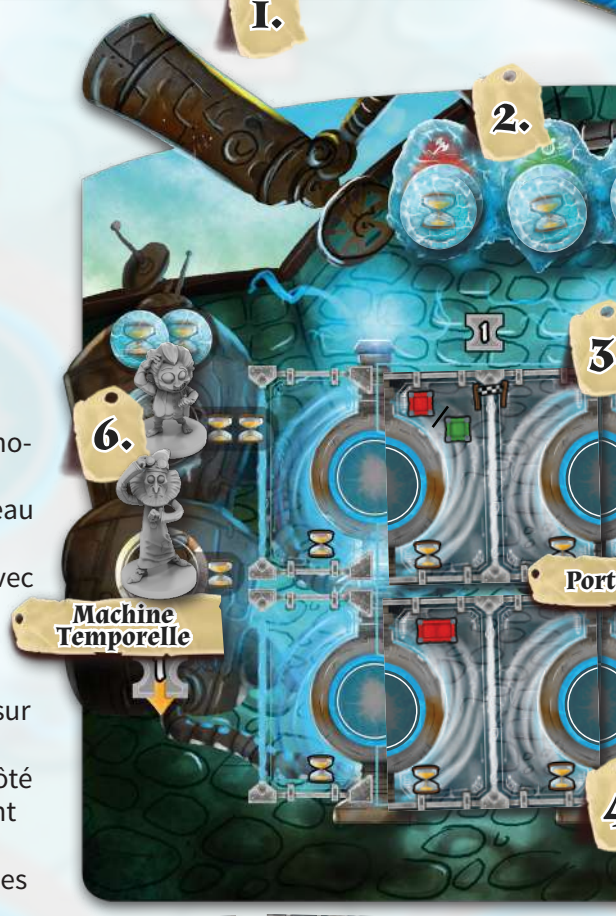
Le Chronomancien *et son assistant*

Vous êtes Gris-Mage, le Chronomancien, et avec votre assistant Humpty McHalf vous voyagez dans le temps. Vous faites des affaires en parcourant l'Histoire pour récupérer des reliques et artefacts de valeur.

Mais les machines sont capricieuses et vous passez souvent la journée (à moins que ce soit celle d'hier ?) à courir dans tout votre atelier avec Humpty pour stabiliser les portails temporels erratiques. Si vous n'en prenez pas assez soin, ils risquent de compromettre vos (très nombreux) futurs...

CONTENU

- Ce livre de règles
- 1 figurine de Chronomancien
- 1 figurine d'Assistant
- 1 plateau de Boutique de Chronomancien
- 1 plateau d'Équipe de Chronomancien
- 4 jetons Heure Gelée
- 10 tuiles Fragment de Portail
- 1 Étal en 3D
- 20 Marchandises de Chronomancien
  - ► 12 petites reliques (3 de chaque couleur)
  - ► 8 grands artefacts (2 de chaque couleur)
- 20 supports en plastique



MISE EN PLACE

1. Placez devant vous sur la table le plateau de Chronomancien, le plateau d'Équipe et l'Étal.
2. Recouvrez chaque icône Mécénat en haut du plateau avec une Heure Gelée.
3. Posez au hasard les 2 tuiles Fragment de Portail avec l'icône , face blanche visible, sur les 2 cases Portail supérieures du plateau.
4. Mélangez les 8 autres Fragments de Portail, puis :

- Posez au hasard 2 tuiles, face blanche visible, sur les 2 cases Portail inférieures du plateau.
- Posez les 6 autres tuiles, face bleue visible, à côté du plateau. Elles sont considérées comme étant dans le Flux Temporel.

5. Conservez les Reliques (petites marchandises) et les Artefacts (grandes Marchandises) à proximité, prêts à l'emploi.
6. Posez les figurines de Chronomancien et d'Assistant sur leur case respective sur la Machine Temporelle de gauche (indiquées par les icônes correspondantes).

LE PLATEAU

Votre plateau Boutique dispose de 10 cases d'action :

- **6 cases Portail**, formées par les jonctions des tuiles **Fragment de Portail**.
- **4 cases Machine Temporelle**, spécifiques soit au **Chronomancien** soit à l'**Assistant**.

Les actions et les coûts associés aux cases Portail changent au cours de la partie.

Au cours de la partie, les tuiles Fragment de Portail pivotent entre leurs faces blanches et bleues. Chaque face est presque identique à l'autre, mais la face bleue de chaque tuile a une icône Sablier ou Corruption en moins.

MOUVEMENT

Vous contrôlez deux figurines ; le Chronomancien et l'Assistant. Vous ne pouvez pas les déplacer librement sur les cases d'action de votre choix : vous devez respecter les restrictions de mouvements des deux figurines.

À chaque tour, vous devez déplacer seulement 1 des 2 figurines et effectuer l'action indiquée par la case où elle termine son mouvement.

En déplaçant l'**Assistant**, vous pouvez avancer d'autant de cases que vous le voulez dans le sens des aiguilles d'une montre, mais :

- Vous ne pouvez pas dépasser une des deux Machines Temporelles *sans* vous y arrêter ; vous devez vous y arrêter et effectuer l'action **Figer le Temps**.
- Vous pouvez sortir d'une case Machine Temporelle seulement si le Chronomancien est dans la même Machine Temporelle.

En déplaçant le **Chronomancien**, vous pouvez avancer d'autant de cases que vous le voulez dans le sens des aiguilles d'une montre, cependant vous ne pouvez pas dépasser la position de l'Assistant.

