



T.I.M.E STORIES

Règles du jeu





AGENT TEMPOREL, UNE CARRIÈRE À HAUTS RISQUES, DES VIES EXTRAORDINAIRES

Vous cherchez un métier palpitant, des perspectives de carrière sans limites, et la possibilité de visiter un nombre illimité de réalités et d'époques ?

Vous voulez préserver la continuité temporelle, la formidable prospérité de notre siècle et les perspectives infinies du voyage offertes par la technique de l'Insertion Tachyon ?

Vous êtes perspicace, motivé et vous aimez travailler en équipe ? Vous n'avez peur de rien ?

L'AGENCE T.I.M.E A BESOIN DE VOUS !

Nous sommes au service de l'Humanité. De toutes les Humanités.

Depuis la découverte de l'Insertion Tachyon, tout notre univers a basculé : des réalités alternatives sont apparues, le temps est devenu flexible et malléable, et nous avons à la fois profité d'une ère de prospérité sans limites... et découvert des dangers inédits.

Quand surviennent des voyages temporels illégaux ou des visites imprévues dans des univers alternatifs, la trame du continuum subit un bouleversement. Il peut être minime, mais aussi critique, et un acte commis dans la ligne temporelle principale pourrait même mettre en péril notre réalité.

HEUREUSEMENT, NOUS VEILLONS !

L'agence T.I.M.E (Tachyon Insertion in Major Events) a été créée par un consortium qui réunit tous les Gouvernements, afin de prévenir ces bouleversements.

Nous utilisons la méthode la plus respectueuse et la moins dangereuse de voyage dans les réalités passées, futures ou alternatives : la séparation du corps et de l'esprit. Votre esprit est ensuite projeté dans un réceptacle adapté à l'époque ou l'univers que vous allez visiter.

Ainsi, aucun élément du futur ne peut s'insérer dans le passé ou une réalité inadaptée, ce qui minimise les risques de perturbation.

En outre, les réceptacles sont choisis avec soin pour ne pas provoquer d'altération significative s'ils viennent à disparaître... ce qui peut arriver – hélas ! – mais sans aucun effet néfaste sur les agents !

L'ÉCHEC N'EST PAS ENVISAGEABLE

Les caissons temporels ne peuvent pas vous maintenir indéfiniment dans la réalité alternative ou le passé.

Si vous ne parvenez pas à remplir la mission confiée par l'agence T.I.M.E dans le délai prévu, vous serez réinséré dans notre temps. Puis vous pourrez relancer la mission en reprenant à zéro. N'en abusez pas, le coût de chaque insertion pour l'agence et le contribuable n'est pas négligeable !

Vous êtes prêt pour votre première mission ?

Le manuel de formation vous attend et ensuite, avec votre équipe, il sera temps de vous rendre à la base.

LE CONCEPT DE TIME STORIES

L'idée de ce jeu est de fournir un support central commun à toute une série d'aventures. Une fois ces règles générales assimilées, vous serez à même de prendre en main n'importe quel nouveau scénario et de démarrer une nouvelle aventure sans accroc.

JEU DE RÔLE OU JEU DE PLATEAU ?

Ni l'un ni l'autre, ou plutôt les deux ! L'envie première était de retrouver les sensations du jeu de rôle de notre jeunesse, sur un format plus compact et moins chronophage, car l'époque des campagnes en autarcie dans un abri antiatomique est malheureusement bien révolue...

Time Stories est donc un jeu narratif. Chacun aura l'occasion de prendre possession d'un « réceptacle », un personnage de l'univers visité, et pourra lui insuffler la dose de « rôle » qui lui plaît. Au final, ce qui compte c'est l'histoire racontée et vécue, au sein du jeu comme autour de la table.

Mais c'est aussi un jeu de plateau au sens moderne du terme, avec des actions et des déplacements soumis à un ensemble de règles permettant réflexion et optimisation. Ainsi, même si la chance jouera toujours un rôle lors d'une partie, il est possible de « bien » jouer comme de « mal » jouer... Et d'en payer le prix !

UN JEU COOPÉRATIF

Le scénario proposé dans cette boîte est pleinement coopératif, les joueurs s'associent donc pour jouer « contre » le jeu, qui leur tendra bien des embûches et casse-tête. C'est donc une expérience de groupe, et vous gagnerez ou échouerez ensemble. À terme, il n'est pas impossible qu'un air de dissension souffle sur votre équipe, mais pour le moment, vous êtes à l'abri de cela...

1 DECK = 1 MISSION

Dans cette boîte, vous trouverez tout le matériel nécessaire pour jouer à Time Stories, ainsi qu'un paquet de cartes, appelé « deck ». Chaque deck est un scénario à part entière, une mission que vous, agents, devrez mener à bien pour recevoir les félicitations de votre instructeur, Bob.

Chaque nouveau deck que vous vous procurerez suivra les mêmes règles élémentaires et sera agrémenté de quelques spécificités dont vous prendrez connaissance au départ de votre mission, dans la base.

Dans tous les cas, **N'OUVREZ PAS UN DECK AVANT D'ÊTRE SUR LE POINT DE COMMENCER À JOUER LE SCÉNARIO !**

Lorsque que vous découvrez un nouveau scénario (et donc un nouveau deck), il se peut qu'il se présente sous la forme de plusieurs paquets de cartes (à la différence du deck scénario de cette boîte, Asylum). Dans ce cas, sans regarder les cartes en question, prenez soin de former un deck unique en empilant les différents paquets (en respectant le sens indiqué : paquet 1 sur le dessus, paquet 2 juste en dessous, etc.).



MANIPULATION DES DECKS

Comme l'histoire, les réceptacles, les objets et les énigmes d'une mission sont contenus dans les cartes d'un même deck, il est extrêmement important que vous appreniez à manipuler les cartes avec soin en suivant précisément les directives données. Sans quoi vous risquez de vous priver des aspects essentiels du jeu, qui en font toute sa saveur : la surprise, la découverte et la résolution d'énigmes.

JOUER À DEUX

Vous pouvez parfaitement jouer une partie de Times Stories à deux. À deux joueurs, chacun choisit et incarne deux réceptacles.

L'auteur vous propose :

Vous pouvez aussi choisir chacun un réceptacle, puis un troisième personnage en commun. La partie se déroule normalement, en utilisant la mise en place du scénario pour trois joueurs. Les joueurs prennent ensemble les décisions pour ce troisième réceptacle et lisent tous les deux les cartes qu'il découvre. Le Time Captain du moment prend les décisions en cas de désaccord et jette les dés pour ce troisième réceptacle.

N'oubliez pas que Times Stories est avant tout un jeu de communication. Plus les joueurs seront nombreux, plus l'expérience sera distrayante !

CHALLENGE ET NARRATION

Ne perdez pas de vue les points suivants :

- La plupart des scénarios ont un fond d'énigme, soyez attentifs à ce que vous lisez, ce que vous voyez et ce que l'on vous dit.
- Pour mieux appréhender l'énigme, ne ratez pas la trame de l'histoire. Au-delà des jetons et des cartes s'accompagnant de symboles, chaque scénario est une histoire, avec une trame à découvrir.
- C'est un jeu coopératif, vous devez à tout prix COM-MU-NI-QUER ! Partagez vos expériences, expliquez ce que vous avez vu, échafaudez des hypothèses. Vous augmenterez ainsi considérablement vos chances de réussite. Tous les agents sont en liaison télépathique durant toute la durée du scénario. Ils peuvent donc parler, échanger des idées, prendre des décisions en commun !

RÈGLE D'OR

En cas de contradiction entre deux textes, on applique les règles suivantes :

- Le texte d'une carte Réceptacle prévaut sur le texte d'un élément.
- Le texte d'un élément prévaut sur le texte d'un lieu.
- Le texte d'un lieu prévaut sur le texte d'une carte Base.
- Le texte d'une carte Base prévaut sur les règles du jeu.



PRÉSENTATION DU MATÉRIEL

Voici une brève présentation de tous les composants :



8 PIONS AGENT

Durant une partie, chaque agent possède un pion principal qui sert à indiquer sa position dans une scène, ainsi qu'un petit pion qui rappelle sa couleur.



1 MARQUEUR DE TEMPS

Le marqueur de temps se déplace le long de la Time Line et indique le nombre d'Unités Temporelles (UT) qu'il reste pour achever votre mission.



1 MARQUEUR DE GROUPE

Le marqueur de groupe indique la position de votre groupe dans le monde que vous explorez. Il se pose sur les cartes PLAN (voir plus loin). Votre groupe ne pourra jamais se séparer.



1 DÉ TIME CAPTAIN

Ce dé est détenu par le Time Captain et détermine le nombre d'Unités Temporelles (UT) dépensées lors d'un changement de lieu.



6 DÉ S D'ACTION

Ces dés servent à surmonter les épreuves auxquelles vous serez confrontés au fil de la partie : combat, force, persuasion, adresse, etc.



Recto

Verso

40 BOUCLIERS NORMAUX / CRÂNE

Ces boucliers servent à définir la difficulté d'une épreuve. Plus il y en a, plus elle sera longue à surmonter. Plus il y a de crânes, plus elle est dangereuse. Pour surmonter une épreuve, vous devez éliminer tous les boucliers à l'aide des dés d'action.



