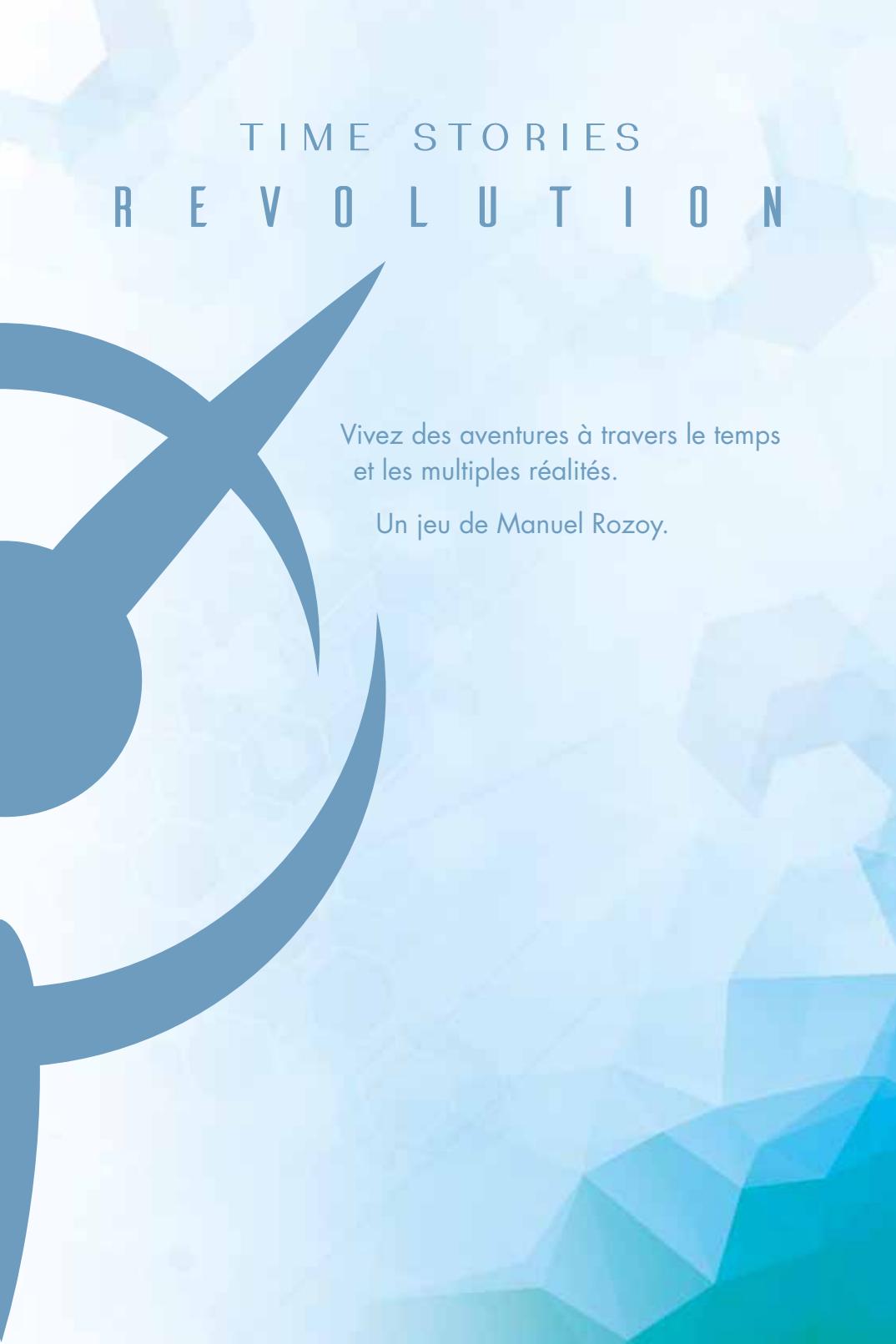


TIME STORIES REVOLUTION



Vivez des aventures à travers le temps
et les multiples réalités.

Un jeu de Manuel Rozoy.



T.I.M.E STORIES

T.I.M.E Stories est sorti en septembre 2015, en même temps que **The Marcy Case**. Dans ce jeu de société coopératif et narratif, les joueurs incarnent des agents temporels au service de l'Agence T.I.M.E.

