S-Timers

Rule book v1.14

Changements v.1.14:

- *Ressource unique : les Chronoportations (plus d'Units ni de Ressource Mixte)*
- *3 CP de base à l'étape Ressource (plus d'encadré ressources sur les S-Timers et les Exarchs)*
- *Mal d'invocation : un Fellow arrivé ce tour ne peut pas attaquer*
- *Blitzer : attaque le tour où il arrive, plus de +1 en combat*
- *Suppression couleur => remplacées par affinités*
- *Simplification ressources*
- *Refonte globale des règles*
- *Mulligans illimités*
- *Wonders : ressources à l'exploration seulement*
- *Une seule Expédition par tour, qui explore toutes vos Wonders*
- *Une Wonder Exhausted n'est pas explorée : ni ressources, ni Counter Expédition*
- *Un R-Deck ne se reforme qu'une fois par tour : ensuite, plus rien à découvrir jusqu'au tour suivant*
- *Double KO : manche nulle*
- *Chronolder et Warded précisés*
- *Sentinel en garde, Thrower blocable*
- *Disarmed : WPN à 0 et Arsenals inactifs*
- *Téléportation d'une Curio (2 CP, Portal)*
- *Exarch R-Deck : toutes ses cartes recyclent pour des ressources et n'en ajoutent plus)*
- *Berserker simplifié, Drainer revu, Sentinel ne bloque plus Exhausted, Mecher blindé, Blitzer +1*
- *2 Fellows Commanders au plus*
- *Emplacements de Commander : un Fellow Commander prend l'un des 2 emplacements à côté du S-Timer, plus de place de Fellow ; son imprimé (1 de moins) donne les places des non-Commanders*
- *Icônes de la barre de type : Fellow, Commander, hors limite ; plus de médaillon sur les non-Commanders*
- *Appui : +1 à l'attaque du combattant appuyé, –2 à celle de son adversaire*
- *Allonge (Aerialist, Thrower) et tableau « qui attaque, qui bloque »*
- *Toucher et blesser : un mot pour les Traits qui agissent sur un coup porté*
- *Actions : Recover, Collect, Distribute, Transfer, Gain / Lose, Put, Add, Look at, Reveal, Gain control, Cancel ; actions en orange*
- *Dégâts sur une Relic : jamais plus que son Shield*
- *Carte prise « this turn » : revient et reste, même au-delà de la limite*
- *Rewind : ni second Combat ni seconde Expédition*
- *Plus de plafond d'influence : le total est vérifié au début de votre tour*
- *Influence en compteur : une carte ajoute toute son influence en arrivant et la retire en partant (ses ronds restent si elle va dans une Discard) ; Gain / Lose X INFLUENCE ; jamais sous 0*
- *Exarch à deux faces : face A offensive pendant son tour, face B défensive pendant celui des joueurs ; il bascule après ses capacités aléatoires*
- *Victoire à l'influence vérifiée au début de votre tour (Start Phase), plus en End Phase : votre influence doit tenir un tour adverse*
- *Relics : une place par Classe, une Relic attachée sur une place occupée la remplace*
- *Plus de Limite de Commandement des Curios : une Curio par porteur, plus une par Trait Outfitter*
- *Limite de Commandement vérifiée à l'arrivée d'une carte seulement, remplacement volontaire depuis la main, plus de défausse en End Phase*
- *Unique vérifiée à l'arrivée comme la Limite de Commandement, avec remplacement au choix depuis la main*
- *Liste des situations illégales*
- *Persistent : joué directement depuis la Discard, jamais recyclé*
- *Cibles désignées en jouant la carte, même dans une Discard ; sans « target », choix à la résolution*
- *Slow : ne se redresse que d'un cran ; Rooted : ne se déplace plus mais défend sur place*
- *Parties à plusieurs et en équipe (influence commune, 12 par joueur en jeu)*
- *Une carte recyclée est défaussée : sa capacité Discard se déclenche*
- *Recyclage en ressources : action spéciale, sans Suspension ni priorité*
- *Recyclage pour 1 : un jeton sur la main du bloc de recyclage, le même sur toute carte concernée (encadré ou non) ; le 1 n'occupe plus de case du bloc*
- *et font découvrir 1 carte au lieu d'ajouter 1*
- *Fenêtre de priorité d'une phase : seulement s'il y a quelque chose à y faire*

Historique des versions

Changements v.1.13:

- Suppression ordre / résistance / faiblesses.
- Suppression XP
- Refonte complète du timing
- Refonte **Expédition**
- Changement de la capacité de recyclage **De-Index**
- Limitation des playsets à 3 exemplaires
- Changement phase de découverte
- Ajout des zones orphelines
- Refonte des parties 3 (zones) et 4 (types)

Changements v.1.12:

- Unification stack / suspension
- Changement de Thrower
- Suppression Action Escarmouche

Changements v.1.11:

- Changement Mulligan
- Changement **End Phase**

Changements v.1.10:

- Changement Vector <=> **Event**
- Amélioration de **Relics**
- Application des dégâts

Table des matières

1. Préambule 6

2. Introduction 7

2.1. Synopsis 7

2.2. Conditions de victoire 7

3. Disposition de l'aire de jeu 7

3.1. R-Deck et Index 8

3.1.1. Règles de construction 8

3.1.2. Règles de l'Index 9

3.2. Discard et Oblivion 9

3.3. Les cartes en main 9

3.3.1. Main d'un joueur 9

3.3.2. La découverte 9

3.4. Zones de jeu 9

3.4.1. Le N-Dim et les zones de contrôle 10

3.4.2. Les zones de contrôle 10

3.4.3. Les zones d'expédition 11

3.5. Changements de contrôleur et sortie du jeu 11

3.5.1. Contrôleur et propriétaire 11

3.5.2. Changer de contrôleur 11

3.5.3. Quitter le jeu 11

3.6. Suspension & priorité 11

3.6.1. Principe général 12

3.6.2. Vitesse des actions 12

3.6.3. Priorité 12

3.6.4. Résolution 13

3.6.5. Capacités déclenchées 13

3.6.6. Situations illégales 13

4. Les cartes du JCC S-Timers 14

4.1. Types de cartes 14

4.1.1. Alignement des cartes 14

4.1.2. Les Characters (personnages) : Les types S-Timer & Fellow 14

4.1.3. Le type Wonder : Les lieux découverts au cours du jeu 15

4.1.4. Le type Relic : Les objets découverts au cours du jeu 15

4.1.5. Le type Event : Les effets ponctuels 16

4.1.6. Les groupes 16

4.1.7. Les Tokens . . . 16
4.2. Statistiques des personnages et dégâts . . . 16
4.2.1. Définition des statistiques et dégâts . . . 16
4.2.2. Instances de dégâts . . . 17
4.2.3. Équipements et valeur d'arme . . . 17
4.3. Les États, Actions & Counters . . . 17
4.3.1. Les états . . . 18
4.3.2. Les actions . . . 19
4.3.3. Les Counters . . . 20
4.4. Les ressources . . . 21
4.4.1. Les Types de Ressources . . . 21
4.4.2. Réserves de ressources . . . 21
4.4.3. Coût d'une carte . . . 22
4.5. L'influence . . . 22
4.6. Attributs spéciaux des cartes . . . 22
4.7. Les Traits . . . 23

5. Installation du jeu . . . 25

6. Phases de jeu . . . 25
6.1. Start Phase - Phase de début . . . 25
6.2. Main Phase - Phase Principale . . . 26
6.2.1. Expédition . . . 26
6.2.2. Combat . . . 27
6.2.3. Carte quittant le jeu pendant un combat . . . 28
6.2.4. Annulation d'une attaque ou d'une défense . . . 28
6.2.5. Interdictions d'attaque « ce tour » . . . 29
6.3. End Phase . . . 29

7. Les capacités . . . 29
7.1. Les capacités de recyclage . . . 29
7.2. Les capacités activées . . . 30
7.2.1. Coût d'une capacité activée . . . 30
7.2.2. Cas des S-Timers . . . 30
7.3. Les capacités statiques et déclenchées . . . 31

8. Généralités . . . 31
8.1. Rareté des cartes . . . 31
8.2. Conflits avec les règles du jeu . . . 32

9. Exarch Mode (Solo & Coop) . . . 33
9.1. L'Exarch R-Deck . . . 33

9.2. Les cartes de type Exarch . . . 33
9.3. Les cartes Quest . . . 34
9.4. Réserve de ressources de l'adversaire Exarch . . . 34
9.5. Tour de jeu en mode Exarch . . . 35
9.5.1. Start Phase . . . 35
9.5.2. Main Phase . . . 35
9.5.3. End Phase . . . 36
9.5.4. Adversaire Exarch et combat . . . 36
9.5.5. Règles particulières de l'adversaire Exarch . . . 36

10. Parties à plusieurs . . . 37

10.1. Tour de jeu et priorité . . . 37
10.2. Adversaires et coéquipiers . . . 37
10.3. Élimination et victoire . . . 37

1. Préambule

Avant de rentrer plus en profondeur dans les règles du ***JCC S-Timer***, la ***figure 1*** présentée ci-dessous précise l'ensemble des différentes informations que vous pourrez trouver sur les cartes. Les présentes règles feront régulièrement référence à cette figure en utilisant la notation **[x]** pour se référer à une zone **[x]** particulière.