7 BOUCLIERS TEMPS

Ce type de bouclier est parfois présent sur une épreuve, il fait perdre du temps de manière inopinée.



7 BOUCLIERS CŒUR

Ce type de bouclier est parfois présent sur une épreuve, il fait perdre des points de vie de manière brutale.



7 BOUCLIERS SPÉCIAUX

Ce type de bouclier est parfois présent sur une épreuve, son effet dépend du scénario.



140 JETONS DE RESSOURCE

Ces jetons représentent des objets qui varient d'un scénario à l'autre : des pièces d'or, des munitions, des ingrédients, etc.



30 POINTS DE VIE (PV)

Ces jetons indiquent le niveau de vie restant au réceptacle que vous incarnez durant votre mission. Attention, à 0 PV, votre réceptacle meurt !



24 JETONS D'ÉTAT

Vous recevez ces jetons au fil de la mission. Ils indiquent que vous avez réussi une certaine action, ou obtenu une certaine information, etc. Ceci vous donne alors accès à de nouvelles cartes ou informations...

MISE EN PLACE

La mise en place de tous les scénarios sera la même, suivez simplement les chiffres de la marche à suivre ci-dessous.

Dans la mesure du possible, asseyez-vous du même côté du plateau, afin que chacun puisse bien voir les panoramas durant la partie.

Ceci favorise une bonne immersion et vous aidera aussi dans vos missions, car certains détails des illustrations peuvent s'avérer essentiels...

1> Installez le plateau de jeu face aux joueurs.

2> Préparez une moitié des boucliers normaux du côté crâne et l'autre du côté blanc. Les trois autres sortes de boucliers sont triées par type.

3> Placez les points de vie ainsi que les jetons de ressource au-dessus du plateau.

4> Triez les 24 jetons d'état et placez-les à gauche du plateau.

– ÉLÉMENTS

– MISSION RÉUSSIE/RATÉE

– PLAN

5> Placez les 6 dés d'action et le dé Time Captain à proximité des joueurs.

JOUEUR 1

JOUEUR 2

JOUEUR 3

JOUEUR 4

6> Placez également le marqueur de temps et le marqueur de groupe à proximité des joueurs. Leur position de départ vous sera indiquée en début de scénario, lors de la lecture de la base.

7> Prenez chacun un des pions principaux de la couleur de votre choix, ainsi que le petit de la couleur correspondante.



BUT DU JEU

En début de scénario, vous êtes à la base et vous recevez votre briefing de mission. Il s'agit ensuite de la réussir, idéalement en un minimum d'essais. Un essai est plus communément appelé « run ». Un run est équivalent à une partie complète, à savoir l'utilisation de toutes les Unités Temporelles (UT) à votre disposition.

Vous envoyer dans vos réceptacles aux quatre coins du temps et de l'univers est très coûteux en énergie, et vous n'avez de ce fait qu'un temps limité sur place pour mener à bien votre mission, après quoi vous serez rappelés à la base.

ANATOMIE D'UN DECK

Comme vous le savez maintenant, un scénario est constitué uniquement de cartes qui forment un deck. Il existe plusieurs types de cartes, dont voici les principaux, que vous retrouverez dans tous les decks.

LES « FLASH CARDS »

Le terme est emprunté au poker, où il est important de ne pas dévoiler la carte inférieure de la pioche. La flash card supérieure indique le nom du scénario. La flash card inférieure empêche de prendre connaissance de la dernière carte du deck par inadvertance. Ces cartes ne servent pas au jeu, vous pourrez les laisser de côté. Certains scénarios ne comportent pas de flash card.



MISE EN PLACE DU DECK

En commençant depuis le dessus, les cartes d'un scénario sont classées dans l'ordre de **mise en place** et de **démarrage de l'aventure**.

Au cours de la mission, ce sera à vous d'aller chercher le lieu qui vous intéresse.

La base se trouve ainsi toujours au-dessus du deck. Bob, Laura et Sam vous diront quand et où installer quelles cartes. **Lorsque vous ouvrez un deck**, posez-le à l'emplacement prévu du plateau, ouvrez la base (voir plus loin) **et laissez-vous guider**.

REMISE À ZÉRO

Si vous devez remettre à zéro votre deck (pour le ranger, pour faire jouer des amis ou après l'échec d'une mission), les petits chiffres au dos des cartes vous permettent de le classer dans son ordre d'origine. La carte n°1 doit se trouver tout en haut, suivie de la n°2, etc.

FACE/DOS

On considère que le dos d'une carte est toujours le côté sur lequel se trouve la numérotation mentionnée ci-contre. La face est de l'autre côté, évidemment.



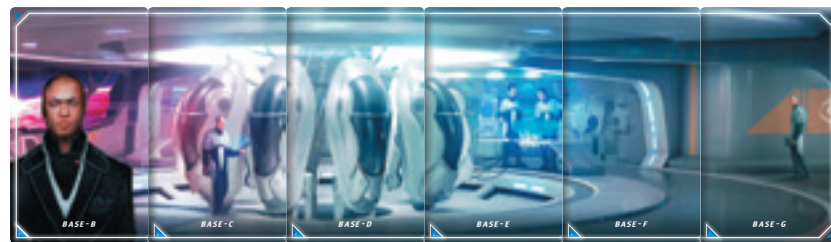
LES CARTES BASE

Toute mission commence dans la base. On y apprend la nature de la mission, ainsi que des points de règles spécifiques au scénario.

La base est construite comme un **lieu**, c'est-à-dire un ensemble de cartes dont les dos forment un panorama qui illustre la scène qui s'offre à vous.

Ouvrir la base équivaut à en disposer toutes les cartes sur le plateau dans l'ordre alphabétique des lettres figurant au dos (de A à – potentiellement – H).

Attention : ce lieu fonctionne différemment des autres, pas d'UT à dépenser, pas de pion à placer, lisez simplement les cartes dans l'ordre, l'une après l'autre.



Une fois lues, les cartes Base sont toujours stockées à côté du plateau. Ainsi, elles sont disponibles au fil de la partie pour aller vérifier un point de règles, voire le but de la mission, etc.



LES CARTES MISSION RÉUSSIE/RATÉE

Si vous réussissez votre mission, le jeu vous enverra à la carte Mission réussie. Si vous arrivez au bout de vos UT avant de réussir la mission, vous **devez par vous même aller lire la carte Mission ratée UT**.

Il y a parfois d'autres façons de rater votre mission, le scénario vous renverra alors à la carte Mission ratée correspondant à votre échec.



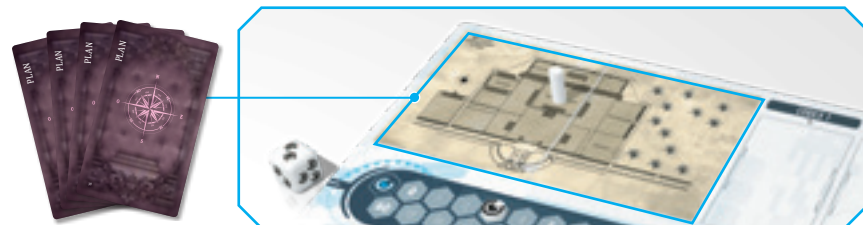
Le marqueur d'UT atteint 0 ?
Lisez immédiatement cette carte.



Vous pourrez lire cette carte lorsque vous aurez réussi votre mission.

LES 4 CARTES PLAN

Les 4 cartes PLAN arrangées sur leur espace dédié forment un plan des environs. Sur ce plan, vous poserez le marqueur de groupe, afin de situer votre équipe dans le monde visité.



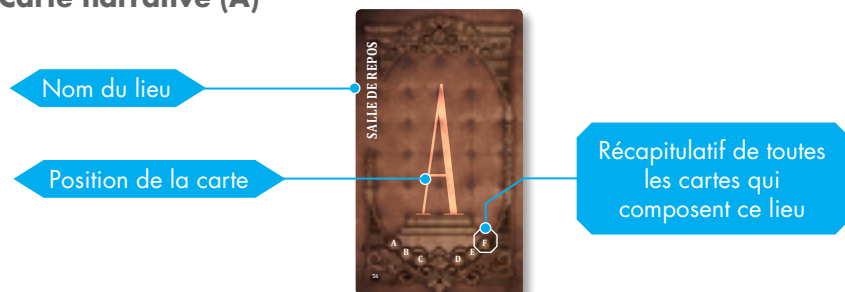
LES CARTES LIEU

Un scénario est composé de lieux, eux-mêmes composés de deux ou trois types de cartes :

La carte A est une carte de narration, qui détaille le lieu que vous avez sous les yeux et qui sera lue à voix haute par le Time Captain du moment. Les cartes suivantes forment un **panorama** qui illustre ce que vous voyez par les yeux de vos réceptacles.

Certaines cartes peuvent être **scellées** : pour pouvoir y accéder, vous devez remplir une condition affichée au dos (voir page 8 – cartes scellées).

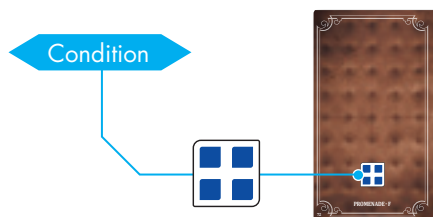
Carte narrative (A)



Cartes formant le panorama du lieu



Exemple de carte scellée



LES CARTES ÉLÉMENT

Élément est un terme générique qui représente toute sortes de choses que vous allez découvrir, rencontrer ou recevoir durant votre mission : objets, informations, personnes, etc. Chaque élément est désigné par un numéro, de manière à garder sa nature secrète et à le trouver facilement dans le paquet dédié.