Le jeu se construit autour d'une boîte de base, contenant la première aventure - Asylum - et le matériel nécessaire pour tous les scénarios ultérieurs, qui proposent des aventures complètes et sont jouables dans n'importe quel ordre.

Chaque scénario propose une narration complète doublée d'innovations techniques et révèle petit à petit des éléments sur l'univers de T.I.M.E Stories.

Le thème :
L'Agence T.I.M.E protège l'humanité en empêchant les failles et les paradoxes temporels. Les agents (les joueurs) sont envoyés dans le temps et s'incarnent dans des humains (le plus souvent...) présents dans les différents mondes et réalités qu'ils explorent.

Chacun des réceptacles (c'est ainsi qu'on les nomme) possède ses caractéristiques, son histoire et ses motivations, mais la mission de l'Agence prime sur tout le reste.

Au cours des missions, les joueurs dépensent des unités temporelles. Lorsqu'ils n'en ont plus, l'Agence les rappelle à la base... et ils repartent pour un tour ! C'est grâce à ce processus - le « run » - que l'échec est impossible. Les joueurs doivent chercher le « chemin idéal », en éliminant au fur et à mesure leurs erreurs, les détours et les fausses pistes.

La richesse des univers et les possibilités offertes par le système de jeu ont permis à T.I.M.E Stories de remporter un grand succès commercial et critique dans de multiples pays.

LE CYCLE BLANC

NT 1920



NT 1992



AT 7553



NT -1146



NT 1914



NT 1419



NT 1982



NT 1685



NT 1673



www.spacecowboys.fr/time-stories

SpaceCowboysFR - @SpaceCowboys1 - space_cowboys_officiel



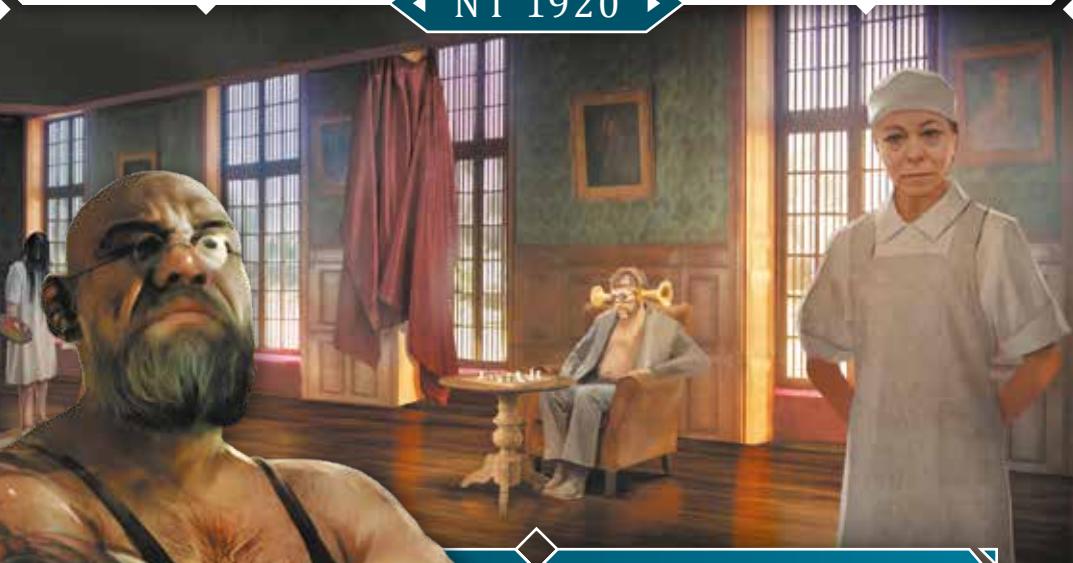


ASYLUM

Premier scénario paru pour T.I.M.E Stories, Asylum envoie les joueurs dans la France de 1920. L'action prend place dans un asile d'aliénés et les réceptacles ont des profils... très spéciaux.

Dans ce cadre angoissant, un sombre mystère se déploie et leur enquête amènera les agents au contact d'éléments inexplicables. Parviendront-ils à remplir leur mission et à empêcher la formation d'une faille temporelle ?