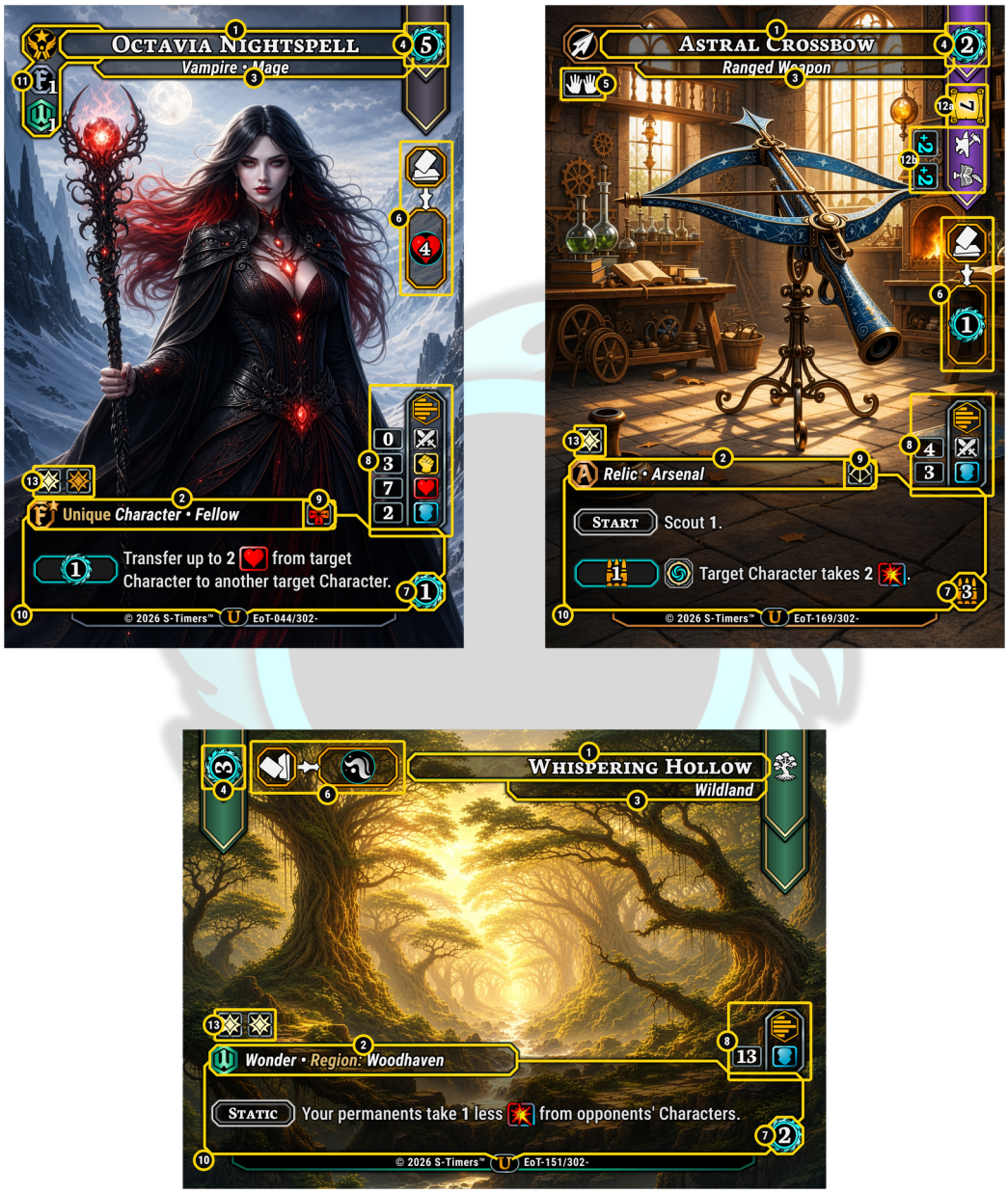


Figure 1 : Card reference

Le ***JCC S-Timers*** met en jeu différents types de cartes. Toutes les cartes possèdent un nom indiqué dans l'encadré **[1]** et un type indiqué dans l'encadré **[2]**. Certaines cartes peuvent également être dotées :

d'un encadré **Races/Classes [3]**,
d'un **Coût [4]** (*Cf. Sec. 4.4.3*),
d'un **Emplacement [5]** (**Relics**) (*Cf. Sec. 4.1.4*),
de **Capacités de Recyclage [6]** (*Cf. Sec. 7.1*),
de **Ressources [7]** (*Cf. Sec. 4.4.2*),
de **Statistiques [8]** (*Cf. Sec. 4.2*),
de **Traits [9]** (*Cf. Sec. 4.7*),
de **Capacités Diverses [10]** (*Cf. Sec. 7*),
de **Limite de Commandement [11]** (*Cf. Sec. 3.4.2*),
d'une **Map [12]** (*Cf. Sec. 6.2.1*), composée :
- d'un **Coût d'Expédition [12a]**,
- d'**Affinités [12b]**,

d'**Influence [13]** (*Cf. Sec. 4.5*).

Afin de simplifier la lecture de ces règles, vous constaterez également que les types de cartes sont colorés en **Magenta**, les lieux en **bleu** et les phases de jeu en **vert**.

2. Introduction

2.1. Synopsis

S-Timers est un jeu de cartes à collectionner stratégique et rythmé, où des personnages appelés **S-Timers** s'efforcent de mener à bien leur quête et d'imposer leur supériorité. Plongez dans un univers où ces aventuriers d'exception manipulent le temps, distordent l'espace et repoussent les limites du possible. Chaque **S-Timer** peut s'entourer d'alliés redoutables, et s'équiper d'artefacts aux capacités uniques. Explorant sans relâche le **N-Dim**, les **S-Timers** traquent des reliques oubliées et des pouvoirs insoupçonnés. Le ***JCC S-Timers*** peut être joué seul, à plusieurs, en équipe ou non. Toutes les combinaisons sont possibles !

Construisez votre **R-Deck**, maîtrisez des stratégies toujours renouvelées, et découvrez un jeu dynamique où chaque décision compte. Collectionnez, expérimentez, et dominez le **N-Dim** avec votre propre style de jeu.

2.2. Conditions de victoire

Chaque partie du ***JCC S-Timers*** se joue en deux manches gagnantes. Vous gagnez une manche si :

- vous avez **12 influences** ou plus au début de votre tour (12 par joueur en jeu pour une équipe, *Cf. Sec. 10*),
- tous vos adversaires ont perdu la manche.

Si les **S-Timers** de tous les joueurs tombent à 0 ❤️ en même temps (lors d'un même **Combat**, de la résolution d'un même ***objet*** ou d'une même étape de jeu), la manche est **nulle** : personne ne la gagne.