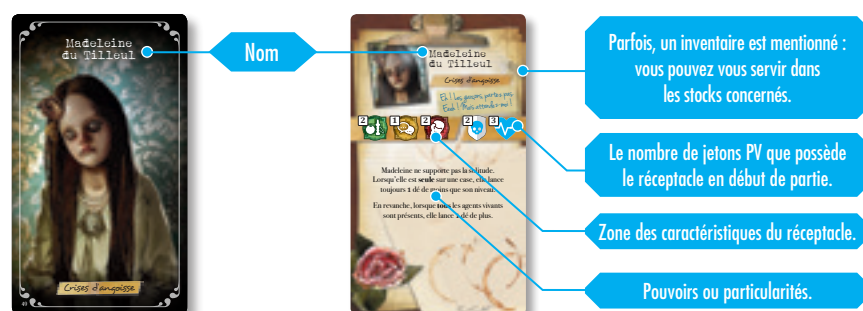


LES CARTES RÉCEPTACLE

Un réceptacle est le personnage que vous incarnez dans le monde dans lequel votre équipe est envoyée en mission. Vous prenez possession de son corps et êtes ainsi tributaire de ses capacités (et parfois de ses défauts...).

Parmi les réceptacles proposés, vous pouvez choisir celui qui vous inspire, ou celui qui vous semble adéquat pour la mission en cours, sachant que **pour tout nouveau run, vous pouvez choisir un réceptacle différent** parmi ceux disponibles.

Au dos, une illustration révèle son enveloppe physique ainsi que son nom. Côté face se trouvent le nombre de dés d'action que vous pouvez jeter selon la nature des épreuves rencontrées, sa résistance, ses points de vie (PV), ainsi que les éventuels « pouvoirs » que possède le réceptacle, et qui altèrent un peu les règles du jeu.



La zone de caractéristiques d'un réceptacle se divise en deux blocs. À gauche, on trouve le nombre de dés qu'il peut lancer selon la nature des épreuves, à droite, sa résistance et les PV qu'il détient en début de partie.

Exemple : Elizia Dor.



Autre exemple, Altace l'Ancien.



Les réceptacles ont donc des niveaux de capacité différents et parfois pas forcément les mêmes caractéristiques. On voit ci-dessus qu'Elizia sait se servir d'une arme à distance, mais ne pratique pas la magie, alors que pour Altace c'est l'inverse.



Les points de vie (PV) d'un personnage ne peuvent pas dépasser la valeur inscrite sur la carte réceptacle.

TIME CAPTAIN

Afin que personne ne reste trop en retrait lors de la partie, les joueurs endossent à tour de rôle la fonction de Time Captain, le « chef » du lieu en cours. Différentes tâches lui sont confiées :

- Il lit à haute voix la carte A.
- Il est responsable de la dépense des UT (voir plus loin).
- C'est lui qui tranche si l'équipe n'arrive pas à trouver une majorité favorable à une action ou à un changement de lieu.

DÉROULEMENT D'UN RUN

Un run dure un certain nombre d'UT, qui vous seront allouées dans la base. L'équipe est ensuite transférée dans un premier lieu. Deux phases se succèdent jusqu'à épuisement du temps alloué :

- 1 - OUVERTURE ET EXPLORATION D'UN LIEU ;
- 2 - CHANGEMENT DE LIEU.

OUVERTURE ET EXPLORATION D'UN LIEU

Vous devez respecter les points suivants :

Ouverture du lieu

Le Time Captain cherche dans le deck le lieu que le groupe a décidé d'explorer. Il ne doit jamais retourner ces cartes. Il doit regarder le moins possible leur dos : aussi il faut faire attention à n'écarter qu'au minimum les cartes. Pour vous aider, la carte A est au-dessus des autres, et le nom du lieu est en index sur le côté gauche.



Afin de ne pas rater ou oublier les cartes qui composent un lieu, elles sont toutes énumérées au dos de la carte A.



Le Time Captain pose ensuite les cartes sur le plateau en respectant l'ordre alphabétique, pour créer le panorama de la scène (de B à – potentiellement – H, sans les retourner).



Lecture de la carte A

Le Time Captain lit la carte A à voix haute. Les mots en gras font référence à ce que l'on trouve sur certaines cartes de la scène qui s'offre à vous.



Exploration d'un lieu

Une fois que le lieu vous a été présenté par le Time Captain, il est temps de l'investir afin de découvrir ce qu'il recèle. « Entrer » dans un lieu ne coûte rien.

Pour entrer dans un lieu, il suffit de placer son pion sur une case au-dessus de la carte qui vous intéresse.

Comme pour toute autre décision de groupe, vous pouvez débattre et argumenter autant que vous le désirez. Mais, au final, chacun fait bien ce qu'il veut. Cependant, si au moins un agent décide d'entrer dans le lieu, tous doivent en faire autant (il est théoriquement permis de lire la carte A puis de décider de changer de lieu).

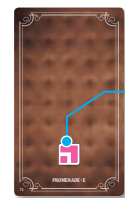
Il n'y a pas de restriction au nombre d'agents sur une même case.



Bleu et Vert ont décidé de se mettre sur la même case pour explorer la carte correspondante, alors que Rose et Jaune choisissent de faire cavalier seul.

Cartes scellées

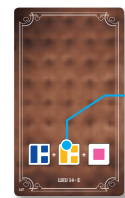
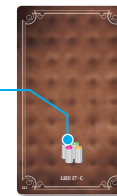
Toutes les indications que l'on trouve au dos d'une carte précisent les conditions à réunir pour avoir le droit de voir la carte (et/ou de se placer sur la case correspondante). Si vous ne remplissez pas ces conditions, il est interdit de poser ou déplacer votre pion au-dessus de cette carte, et donc de la consulter.



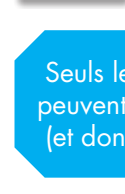
Ici, il faut que votre équipe possède le jeton d'état indiqué.



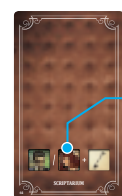
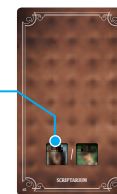
Pour voir cette carte, tout le groupe doit se déplacer sur la case correspondante.



Ici, il faut posséder tous les jetons d'état indiqués.

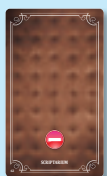


Seuls les réceptacles indiqués peuvent visiter cette carte (et donc se placer sur la case).

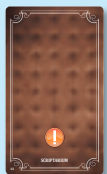


Même chose, à ceci près qu'il faut aussi qu'un des réceptacles concernés possède la clé indiquée.

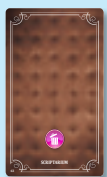
Quelques exemples d'icônes spécifiques



Ce pictogramme vous indique que vous ne pouvez pas vous placer sur la case correspondante ni retourner la carte tant qu'un élément de jeu ne vous en donne pas l'autorisation.



Au moins un agent doit se placer sur la case correspondante dès l'ouverture du lieu.



Cette carte est défaussée immédiatement, sauf si au moins un agent se place sur la case correspondante dès l'ouverture du lieu. Elle sera remise en jeu normalement lors du prochain run.

Consulter une carte et échanger des informations

Seul un agent présent sur une case peut consulter la carte correspondante en la prenant et en lisant sa face.

Si plusieurs agents sont sur la même case, ils peuvent lire la carte ensemble, ou à tour de rôle, à leur convenance.

Les agents ont un **pouvoir de télépathie** qui leur permet d'expliquer ce qui se passe aux autres, de communiquer les informations récoltées et d'exposer les choix qui leur sont offerts, mais pour encourager la discussion et favoriser une ambiance de narration, deux règles importantes sont à respecter :

- Ne montrez pas une carte à un joueur qui n'est pas sur la même case que vous.
- Ne lisez pas à voix haute la totalité d'une carte. Paraphrasez, citez, évoquez, bref, racontez ce que vous êtes en train de vivre.

Exception : lorsque la carte comporte une règle de jeu, ou des explications techniques (texte en encadré), lisez attentivement la marche à suivre, éventuellement à voix haute, afin de vous assurer que toute l'équipe a une bonne compréhension de la situation.

Dépenser des unités temporelles (UT) et agir

Vous êtes maintenant au cœur de l'action et il se peut que vous ayez besoin de dépenser du temps pour agir. Après délibération, et après que tout le monde s'est décidé, le Time Captain dépense 1 UT (il déplace le marqueur de temps d'une case en le rapprochant de 0) et chacun exécute l'action qu'il a choisie. La séquence est donc :

- Délibération, réflexion et débat ;
- Dépense de 1 UT ;
- Actions.

Pour 1 UT, chacun d'entre vous peut faire une des 3 actions suivantes :

Faire un jet de caractéristique

C'est-à-dire un jet de dés pour lequel vous vous référez aux caractéristiques de votre réceptacle.

Marie effectue un jet de combat.
Comme elle se réfère au nombre de dés qui lui sont impartis (ici 1), c'est un jet de caractéristique.