◀ NT 1920 ▶



Cette aventure, signée Peggy Chassenet et Manuel Rozoy, illustrée par Pascal Quidault, Benjamin Carré et David Lecossu, a la particularité d'être la première expérience de T.I.M.E Stories pour une grande partie des joueurs... et reste un souvenir impérissable.

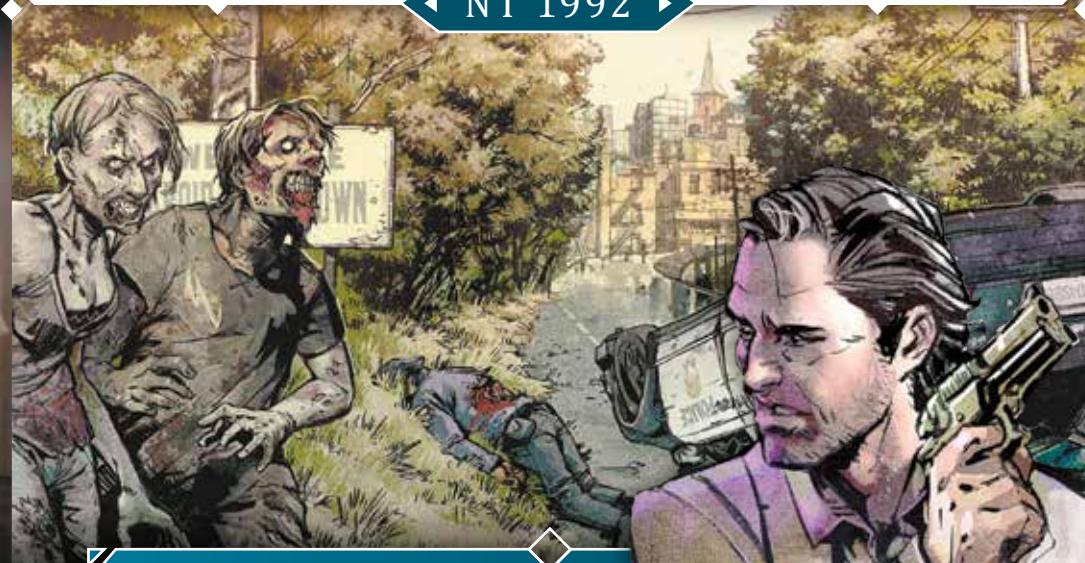
4

THE MARCY CASE

Plongeant au cœur de la mythologie de T.I.M.E Stories, The Marcy Case aborde les thèmes forts de son univers et questionne la relation entre les personnages incarnés par les joueurs et l'Agence qui les emploie.

Voilà une mission aux multiples ressorts. Mélant des éléments d'épouvante et d'action, ce thriller contemporain projette les joueurs dans l'Amérique de 1992 afin de sauver une jeune fille... mais pourquoi ? Désidément, quelque chose ne tourne vraiment pas rond dans la ville de Germantown...

◀ NT 1992 ▶



Cette histoire, créée par Nicolas Normandon et illustrée par Looky et Pascal Quidault, propose une expérience très différente d'Asylum (sorti au même moment) et démontre au passage la diversité du système de jeu comme la richesse de l'univers.

