



# T.I.M.E STORIES



SEPTEMBRE 2015

## Le concept T.I.M.E Stories



*L'agence T.I.M.E protège l'humanité en empêchant des failles et des paradoxes temporels de menacer la trame de notre univers.*

*En tant qu'agents temporels, vous et votre équipe serez propulsés à l'intérieur du corps d'individus de différents univers ou réalités, pour mener à bien les missions qui vous seront confiées. L'échec est impossible, puisque vous pourrez revenir dans le temps autant de fois que nécessaire.*

*Cela coûte cher à l'agence, alors ne nous décevez pas !*



*T.I.M.E Stories est un jeu de decksploration de Manuel Rozoy, illustré par Benjamin Carré, David Lecossu et Pascal Quidault.*

Le système T.I.M.E Stories est un support central commun à toute une série d'aventures.

T.I.M.E Stories est un jeu narratif. Chacun pourra insuffler à son personnage la dose de « rôle » qui lui plaît, de façon à vivre une histoire, tant dans le jeu qu'autour de la table. Mais c'est aussi un jeu de plateau avec des règles permettant réflexion et optimisation.



En début de partie, les joueurs sont à la base et reçoivent leur briefing de mission. Il s'agit ensuite de la réussir en un minimum d'essais.

Les actions et déplacements des joueurs consommeront des Unités Temporelles (U.T), dont la quantité dépend du scénario et du nombre de joueurs.



Chaque essai est appelé « run ». Un run équivaut à l'utilisation de toutes les Unités Temporelles mises à la disposition des joueurs. Lorsque les U.T arrivent à zéro, les agents sont rapatriés à l'agence, et recommencent le scénario au début, armés de leur expérience.

Le but du jeu est de faire le run parfait, en résolvant toutes les énigmes et en franchissant tous les obstacles d'un scénario.

## Le jeu de base

La boîte de base contient l'intégralité du système T.I.M.E Stories et permet de jouer à l'ensemble des scénarios, disponibles lors de la sortie du jeu ou à l'avenir. Elle contient également le premier scénario : Asylum.

Dans la boîte, un insert permet de « sauvegarder » la partie à n'importe quel moment, pour jouer en plusieurs sessions, comme pour un jeu vidéo. Il est ainsi possible d'interrompre votre partie en conservant l'état des réceptacles, les U.T restantes, les indices découverts, etc.

Pendant un scénario, chaque joueur explore des cartes, présentées, le plus souvent, sous la forme de panoramas. Certaines cartes nécessitent d'obtenir un laissez-passer tandis que d'autres présentent des surprises, ennemis, énigmes, pièges et autres dangers.



## ASYLUM

Un scénario élaboré avec la collaboration de Peggy Chassenet.

France, 1921 : Empêchez l'apparition d'une faille temporelle dans les années folles.

Ce scénario est inclus dans la boîte de base T.I.M.E Stories.

 90 mn par session  12+  2 - 4



Jeu de base disponible le 5 septembre 2015

## Les scénarios



Différents scénarios viendront enrichir l'expérience T.I.M.E Stories.  
La boîte de base est nécessaire pour jouer chacun de ces scénarios indépendants.  
Tous ces scénarios sont coopératifs... ce qui n'empêche pas l'arrivée de scénarios compétitifs dans le futur.

Chaque boîte de scénario contient au moins un deck (une mission que les agents devront mener à bien).  
Toutes les règles spécifiques au scénario de même que le matériel éventuellement nécessaire sont fournis dans la boîte.

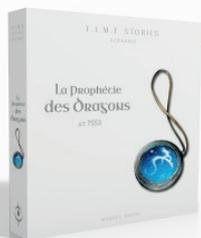


### THE MARCY CASE (N.T. 1992)

Une mystérieuse épidémie frappe une paisible cité américaine.  
Sauvez Marcy ! Sauvez le futur !

A contribué à l'élaboration de ce scénario : Nicolas Normandon  
Développement : Sébastien Pauchon  
Illustrateurs : Looky et Pascal Quidault

**Sortie : 5 septembre 2015**



### LA PROPHÉTIE DES DRAGONS (A.T. 7553)

Le moyen-âge n'est plus ce qu'il était !  
Explorez une autre réalité où la magie a tout changé.

Scénario : Manuel Rozoy  
Développement : Sébastien Pauchon  
Illustrateurs : Vincent Dutrait et Pascal Quidault

**Sortie : 4<sup>e</sup> trimestre 2015**

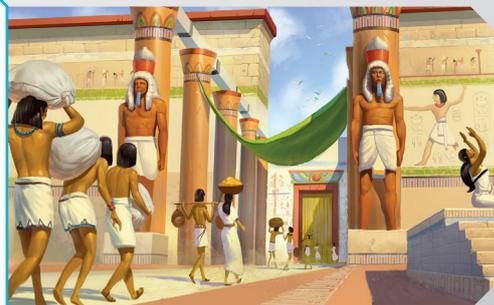


### SOUS LES MASQUES (N.T. -1146)

Explorez la vallée des rois.  
Percez le secret immémorial des pharaons.

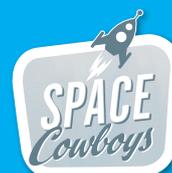
A contribué à l'élaboration de ce scénario : Guillaume Montiage  
Développement : Sébastien Pauchon  
Illustrateurs : Gaël Lanurien et Pascal Quidault

**Sortie : 1<sup>er</sup> trimestre 2016**



Retrouvez T .I.M.E Stories  
sur le site officiel [www.spacecowboys.fr](http://www.spacecowboys.fr).

Sur ce site seront aussi proposés l'intégralité des éléments  
qui permettront aux joueurs de créer leurs propres scénarios,  
ainsi que ce dossier de presse et des packs de visuels.



[contact@spacecowboys.fr](mailto:contact@spacecowboys.fr) /  / 