Déplacer son pion.

Déplacez votre pion d'une case à une autre, du moment que vous avez le droit d'y accéder (voir les cartes scellées).

Ne rien faire.

Cette action est assez explicite ! Notez qu'en combat, ne rien faire est souvent une très mauvaise idée.



Tout pour 1 UT !

Comprenez bien qu'il n'y a pas de tour de jeu à proprement parler et que toutes ces actions se font pendant une seule et même UT. Cependant, chaque action est exécutée et résolue dans un ordre **choisi par les joueurs**.

Vert profite de cette UT dépensée pour déplacer son pion vers une autre case.



Pour 1 UT

Vert et Rose sont en plein combat. Ils lancent leur quota personnel de dés. Bleu les rejoint en se disant qu'à l'UT suivante, il pourra les aider à se battre. Jaune pense que son aide est superflue et décide d'aller découvrir une autre case.



Pour 1 UT

Rose rejoint Jaune qui est pris dans un combat. Pendant ce temps, Bleu termine une épreuve sur sa case, alors que Jaune effectue un round de combat. Vert décide de ne rien faire du tout.



Important : vous pouvez immédiatement prendre connaissance de la carte correspondant à la case sur laquelle vous venez d'arriver. Cela ne coûte pas d'UT supplémentaire.

Jets spéciaux hors UT

Certains jets de dés découlent des règles propres à un lieu et ne coûtent pas d'UT, car ils ne se réfèrent pas aux caractéristiques d'un réceptacle.

CHANGEMENT DE LIEU

Si vous estimez avoir tout exploré ou si vous avez simplement envie de changer d'air, vous pouvez quitter un lieu pour un autre. Ceci se déroule en cinq étapes simples.

1. Sortir du lieu en cours

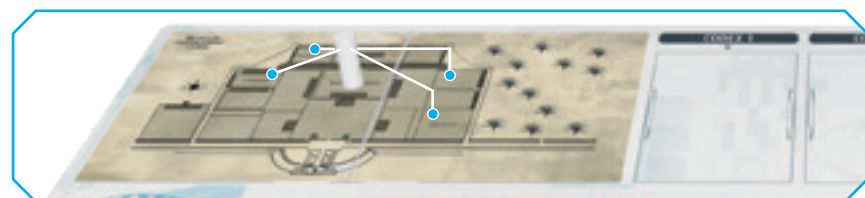
Chacun reprend son pion principal et le place devant lui. **Sortir d'un lieu ne coûte rien.**

2. Choisir un nouveau lieu

Votre destination peut être n'importe quel lieu écrit en toutes lettres sur le PLAN général.

Précisions :

- Le marqueur de groupe représente tous les joueurs, vous ne pouvez donc pas vous séparer pour visiter plusieurs lieux simultanément.
- Il est permis de retourner dans un lieu déjà visité.
- Le choix du nouveau lieu est une décision de groupe. Si vous ne parvenez pas à un consensus, il y a un vote. En cas d'égalité, c'est le Time Captain qui tranche.
- Il n'est pas permis de quitter un lieu pour y retourner directement. Vous devez toujours quitter un lieu pour un autre.



Vous estimez en avoir fini avec la Salle de repos. Vous pouvez changer de lieu en choisissant n'importe quel lieu disponible, c'est-à-dire qui est visible sur le PLAN.

3. Ranger le lieu en cours

Avant de pouvoir ouvrir un nouveau lieu, il faut d'abord ranger l'actuel. Le Time Captain remet toutes les cartes du lieu dans l'ordre, face cachée.

Il range ensuite le tout sous le deck.

Attention à bien classer les cartes et à être attentif à ne jamais mélanger des cartes de différents lieux.

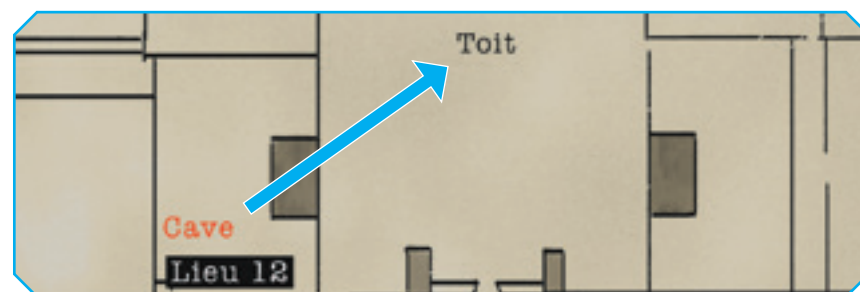
4. Lancer du dé Time Captain

Le Time Captain lance son dé et obtiendra un résultat variant entre 1 et 3 UT. Ces UT sont immédiatement dépensées sur la Time Line. Elles représentent le temps qu'il aura fallu au groupe pour changer de lieu. Lorsqu'une carte ou un effet de jeu vous propose ou vous ordonne de déplacer le groupe, le dé de Time Captain est lancé normalement.

Cas spécial : selon le scénario, il se peut que certains lieux soient écrits en rouge. Passer d'un lieu écrit en rouge à un autre lieu (quelle que soit sa couleur) coûte 2 UT supplémentaires. Notez bien que c'est le fait de quitter un lieu rouge et non d'y entrer qui coûte 2 UT supplémentaires.



Le dé de Time Captain indique 2 UT. Donc, passer de la cave au toit coûte 2 UT supplémentaires (pour un total de 4 UT).



5. Changement de Time Captain

Le dé Time Captain passe au joueur assis à gauche du Time Captain actuel. Le nouveau Time Captain est désormais responsable de la mise en place et du rangement du nouveau lieu, de la lecture de la carte A, des dépenses d'UT, etc.

Ouvrez le nouveau lieu et l'aventure continue.



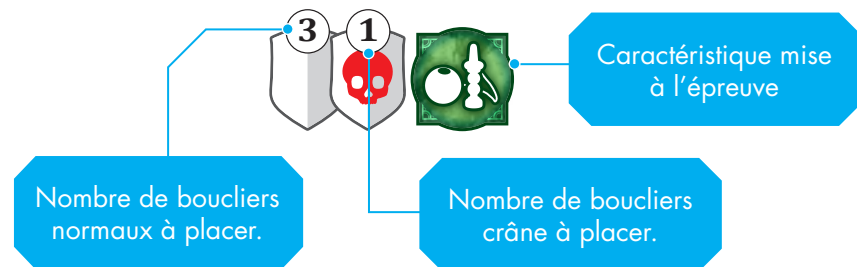
ÉPREUVES ET JETS DE DÉS

Durant une mission, vous pouvez faire face à diverses situations, comme une créature à combattre, une personne à convaincre, une porte à crocheter, un gouffre à franchir, etc. Toutes ces épreuves sont résolues avec les dés d'action.

ÉPREUVES

Iconographie

Le niveau de difficulté d'une épreuve est exprimé sous forme de boucliers liés à une caractéristique. Il peut y avoir jusqu'à trois types de boucliers présents.



Pour affronter une épreuve, posez sur le plateau de jeu autant de boucliers sous la carte (il y a trois emplacements prévus à cet effet) que ce qui est indiqué, en respectant l'ordre gauche-droite ! Vous voici prêt à entamer l'épreuve. Ensuite, reposez votre carte face cachée sur le plateau (les agents qui ne sont pas avec vous n'ont pas à la voir).

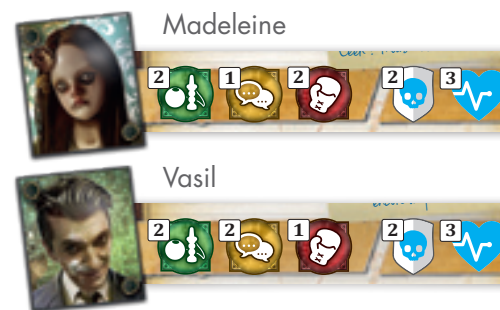


Réussir une épreuve

Pour réussir une épreuve, vous devez en éliminer tous les boucliers. La récompense (si elle existe) dépend de la situation : parfois, vous maîtrisez simplement votre adversaire, parfois vous gagnez un élément, parfois un jeton d'état, etc.

Déroulement d'une épreuve

Pour chaque UT dépensée par le Time Captain, tous les agents présents sur la case correspondant à l'épreuve peuvent lancer leur quota de dés pour participer à l'effort.



Madeleine et Vasil sont ensemble sur une carte et font face à une épreuve d'adresse. Durant la même UT ils lanceront chacun 2 dés, ce qui représente leur quota pour cette caractéristique.

Vous pouvez quitter la carte en ignorant l'épreuve, ou encore entamer l'épreuve puis la laisser en plan pour aller faire autre chose.

Attention : si vous laissez une épreuve en plan et que vous changez de lieu, elle est automatiquement remise à zéro.

JET DE DÉS

Quelle que soit la nature d'une épreuve, chaque jet de dés se découpe toujours en quatre étapes identiques.