5

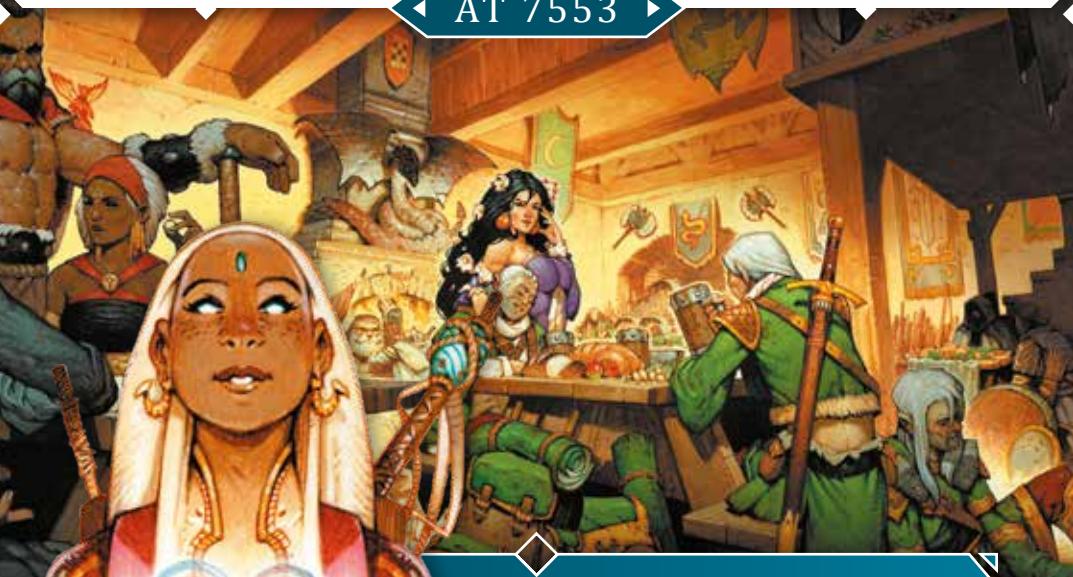


LA PROPHÉTIE DES DRAGONS

*L*e troisième scénario (par ordre de parution) de T.I.M.E Stories est une sorte de matrice originelle. Il s'agit en effet du tout premier scénario écrit par Manuel Rozoy pour le jeu.

La Prophétie des dragons se construit comme un écho des jeux de rôle médiévaux-fantastiques. Les agents se lancent dans le scénario à la manière d'un groupe d'aventuriers et font face à de redoutables adversaires pour remplir une mission potentiellement... cataclysmique.

AT 7553



Illustré par Vincent Dutrait, ce scénario plonge les joueurs dans une trame temporelle alternative pour la première fois, et donne la mesure des possibilités infinies de l'univers et du système de jeu.

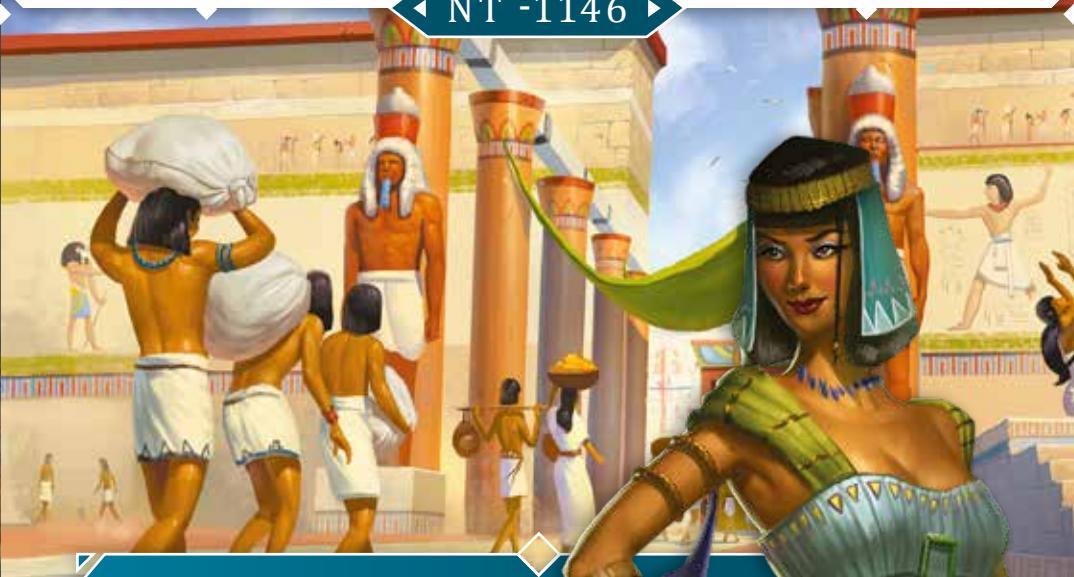
6

Sous le masque

*L*es joueurs explorent l'époque la plus ancienne jamais abordée dans T.I.M.E Stories et se rendent dans la Vallée des rois, en Égypte.

En effet, une intrusion s'est produite dans la ligne temporelle, et les agents vont utiliser des méthodes très sophistiquées pour prévenir une altération potentiellement catastrophique.

NT -1146



Les superbes illustrations de Gaël Lannurien et de Pascal Quidault plongent les joueurs dans un voyage merveilleux sur les rives du Nil. Élaboré par Guillaume Montiage et Manuel Rozoy.