Dans chacune des deux Machines Temporelles, il y a deux cases : une réservée au Chronomancien, et l'autre à l'Assistant. Chaque figurine ignore la case réservée à l'autre (voir l'exemple page 4). Vos figurines se déplacent dans le sens des aiguilles d'une montre sur le plateau, de cette façon : ils passent d'abord par les cases Portail supérieures pour atteindre la Machine Temporelle de droite. Puis ils passent par les cases Portail inférieures pour retourner à la Machine Temporelle de gauche.

LES ACTIONS SPÉCIFIQUES DU CHRONOMANCIEN ET DE L'ASSISTANT

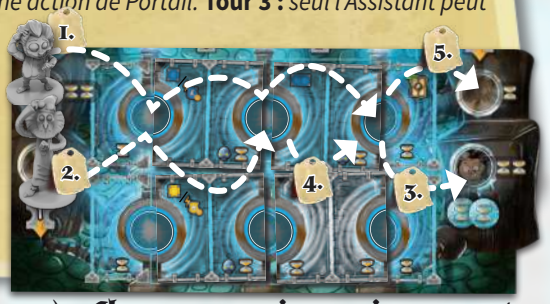
Figer le Temps (2 Heures) – *Assistant uniquement*

Retirez 2 jetons **Heure Gelée** du plateau pour les mettre dans la réserve. Cela active temporairement les icônes de Mécénat de phase de Marché qu'ils recouvraient. Si vous Figez le Temps mais qu'il n'y a pas de jeton sur le plateau, il n'y a pas d'autre effet. Cette case d'action ne peut pas être évitée par l'Assistant, mais est toujours évitée par le Chronomancien.

Vous pouvez dépenser des jetons Heure Gelée de votre réserve lorsque vous modifiez l'Horloge pour réduire le coût de l'action d'1 Heure par jeton dépensé. Vous ne pouvez pas réduire le coût en-dessous de zéro. Après avoir dépensé un jeton Heure Gelée, remettez-le sur une icône de Mécénat de la phase de Marché révélée, ce qui la rendra de nouveau inactive.

Note : les jetons Heure Gelée obtenus peuvent être dépensés lors du même tour !

Exemple : Tour 1 : *le Chronomancien est juste derrière l'Assistant, donc l'Assistant doit bouger. Il se déplace sur la troisième case Portail et effectue l'action Recruter un Équipier.* **Tour 2 :** *les deux figurines peuvent bouger. Le Chronomancien avance de deux cases pour effectuer une action de Portail.* **Tour 3 :** *seul l'Assistant peut bouger, et seulement pour s'arrêter sur la Machine Temporelle, et pour effectuer l'action Figer le Temps. Il ne pourra plus bouger tant que le Chronomancien n'aura pas atteint la Machine Temporelle.* **Tour 4 :** *seul le Chronomancien peut bouger. Il avance d'une case et effectue l'action Recruter un Équipier.* **Tour 5 :** *le Chronomancien peut seulement se déplacer sur la Machine Temporelle et effectuer l'action Décaler les Lignes Temporelles.* **Tour 6 :** *l'Assistant peut de nouveau se déplacer.*



Décaler les Lignes Temporelles (1 Heure) – Chronomancien uniquement

Surchargez la Machine Temporelle, provoquant ainsi le changement des cases Portail.
1. Choisissez 1 tuile Fragment de Portail du Flux Temporel. Sans la retourner, posez-la sur la case supérieure adjacente à la Machine Temporelle, remplaçant la tuile actuellement présente, laquelle remplace la tuile de la case inférieure adjacente à la Machine Temporelle. Cette dernière tuile remplacée sort du plateau.
2. Retournez la tuile sortie du plateau sur son autre face, puis mettez-la dans le Flux Temporel.

Actions de Portail (coût variable)

Le coût de l'action d'une case Portail est déterminé par ses icônes Sablier et Corruption.

Mettez sur votre Étal un Artefact de votre réserve correspondant.

Mettez sur votre Étal une Relique de votre réserve correspondant à une des deux couleurs indiquées.

Effectuez l'action **Utiliser son Équipe**.

Au choix : mettez sur votre Étal une Relique de votre réserve correspondant à celle indiquée, ou obtenez un Mécénat Immédiat.

Effectuez l'action **Recruter/Remplacer un Habitant**. Ignorez le coût indiqué sur la Grand Place.

Recruter/Remplacer un Habitant (coût variable)

Recrutez un Habitant depuis la Grand Place, utilisez sa capacité. Puis, glissez la carte sous un emplacement de votre plateau Équipe pour l'affecter à une capacité d'Équipe. La plupart des Habitants ont une icône de Clan qui vous octroiera de l'Or lors du Décompte Final.

Utiliser son Équipe (2 Heures)

Vous pouvez activer chaque **capacité d'Équipe** à laquelle vous avez affecté un Habitant, dans l'ordre de votre choix.

Recombobulateur : échangez 1 Relique de votre Étal avec 1 Relique de couleur différente de votre réserve.

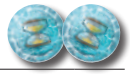
Engrandisseur : échangez 1 Relique de votre Étal avec 1 Artefact de la même couleur de votre réserve.

Briseur : échangez 1 Artefact de votre Étal avec 2 Reliques de la même couleur de votre réserve.

Surveillant : choisissez et défaussez 1 de vos cartes Corruption.

Effectuez l'action Portail du coin supérieur droite de la case Portail. Le coût total est égal à la somme des coûts indiqués sur les deux moitiés de la case Portail.

Obtenez 2 jetons Heure Gelée de votre plateau, et mettez-les dans votre réserve.



Faites glisser vers le bas les tuiles adjacentes à la Machine Temporelle avec une nouvelle tuile du Flux Temporel. Retournez la tuile sortie de la colonne, puis mettez-la dans le Flux Temporel.

1 Heure Gelée peut être dépensée lorsque vous Modifiez l'Horloge, au lieu de déplacer votre Sablier d'1 Heure.