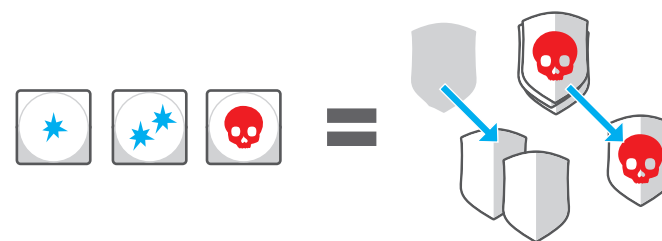
1. Jet
2. Touches
3. Riposte
4. Malus automatique

1. Jet

L'agent lance le nombre de dés correspondant à la caractéristique de son réceptacle concernée par l'épreuve.

2. Touches

Chaque touche (★) obtenue aux dés élimine 1 bouclier de l'épreuve. Lorsqu'il y a plusieurs types de boucliers, on les retire toujours **de gauche à droite**.



Dans cet exemple, les 3 touches obtenues éliminent 2 boucliers de la pile de gauche. Puis, comme elle est vide, 1 bouclier de la pile de droite est enlevé.

3. Riposte (bouclier crâne)

Après avoir appliqué les touches se pose la question de la riposte. Si vous avez obtenu au moins **1** crâne aux dés **et** que l'épreuve contient encore **au moins 1 bouclier crâne**, cela déclenche une riposte. Ajoutez les crânes de vos dés à ceux présents sur les boucliers pour déterminer la puissance de la riposte. Comparez ce résultat à votre résistance et résolvez-en les conséquences.

Si votre résistance est **égale ou supérieure** au nombre de crânes, il ne se passe rien, vous avez tenu le choc.

Si votre résistance est **inférieure** au nombre de crânes, vous perdez 1 point de vie (PV).

4. Malus automatique

Lorsque que vous avez résolu les étapes précédentes, il se peut qu'il reste 1 ou plusieurs boucliers spécifiques sur l'épreuve. Dans ce cas, résolvez les étapes suivantes :

Pour **chaque** bouclier de ce type restant, vous perdez 1 point de vie.



Pour **chaque** bouclier de ce type restant, le groupe perd 1 UT.



L'effet du bouclier spécial dépend du scénario que vous jouez. Ces effets seront décrits dans le scénario au moment opportun.



Cadenas

Lorsqu'un cadenas est présent sur une carte, vous **devez** passer l'épreuve qui se présente à vous (piège, combat, etc.). Vous ne pouvez pas quitter la carte avant de l'avoir réussie.



Fin d'une épreuve

Le passage d'une épreuve se déroule UT par UT jusqu'à ce que :

- Vous la réussissiez (vous éliminez le dernier bouclier) ou ;
- Vous décidiez de la laisser en plan (si vous en avez le droit) ou ;
- Vous mourriez (vous perdez votre dernier point de vie).

Vaincre un adversaire

Lorsque vous éliminez le dernier bouclier d'un adversaire, il est vaincu et sa carte est retirée du jeu jusqu'à l'éventuel prochain run. Mettez sa carte à côté du plateau de façon à la retrouver facilement lors du prochain run. Si vous revenez par la suite dans le même lieu, il ne sera donc plus là. Notez que le panorama sera dès lors visuellement incomplet.

Dernières précisions

Si plusieurs agents participent au combat ou à l'épreuve, **chacun lance ses dés séparément** et applique les effets de son jet.

Pour tous les jets, les faces blanches sont ignorées.

N'oubliez pas que l'ordre de jeu est libre. Vous pouvez donc choisir dans quel ordre les agents lancent leurs dés ou se déplacent au sein de la même UT, ce qui peut s'avérer crucial.

Lorsque vous éliminez le dernier bouclier d'une épreuve, elle est **immédiatement** réussie.

Quelques exemples

Jet	Boucliers	Résistance	Conséquences
			2 boucliers normaux éliminés. 1 bouclier crâne éliminé. Riposte de puissance 3 (1 dé + 2 boucliers). Total : pas de dégât.
			2 boucliers normaux éliminés. Riposte de puissance 3 (1 dé + 2 boucliers). 1 bouclier cœur restant. Total : 2 points de vie perdus.
			2 boucliers normaux éliminés. 2 boucliers crâne éliminés. Pas de riposte (plus de bouclier crâne). 1 bouclier cœur restant. Total : 1 point de vie perdu.
			1 bouclier crâne éliminé. Pas de riposte (pas de crâne sur les dés). 2 boucliers temps restants. 1 bouclier cœur restant. Total : 1 point de vie perdu, et 2 UT perdues.

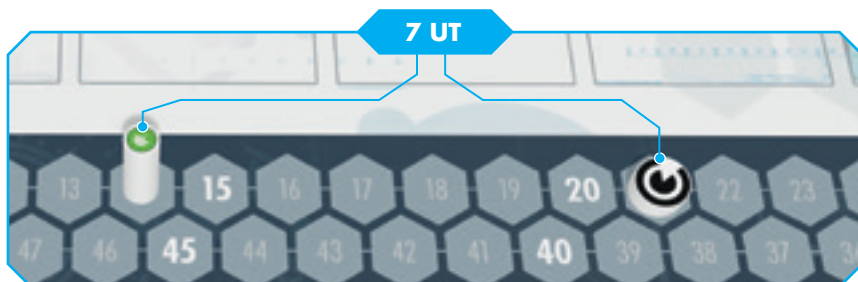
Important : si vous décidez de ne rien faire lors d'une épreuve (parce que, par exemple, vous ne possédez pas la caractéristique nécessaire) et que cette dernière contient **au moins un bouclier crâne**, votre réceptacle perd automatiquement 1 point de vie et les boucliers cœur, temps et spéciaux prennent effet normalement.



MORT D'UN RÉCEPTACLE

Si un réceptacle perd son dernier point de vie, il meurt et l'agent qui le possédait est expulsé dans le vortex inter-temporel. Il faut du temps à l'Agence pour le récupérer et le réinsérer dans son réceptacle. Dès lors, on procède ainsi :

Le pion principal de l'agent est retiré du plateau et son petit pion est placé à 7 UT de l'emplacement actuel du marqueur de temps. L'agent peut participer aux débats, mais il n'est plus dans l'action.



Le joueur vert sort de la partie et doit placer son pion à 7 UT du marqueur de temps.

Pendant qu'un agent erre dans le vortex inter-temporel, ses coéquipiers peuvent disposer de ses possessions (éléments, jetons, etc.) jusqu'à ce qu'il réintègre son réceptacle.

Dès que le marqueur de temps atteint le petit pion de l'agent, ce dernier peut réintégrer aussitôt son réceptacle. Il entre gratuitement sur une case du lieu actuellement visité où se trouve au moins un autre agent et son réceptacle est à nouveau opérationnel. Il revient avec la totalité de ses points de vie.

S'il reste 7 UT ou moins à l'équipe lorsque le réceptacle meurt, ce dernier ne pourra pas être réintégré durant ce run.

Si tous les réceptacles sont décédés en même temps, le run est immédiatement terminé même s'il reste des UT (lisez alors la carte Mission ratée (UT)).

ÉLÉMENTS

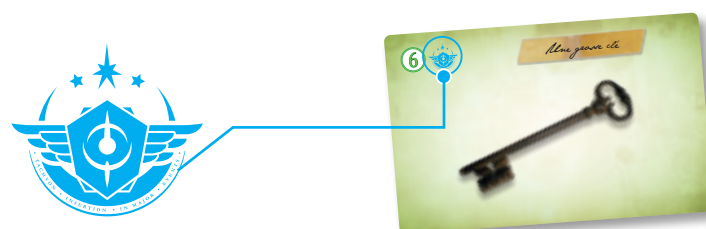
Une partie des éléments que vous allez trouver sont des objets. Ci-dessous figurent quelques précisions générales à leur égard. Si leur utilisation sort de l'ordinaire, tout sera expliqué sur la carte.

Il n'y a pas de limite au nombre d'éléments que peut porter un réceptacle. Cependant, n'oubliez pas que Time Stories est un jeu coopératif et il est souvent plus malin (pour ne pas dire plus convivial) de diviser les éléments entre tous les réceptacles.

Vous pouvez transmettre un élément à un autre agent, mais vos pions doivent se trouver sur la même case ou en dehors du plateau (lors du passage d'un lieu à l'autre).

Un élément ne peut pas être utilisé par deux réceptacles différents durant la même UT.

Certains éléments affichent le logo de l'Agence. Ils restent en place d'un run à l'autre. Vous pourrez donc redémarrer la mission avec quelques avantages.



Dans le jeu, on se réfère souvent aux éléments simplement par leur chiffre, écrit en vert. Le type de typographie change selon les scénarios.



JETONS D'ÉTAT

Vos actions, votre parcours, les éléments que vous accumulez et les informations que vous récoltez vous procurent parfois un jeton d'état, que vous devez alors déposer sur l'espace prévu à cet effet sur le plateau. Tous les membres de votre équipe en profitent, contrairement aux éléments qui sont a priori personnels. On garde un jeton d'état même après son utilisation.

Placement d'un pion agent sur une carte scellée

Si vous possédez le jeton d'état correspondant au symbole imprimé sur une carte scellée, un ou plusieurs membres de l'équipe peuvent désormais y accéder.

Révélation d'une carte scellée

Lorsqu'il est fait référence à **une carte scellée** que vous pouvez ou devez **révéler immédiatement**, vous ne prenez pas le jeton d'état correspondant. La carte scellée en question remplace celle où vous vous trouvez. En pratique, placez la carte scellée sur la carte où vous vous trouvez et lisez-la. Cela ne vous coûte aucune UT.



