et le réceptacle et lui se sont battus comme des lions contre des pillards. La décharge d'Azrak a été très violente. Lorsque nous avons achevé la mission et rappelé nos agents, le caisson de l'agent en question était un peu étroit... il avait ramené Hans avec lui. Oui, Hans, le réceptacle. Nous avons donc un nouvel arrivant, âgé de 22 ans, et qui ne parle que l'allemand du xvi^e siècle. Tout va bien.

L'Azrak semble être en mesure de récupérer certains éléments venant des zones temporelles que nous visons. Nous sommes en train de faire des tests, avec toutes les précautions nécessaires pour éviter un nouvel « accident Hans ». Il est gentil, au fond, mais c'est un fanatique religieux, son hygiène est déplorable et il ferait passer le pire réac du xx^e siècle pour un féministe.

Mais peu importe : c'est une découverte fondamentale qui offre d'immenses possibilités... et présente quelques dangers. Le premier d'entre eux est devenu une règle éthique : ne jamais transférer un réceptacle. Même si ces derniers ne se souviennent que très confusément de leur « possession », ils nourrissent instinctivement une sorte d'animosité envers les agents qui les ont contrôlés.

Les recherches continuent, mais une chose est sûre : l'Azrak n'a pas fini de nous étonner.



3/ Gestion personnelle

Après avoir réglé les dépenses communes lors des phases précédentes, le reliquat d'Azrak doit être partagé entre les agents qui ont effectué la mission. Les modalités du partage restent à la discrétion du groupe : répartissez les  équitablement entre chaque agent... ou privilégiez un agent plutôt qu'un autre. À vous de voir !

Avec son pécule, chaque agent peut :

- Acquérir de nouvelles capacités
- Traiter ses faiblesses

Acquérir de nouvelles capacités

Les capacités, visibles sous forme d'arbre au verso de chaque plateau d'agent et de cartes à l'effigie de l'agent, sont personnelles : elles vont permettre à chacun d'être plus efficace lors des prochaines missions.

Pour obtenir une nouvelle capacité, un agent doit, en se servant de la part de  qu'il a reçue, dépenser 5  et nécessairement posséder – s'il y en a une – la capacité précédente sur la ligne du Savoir correspondant.

Une fois la capacité acquise, le joueur coche la case correspondante, ce qui lui permet de voir d'un simple coup d'œil toutes les capacités auxquelles il a accès avant une mission.



Traiter ses faiblesses

Il vous est possible de traiter vos faiblesses pour ne pas en subir les conséquences lors de vos prochaines missions. Pour cela, dépensez – pour chaque case et avec votre part de  – un montant égal au niveau de faiblesse nécessairement entouré que vous désirez traiter : cochez alors la ou les cases « Traité » situées juste en dessous.

Attention : à 2 agents, pour qu'une faiblesse soit traitée, il est nécessaire que les 2 cases d'un niveau soient cochées. Cela vaut aussi à 3 agents, sauf au niveau 5.

Exemple : Tess et Dominika étaient seules pour effectuer cette dernière mission. Tess désire traiter son niveau 2 de faiblesse : elle dépense donc 4  et coche les 2 cases correspondantes. Notez que pour le même prix elle aurait très bien pu cocher les deux cases du niveau 1 ainsi qu'une seule case du niveau 2.

Niveau de faiblesse	1	2	3	4	5
Traité	<input type="checkbox"/> / <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> / <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> / <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> / <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> / <input type="checkbox"/>
	2-3	2-3	2-3	2-3	2

Il est à noter que vous pouvez traiter vos faiblesses dans l'ordre de votre choix : tant que vous pouvez payer, cochez les cases voulues à condition d'être affecté au niveau correspondant.

Pour ne pas commencer une mission avec une faiblesse, il est donc nécessaire que tous vos niveaux de faiblesse aient été traités (ou que vous n'en ayez jamais acquis). Dans le cas contraire, vous commencerez votre mission avec la carte de votre faiblesse active.



4/ Chronologie

Les cartes Chronologie clôturent les différentes étapes du cycle bleu de TIME Stories Revolution. Après l'histoire quotidienne, place à la grande histoire et à son lot de bouleversements susceptibles de modifier jusqu'aux règles de l'Agence !

