

Ne vous inquiétez pas, vous n'êtes pas obligés de finir la mission en un seul run ! (C'est l'avantage du voyage dans le temps). Si vous arrivez à 0 unité temporelle (UT) ou si tous les réceptacles sont morts, consultez la carte mission ratée (UT).

La Base : disposez toutes les cartes de la base dans l'ordre alphabétique. Le time capitaine (TC) lit la première carte à haute voix, puis à tour de rôle, chaque joueur fait de même pour la carte suivante. (Vous pouvez consulter les cartes de la base pendant la partie).

Le plan : le marqueur blanc indique le lieu où se situe votre groupe.

Ouvrir un lieu : Lorsque vous arrivez dans un lieu, vous prenez le lieu correspondant et disposez les cartes (dos visibles) dans l'ordre alphabétique. Le TC lit la carte A.


Explorer un lieu : Chaque joueur choisit de poser son pion au dessous de la carte qui l'intéresse. (Attention certaines cartes ne sont pas accessibles directement).

Quand tout le monde a choisi, vous pouvez consulter secrètement la carte que vous avez choisie. Vous la remettez dos visible ensuite.





Vous pouvez maintenant discuter des lieux et de ce que vous allez faire :

- soit quitter le lieu (décision de groupe, le TC départage en cas d'égalité)
  - 1- Reprendre votre pion et le poser devant vous.
  - 2- Déplacer le marqueur de groupe sur un AUTRE lieu du plan.
  - 3- Ranger le lieu en cours (remplir les cartes dos visibles avec le A au-dessus et les mettre sous le paquet).
  - 4- Lancer le dé de TC (ajoutez 2 si vous PARTEZ dans un lieu écrit en **rouge**) et dépenser ces UT.
  - 5- Changer de TC (le dé passe au joueur de gauche) et ouvrir le nouveau lieu.
- soit rester dans ce lieu et dépenser une UT pour agir (vous pourrez le faire plusieurs fois si besoin).

Les actions :

- 1- Ne rien faire (lors d'une épreuve vous perdez un point de vie (PV), s'il y a un bouclier crâne). 
- 2 - Déplacer son pion sur une autre carte (attention aux cartes scellées). Vous pouvez prendre connaissance de la carte immédiatement.
- 3- Faire un jet de caractéristique.

Les épreuves : pour réussir une épreuve, il faut éliminer tous les boucliers en faisant des jets de caractéristique.

- 1- Choisissez un agent présent, il lance le nombre de dés indiqué sur sa fiche pour la caractéristique.
- 2- Chaque touche (étoile bleue) enlève un bouclier (de gauche à droite).
- 3- Si vous avez obtenu au moins un crâne et qu'il reste au moins un bouclier crâne, ajoutez les dés crâne et les boucliers crâne :
  - Si votre  résistance est supérieure ou égale, rien ne se passe.
  - Si votre  résistance est inférieure, vous perdez un point de vie.
- 4- S'il reste des boucliers, vous perdez :
  - un PV pour CHAQUE bouclier avec un coeur noir. 
  - une UT pour CHAQUE bouclier temps (perte pour le groupe). 
- l'effet des boucliers spéciaux dépend du scénario
- 5- S'il y a un autre joueur, il peut maintenant continuer l'épreuve en repartant du point 1.

Si votre réceptacle atteint 0 PV, il est mort. Votre pion est retiré du plateau et votre petit pion doit être posé à 7 UT de moins que le marqueur de temps.

Lorsque le marqueur de temps atteint votre pion, vous réintégrez votre réceptacle et vous vous positionnez sur un lieu occupé par un autre agent. Vous revenez avec tous vos PV et vous pouvez faire une action à cette UT.



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.