Le texte de la carte C vous permet de révéler immédiatement [symbole]. Vous ne prenez pas le jeton d'état [symbole]. À la place, la carte D (qui porte le symbole [symbole]) est directement placée sur la carte C.

RÉUSSITE DE LA MISSION

Vous aurez réussi votre mission lorsque le jeu vous indiquera clairement d'aller lire la carte Mission réussie, jamais avant !

ÉCHEC DE LA MISSION

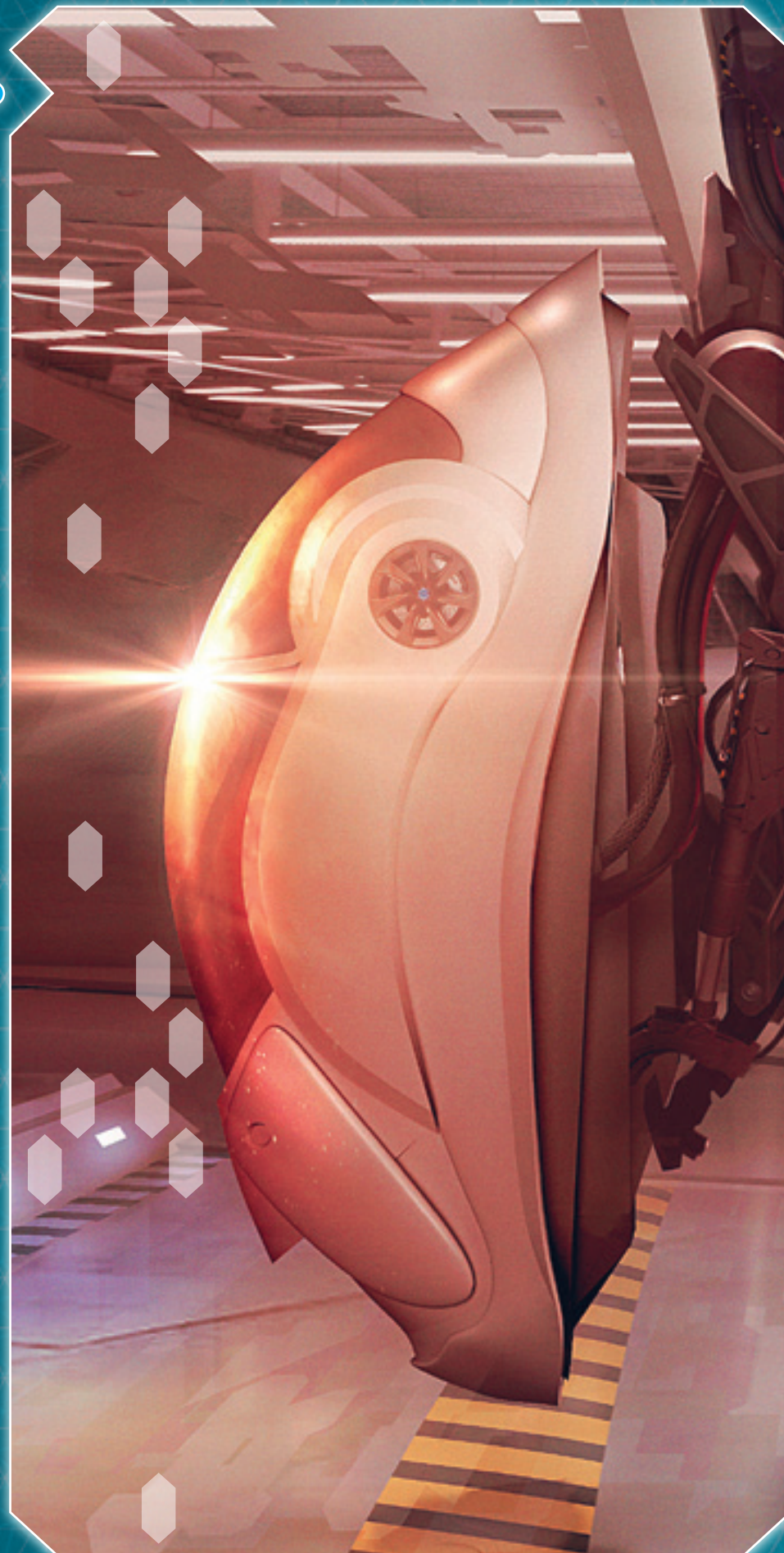
Il y a trois façons de rater la mission :

Le marqueur de temps atteint la case 0. Vous êtes **immédiatement** transférés et devez automatiquement lire la carte Mission ratée (UT).

Tous les agents sont morts. Vous devez **automatiquement** lire la carte Mission ratée (UT).

Une situation particulière entraîne votre perte. Dans ce cas, le scénario vous indiquera quelle carte Mission ratée vous devez consulter.

Lorsque la mission est ratée, vous pouvez laisser en place les ÉLÉMENTS estampillés [symbole], mais le reste du jeu est entièrement réinitialisé (cartes défaussées, ÉLÉMENTS, jetons de Ressource et d'État, points de vie, etc.).



ET C'EST PARTI !

Vous voici au bout des règles. Vous pouvez entamer votre première mission. Lorsque tous les joueurs sont prêts, sortez le deck N.T. 1921 : Asylum et effectuez la mise en place suivante :

(1) Enlevez la cellophane du deck.

(2) Écartez les flash cards du dessus et du dessous en prenant soin de ne pas regarder les autres cartes.



(3) Installez les cartes Base de votre scénario en respectant les lettres présentes au dos des cartes.



(4) Placez le reste du deck à l'emplacement indiqué.

(5) Un joueur au hasard lit la carte A de la base à voix haute, puis à tour de rôle, chaque joueur lit une à une les cartes suivantes.

(6) Et c'est ainsi que l'aventure commence !

« **Conseil pour expliquer les règles :** si vous êtes le seul à connaître les règles et que vous voulez les expliquer aux autres joueurs, plutôt que d'attendre le premier lieu d'un scénario, préférez expliquer les principaux principes du jeu (UT entrée dans un lieu, mouvements,...) à partir des cartes de la Base une fois celles-ci installées sur le plateau. Pour les principes plus particuliers (jets de dés, perte de PV, etc...), utilisez les illustrations de ces règles en support. De cette manière, vous serez, au même titre que vos joueurs, totalement immergés dans l'aventure dès l'ouverture du scénario, sans être interrompus par des questions ou des explications. »



SAUVEGARDE

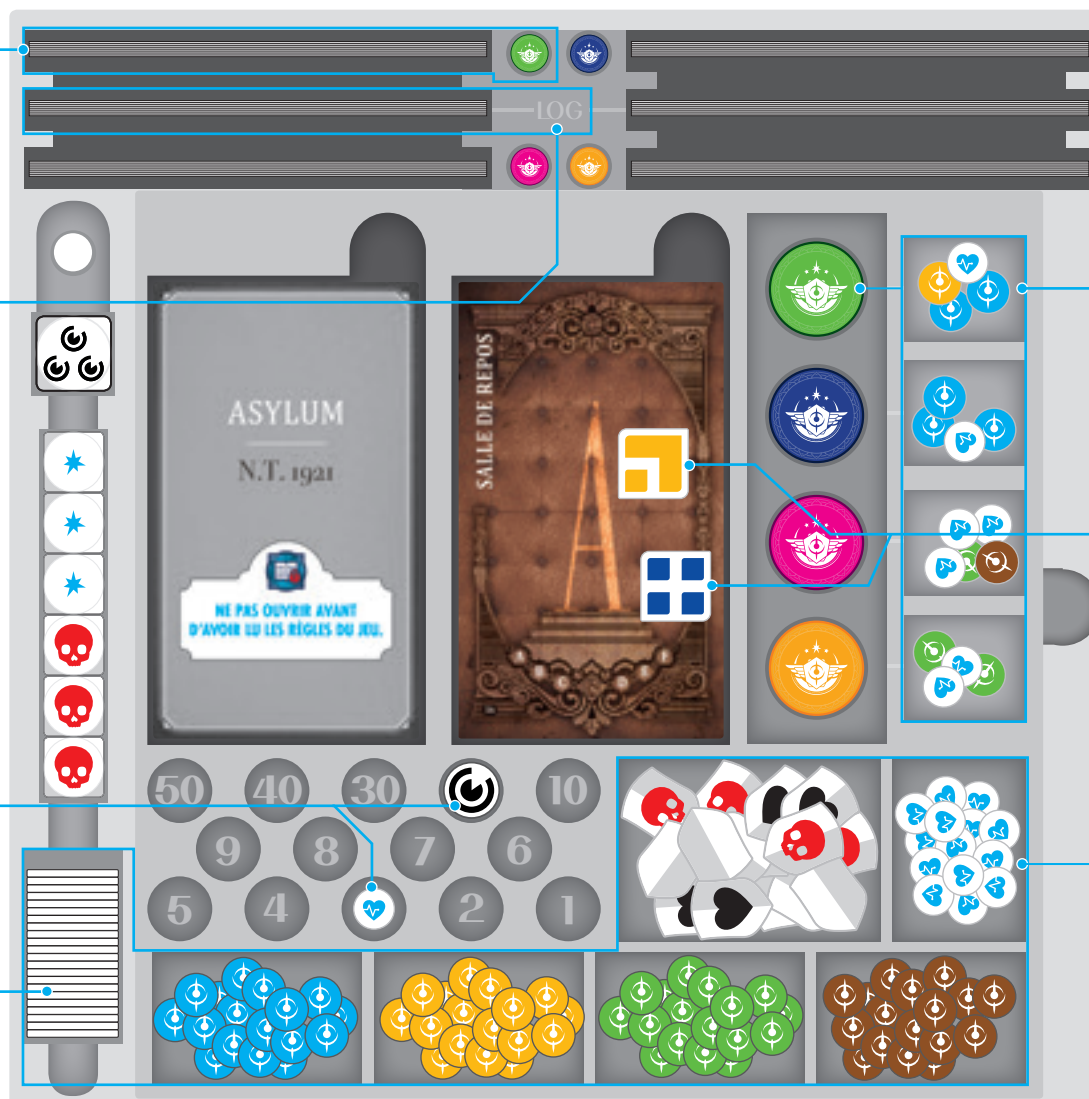
Un scénario de Time Stories peut durer assez longtemps. Dès lors, on peut imaginer que vous deviez vous arrêter en plein run pour diverses raisons. Tout est prévu pour ranger et ressortir le jeu rapidement sans rien perdre. Procédez ainsi :