Pour y avoir accès, commencez par prendre la carte Chronologie 1 si vous venez de jouer votre première mission, la carte 2 s'il s'agit de la deuxième mission, etc. Après avoir coché la couleur indiquée par le pointeur de la roue de Menace puis noté le nom de la mission que vous venez d'effectuer, scannez le QR Code de la carte. Ensuite, laissez-vous guider.

Une fois la phase de chronologie terminée, rangez le matériel de XP dans sa boîte en veillant à :

- Isoler les cartes Menace à conserver  de celles qui sont supprimées et de celles qui restent à piocher ;
- Isoler vos cartes Recrue transférées ;
- Ranger tous les  dans la boîte de la dernière mission effectuée.



- GLOSSAIRE -

A **Azrak** : ces cristaux bleus constituent la principale ressource qui permet à l'Agence d'effectuer des voyages temporels, mais aussi de manipuler l'AZ, la magie Syaon. Après une mission, le groupe gagne un nombre de  défini par le nombre de  sur la carte Retour de mission.

C **Capacités** : chaque agent possède 12 capacités, 4 par Savoir. Ses capacités sont visibles sur son plateau d'agent et sur les cartes Capacité à son effigie. Une capacité interagit avec le jeu lorsque la carte correspondante a été sélectionnée lors des préparatifs de mission et qu'elle est activée par l'agent qui la possède.

Cartes Capacité : chaque agent possède son propre deck de cartes Capacité. Il peut les consulter à tout moment, mais lors des préparatifs de mission, il ne peut sélectionner que celles qu'il aura préalablement cochées au dos de son plateau d'agent. Les cartes Capacité ont un effet unique. Le groupe ne peut en activer que 4 lors d'une session de jeu.

Cartes Chronologie : les cartes Chronologie clôturent les différentes étapes du cycle bleu de TIME Stories Revolution. Elles arborent toutes un QR Code qui doit être scanné lors de la phase 4 de retour de mission.

Cartes Faiblesse : chaque agent possède 5 cartes Faiblesse à son effigie. Un agent qui souffre d'une faiblesse doit, avant la mission, prendre la carte de son niveau non traité le plus élevé, la lire secrètement, puis la placer face cachée sur le côté gauche de son plateau d'agent, de sorte qu'elle occupe un emplacement normalement réservé à une capacité.

Cartes Menace : à chaque retour de mission, le pointeur de la roue de Menace indique la couleur de la carte Menace à piocher, du vert rassurant au noir funeste...

Cartes Requête : lors de la résolution d'une requête, piochez un nombre de cartes Requête inférieur ou égal à la valeur du Savoir de l'Agence qui est requis et alignez-les face cachée afin de constituer le Tableau.

Cible : valeur à atteindre lors de la résolution d'une requête en additionnant les réussites  présentes sur les cartes du Tableau.

Crâne : si la carte Requête  est présente dans le Tableau final, on considère que le résultat est automatiquement inférieur à la cible.

Dépenser : à chaque fois qu'il vous est demandé de dépenser des  lors d'un retour de mission, replacez-les dans leur boîte de mission.

D **Elois** : les Elois appartiennent à une race qui serait antérieure à l'humanité. Ils sont les descendants d'entités extraterrestres qui remontent aux origines du monde. Ennemis antédiluviens de l'Agence, ils opèrent dans l'ombre et sont parvenus une fois déjà à détruire l'Agence.

E **Faiblesse** : les faiblesses reflètent les coups durs de la vie au sein de la nouvelle Agence. Chaque agent possède une échelle de cartes Faiblesse graduée de 1 à 5. Un niveau correspond à la carte Faiblesse assortie du même chiffre. Une faiblesse, si elle n'a pas été traitée, occupe automatiquement l'emplacement d'une capacité.

F **Faiblesse active** : le niveau de faiblesse non traité le plus élevé détermine la carte Faiblesse à placer à gauche du plateau d'agent lors des préparatifs de mission.

Liste de l'Agence : la Liste recense tous les membres de l'Agence. Elle sert de référence pour connaître la valeur de Savoir lors d'une requête.

