



Description des Cartes

TIME MASTERS





[/MushroomGames](#)



[/Mushroom_Games](#)



info@mushroom-games.be



www.mushroom-games.be



Temporisateur Simple

Rien à dire : temporisateur à un seul slot.



Suggestion

Piochez une carte de votre deck à votre main.



Charge

Votre prochain sort, que vous passiez ou non votre tour, vous coûtera 1 Kè de moins. Pour vous en rappeler, prenez un jeton "-1".



Convergence

Lorsque vous jouez cette concentration, placez-la dans votre défausse et récupérez un Kè. Récupérer 1 Kè veut dire physiquement que vous retourner 1 jeton de la face grisé à sa face doré.



Boucle énergétique

Lorsque vous lancez ce sort, prenez une concentration se trouvant dans votre défausse et placez-la dans votre main.



Nom d'un ...

La carte est assez explicite.



Interruption Malicieuse

Ce sort doit être joué à n'importe quel moment en dehors de son tour.



Temporisateur X

CE temporisateur est donné au premier joueur. Une fois qu'il arrive en jeu, le décompte des trois tours commence. Le joueur contrôlant le temporisateur (donc il est en jeu dans la zone des temporisateurs), voit ces Kè's éphémères devenir permanents. Autrement dit, il peut les «récupéren» et non les défausser.



E Kè Noxial

Lorsque vous lancez ce sort vous êtes protégé des effets négatifs des sorts de vos adversaires, et ce jusqu'à votre prochain tour. Attention tout de même que cela ne vous protège pas contre les effets de temporisateurs.



Temporisateur Rouge à deux Slots

Une fois ce temporisateur complet, donc deux cartes temporisées, Les sorts des adversaires, du joueurs contrôlant ce temporisateur, coûtent 1 Kè supplémentaire pour être jouer. Au début du tour du contrôleur de ce temporisateur, si ce dernier est plein, le joueur doit le défausser. Les sorts posés dessus avec lui. Le joueur ne peut donc pas le temporiser 1 tour supplémentaire.

Le sort *Tenir le Coup* ne s'applique pas pour ce temporisateur.

En outre, nous sommes au courant de la faute de frappe sur ce temporisateur.



Cogitation

Piochez deux cartes, ensuite parmi toutes les cartes que vous possédez maintenant, défaussez-vous en de deux. Ces cartes peuvent être les cartes que vous venez de piocher.



Pesanteur Temporelle

Le prochain sort de vos adversaires, qu'ils passent ou non leur tour, leur coûtera 1 Kè de plus. Pour s'en rappeler, chacun d'eux prend un jeton "+1".



Divination

Vous pouvez regarder la deuxième carte (la première, non visible) d'une des sphères de niveau 1 à 3.



Nettoyage cérébral

Retirez (de votre main) deux cartes de la partie. Si vous jouez cette carte alors qu'il ne vous en reste plus qu'une seule en main, vous devez retirer de la partie cette dernière. Vous pouvez également jouer Nettoyage Cérébral s'il ne vous reste plus de carte en main. Dans ce cas il n'y a évidemment rien à retirer.



Lumière éclatante

Piochez une carte, ensuite récupérez 1 Kè. Vous ne pouvez récupérer 1 Kè que si vous avez pu piocher une carte. Il peut arriver que toutes vos cartes soient sur la zone de jeu et que vous n'avez ni pioche, ni défausse.

5 BERZAKH



2

OMNISCIENCE

Piochez autant de cartes qu'il y a de temporisateurs dans la zone de temporisation du joueur ciblé.

Omniscience

Lorsque vous lancez ce sort, ciblez un joueur (cela peut être vous-même). Comptez le nombre de temporisateurs présents dans sa zone de temporisation, piochez ensuite autant de cartes que de temporisateurs comptés.

5 IRTIMID



3

ÉCHO

Copiez l'effet d'un sort se trouvant sur le dessus d'une sphère.

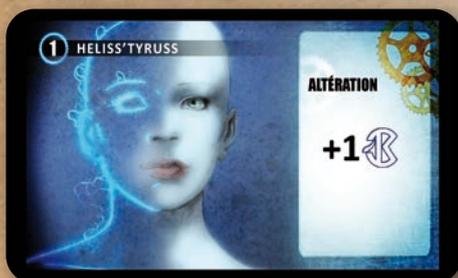
Echo

En jouant ce sort, vous pouvez effectuer l'action d'un sort se trouvant sur le dessus d'une des Sphères. Vous n'y touchez pas. Vous ne faites que copier l'effet de ce sort.