À côté de son petit pion, dans l'emplacement prévu à cet effet, chaque joueur peut ranger son réceptacle et les éléments en sa possession.

Rassemblez les cartes du lieu en cours ainsi que des plans dans l'espace LOG.

Placez le marqueur de temps et un marqueur de Point de vie dans les espaces correspondants aux UT qu'il vous reste actuellement dans ce run (23).

Jetons d'état non découverts.



Un autre espace est prévu pour les points de vie et les jetons de ressource, juste à côté du pion principal de chaque joueur.

Jetons d'état découverts.

Le reste du matériel se range normalement.

Rangement

Bien que tout soit prévu au mieux, dans le cas d'une interruption de partie, veillez à ranger votre boîte de jeu à plat pour conserver votre sauvegarde.

ICONOGRAPHIE

	Un agent ne peut pas quitter une telle carte avant d'en avoir résolu l'épreuve.		Ajoutez 3 réussites au résultat de votre jet de dés.
	Bouclier neutre Difficulté d'une épreuve.		Jeton d'état (24 différents) Gagnés par les agents au cours du scénario.
	Bouclier crâne Bouclier qui peut déclencher une riposte lors d'une épreuve.		Jeton de ressource (4 couleurs : jaune, marron, bleu, vert) Représentent plusieurs types de ressources consommables, d'une nature variable en fonction des scénarios.
	Bouclier temps Bouclier qui provoque la perte d'unités temporelles		Signifie « n'importe quel jeton de ressource »
	Bouclier cœur Bouclier qui provoque la perte de points de vie.		Point de vie (PV) Lorsqu'un réceptacle n'a plus de points de vie, il meurt.
	Bouclier spécial Bouclier dont les effets dépendent du scénario joué.		Gagnez 3 UT
	Bouclier gris Signifie : n'importe quel bouclier.		Résistance Protège votre réceptacle des dégâts provoqués par une épreuve.
	Éliminez immédiatement un adversaire.		Vous ne pouvez pas accéder à cette carte avant que l'on vous y autorise.
	Unité temporelle perdue par tout le groupe (lors de laquelle personne ne réalise d'action).		Si aucun agent ne se rend sur cette carte à l'ouverture du lieu, elle est défaussée.
	Unité temporelle perdue par l'agent (les autres agents peuvent agir normalement).		Au moins un agent doit se rendre sur cette carte à l'ouverture du lieu.



LES RÈGLES QUE VOUS ALLEZ OUBLIER

Si vous arrivez au bout de vos UT avant de réussir la mission, vous devez lire la carte Mission ratée (UT).

Quitter un lieu écrit en rouge pour un autre lieu (quelle que soit sa couleur) coûte 2 UT supplémentaires.

Si vous laissez une épreuve en plan et que vous changez de lieu, elle est automatiquement remise à zéro.

Lorsque vous éliminez le dernier bouclier d'un adversaire, il est vaincu et sa carte est retirée du jeu jusqu'à l'éventuel prochain run. Si vous revenez par la suite dans le même lieu, il ne sera donc plus là. Notez que le panorama sera dès lors visuellement incomplet.

Certains éléments affichent le logo de l'Agence. Ils restent en place d'un run à l'autre.

Lorsqu'il est fait référence à une carte scellée d'un lieu que vous pouvez révéler immédiatement, vous ne prenez pas le jeton d'état correspondant : la carte en question remplace celle où vous vous trouvez. En pratique, elle écrase la carte précédente.

Si vous décidez de ne rien faire lors d'une épreuve (parce que, par exemple, vous ne possédez pas la caractéristique nécessaire) et que cette dernière contient au moins un bouclier crâne, votre réceptacle subit automatiquement 1 dégât et les boucliers cœur, temps et spéciaux prennent effet normalement.

Entrer dans un lieu, sortir d'un lieu ou lire une carte ne coûte aucune UT.



REMERCIEMENTS

L'auteur tient à remercier tous les playtesteurs qui ont arpenté les couloirs du temps depuis 2011 : Anthony Baillard ; Alex Barbe ; Eric Barras ; Antoine Bauza ; Emmanuel Beltrando ; Farid Ben Salem ; Erwan Berthou ; Gaetan Bésieux ; Mathieu Blayo ; Regis Bonnessée ; Anna Borrel ; Jean-Baptiste Bouleau ; Gowen Bourban ; Arnaud Bracchetti ; Malcolm Braff ; Sebastien Braun ; Olivia Braun ; Vincent Cavallino ; Baptiste Cazes ; Sébastien Chareyre ; Peggy Chassenet ; Aurelien Chiron ; Oriol Comas I Coma ; Fabien Conus ; François Decamp ; Olivier Derouetteau ; Christine Deschamps ; Natacha Deshayes ; Vanessa Desjardin ; Fred, Basile et Anselme Dominski ; Dr Mops ; Toma Duboc ; Willy Dupont ; Gabriel Durnerin ; Vincent Dutrait ; Sébastien Duvned ; Dominique Ehrhard ; Laurent & Martin Escoffier ; Bruno Faidutti ; David Fallot ; Patrick Fautré ; Mathieu Ferin ; Sabrina Ferlisi ; Selen Ferrari ; Ludovic Gaillard ; Julien Gaillet ; Jim Gaudin ; Sylvain Gourgeon ; Didier Guiserix ; Marc Jouannetaud ; Tamara Kaiser ; Maëva Da Silva ; Cristel et Olf ; Corentin Lebrat ; Julian Lemonier ; Delphine Lelièvre ; Laurent Maerten ; Ulric Maes ; Sebastien Maklouf ; Les Mamelles de Nurgle ; Kilian Marlève ; Hervé Marly ; W. Eric Martin ; Christian Martinez ; Ludovic Maublanc ; Boback Mehdi-Souzani ; Antonin Merieux ; Guillaume Montiage ; Mr Phal ; Olivia & Sam Nicosia ; Nico Normandon ; Nico Oury ; Pat Pain ; Ludovic Papais ; Patcho ; Cat & Salomé Pauchon ; Adèle Perché ; Etienne Périn ; Vincent Pessel ; Pierô ; Thomas Provoost ; Renaud Romagnan ; Pierre Rosenthal ; Mahyar Shakeri ; Maud Tailleur ; Sebastien Theilot ; Julien Vial ; Martin Vidberg ; Sophie & Dominique Viger ; Oliver Vuillamy ; Iris Yassar ; Brian & Dale Yu ; Jonathan Franklin ; les joueurs des Ludopathiques ; les joueurs de Cossieux ; les joueurs de Vevey ; les joueurs du Studio Ubisoft-Paris, et à tous ceux qu'inévitablement, j'ai oublié de citer.

Et évidemment, merci aux Space Cowboys pour avoir rendu cette histoire possible et en particulier à Sébastien – Ça joue ou bien ? – Pauchon, sans qui Time Stories ne serait pas ce qu'il est.

Ce jeu est dédié à mon fils Gaby Rozoy.

BIOGRAPHIES

MANUEL ROZOY



C'est à l'aube du XXI^e siècle que Manuel Rozoy a révélé l'existence de l'agence T.I.M.E. Après avoir exploré bon nombre d'espace-temps ludiques parallèles – de rédacteur en chef de feu Jeux sur un Plateau à responsable du concours de Créateurs de Jeux de société, en passant par quinze ans de mise en scène théâtrale ou par l'enseignement de l'histoire des jeux – il est finalement revenu sur Terre, en 2015, où il officie en tant

que Senior Game Designer pour les studios Ubisoft-Paris. Cette couverture lui permet de travailler en étroite collaboration avec l'instructeur Bob et la douce Laura afin de... grrrhzzz... à mal... bzzzzzs... ennemi du consortium... ffffffffs... connexion perdue... TRANSFERT !