L **Menace durable** : quelques cartes Menace affichent une icône . Ces menaces doivent être conservées jusqu'à ce qu'elles soient utilisées, après quoi elles sont supprimées.

M **Menace instantanée** : la majeure partie des cartes Menace piochées lors de la phase de menace sont des menaces instantanées. Après avoir résolu leur effet ou leur requête, supprimez-les.

Mission : forts de leurs caissons et d'une bonne dose d'Azrak, les agents séparent leur esprit de

leur corps afin d'investir un réceptacle le temps d'une mission. Une fois la mission terminée, les agents retrouvent leur corps et reprennent leur vie au sein de l'Agence.

N

Niveau de faiblesse : lors de la résolution de la requête, si le total de réussites n'est pas égal à la cible, le groupe acquiert automatiquement 1 ou plusieurs niveaux de faiblesse.

Niveau de faiblesse traité : une faiblesse est traitée lorsque les cases de son niveau sont toutes cochées sur le plateau d'agent. Si le nombre d'agents change entre deux missions, il se peut qu'un niveau de faiblesse traité à 4 agents ne le soit plus lors de préparatifs à 2 ou 3. Dans ce cas, la faiblesse n'est pas considérée comme traitée pour cette session de jeu.

Nombre d'agents dans XP : il est possible de jouer XP avec un nombre d'agents variable de mission en mission. Ainsi, il est parfaitement envisageable d'entamer une mission avec plus ou moins de joueurs que les missions précédentes. Adoptez simplement les ajustements selon le nombre d'agents présents. Attention en revanche au niveau de faiblesse traité : il n'est pas nécessairement le même selon le nombre de joueurs (voir Niveau de faiblesse traité).

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 mission (voir Mission).

Recrue : les recrues constituent le personnel censé grossir les rangs de l'Agence. Récupérées lors des missions, elles possèdent des Savoirs qu'il faut systématiquement répertorier sur la Liste (voir Liste de l'Agence).

Roue de Menace : scindée en 6 segments de 4 couleurs différentes. Le pointeur de la roue de Menace vous indique la couleur de la carte Menace à piocher lors de chaque retour de mission. Il est à noter que le pointeur n'avance jamais plus loin que le segment noir et ne peut jamais reculer en-deçà du segment vert.

S

Savoirs : les Savoirs représentent les connaissances des agents et des recrues. Un Savoir est utilisé lors de la résolution d'une requête. Sa valeur, indiquée sur la Liste de l'Agence, détermine le nombre maximum de cartes Requête à

piocher pour constituer le Tableau.

Savoir requis : lors d'une requête, indique le type de Savoir à utiliser pour constituer le Tableau. Certaines requêtes peuvent donner le choix entre plusieurs Savoirs : les agents doivent alors en choisir un.

Session de jeu : comprend les séquences de préparatifs de mission, de mission et de retour de mission.

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

Syaans : les Syaans sont un peuple féérique regroupé en une mouvance de pensée plus qu'en une organisation définie. L'un des objectifs des Syaans est la liberté et la survie du merveilleux, de la magie et de la libre pensée. Ils ont, à travers le temps, fédéré plusieurs factions voyageant dans le temps et venant d'un peu partout dans l'histoire, mais aussi de réalités alternatives. Depuis l'attaque des Elois, plusieurs Syaans ont rejoint Tess et la nouvelle Agence afin de remettre sur pied une organisation capable de lutter efficacement contre les Elois.

T

Tableau : constitué lors de la phase de menace, le Tableau se compose d'un nombre de cartes équivalant au maximum à la valeur de Savoir de l'Agence. Une fois toutes les cartes d'un Tableau révélées, les agents savent si oui ou non ils ont atteint la cible.

V

Voix hiérarchique : ce qui peut apparaître comme une faute d'orthographe est en fait une loi naturelle qui s'est imposée au fil du temps à l'Agence. En cas de désaccord profond sur une décision, les agents peuvent utiliser la Voix hiérarchique (avec un x, donc) en affirmant haut et fort : « J'utilise la Voix hiérarchique et nul ne pourra me contredire... » Cela permet de prendre une décision selon la position hiérarchique de chacun dans l'Agence : Tess décide pour tous, suivie de James si elle est absente, puis de Dominika, et enfin de Rr'naal.