7

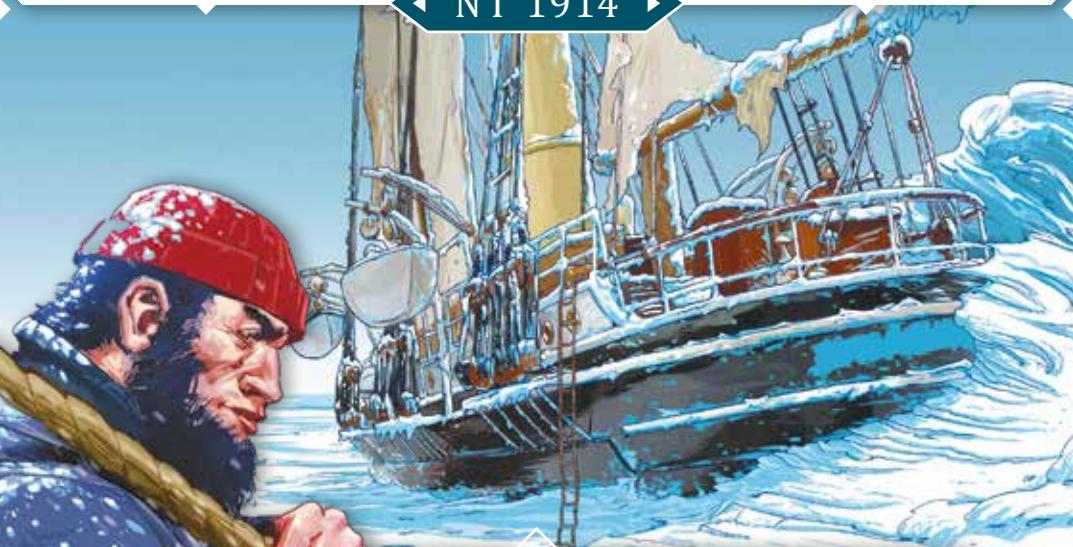


EXPÉDITION : ENDURANCE

L'ambiance glaciale de l'Antarctique attend les joueurs ! Le navire Endurance emporte une expédition scientifique, mais il ne répond plus et les agents sont chargés de découvrir ce qui s'est passé.

Une mission simple en apparence, mais il se peut que l'Agence ait commis quelques erreurs, et les ressources des joueurs seront mises à rude épreuve !

NT 1914



Développé par l'équipe des *SPACE Cowboys* et illustré par Pascal Quidault et Bernard Bittler, *Expedition : Endurance* présente une enquête angoissante et permet aux joueurs de découvrir certains des plus sombres secrets de l'univers de *T.I.M.E Stories*.

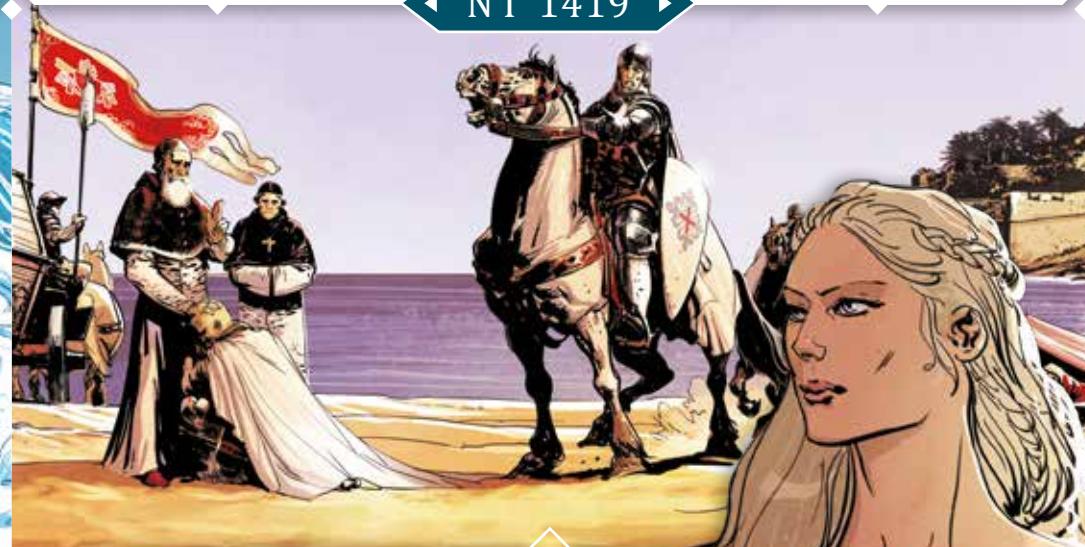
Lumen Fidei



D'entrée de jeu, *Lumen Fidei* projette les agents dans le Moyen Âge espagnol. L'Agence cherche à récupérer un objet particulier, qui attise de multiples convoitises.