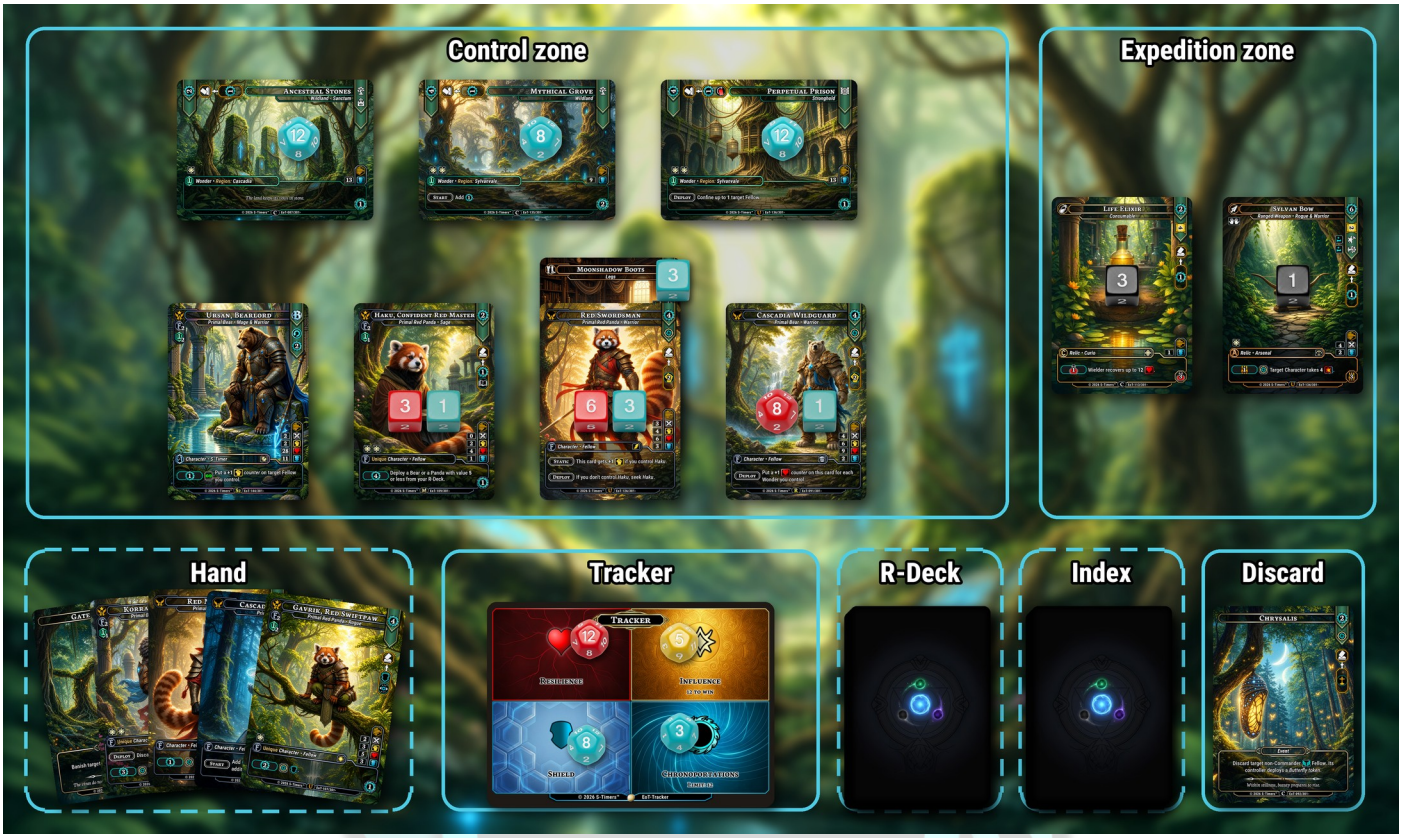
Un joueur perd une manche si :

- la résilience (*les points de vie*) de son **S-Timer** est à 0,
- il doit découvrir (*piocher*) une carte mais qu'il n'a plus de cartes dans son **R-Deck** et dans sa **Discard**.

3. Disposition de l'aire de jeu

L'aire de jeu est subdivisée en plusieurs emplacements distincts, comme l'illustre la figure suivante. On distingue deux catégories d'emplacement :

- **les emplacements publics :** tous les joueurs peuvent y accéder et consulter leur contenu ;
- **les emplacements privés :** seul leur propriétaire peut y accéder et consulter leur contenu. Cibler une carte présente dans une zone privée consiste, pour le joueur qui contrôle cette zone, à choisir librement parmi les cartes qu'il y voit ; une carte présente dans la zone privée d'un autre joueur ne peut pas être ciblée de cette façon.



3.1. R-Deck et Index

Le *Research deck* (abrégé **R-Deck**), est le paquet de cartes principal d'un joueur. Il réunit les cartes que votre **S-Timer** peut découvrir au cours de la partie. Un joueur peut également disposer d'un **Index** qui est une réserve optionnelle de 10 cartes. Le **R-Deck** et l'**Index** sont des emplacements privés.

Vous interagirez à de nombreuses reprises avec votre **R-Deck** lors d'une partie. Lorsqu'une capacité vous propose de chercher une ou plusieurs cartes dans votre **R-Deck**, vous devrez ensuite **systématiquement le mélanger**, même si cela n'est pas explicitement précisé sur la carte.

3.1.1. Règles de construction

Le **R-Deck** et l'**Index** doivent respecter les contraintes suivantes.

- Un **R-Deck** contient au minimum 40 cartes. Aucun maximum n'est imposé.
- L'**Index** contient 0 ou 10 cartes exactement.
- Aucune carte de type **S-Timer** ni de carte à bannière rouge (Cf. Section 4.1.1) ne peut être incluse.
- L'ensemble **R-Deck** et **Index** ne peut contenir que des cartes alignées avec le **S-Timer** (Cf. *Sec. 4.1.1*)
- L'ensemble **R-Deck** et **Index** ne peut contenir qu'**1** exemplaire de chaque carte restreinte (*Cf. Sec. 4.6*)
- L'ensemble **R-Deck** et **Index** ne peut contenir plus de **3** exemplaires de chaque carte.

3.1.2. Règles de l'Index

Entre deux manches, un joueur ayant préparé un **Index** de 10 cartes peut échanger des cartes entre son **R-Deck** et son **Index**. Le cas échéant, l'**Index** doit toujours contenir 10 cartes après modification.

Certaines cartes permettent d'interagir avec l'**Index** pendant le jeu, ce qui peut temporairement modifier sa taille. À la fin de chaque manche, l'**Index** doit être réajusté à la taille qu'il avait au début de partie.

3.2. Discard et Oblivion

À côté de son **R-Deck**, chaque joueur dispose sa **Discard**. Les cartes ***défaussées (discarded)*** pendant le jeu sont ajoutées au dessus de la **Discard** de leur propriétaire. Une **Discard** ne peut être mélangée que lors de la reformation du **R-Deck** (Cf. Section 3.3.2) ou lorsqu'une capacité l'indique explicitement. La **Discard** est une zone publique.

Certaines capacités permettent de retirer des cartes du jeu (mot clé **Obliterate**). Une carte retirée du jeu ne peut pas être ciblée. Entre chaque manche, les joueurs réintroduisent les cartes retirées du jeu dans leur **R-Deck** ou leur **Index** en suivant leurs règles de construction (*Cf. Section 3.1.1*).

3.3. Les cartes en main

3.3.1. Main d'un joueur

La main d'un joueur est une zone privée. Il n'existe aucune limite concernant le nombre de cartes qu'un joueur peut avoir en main.

3.3.2. La découverte

Découvrir une carte consiste à piocher la carte du dessus de son **R-Deck**. Le mot clé « ***Discover X*** » signifie « *piocher X cartes depuis le dessus de votre **R-Deck*** ».

Si un joueur doit ***découvrir*** une carte et qu'il n'a plus de cartes dans son **R-Deck**, il constitue alors un nouveau **R-Deck** à partir de sa **Discard** qu'il aura préalablement mélangée, puis ***découvre*** la première carte de son **R-Deck** ainsi reformé. Un **R-Deck** ne peut être reformé qu'**une fois par tour** : si un joueur doit ***découvrir*** une carte alors que son **R-Deck** est vide et qu'il l'a déjà reformé ce tour, il ne ***découvre*** rien jusqu'au tour suivant (cela évite les boucles sans fin, par exemple une carte qui fait ***découvrir*** lorsqu'elle est défaussée).

3.4. Zones de jeu

3.4.1. Le N-Dim et les zones de contrôle

Le **N-Dim** est la zone de jeu publique partagée par tous les joueurs. Elle est subdivisée en autant de **zones de contrôle** que de joueurs. Chaque joueur possède sa propre **zone de contrôle**.

3.4.2. Les zones de contrôle

La **zone de contrôle** d'un joueur est la zone dans laquelle ce joueur va ***déployer*** ses cartes. Déployer une carte consiste donc à la placer dans la **zone de contrôle** de son contrôleur puis à appliquer les règles de déploiement associées à son type.