Temporisateur Simple à deux Slots

Rien à dire : temporisateur à 2 slots.



Altération

Recevez 1 Kè éphémère. Attention, vous ne pouvez pas avoir plus de 4 Kè's éphémères en même temps



Substitution

Vous devez vous défausser de toutes les cartes de votre main en jouant ce sort. Ensuite, piochez autant de cartes que vous en avez défaussé.



Inspiration

Piochez deux cartes de votre deck à votre main.



Temporisateur Orange à deux Slots

A chaque fois que vous temporez un sort sur ce temporisateur, piochez 1 carte ensuite défaussez-vous d'une carte de votre main. La carte ainsi défaussée peut être la carte piochée.



Élagage

Vous allez choisir et retirer de la partie une carte de la main de chaque joueur. Ensuite, Élagage est retiré de la partie. Il comptera néanmoins comme un sort lancé pour l'accès aux sphères en fin de tour. Prenez la première carte de la sphère de niveau 4 et mettez-la dans votre défausse. Enfin, retournez la première carte de la sphère de niveau 4.



Condenser

Au moment où vous jouez cette concentration, vous récupérez un nombre de Kè égal au nombre de Kè nécessaire pour lancer les sorts qui sont dans votre zone de jeu, que ces sorts aient été lancés ce tour-ci ou qu'ils aient été au préalable temporisés ne fait aucune différence. Au maximum, vous récupérez tous vos Kè's.



Sombre Transfert

Prenez la première carte de la pioche d'un adversaire et placez-la sur votre pile de défausse.



Recyclage

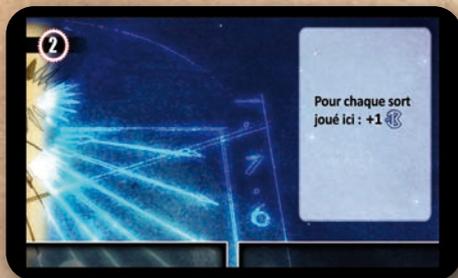
Retirez X carte(s) de votre main de la partie. Recevez la première carte de la sphère de niveau X. Retournez ensuite la première carte de cette même sphère. Ceci n'est pas votre phase d'achat, vous pouvez continuer votre tour et vous pourrez accéder à cette même sphère en fin de tour.



Courbure Temporelle

Lorsque vous jouez ce sort, ciblez un adversaire. Les Kè's de l'adversaire ciblé sont utilisable par vous ce tour-ci, à la différence près que vous devrez les utiliser à l'inverse de la normale. Ce qui signifie que lorsque vous dépenserez ces Kè's vous devrez les passer de la face grisée-barrée à la face dorée. Attention donc que chaque Kè que vous dépenserez chez votre adversaire deviendra disponible pour lui au prochain tour.

Vous ne pouvez pas utiliser de concentration sur les Kè's de votre adversaire choisit.



Temporisateur Bleu à deux Slots

À chaque fois que vous temporisez un sort sur ce temporisateur, recevez de la réserve 1 Kè éphémère.



Amplification

En jouant ce sort, vous jouez également une concentration de votre main (elle va donc directement dans la défausse), et vous doublez la capacité de cette concentration. Exemple, pour convergence, vous récupérez 2 Kè's au lieu de 1.



Méditation

Piochez deux cartes, ensuite défaussez-vous d'une carte. Cette carte peut être l'une des deux cartes piochées.



Temporisateur Orange à deux Slots

Une fois ce temporisateur complet, donc deux cartes temporisées, vous pouvez (ce n'est pas une obligation) défausser le temporisateur (et donc les deux sorts également) pour compléter votre main et récupérer 2 Kè's.



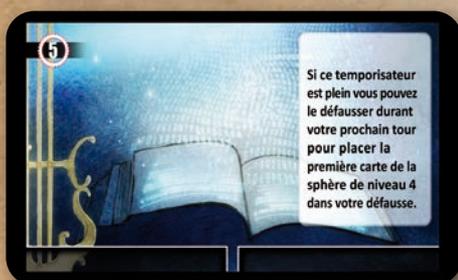
Vice caché

Tous les joueurs, y compris le joueur jouant ce sort, défausse au choix, un temporisateur de leur zone de temporisation. Les éventuels sorts temporisés sur le temporisateur défaussé, vont également dans la défausse.



Réflexion Stratégique

Choisissez une carte dans votre pioche, placez-la dans votre main, ensuite mélangez votre pioche.