Alors que la Reconquista s'achève, les agents vont vivre une aventure étonnante pleine de

NT 1419



L'époque complexe de l'Espagne médiévale, où se mêlent les luttes de pouvoir entre différentes confessions, est parfaitement retracée dans ce scénario d'Ulrich Maes et de Manuel Rozoy, illustré par Ronan Toulhoat et Pascal Quidault.



Estrella Drive

Cette aventure est particulière à plus d'un titre. Elle prend place en Californie, en 1982, lorsque les agents sont « invités » dans la luxueuse villa d'un célèbre producteur de cinéma pour une soirée mémorable. Leur mission les mettra dans des situations

délicates, parfois inconfortables, mais ils devront respecter les directives de l'Agence malgré les tentations de toutes sortes.

Réservé à un public averti, *Estrella Drive* démontre une fois de plus la diversité thématique de *T.I.M.E Stories*.

NT 1982



Cette aventure, qui joue sur les aspects sex, drugs and rock'n'roll de Hollywood, a été imaginée par Willy Dupont et est psychédéliquement illustrée par Cari et Pascal Quidault.

10

FRÈRES DE LA CÔTE

en images par Alexis Sentenac et Pascal Quidault, se vit comme un roman d'aventures, plein d'action et de rebondissements, mais il recèle aussi de nombreux cas de conscience qui susciteront des discussions passionnées autour de la table.

Libustiers, corsaires, abordages, trésors, galions et canons... cette aventure propulse les joueurs dans les Caraïbes de l'âge d'or de la piraterie, et les met à la barre de leur propre navire !

D'une ampleur unique dans *T.I.M.E Stories*, ce scénario signé Ulric Maes et Manuel Rozoy, et mis

NT 1685



Ce scénario a fait l'objet d'un préquel, *Santo Tomás de Aquino*, qui fut offert aux boutiques de jeux pour des séances de démonstration.



11



Madame

Les scénarios de T.I.M.E Stories se jouent dans n'importe quel ordre... à l'exception de Madame. À la manière du dernier épisode d'une série, il conclut le premier cycle et ouvre vers la seconde phase de l'univers T.I.M.E Stories. Il est donc conseillé aux joueurs ayant déjà effectué plusieurs missions.

NT 1673



Parfaite immersion dans le Versailles de Louis XIV, illustrée par John Mc Cambridge et Pascal Quidault, le scénario Madame a été conçu par Fabien Riffaud, Juan Rodriguez et Manuel Rozoy.

12



TIME STORIES
REVOLUTION

L'histoire de T.I.M.E Stories ne s'achève pas avec Madame. Les événements dépeints dans les neuf scénarios de ce qu'il convient d'appeler le cycle blanc ont construit la trame complexe (et parfois elliptique) de l'univers.

Le roman vient d'ailleurs faire un lien entre les deux cycles, et introduit des personnages importants pour la suite des événements. Sur un plan ludique, le cycle bleu diffère à bien des égards, tout en respectant les codes et la narration originelle du jeu. Ses règles sont plus simples, la notion de répétition des « runs » s'efface et le mode de voyage dans le temps change.

Les agents sont toujours situés dans un futur

(de moins en moins mystérieux !) et ils utilisent des réceptacles afin de préserver la trame temporelle et l'humanité, sans occasionner de dommages par leurs propres actions.

Néanmoins, ils utilisent désormais une substance appelée l'Azrak qui, combinée aux techniques de l'Agence, permet des séjours temporels prolongés et préserve la santé des réceptacles. C'est une révolution ! Dans le cycle bleu, chaque scénario est maintenant un jeu complet et indépendant. L'histoire de TIME Stories est désormais entre les mains des joueurs, qui, grâce à la boîte optionnelle EXPERIENCE, peuvent influer sur le destin de l'Agence.