X

XP : abréviation de TIME Stories Revolution : EXPERIENCE.

LISTE ALPHABÉTIQUE DES CAPACITÉS

Quand l'effet d'une carte Capacité est identique à un effet découvert en mission, les deux effets ne sont pas cumulables : l'effet provenant de XP est inutilisable pour toute la mission.

Appui	Militaire		Soutenez un autre agent lorsque vous ne temporez pas.
Augure	Voyage temporel		Avant de vous engager dans une épreuve, consultez la première carte Destin de la pile, puis replacez-la sur la pile.
Autorité accrue	Leader		Ajoutez à votre réserve jusqu'à 1  pris dans la réserve de chaque agent présent dans le lieu.
Base 1	Scientifique		Lorsqu'il ne vous reste que 1  , récupérez 1  depuis le Vortex.
Base 2	Scientifique		Si votre réserve contient exactement 2  , récupérez 2  depuis le Vortex.
Bidouillage système	Technique		Ajoutez à votre valeur d'épreuve la caractéristique  d'un réceptacle présent dans le lieu.
Boost	Leader		Lors d'une épreuve, effectuez votre boost en utilisant les  des réserves d'autres agents.
Capacité décuplée	Technique		Retournez face visible 1 capacité déjà activée d'un agent (vous ou un autre).
Cible précise	Voyage temporel		 : lors de la résolution d'une requête, réduisez la cible de 1 (ex. : 6/7 = 5/6).
Dégâts accrus	Militaire		Lors d'un conflit de groupe, ajoutez +2  aux dégâts que vous avez déjà infligés. Si vous n'avez infligé aucun dégât, vous ne pouvez pas utiliser cette capacité.
Dégâts localisés	Militaire		Lors d'un conflit de groupe, ajoutez +3  aux dégâts que vous avez déjà infligés. Si vous n'avez infligé aucun dégât, vous ne pouvez pas utiliser cette capacité.
Dérèglement des sens	AZ		Lors d'une épreuve, engagez-vous avec la caractéristique de votre choix plutôt qu'avec celle qui est indiquée.
Destin absolu	Voyage temporel		Lorsque la carte Destin  est piochée lors d'une épreuve, ne mélangez pas la pile. Elle ne le sera qu'une fois la dernière carte de la pile piochée.
Don de soi	Médical		Donnez 1  de votre réserve à un autre agent.
Éclaireur	Militaire		À votre tour de Time Captain, lors du choix du lieu à visiter, placez 1  du Vortex (et non de votre réserve) sur le plan [ou sur la carte Retour de mission si le lieu a déjà été visité].

Équilibrage	Voyage temporel		Après avoir pioché une carte Destin, changez le + en -, ou le - en +.
Esprit critique	Voyage temporel		En cas de réussite critique lors d'une épreuve, récupérez jusqu'à 2  depuis le Vortex.
Esquive	Militaire		Évitez la perte de 2  de votre réceptacle lors d'un conflit.
Expertise technique	Technique		Modifiez de +1 ou de -1 la valeur finale d'une épreuve  .
Focus du destin	Leader		Retournez 1 carte Destin et mélangez-la face visible dans la pile. Appliquez son effet normalement lorsque vous la piochez. Elle reste ainsi visible dans la pile jusqu'à la fin de la mission.
Force décuplée	Militaire		Lors d'une épreuve  , ajoutez à votre valeur finale votre caractéristique  .
Foudre d'Azrak	AZ		Lors d'un conflit de groupe, dépensez jusqu'à 2  . Chaque  ainsi dépensé vaut 2  .
Fourche	Voyage temporel		Lors d'une épreuve, piochez 2 cartes Destin plutôt qu'une. Choisissez-en 1, appliquez son modificateur, puis défaussez-la. Remplacez l'autre carte au-dessus ou au-dessous de la pile.
Futur antérieur	Voyage temporel		Sans la consulter, placez la première carte Destin de la pile sous la pile.
Indiscrétion	Leader		Un agent doit vous révéler son flash mémoriel.
Intimidation	Leader		Modifiez de +1 ou de -1 la valeur finale d'une épreuve  .
Inversion	Voyage temporel		À tout moment, vous pouvez piocher les 2 premières cartes de la pile Destin. Remplacez-en 1 sur la pile, et l'autre en dessous.
Mal de crâne	AZ		 : lors de la résolution d'une requête, la carte  coûte 2  de moins pour être rangée dans le deck.
Menace stabilisée	Scientifique		 : annulez l'effet  -1 /  +1 d'une carte Menace.
Par là !	Leader		Choisissez le prochain lieu à visiter même si vous n'êtes pas le Time Captain.
Plutôt ici !	Leader		Lors de l'étape de repérage du lieu, obligez un autre agent à prendre la carte du panorama de votre choix.
Précision mathématique	Scientifique		Modifiez de +1 ou de -1 la valeur finale d'une épreuve  .
Protection	Militaire		Lors d'un conflit de groupe, agissez à la place d'un autre agent (qui n'agira donc pas pendant ce tour) en résolvant une épreuve de votre choix.