Temporisateur Bleu à deux Slots

Une fois ce temporisateur complet, donc deux cartes temporisées, vous pouvez (ce n'est pas une obligation) défausser le temporisateur (et donc les deux sorts également) durant le tour qui suit celui où vous l'avez complété. Si vous le faites, placez la première carte de la sphère de niveau 4 dans votre défausse et révélez ensuite la première carte de la sphère.



Illumination

Piochez deux cartes de votre deck à votre main.



Dégorgement

Si un joueur ayant subi ce sort venait à passer son tour, il pourrait compléter sa main à cinq cartes.



Temporisateur Brun à deux Slots

Une fois ce temporisateur complet, donc deux cartes temporisées, vous pouvez (ce n'est pas une obligation) défausser le temporisateur (et donc les deux sorts également). Si vous le faites, piochez pour avoir 4 cartes en main et récupérez tous vos Kè's.



Accumulation

Votre prochain sort, que vous passiez ou non votre tour, vous coûtera 2 Kè's de moins. Pour vous en rappeler, prenez un jeton "-2". Si vous avez un excédant d'énergie, vous ne pouvez pas le récupérer.



Sacrifice

En jouant ce sort, vous devez vous défausser d'une carte de votre main pour récupérer la moitié de vos Kè's arrondis au supérieur.



Érudition

Une fois ce sort joué et la carte récupérée mise dans votre défausse, vous retournez la première carte de la sphère "utilisée". Ceci n'est pas un "achat" et ne termine donc pas le tour du joueur. Ce dernier, à la fin de son tour pourra aller dans cette même sphère prendre la première carte, pour autant qu'il ai lancé le nombre de sorts nécessaires.



Révolution

En jouant ce sort, la première carte de chaque sphère (donc visible) est placée en dessous de cette même sphère. Retournez ensuite la première carte (qui est face cachée). Ce sort permet de renouveler les cartes disponibles.



Exaltation

Piochez deux cartes de votre deck à votre main.



Métempsycose

En jouant ce sort, vous choisissez un sort de la main d'un adversaire ciblé, ensuite vous le placez dans votre zone de jeu sans en appliquer l'effet. Métempsycose va dans la main de l'adversaire ciblé.



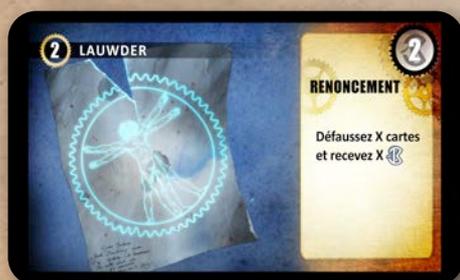
Transposition

Prenez l'un de vos sorts temporisé et mettez le en lieu et place d'un sort temporisé chez un adversaire choisi (pas sur un autre de vos temporisateurs). Ce sort pris chez l'adversaire est placé directement sur votre temporisateur. Vous n'appliquez pas l'effet du sort échangé et il ne comptera donc pas dans le nombre de sorts lancés. À moins, bien sûr, que vous n'activiez le temporisateur sur lequel l'échange a été fait.



Cristallisation

Placez ce sort, une fois celui-ci joué (n'oubliez pas de le compter à la fin de votre tour) sur le temporisateur d'un adversaire. Ce temporisateur devient inutilisable pendant 2 tours, qu'il soit plein ou non. Durant 2 tours, l'adversaire jouera comme si ce temporisateur n'était pas dans sa zone de temporisation.



Renoncement

Défaussez (de votre main) X carte(s) pour recevoir de la réserve X Kè's éphémères. Attention que vous ne pouvez jamais en posséder plus de 4 en même temps.



Temporisateur Rouge à 1 Slot

Tant qu'un sort est présent sur ce temporisateur, tous vos prochains sorts vous coûtent 1 Kè de moins.



Éveil Temporel

Vous gagnez 1 Kè éphémère pour chaque temporisateur(s) utilisé(s) ou non dans votre zone de jeu. Attention à ne pas avoir plus de 4 Kè's éphémères en même temps.



Temporisateur Brun à deux Slots

Vous pouvez (ce n'est pas une obligation) défausser le temporisateur (et donc les sorts également). Si vous le faites et qu'il y avait un sort dessus, piochez 3 cartes. Si il y avait 2 sorts dessus, piochez 5 cartes.



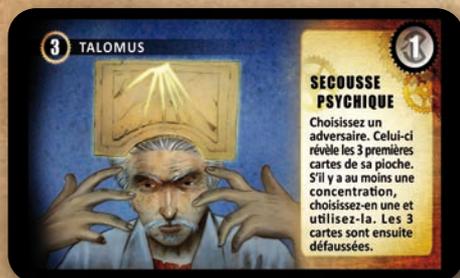
Petit Profit

Une fois les cartes mises dans la défausse du joueur lançant ce sort, retournez la première carte des sphères de niveau 1 et 2.