13



EXPERIENCE

Que se passe-t-il entre les missions auxquelles participent les agents de TIME Stories ? EXPERIENCE propose des contenus additionnels (et optionnels) et donne l'opportunité aux joueurs de faire des choix cruciaux au cours

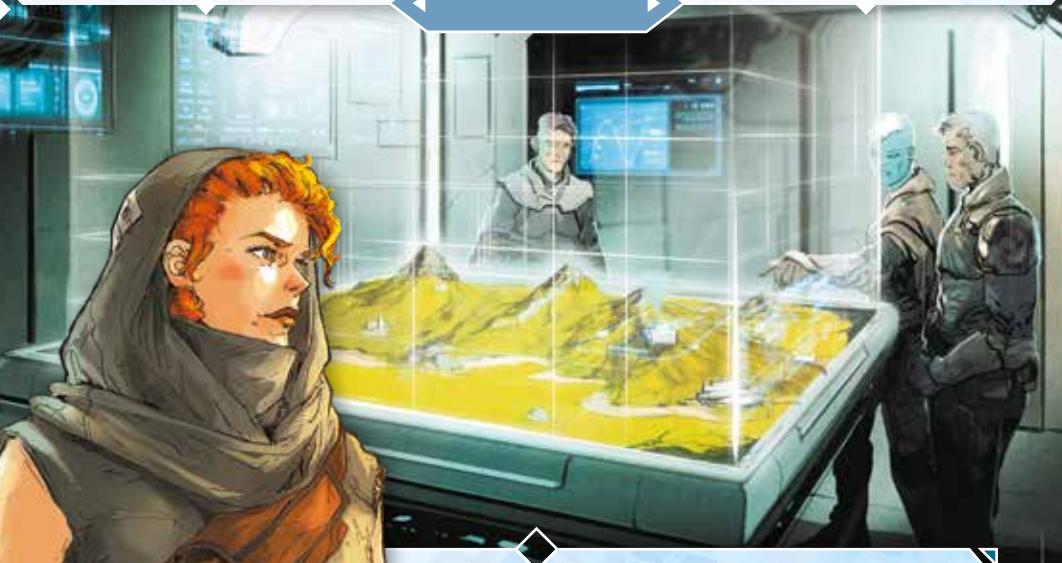
d'événements qui se dérouleront entre - et pendant - les missions du cycle Revolution. Cette boîte permet également de faire évoluer son agent de scénario en scénario.

THE HADAL PROJECT



TIME Stories Revolution commence en abordant pour la première fois le thème de la science-fiction.

La mission va conduire les agents sur la trace d'une mystérieuse épidémie qui dévaste la population terrestre, et dans des lieux qui dépassent l'imagination.



Expérience est un contenu additionnel qui relie l'ensemble des scénarios du cycle bleu. Cette boîte optionnelle, pensée par Manuel Rozoy et illustrée par Cari, Ronan Toulhoat, Aurélien Rosset et Julien Carette, permet d'immerger encore davantage les joueurs dans l'univers TIME Stories.



Dans ce scénario de Melissa et Kevin Delp, développé par Manuel Rozoy et illustré par Looky (le premier dessinateur à signer un deuxième scénario !), les agents sont envoyés vers une base sous-marine située au fin fond de l'océan Atlantique en l'an 2099.



Une nuit d'été

Dans ce scénario qui sera publié début 2020, les agents vont, pour la première fois depuis la Prophétie des dragons, explorer une trame parallèle alternative.

La réalité y devient donc un concept flottant, et les joueurs devront démêler le vrai du faux dans cette aventure construite comme un grand jeu de miroirs.

◀ AT 4951 ▶



Illustrée par Julien Carette et conçue par Antonin Mérieux et Manuel Rozoy, *Une nuit d'été* frappe les trois coups d'une aventure très originale, qui saura même surprendre les agents vétérans !

16

DAMIEN

Ce scénario d'introduction, plus court qu'une aventure complète, sera utilisé sur les festivals et conventions afin de permettre aux amateurs de découvrir *TIME Stories Revolution* en jouant.