Chaque joueur possède un unique **S-Timer** placé sur sa **zone de contrôle** au début de la manche.

En plus de son **S-Timer**, un joueur peut avoir au plus **2** **Fellows Commanders** sur sa **zone de contrôle** : chacun prend l'un des **2** emplacements de **Commander**, à côté du **S-Timer**, et non une place de **Fellow**. Les **Commanders** sont les personnages qui portent l'icône en tête de leur encadré **Limite de Commandement** **[11]**, et l'icône dans leur barre de type. Les autres **Fellows** portent l'icône ; ceux qui ne comptent dans aucune **Limite de Commandement** (certains jetons) portent l'icône .

Chaque **Commander** (le **S-Timer** et les **Fellows Commanders**) indique dans son encadré **Limite de Commandement** **[11]** le nombre de places de **Fellow** () et de **Wonder** () qu'il apporte. La **Limite de Commandement** globale d'une **zone de contrôle** pour un type de carte donné est la somme des **Limites de Commandement** de chaque **Commander** de cette **zone de contrôle** pour ce type de carte donné. Les places de **Fellow** sont celles des **Fellows non-Commanders** : un **Fellow Commander** n'y compte pas, il occupe son emplacement de **Commander**.

Il n'y a pas de **Limites de Commandement** pour les cartes qui ne sont pas de types **Fellow** () et **Wonder** (). Les **Curios** n'en ont pas : chaque **porteur** n'en accepte qu'une (voir le type **Relic**), ce qui suffit à limiter leur nombre.

La **Limite de Commandement** **[11]** se vérifie uniquement à l'arrivée d'une carte : une carte ne peut arriver dans une **zone de contrôle** que si elle ne lui fait pas dépasser la **Limite de Commandement** applicable à son type, ni le plafond de **2** **Fellows Commanders** (les **2** emplacements de **Commander**), et si elle n'y apporte pas un second exemplaire d'une carte **Unique** (*Cf. Sec. 4.6*). Pour un **Commander** qui arrive, on compte sa propre **Limite de Commandement** avec celle de la zone.

Hors remplacement (voir plus bas), une carte qui ne peut pas arriver, quelle que soit la façon dont elle devait arriver (capacité, déclencheur, jeton…), n'arrive pas :

- elle reste dans sa zone (main, **R-Deck**, **Index** ou **Discard**) ;
- un jeton qui ne peut pas arriver n'est pas créé ;
- une carte qui avait quitté le jeu pour y revenir est défaussée.

Le reste de l'effet s'applique normalement et les coûts payés restent payés.

Remplacement : un joueur peut jouer depuis sa main une carte qui ne pourrait pas arriver, s'il contrôle déjà une autre carte qui compte dans la même limite, ou un exemplaire de la même carte **Unique**. La carte arrive, puis son contrôleur choisit les cartes de ce type qu'il garde, la nouvelle comprise, et défausse les autres (des **Fellows Commanders** si les **2** emplacements de **Commander** sont pris, l'un des deux exemplaires pour une carte **Unique**). Le remplacement ne vaut que pour une carte jouée depuis la main ; l'***adversaire Exarch*** ne l'utilise pas.

Une **zone de contrôle** peut dépasser sa **Limite de Commandement** lorsque celle-ci diminue (lorsqu'un **Commander** quitte le jeu par exemple) : rien n'est défaussé, mais aucune carte du type en excès ne peut y arriver tant qu'elle la dépasse.

3.4.3. Les zones d'expédition

Chaque joueur possède également une zone appelée **zone d'expédition**. Les **zones d'expédition** sont des zones publiques. Une carte présente sur une **zone d'expédition** ne peut être ciblée à moins que cela ne soit explicitement précisé par une capacité. L'utilisation de ces **zones d'expédition** et la manière d'y faire entrer des cartes est explicitée dans la *section 6.2.1*.

3.5. Changements de contrôleur et sortie du jeu

3.5.1. Contrôleur et propriétaire

- Le ***propriétaire*** d'une carte est le joueur dont le **R-Deck** ou l'**Index** contenait initialement cette carte.
- Le ***contrôleur*** d'une carte est le joueur dans la **zone de contrôle** duquel se trouve cette carte.

3.5.2. Changer de contrôleur

Lorsqu'une carte change de contrôleur :

- elle reste en jeu ;
- elle est déplacée dans la **zone de contrôle** du nouveau contrôleur ;
- elle conserve ses états, statistiques, ***Counters*** et objets attachés ;
- elle ne devient pas un nouvel objet.

Une carte qui ne peut pas arriver dans la **zone de contrôle** du nouveau contrôleur (**Limite de Commandement [11]**, *Cf. Sec. 3.4.2*) ne change pas de contrôleur.

Une carte prise pour un temps (« *this turn* ») revient à la fin du tour au joueur qui la contrôlait avant (son propriétaire, sauf si elle lui avait déjà été prise pour de bon) et y reste, même si sa **zone de contrôle** dépasse alors sa limite : comme pour une limite qui baisse, rien n'est défaussé.

3.5.3. Quitter le jeu

Une carte quitte le jeu lorsqu'elle cesse d'être située dans une zone de jeu.

3.6. Suspension & priorité

3.6.1. Principe général

La **Suspension** est un espace technique partagé où sont placés les objets en attente de résolution. Les ***objets*** pouvant être placés dans la **Suspension** sont :

- les cartes jouées ;
- les capacités activées ;
- les capacités déclenchées.

Les ***objets*** sont résolus dans l'ordre inverse de leur mise en **Suspension**.

Les procédures imposées par les règles du jeu (début de phase, vérification des conditions de victoire, correction des situations illégales, etc.) ne sont pas des ***objets*** en **Suspension**.

3.6.2. Vitesse des actions

Chaque carte ou capacité possède une vitesse :

- ***Normal*** *par défaut* : une action ***Normale*** ne peut être initiée que pendant la **Main Phase** du joueur actif (*Cf. section 6.2*), et uniquement si la **Suspension** est vide et qu'aucune **Expédition** ni aucun **Combat** n'est en cours.
- ***Portal,*** symbolisé par l'icône  : une action ***Portal*** peut être initiée à tout moment où un joueur a la **priorité** (Cf. *section 3.6.3*).

La vitesse d'une carte ou d'une capacité détermine les fenêtres dans lesquelles elle peut être mise en **Suspension**. Les restrictions de vitesse s'appliquent indépendamment des effets de **priorité**.

3.6.3. Priorité

Le joueur actif reçoit la **priorité** :

- lors des **Start Phase**, **Main Phase** et **End Phase**, une fois les capacités de la phase résolues ; si aucune ne s'est déclenchée, la phase ne marque un temps d'arrêt que si un joueur annonce vouloir y agir ;
- au début de l'étape de récolte d'une **Expédition** ;
- à la fin de chacune des trois étapes de déclaration d'un **Combat** ;
- pendant sa **Main Phase**, tant que la **Suspension** est vide et qu'aucune **Expédition** ni aucun **Combat** n'est en cours ;
- après chaque résolution d'un ***objet*** en **Suspension**.

Lorsqu'un joueur a la priorité, il peut :

- jouer une carte si les conditions de vitesse de cette carte sont respectées ;
- activer une capacité si les conditions de vitesse de cette capacité sont respectées ;
- passer la **priorité** au joueur suivant, dans l'ordre du tour.

Une carte ou une capacité activée qui cible (« *target* ») ne peut être jouée ou activée que s'il existe au moins une cible légale, même lorsqu'elle dit « *up to* ».

Ses cibles sont désignées au moment où elle est jouée ou activée, avant sa mise en **Suspension**, y compris dans une **Discard** : les autres joueurs les voient avant d'y répondre. Un effet qui ne dit pas « *target* » (« *deploy a* ***Fellow*** *…*

from your discard ») ne cible pas : sa carte est choisie à la résolution, et peut être une carte qu'un effet précédent du même objet vient d'y placer. Dans la main ou le **R-Deck**, zones privées, la carte est toujours choisie à la résolution.

Lorsqu'un joueur joue une carte ou active une capacité :

- elle est mise en **Suspension** après paiement des coûts ;
- ce joueur récupère ensuite la **priorité**.

3.6.4. Résolution

Lorsque tous les joueurs passent consécutivement la **priorité** :

- si la **Suspension** n'est pas vide : le dernier ***objet*** ajouté se résout ;
- si la **Suspension** est vide : le jeu continue normalement.