Renouveau

Tout le monde, y compris le joueur lançant ce sort, défausse sa main. Ensuite, tout le monde pioche 5 cartes.



Secours psychique

Choisissez un adversaire. Celui-ci pioche 3 cartes et les montre. S'il y a au moins 1 concentration, vous appliquez l'effet de l'une d'elles. Les 3 cartes sont ensuite défaussées.



Adaptation de la réalité

Vous devez, en jouant ce sort, vous défausser d'une carte. Si c'est un sort, vous gagnez un +1 pour accéder aux sphères en fin de tour (il est recommandé de mettre le sort défaussé, face cachée, avec les autres sorts joués ce tour-ci pour s'en rappeler lors du comptage). Si c'est un temporisateur : vous piochez 2 cartes. Si c'est une concentration, vous récupérez 3 Kè's.



Ralentissement

En jouant ce sort, vous empêchez vos adversaires de dépenser plus de 3 Kè's lors de leur prochain tour. Ils peuvent en récupérer autant qu'ils veulent mais ne pourront en dépenser plus de trois (limité à 3 de dépense). Donnez à chacun d'eux un jeton de rappel "3".



Afflux

Récupérez 2 Kè's. C'est-à-dire physiquement que vous retournez deux jetons Kè de la face grisé-barrée à dorée.



Perte angoissante

Pour chaque concentration piochée au hasard dans la main de vos adversaires, vous piochez une carte (de votre deck) et vous récupérez 1 Kè.



Augmentation

Le joueur lançant ce sort gagne 1 Kè récurrent supplémentaire. Ce dernier arrive «disponible» (face dorée). La seule limite en nombre est la disponibilité des jetons fournis.



Absorption

Récupérez la moitié de vos Kè's dépensés, donc si vous en avez 4 du côté grisé-barré, vous en récupérez 2.



Rémanence

Vous pouvez consulter votre défausse. Attention, vous ne pouvez changer l'ordre des cartes présentes dans votre défausse. Récupérez un sort et placez-le dans votre main. Attention un sort uniquement, pas un temporisateur ou une concentration.



Transfert

Prenez la première carte visible de la défausse d'un adversaire. Placez-la dans votre main, vous en êtes maintenant l'heureux propriétaire.



Saut Temporel

On vous conseille de ne pas jouer avec ce sort à 2 joueurs. Lorsque vous jouez ce sort, choisissez un adversaire, ce celui-ci passe son prochain tour, et ce faisant récupère tous ses Kè's.



Temporisateur Rouge à deux Slots

Une fois ce temporisateur complet, donc deux cartes temporisées, vous pouvez (ce n'est pas une obligation) défausser le temporisateur (et donc les deux sorts également) pour forcer vos adversaires à choisir 2 cartes de leur main qu'ils vont garder, les autres sont défaussées.



Tenir le Coup

Si au début de votre prochain tour, vous avez au moins l'un de vos temporisateurs plein, vous ne devez pas faire la "phase des temporisateurs". Vous pouvez les garder 1 tour de plus, pleins, sans «pénalité».



Temporisateur Bleu à deux Slots

En terminant votre tour, lors de la phase de clôture, si vous avez 1 sort temporisé sur ce temporisateur, vous complétez votre main à 6 (au lieu de 5); s'il y a deux sorts temporisés sur ce temporisateur, vous complétez votre main à 7 (au lieu de 5).



Mise à Sac

Piochez 3 cartes de votre deck à votre main.



Conversion

En jouant ce sort, vous devez retirer de la partie une carte de votre main et ensuite recevez 1 Kè récurrent. Ce dernier arrive face dorée. Vous ne pouvez avoir ce Kè supplémentaire que si et seulement si vous retirez de la partie une carte de votre main.



Permutation

Choisissez un adversaire, gagnez autant de Kè's éphémères qu'il a de Kè's récurrents qui sont dépensés (côté grisé-barré) chez cet adversaire. Attention que vous ne pouvez pas avoir plus de 4 Kè's éphémères en même temps.



Révocation

Lorsque vous jouez ce sort, vous retirez un sort qui est placé sur un temporisateur adverse et le placez dans la défausse de son propriétaire après en avoir appliqué l'effet à votre bénéfice. Cela n'a pas d'effet sur le temporisateur qui lui, reste bien en jeu.