BENJAMIN CARRÉ



Benjamin Carré est un illustrateur numérique qui exerce dans de nombreux domaines. Principalement connu pour ses centaines d'illustrations de couvertures de romans (SF, Fantasy) ou de comics (Star Wars, Mass Effect, Lantern City, Blade Runner). Il est aussi auteur de bandes dessinées (Smoke City et Vampires²). En parallèle Benjamin exerce une activité de concept artist pour les jeux vidéos

(Alone in The Dark 4, Cold fear, I am Alive, Star Wars journey, Heroes of Might and magic, Rage of Bahamut, Speed Racer) ou le cinéma (Transformers4, La Traque, Walled in). Enfin, on peut retrouver son travail sur certains jeux de rôle ou jeux de plateaux (Nephilim, Retrofutur, Libertalia, Time Stories, Divinare).

PEGGY CHASSET



Petite joueuse depuis toujours, un peu plus qu'à mes heures perdues, je suis l'amie des Kamis et des phasmes, tour à tour poseuse et pousseuse de cubes, ou encore scrabouilleuse de monstres, perdue au fond d'un puits. Je suis tombée dans la fameuse boîte rouge quand j'étais petite et je n'en suis jamais ressortie.

Après avoir étudié la sociologie, j'ai travaillé dans l'univers du jeu vidéo : du jeu éducatif à l'écriture de mondes. Je suis ensuite retournée à mes premières amours, l'animation socio-culturelle. Aujourd'hui, j'ai la chance de pouvoir vivre de ma passion et le plaisir de pouvoir transmettre le goût du jeu à un large public, je suis ludothécaire. Un grand merci à Manu qui m'a embarqué dans son voyage inter-temporel. Asylum est un hommage à Maléfices, le jeu de rôle qui sent le souffre, mais shhh ! Je n'en dirai pas plus.

DAVID LECOSSU



Normand pure souche, je suis né à Caen dans le Calvados et d'autant que je me souviens, j'ai toujours dessiné ! Après moult péripéties scolaires, j'ai trouvé l'épanouissement aux Beaux-Arts.

Mon diplôme en poche, je suis parti vivre dans la capitale et j'ai d'abord fait mes armes en tant qu'infographiste dans le domaine du luxe. Bien loin de mon univers de prédilection, j'ai un beau jour décidé de tout quitter pour tenter l'aventure et me jeter corps et âme dans ma passion de toujours : le dessin ! J'ai eu la chance de travailler comme Concept artist chez « Gameloft » ou encore « Lightbulb Crew », et je travaille maintenant comme artiste freelance. C'est donc avec plaisir que j'ai remplacé Benjamin sur cette histoire. Toute la difficulté a alors été de conserver le même style que celui qu'il a initié, j'espère que cela vous plaira...

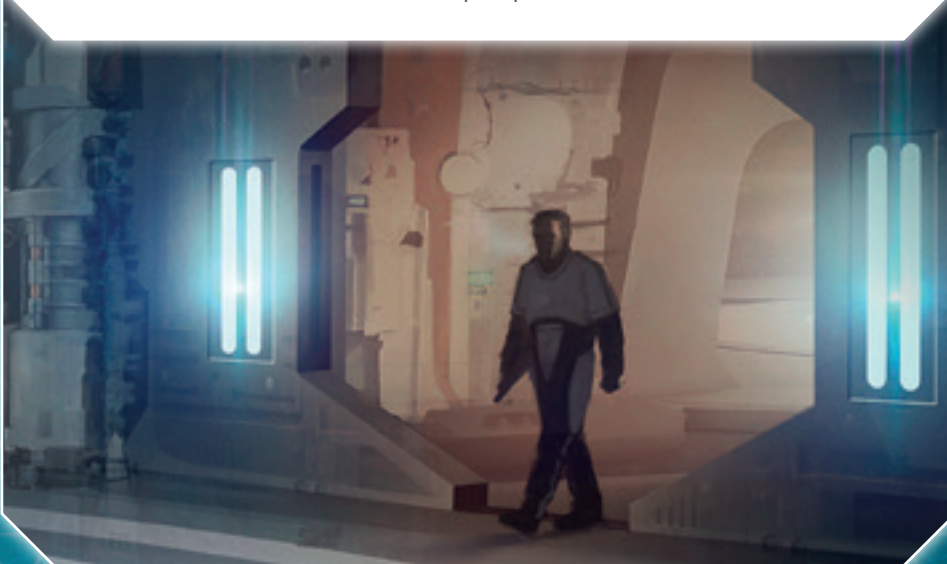
PASCAL QUIDAULT

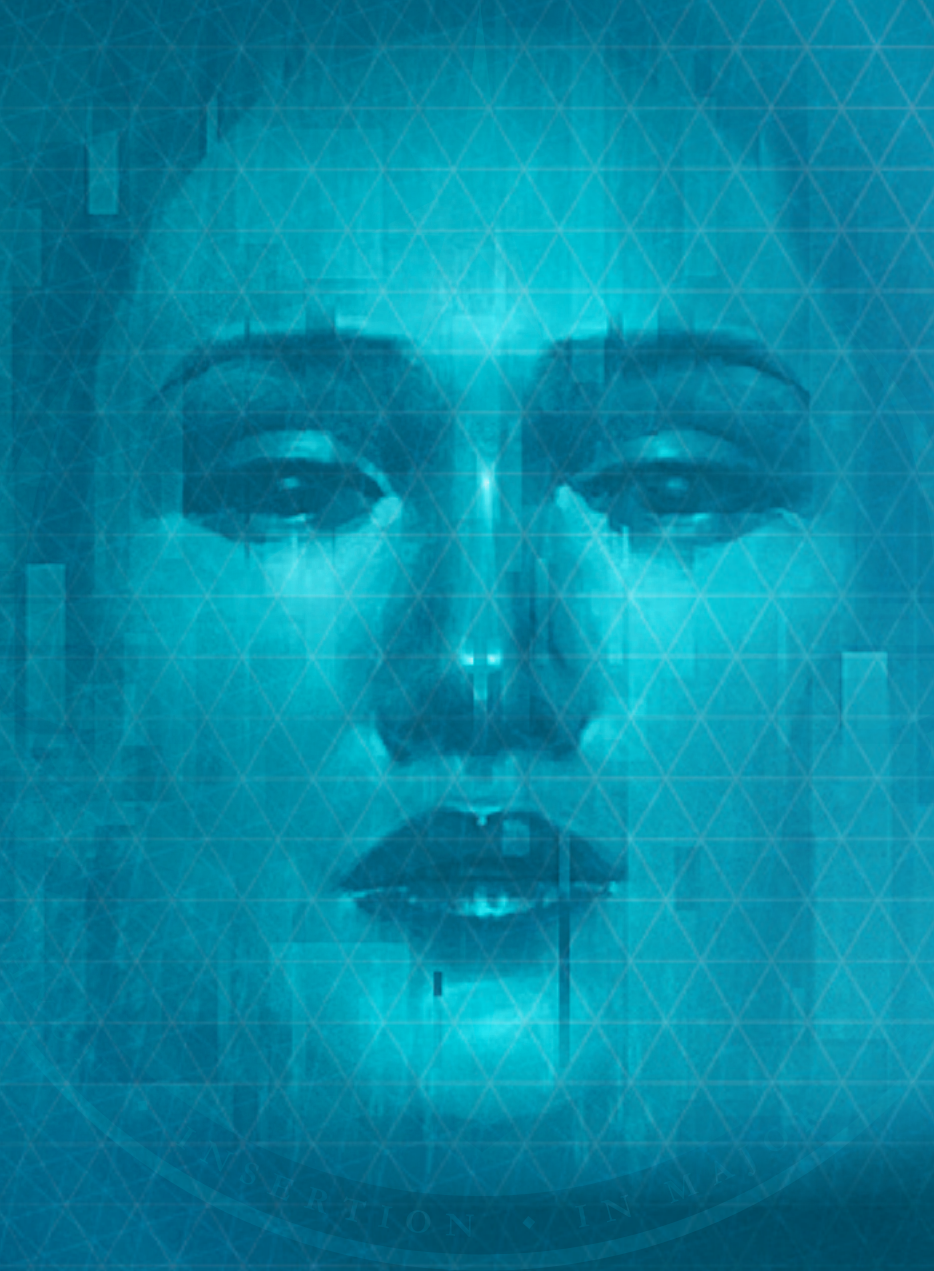


C'est un problème de travailler avec les Space Cowboys, et même un très gros !

Imaginez : On illustre des cartes, des plateaux, des couv'. On empile les univers différents, les styles. On partage, on vanne, on rédige des mails qu'on aurait jamais pensé envoyer à un collaborateur (je vous laisse imaginer) et vous êtes payé pour tout ça ! Je fais comment moi après pour bosser avec le centre socio culturel de St Jean de

Cuculles pour l'affiche de leur fête annuelle des Santons et Crèches ? Hein ? Je ne vous remercie pas Messieurs les Space Cowboys.





*T.I.M.E STORIES EST ÉDITÉ PAR JD ÉDITIONS - SPACE COWBOYS
238, RUE DES FRÈRES FARMAN, 78530 BUC - FRANCE
© 2017 SPACE COWBOYS. TOUS DROITS RÉSERVÉS*

*RETROUVEZ TOUTE L'ACTUALITÉ DE T.I.M.E STORIES ET DES SPACE COWBOYS
SUR WWW.SPACECOWBOYS.FR, SUR  ET SUR .*

VERSION 1.1