Lors de la résolution d'un ***objet*** :

1. ses cibles sont vérifiées ;
2. si l'objet a au moins une cible et que toutes ses cibles sont devenues illégales, l'objet est neutralisé ;
3. sinon, ses effets sont appliqués aux cibles légales restantes ;
4. puis l'objet quitte la **Suspension**.

3.6.5. Capacités déclenchées

Lorsqu'un événement déclenche une ou plusieurs capacités :

- elles sont immédiatement mises en **Suspension** (celles du joueur actif d'abord, dans l'ordre qu'il aura choisi, puis celles des autres joueurs, dans l'ordre qu'ils auront choisi, dans l'ordre du tour), avant toute reprise de **priorité** ;
- une capacité qui cible (« *target* », même « *up to* ») a ses cibles désignées par son contrôleur au moment où elle est mise en **Suspension**, comme une capacité activée : les autres joueurs les voient avant d'y répondre ; à la résolution, une cible qui n'est plus légale n'est pas remplacée ;
- elles suivent ensuite les règles normales de **priorité** et résolution.

3.6.6. Situations illégales

Les ***situations illégales*** sont vérifiées :

- après chaque résolution ;
- après toute modification de l'état du jeu.

Toute situation illégale doit être corrigée avant qu'un joueur reçoive la **priorité**. Ce sont :

- une statistique sous 0 : elle est ramenée à 0 ; une ❤ ou un 🛡 au-dessus de sa valeur imprimée (et de ses ***Counters*** d'upgrade) : il y est ramené ;
- un personnage à 0 ❤ : il est défaussé, sauf un **Mecher** ⚙ dont le 🛡 est supérieur à 0 ; un **S-Timer** à 0 ❤ fait perdre la manche à son propriétaire ;
- une carte sans ❤ dont le 🛡 vaut 0 (une **Relic** par exemple) : elle est défaussée ;
- une **Relic** sans **porteur** : elle est défaussée ;

- deux **Relics** sur une même place d'un **porteur**, ou deux exemplaires d'une carte **Unique** dans une même **zone de contrôle** (lorsqu'ils y sont réunis sans arriver, par exemple avec un **porteur** qui change de contrôleur) : le contrôleur choisit ce qu'il garde et défausse le reste ;
- un **Token** hors d'une **zone de contrôle** ou de la **Suspension** : il est retiré du jeu.

La **Limite de Commandement** n'est pas une situation illégale : elle ne se vérifie qu'à l'arrivée d'une carte (*Cf. Sec. 3.4.2*).

4. Les cartes du JCC S-Timers

4.1. Types de cartes

4.1.1. Alignement des cartes

Toutes les cartes portent une bannière qui définit leur alignement. Les 3 alignements de base sont :

- ***La bannière violette, symbolisant l'alignement Tech***, liée à la technologie et aux arts arcaniques ;
- ***La bannière noire, symbolisant l'alignement Dark***, liée aux arts occultes ;
- ***La bannière verte, symbolisant l'alignement Wild***, liée aux éléments et à la vie elle-même.

Une carte peut avoir 2 alignements. Elle porte dans ce cas une bannière mixte réunissant les 2 couleurs correspondantes à ses 2 alignements.

Certaines cartes portent ***une bannière marron, symbolisant l'alignement Generic***. Ces cartes peuvent être incluses dans le **R-Deck** ou l'**Index** de n'importe quel **S-Timer**.

Enfin, les cartes du **mode solo** (Cf. Section 9) sont quant à elles identifiées par leur **bannière rouge**.

Une carte est alignée avec un **S-Timer** si elle partage tous ses alignements avec lui.

4.1.2. Les Characters (personnages) : Les types S-Timer & Fellow

Il existe **2** types de **Characters** (personnages) : les **S-Timers** et les **Fellows**. Les **Characters** ont tous une ***Race*** et certains ont également une ***Classe***, toutes deux précisées dans l'encadré **Races/Classes [3]**.

Il existe 5 ***Classes*** de **Characters** : **Warrior**, **Rogue**, **Artisan**, **Mage** et **Sage**. Un **S-Timer** a la même ***Classe*** sur ses deux faces.

Il existe de nombreuses ***Races***, les principales étant **Human**, **Elf**, **Primal**, **Vampire**, **Darkspawn**, **Dwarf** et **Faery**.

Note : le mot « **Classe** » désigne, selon le type de carte concerné, un ensemble de catégories propre à ce type — **Classes** de **Characters**, Classes de **Wonder**, Classes de **Relic** — ces ensembles sont indépendants les uns des autres.

a. Le type S-Timers : Chaque joueur contrôle un seul personnage **S-Timer**, placé en début de partie dans sa **zone de contrôle**. Un **S-Timer** ne peut jamais quitter la **zone de contrôle** de son propriétaire ni changer de contrôleur. Il

ne peut pas être la cible d'un effet qui le déplacerait hors de sa **zone de contrôle** (***Obliterate*** *target*, ***Blink*** *target*, ***Confine*** *target*, ou tout effet équivalent).

b. Le type Fellow : Les cartes de type **Fellow** sont les personnages alliés de votre **S-Timer**.

4.1.3. Le type Wonder : Les lieux découverts au cours du jeu

Les cartes de type **Wonder** sont les lieux que vous découvrez au cours d'une manche. Les **Wonders** peuvent posséder une ou plusieurs ***Classes***, précisées dans l'encadré **Races/Classes [3]** de la carte. Il en existe 7 qui peuvent être identifiées par les icônes suivantes.

: **Forgework** : **Sanctum** : **Study** : **Singularity**
: **Cave** : **Stronghold** : **Wildland**

4.1.4. Le type Relic : Les objets découverts au cours du jeu

Les cartes de type **Relic** sont les objets que vous découvrez au cours d'une manche. Il existe **3** types de **Relic**, listés ci-dessous.

- Les objets de type **Apparel** sont répartis en 4 **Classes** : ***Head*** (), ***Body*** (), ***Legs*** (), ***Arms*** ().
- Les objets de type **Arsenal** sont répartis en 2 **Classes** : ***Weapons*** et ***Shields***.
- Les objets de type **Curio** sont répartis en 2 **Classes** : ***Artifacts*** et ***Consumables***.

Une **Relic** doit être attachée à un personnage au moment où elle est déployée. Un personnage a le statut de **porteur** (Wielder) tant qu'une carte de type **Relic** lui est attachée. Si lors du déploiement d'une **Relic** aucun **porteur** légal n'est disponible, la **Relic** est défaussée.

Tout ***Trait*** porté par une carte de type **Relic** est un Trait conféré à son porteur.

a. Emplacements du porteur : Un **porteur** a une place pour chaque **Classe** d'**Apparel** et d'**Arsenal**, et une place de **Curio** (**Artifact** ou **Consumable**), plus une par Trait **Outfitter** qu'il porte (le sien ou celui d'une de ses **Relics**). Un **Arsenal** possédant l'icône ***2 mains*** occupe les deux places d'**Arsenal**.

Lorsqu'une **Relic** est attachée à un **porteur** dont la place est déjà occupée, elle la **remplace** : la **Relic** arrive, puis son contrôleur choisit les **Relics** qu'il garde à cette place, la nouvelle ou celles déjà en place, et défausse les autres.

b. Déploiement des Relics : Lorsqu'une **Relic** est déployée, elle doit immédiatement être attachée à une cible légale qui devient son **porteur**. Une **Relic** attachée est considérée comme appartenant à la **zone de contrôle** de son **porteur**. Les cartes de type **Apparel** et **Arsenal** peuvent uniquement être attachées à un **S-Timer**. Les cartes de type **Curio** peuvent être attachées à n'importe quel personnage (**S-Timer** ou **Fellow**). Une **Relic** qui précise une ou plusieurs ***Classes*** ne peut être attachée qu'à un **porteur** de l'une de ces ***Classes*** (« ***non-Mage*** » : un **porteur** qui n'est pas ***Mage*** ; « ***non-Mage***, ***non-Sage*** » : ni l'un ni l'autre).