Réalité alternative	AZ		 : lors du retour de mission, une fois la menace révélée, piochez une nouvelle carte de même couleur et appliquez celle de votre choix (mélangez celle qui n'est pas utilisée dans son deck).
Reboot	Voyage temporel		Après avoir révélé une carte Destin, mais avant de défausser cette carte, mélangez la défausse dans la pile pour reconstituer une nouvelle pile.
Reconnaissance	Voyage temporel		Lors de l'étape de repérage du lieu, consultez 2 cartes du panorama avant tout le monde. Choisissez-en 1 et remplacez l'autre.
Réduction au Tableau	Voyage temporel		 : lors de la résolution d'une requête, si vous décidez de piocher une carte du deck Requête ou d'en ranger une (étape 2), payez 0  plutôt que le coût normal.
Repêchage	Voyage temporel		Avant de piocher une carte Destin, remplacez face cachée 1 carte de la défausse dans la pile, puis mélangez la pile.
Repêchage accru	Voyage temporel		Avant de piocher une carte Destin, remplacez face cachée jusqu'à 3 cartes de la défausse dans la pile, puis mélangez la pile.
Requête précise	Voyage temporel		 : lors du retour de mission, pendant la résolution d'une requête, une fois le Tableau révélé (étape 3), modifiez de +1 ou de -1 le nombre total de réussites.
Scan du Tableau	Voyage temporel		 : lors de la résolution d'une requête, avant l'étape 2, consultez 1 carte du Tableau, puis remplacez-la face cachée.
Soins de groupe	Médical		Tous les agents récupèrent 1  depuis le Vortex.
Soins mineurs	Médical		Récupérez 1  depuis le Vortex : conservez-le ou donnez-le à un agent qui temporise.
Soutien imposé	Leader		Obligez le ou les agents de votre choix à vous soutenir lors d'un conflit de groupe.
Tir précis	Militaire		Lors d'un conflit, modifiez de +1 ou de -1 la valeur finale d'une épreuve  .
Traitement de faiblesse	Médical		 : lors du retour de mission, traitez gratuitement 1 niveau de faiblesse d'un agent (vous ou un autre).
Un de plus !	Technique		 : lors de la résolution d'une requête, au moment de la mise en place du Tableau, ajoutez 1 carte de plus que votre valeur de Savoir.
Vision du futur	Voyage temporel		 : avant de commencer la mission, consultez 3 cartes au hasard de la pile Destin, puis mélangez-les face cachée dans la pile.

Règles à ne pas oublier

- Les cartes Faiblesse et les cartes Menace doivent rester secrètes jusqu'à ce que vous soyez invités à les consulter.
- À chaque fois que vous devrez dépenser des , défaissez-les dans la boîte de mission.
- Si vous devez piocher une menace noire, commencez par la plus petite carte disponible.
- **Le groupe ne peut utiliser que 4 capacités par session de jeu.**
- Une valeur de Savoir ne peut jamais dépasser 6.
- Le pointeur de la roue de Menace n'avance jamais plus loin que le segment noir et ne peut jamais reculer en-deçà du segment vert.

Cartes Menace conservées

N° de la carte	Effets/notes



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

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