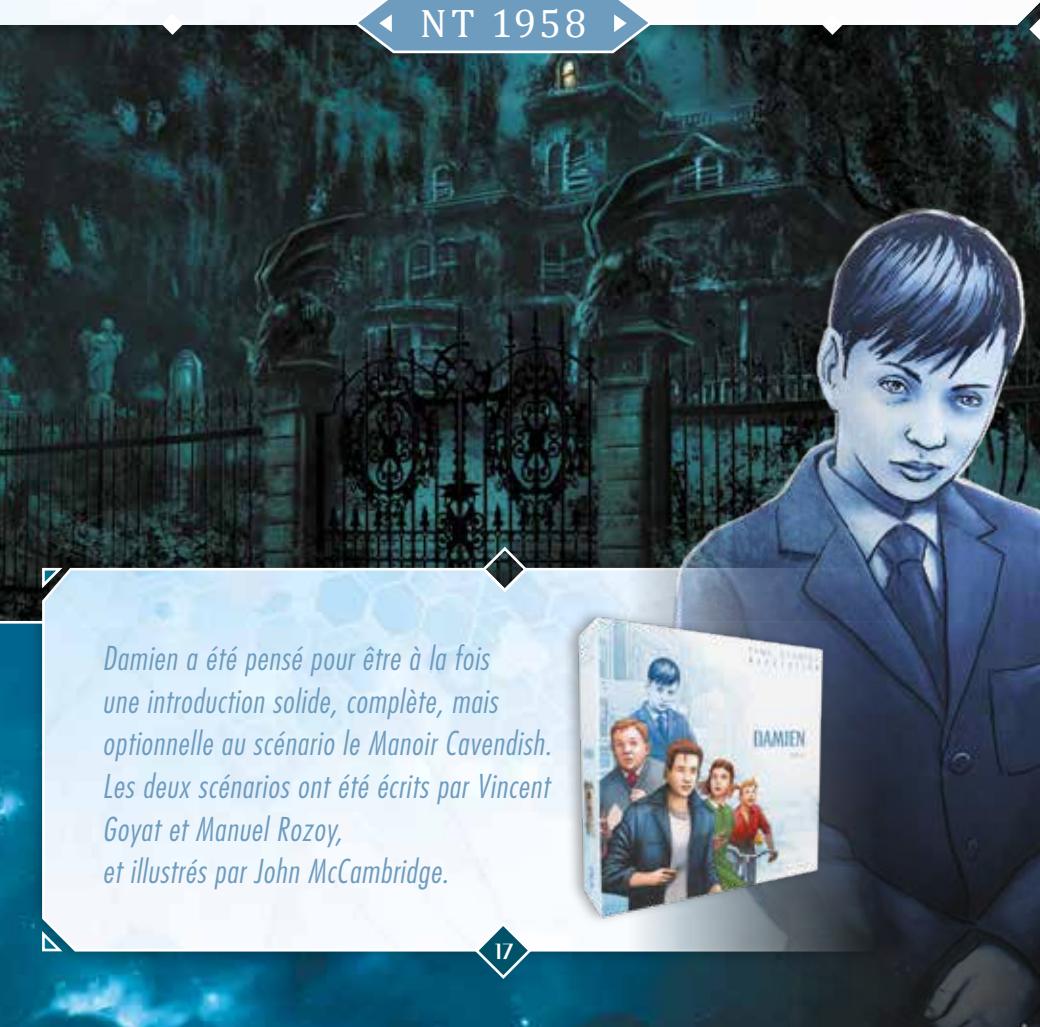
Damien est également le « prequel » du Manoir Cavendish, le troisième scénario du cycle bleu. Il raconte comment les enfants retrouvent la trace de leur camarade.

LE MANOIR CAVENDISH

Des enfants bien imprudents entrent dans un vieux manoir de Nouvelle-Angleterre, à la recherche de leur camarade Damien, qui a disparu depuis plusieurs jours...

Dans ce scénario fantastique et quelque peu angoissant, les agents retrouvent les réceptacles de Damien et entrent au cœur de l'intrigue, dans un édifice visiblement hanté... et ce n'est peut-être pas l'élément le plus effrayant de l'aventure !

◀ NT 1958 ▶



Damien a été pensé pour être à la fois une introduction solide, complète, mais optionnelle au scénario le Manoir Cavendish. Les deux scénarios ont été écrits par Vincent Goyat et Manuel Rozoy, et illustrés par John McCambridge.



17