Téléportation d'une Curio : à vitesse ***Portal***, un joueur peut payer **2** et ***épuiser*** une **Curio** ***Ready*** qu'il contrôle pour l'attacher à un autre **porteur** légal qu'il contrôle. La **Curio** reste en jeu : elle garde ses ***Counters*** et ses états. Cette action ne passe pas par la **Suspension**.

c. Changement de contrôle de la Relic : Lorsqu'une **Relic** change de contrôleur :

- elle est détachée de son **porteur** ;
- elle est déplacée dans la **zone de contrôle** de son nouveau contrôleur ;

- ce joueur doit, lors de la résolution, attacher la **Relic** vers un **porteur** légal qu'il contrôle ;
- à défaut, elle est défaussée.

d. Changement de zone du porteur : Lorsqu'un **porteur** change de contrôleur, toutes les cartes **Relic** qui lui sont attachées changent de contrôleur avec lui, vers ce même nouveau contrôleur, sans passer par la règle de la section « **c. changement de contrôle de la Relic** » — elles restent attachées au porteur.

Lorsqu'un **porteur** quitte le jeu, toutes les cartes **Relic** qui lui sont attachées quittent le jeu au même moment et sont placées dans la **Discard** de leur propriétaire respectif.

4.1.5. Le type Event : Les effets ponctuels

Les cartes de type **Event** sont les événements utilisables pendant la partie. Lorsqu'un **Event** est résolu, il produit un effet puis est ensuite placé dans la **Discard** de son propriétaire.

4.1.6. Les groupes

Deux groupes de types de cartes sont définis.

- Les **Characters** (*Personnages*) sont l'ensemble des cartes de types **S-Timer** et **Fellow**.
- Les **Permanents** sont l'ensemble des cartes **Characters**, **Wonders** et **Relics**.

4.1.7. Les Tokens

Les **Tokens** sont des cartes spéciales générées par certaines capacités. Ils ne font pas partie du **R-Deck** ou de l'**Index** d'un joueur et ne peuvent à aucun moment y être ajoutés. Le type **Token** s'ajoute à l'un des types décrits précédemment. Lorsqu'une capacité crée un **Token**, celui-ci est déployé conformément aux règles associées à son ou ses types. Si un **Token** devait être placé dans une autre zone qu'une **zone de contrôle** ou la **Suspension**, il est retiré du jeu à la place. Les **Tokens** n'existent que pour la durée de la manche et sont automatiquement retirés du jeu à la fin de celle-ci.

4.2. Statistiques des personnages et dégâts

4.2.1. Définition des statistiques et dégâts

Les cartes et mécaniques du ***JCC S-Timers*** mettent en jeu les statistiques **[8]** suivantes :

 : ***Resilience*** (Points de vie),
 : ***Shield*** (Points d'armure),
 : ***Strength*** (Valeur de Force),
 : ***Weapon*** (Valeur d'arme).

Ces statistiques ont toujours une valeur chiffrée positive ou nulle. Si un effet ou une capacité devait la faire passer une de ces statistiques sous 0, cette statistique est ajustée à 0 à la place. Une carte ne possédant pas de statistique ***Strength***  imprimée a une ***Strength*** de 0. Une carte ne possédant pas de statistique ***Weapon***  imprimée a une ***Weapon*** de 0.

Toute carte possédant une valeur **imprimée** de ***Resilience*** et/ou ***Shield*** ne peut pas avoir au cours du jeu une valeur de ***Resilience*** et/ou ***Shield*** supérieure à la valeur imprimée, sauf si la carte possède un ou des counters de ***Resilience*** et/ou ***Shield*** modifiant cette valeur imprimée.

Toute carte possédant une valeur **imprimée** de ***Resilience*** et/ou ***Shield*** peut subir des dégâts lors d'un combat ou suite à la résolution d'une capacité ; une carte n'en possédant aucune des deux ne peut pas en subir. Les dégâts sont représentés par l'icône .

Infliger des dégâts à une cible consiste à :

1. soustraire à sa statistique ***Shield*** le nombre de dégâts infligés, si elle a une statistique ***Shield*** ;
2. lorsque la statistique ***Shield*** de la carte est réduite à 0, ou si elle n'a pas de statistique ***Shield***, les dégâts restants sont soustraits à sa statistique ***Resilience*** si elle en possède une ;
3. lorsque la statistique ***Resilience*** de la carte est réduite à 0, elle est déplacée dans la Discard de son propriétaire. Si la carte n'a pas de statistique ***Resilience*** et que sa statistique ***Shield*** est réduite à 0, elle est déplacée dans la Discard de son propriétaire ; dans les deux cas ci-dessus, s'il s'agit d'un S-Timer, son propriétaire perd la manche.

Si des dégâts subsistent après cette opération, ils sont neutralisés.

Lorsque des dégâts sont infligés à une carte portant une Relic, son contrôleur peut choisir de répartir comme il le souhaite ces entre ce **porteur** et ses Relics. Une Relic ne peut pas recevoir plus de que sa statistique ***Shield*** : le reste va sur le **porteur** ou sur une autre Relic. La répartition se fait avant les réductions ; chaque carte applique ensuite les siennes à sa part. Lorsque la statistique ***Shield*** d'une carte Relic est égale à 0, elle est déplacée dans la Discard de son propriétaire.

4.2.2. Instances de dégâts

Chaque effet qui inflige des dégâts () lors de sa résolution génère une instance de distincte. Chaque activation d'un effet activé, ou chaque déclenchement d'un effet déclenché, crée une nouvelle instance. Chaque instance de est résolue indépendamment des autres. Les effets du type "*takes X less* " s'appliquent individuellement à chaque instance de . Tous les effets modifiant les s'appliquent à chaque instance de . Les ne peuvent jamais être réduits en dessous de 0.

Toucher et blesser : Une carte en ***touche*** une autre lorsqu'elle lui inflige au moins **1** , après les réductions : un coup ramené à **0** ne touche pas. Elle la ***blesse*** lorsque ces lui font perdre au moins **1** : un coup entièrement absorbé par le ***Shield*** touche sans blesser.

4.2.3. Équipements et valeur d'arme

Lorsqu'un S-Timer est équipé d'une ou plusieurs cartes Arsenal, seule la plus haute valeur de statistique ***Weapon*** est prise en compte, parmi celle du S-Timer et celles de chaque Arsenal qui lui est attaché. Les valeurs de ***Weapon*** ne se cumulent jamais.

4.3. Les États, Actions & Counters

Les mots-clés du jeu sont divisés en deux catégories :

- les **Actions**, qui décrivent des opérations ponctuelles appliquées aux cartes ;
- les **États**, qui décrivent des conditions persistantes appliquées aux cartes.

4.3.1. Les états

Les ***États*** (***States***) représentent des conditions appliquées aux cartes. Une carte peut posséder plusieurs ***États*** simultanément. Sauf indication contraire, les ***États*** sont retirés lorsqu'une carte quitte le jeu.

États de combat : Ces États sont appliqués pendant un combat et sont retirés à la fin de celui-ci.

- **Attaquant / Attacker :** la carte a été déclarée attaquante lors d'un combat.
- **Défenseur / Defender :** la carte défend lors d'un combat.
- **Bloqueur / Blocker :** la carte a été désignée pour bloquer une attaque.
- **Appui / Backup** : la carte apporte un appui lors d'un combat.

États de position

- **Porteur / Wielder :** la carte porte au moins une **Relic**.
- **Prêt / Ready** : état par défaut d'une carte redressée, qui n'est ni ***Fatiguée*** ni ***Épuisée***.
- **Fatigué / Exerted :** la carte est tournée à 90°. Une carte ***Fatiguée*** subit un malus de **-1** . Seuls les **Characters** peuvent être **Exerted**.
- **Épuisé / Exhausted :** la carte est tournée à 180°. Une carte ***Épuisée*** subit un malus de **-2** .

État de confinement

Une carte confinée est déplacée dans une **zone spéciale** liée au permanent qui la confine. La carte confinée conserve donc l'intégralité de ses ***États***, ***Counters*** et ***objets attachés***, et garde son identité. Une carte confinée n'est cependant plus considérée comme étant en jeu : elle ne peut pas être ciblée ni affectée par des capacités autres que celles du permanent qui la confine.

États persistants

- **Empoisonné / Poisoned :** Une carte perd **2 Resilience** pour chaque ***Counter Poisoned*** lors de chaque trigger END de son contrôleur (Cf. *Section 7.3*). Cet état est représenté par l'icône .
- **Brûlé / Burned :** Une carte et toute **Relic** attachée à cette carte subissent **1** pour chaque ***Counter*** **Burned** lors de chaque trigger END de son contrôleur. Cet état est représenté par l'icône .
- **Silencié / Silenced :** Une carte ayant un ***Counter*** **Silenced** perd toutes ses capacités statiques, activées et déclenchées, ainsi que ses propres ***Traits*** (ceux imprimés sur la carte) ; les ***Traits*** qui lui sont donnés par une **Relic**, un sort, un Training ou un ***Counter*** restent. Cet état est représenté par l'icône .
- **Enraciné / Rooted :** Une carte ayant un ***Counter*** **Rooted** ne peut plus se déplacer : elle ne peut ni attaquer, ni bloquer, ni appuyer, ni mener d'**Expédition**, et un **Sentinel** **Rooted** ne garde plus son camp. Attaquée, elle défend sur place normalement : elle riposte, ses capacités ***Defend*** se déclenchent et son camp peut l'appuyer. Cet état est représenté par l'icône .
- **Lent / Slow :** Lors du désengagement de son contrôleur (*Cf. Sec. 6.1*), une carte ayant un ***Counter*** **Slow** ne se redresse que d'un cran : ***Épuisée***, elle devient ***Fatiguée*** ; ***Fatiguée***, elle redevient ***Prête***. Un **S-Timer** **Slow** ne peut pas utiliser **Rewind**. Cet état est représenté par l'icône .
- **Désarmé / Disarmed :** La statistique ***Weapon*** d'une carte ayant un ***Counter*** **Disarmed** vaut **0**, y compris celle de ses **Arsenals**. Tant qu'elle porte au moins un ***Counter*** **Disarmed**, ses **Arsenals** sont retournés : ils restent attachés mais n'ont plus ni , ni ***Traits***, ni capacités, et ne peuvent plus subir de (ils ne servent plus à

encaisser les dégâts de leur porteur). Cet état est représenté par l'icône .

4.3.2. Les actions

Les **Actions** sont des effets exécutés lors de leur résolution. Sauf indication contraire, une **Action** s'applique immédiatement.

Actions de manipulation de cartes

- **Deploy *target* :** Déployez la cible.
- **Suspend *target* :** placez la cible en **Suspension**.
- **Exert *target* :** un **Character** **Ready** devient **Exerted** ; un **Character** **Exerted** devient **Exhausted**. Toute autre carte (**Wonder**, **Relic**…) **Ready** devient directement **Exhausted**. ***Fatiguer*** une carte **Exhausted** n'a pas d'effet.
- **Exhaust *target* :** conférez l'état **Exhausted** à la cible.
- **Ready *target* :** retirez les états **Exerted** et **Exhausted** à la cible. La carte est redressée.

Actions de zone

- **Banish *target* :** déplacez la ***cible*** sous le **R-Deck**.
- **Conceal *target* :** déplacez la ***cible*** au-dessus du **R-Deck**.
- **Recall *target* :** déplacez la ***cible*** dans la main de son propriétaire.
- **Discard *target* :** déplacez la ***cible*** dans la **Discard** de son propriétaire.
- **Obliterate *target* :** retirez la ***cible*** du jeu.
- **Sacrifice *target :*** placez dans votre **Discard** une ***cible*** que vous contrôlez.
- **Blink *target :*** Retirez la carte du jeu puis déployez-la immédiatement sous le contrôle de son propriétaire comme un nouvel objet.

Actions de deck

- **Deindex *X* :** Mettez les X cartes ciblées de votre **Index** dans votre main.
- **Discover *X* :** Mettez les X cartes du dessus de votre **R-Deck** dans votre main.
- **Scout *X* :** Regardez les X cartes du dessus de votre **R-Deck** et remettez-les au-dessus ou en dessous dans l'ordre de votre choix.
- **Filter *X* :** Regardez les X cartes du dessus de votre **R-Deck** et remettez-les dessus dans l'ordre souhaité ou dans votre **Discard**.
- **Call *description :*** Révélez les cartes du dessus de votre **R-Deck** jusqu'à révéler une carte correspondant à la description ou jusqu'à ce que votre **R-Deck** soit vide. Si une carte correspondant est révélée, déployez-la et placez ensuite toutes les autres cartes révélées au-dessous du **R-Deck** dans un ordre aléatoire. Si aucune carte correspondant à la description n'a été révélée durant cette action, placez toutes les cartes révélées au-dessous du **R-Deck** dans un ordre aléatoire. La règle de reconstitution du **R-Deck** à partir de la **Discard** ne s'applique pas dans ce cas.
- **Seek *description :*** Choisissez votre **R-Deck** ou votre **Index**. Cherchez une carte correspondant à la description dans la zone choisie, révélez-la, mettez-la dans votre main. Si vous avez cherché dans votre **R-Deck**, mélangez le.

Actions d'état : Les Actions d'état confèrent ou retirent les États définis dans la section États.

- **target get X Disarm :** la cible reçoit **X counter Disarmed**.
- **target get X Poison :** la cible reçoit **X counter Poisoned**.

- **target get X Silence :** la cible reçoit **X counter Silenced**.
- **target get X Root :** la cible reçoit **X counter Rooted**.
- **target get X Burn** : la cible reçoit **X counter Burned**.
- **target get X Slow** : la cible reçoit **X counter Slow**.
- **Remove *state* from *target* :** Retirez tous les **counters** de l'état persistant de la cible.

Actions de confinement :

- **Confine *target* :** confèrez l'état **Confined** à la cible. Celle-ci devient liée au **permanent** qui la confine.
- **Unconfine *target* :** retirez l'état **Confined** d'une carte confinée ciblée. Celle-ci est ensuite déployée dans la **zone de contrôle** de son propriétaire.

Actions d'expédition

- **Explore :** Explorez toutes les **Wonders** que vous contrôlez, sauf celles qui sont ***Exhausted***, comme lors d'une **Expédition** : pour chacune, ajoutez à vos réserves les ressources qu'elle produit et placez **1 *Counter Expédition*** sur une **Map** de votre **zone d'expédition**. Ce n'est pas une **Expédition** : aucun **Commander** n'est fatigué et vous pouvez encore en mener une ce tour.

Actions de statistiques

- **Recover *X*** / **:** la cible regagne jusqu'à **X** (ou), sans dépasser sa valeur imprimée, Counters compris.
- **Collect *X*** / **:** retirez **X** (ou) des cartes de votre **zone de contrôle**, réparties à votre choix. La se collecte toujours, quitte à vider votre **S-Timer** (vous perdez alors la manche) ; le seulement s'il y en a assez.
- **Distribute *X*** **:** répartissez **X** à votre choix entre les cibles ; chaque part est une instance de distincte. « ***Distribute*** *X RSL* » répartit de même **X** à récupérer.
- **Transfer *X*** / **:** retirez jusqu'à **X** (ou) d'une carte et ajoutez-les à une autre, sans dépasser la valeur imprimée de celle-ci, Counters compris : on ne prend que ce qu'elle peut recevoir.
- **Gain** / **Lose *Trait* :** la cible gagne ou perd ce Trait, le plus souvent jusqu'à la fin du tour (« *this turn* »).
- **Put *X counters* :** posez **X** Counters du type indiqué sur la cible.

Actions de joueur

- **Add *X*** **:** ajoutez **X** à votre réserve.
- **Look at *target* :** regardez une main ou des cartes cachées, sans les montrer.
- **Reveal *target* :** montrez la carte à tous les joueurs.
- **Gain control of *target* :** vous devenez le contrôleur de la cible (*Cf. Changer de contrôleur*).
- **Cancel *target* :** la capacité ou l'attaque visée est annulée ; une capacité annulée quitte la **Suspension** sans effet.

4.3.3. Les Counters

Les ***Counters*** (*marqueurs*) utilisés pour représenter des effets appliqués aux cartes sur le **N-Dim**. Ils sont placés sur les cartes concernées ou à proximité immédiate de celles-ci, et leur signification est toujours définie par l'effet ou la capacité qui les a générés. Les ***Counters*** restent sur la carte jusqu'à ce qu'un effet les retire, qu'ils soient consommés, ou que la carte quitte la zone dans laquelle ils sont placés. Il existe 4 catégories de ***Counters***.

- **Counters de ressources internes :** Ces ***Counters*** représentent une quantité limitée d'éléments utilisables par une carte (par exemple des ***Counters Ammo*** ou ***Vial***). Le nombre de ***Counters*** de ressources internes pla-

cés sur une carte lors de son déploiement est indiqué dans son encadré ressources [7]. Ce nombre est suivi en utilisant un dé. Les ***Counters*** de ressources internes sont consommés pour activer les capacités de la carte. Une carte ne peut pas utiliser les ***Counters*** de ressources internes d'une autre carte. Le nombre de ***Counters*** de ressources internes d'une carte ne peut être à aucun moment supérieur à la quantité imprimée sur la carte. Tout ***Counter*** de ressources internes qui devrait être ajouté au-delà de cette quantité est neutralisé.

- **Counters d'upgrade :** Ces ***Counters*** modifient les statistiques numériques **imprimées** d'une carte tant qu'ils sont présents sur celle-ci (par exemple ***Counters strength*** ,  , ...). Chaque **Counter** modifie de **+1** la statistique concernée si le signe **+** est indiqué, et de **-1** si le signe **-** est indiqué. Les effets de plusieurs ***Counters*** de statistiques se cumulent. Un personnage ne peut pas recevoir de **Counters** d'une statistique qu'il ne possède pas.
- **Counters de capacité et d'état :** Ces ***Counters*** indiquent qu'une carte est affectée par un état spécifique (Cf. *Section 4.3, par exemple un Counter Poisoned* ) ou bénéficie d'un **Trait** (Cf. *Section 4.7*, *par exemple le trait Mecher* ).
- **Counters de lore :** Ces ***Counters*** représentent une progression narrative ou contextuelle associée à une carte. Les ***Counters de lore*** ne produisent aucun effet en eux-mêmes, sauf si une règle ou une capacité s'y réfère explicitement. Ils sont généralement utilisés comme conditions, seuils de déclenchement ou indicateurs d'avancement.

4.4. Les ressources

4.4.1. Les Types de Ressources

Les cartes du ***JCC S-Timers*** et leurs capacités peuvent généralement être utilisées en dépensant des ressources. Il existe un seul type de ressource.

- : les ***Chronoportations*** (CP) représentent l'énergie utilisée par les **S-Timers** pour manipuler l'espace et le temps. Elles paient aussi bien le coût des cartes que celui des capacités.

Les statistiques  et  peuvent également être utilisées pour activer certaines capacités (*Cf. Section 7*). Les icônes suivantes sont utilisées pour représenter les coûts associés à ces statistiques.

 La carte perd 4 .
 Collectez 4  parmi les cartes sur votre **zone de contrôle**, à votre choix.

 La carte perd 4 .
 Collectez 4  parmi les cartes sur votre **zone de contrôle**, à votre choix.

4.4.2. Réserves de ressources

Chaque joueur possède une réserve de ***Chronoportations***. Au début de chacun de ses tours, un joueur y ajoute **3** , puis les ***Chronoportations*** indiquées dans l'***encadré ressources*** [7] des cartes présentes dans sa **zone de contrôle**, à l'exception des **Wonders** : une **Wonder** ne fournit ses ressources que lorsqu'elle est explorée lors d'une **Expédition** (*Cf. Sec. 6.2.1*).

Les ressources présentes dans la réserve sont conservées jusqu'à leur utilisation. La réserve a une limite de 12 ressources. Toute ressource qui devrait y être ajoutée au-delà de cette limite est neutralisée.

4.4.3. Coût d'une carte

Le coût d'une carte est indiqué dans son coin supérieur droit **[4]**. Il précise la quantité de ressources nécessaires pour la jouer.

Certaines cartes font mention, dans leur texte, de la valeur d'une carte (***Card Value***). Elle est égale à la somme :

- des ***Chronoportations*** de son coût,
- de la ***moitié*** de son **Coût d'Expédition [12a]**, arrondie à l'inférieur (0 si la carte ne possède pas d'encadré **Map**).

Une carte désignée par sa valeur (« *their **Fellow** with the lowest value* », « *the opponent's **Fellow** with the highest value* ») n'est pas **ciblée**, sauf si le texte dit *target*. En cas d'égalité, le joueur qui agit dans le texte choisit parmi les cartes ex aequo : l'adversaire qui défausse pour « *Each opponent discards their **Fellow**…* », le joueur qui utilise la capacité pour « ***Banish** the opponent's **Fellow**…* ».

4.5. L'influence

Chaque joueur tient un **compteur d'influence** (sur le Tracker). Il commence chaque manche à **0** et n'a pas de limite : seul compte le total vérifié au début de son tour.

- **Une carte arrive** sur la **zone de contrôle** d'un joueur : il ajoute à son compteur toute son **influence [13]**, carrés et ronds.
- **Une carte quitte** la **zone de contrôle** : son contrôleur retire de son compteur ses icônes carrées ; il retire aussi ses icônes rondes, **sauf si elle va dans une Discard**.
- **Une carte change de contrôleur** : son influence passe du compteur de l'ancien contrôleur à celui du nouveau.
- **L'influence d'une carte en jeu change** (elle devient la copie d'une autre, ou cesse de l'être) : son contrôleur ajoute ou retire la différence.
- **Gain** *X* **INFLUENCE** : le joueur ajoute *X* à son compteur. **Lose** *X* **INFLUENCE** : il retire *X* de son compteur.

Les icônes rondes ( ) sont **permanentes** : la même étoile, en or ambré, dans un cadre rond au lieu du carré. Elles comptent comme les autres tant que la carte est en jeu, et restent dans le compteur quand la carte passe du jeu à une **Discard** (abattue, détruite, sacrifiée, remplacée…). Une carte qui quitte le jeu autrement (**Blink**, retour en main, **Banish**, **Conceal**, **Obliterate**, **Confine**) emporte toute son influence. Un jeton n'atteint jamais la **Discard** : il emporte toujours toute la sienne.

Le compteur ne descend **jamais sous 0**. Quand un effet en retire plusieurs à la fois (plusieurs cartes défaussées ensemble…), le joueur les retire toutes, puis ramène son compteur à 0 s'il est descendu plus bas.

4.6. Attributs spéciaux des cartes

Les attributs spéciaux d'une carte sont représentés par des icônes disposées à côté de son nom **[1]**.

- Une carte avec l'attribut **restreinte** ( ) ne peut être incluse qu'en un seul exemplaire dans l'ensemble **R-Deck** et **Index**.
- Une carte avec l'attribut **Unique** ne peut être présente qu'en un seul exemplaire dans une même **zone de contrôle**. Comme la **Limite de Commandement**, cela se vérifie à l'arrivée (*Cf. Sec. 3.4.2*) : un second exemplaire n'arrive pas, sauf s'il est joué depuis la main, où il remplace le premier si son contrôleur le souhaite (il choisit

l'exemplaire qu'il garde et défausse l'autre).

- Tant qu'une carte avec l'attribut ***Chronolder*** ( ) est au sommet de la **Suspension**, aucun ***objet*** ne peut y être ajouté : aucun joueur ne peut jouer de carte, recycler ni activer de capacité, et les capacités qui se déclenchent pendant ce temps ne sont pas mises en **Suspension** (elles sont perdues). Le **Rewind**, qui ne passe pas par la **Suspension**, reste possible.

4.7. Les Traits

Les **Traits** [9] sont des capacités spéciales. Ils ne passent pas par la **Suspension**. Ils sont listés ci-dessous.

Les traits impactant l'étape de déclaration de combat

Les cartes **Aerialist** et **Thrower** ont l'***allonge***. Ce n'est pas un Trait : c'est le nom que les règles donnent à ces deux Traits réunis.

- **Aquarian :** Il ne peut être attaqué que par un **Aquarian** ou par une carte à ***allonge***.
- **Aerialist :** Il ne peut être bloqué que par une carte à ***allonge***. Il ignore les **Sentinel** sans ***allonge***.
- **Thrower :** Il inflige des **Dégât** à distance. Il ignore **Sentinel**.
- **Ambusher :** Son attaque ne peut pas être bloquée. Il ignore **Sentinel**. Le défenseur reçoit un Counter d'état ***Disarmed*** au début de l'**Étape de résolution**.
- **Sentinel :** Il garde son camp : une attaque qui ne l'ignore pas doit prendre pour **cible initiale** un **Sentinel** de la **zone de contrôle** attaquée, s'il en est un qui peut garder (ni ***Rooted***, ni sous un effet qui l'empêche de défendre). Il ignore le malus de appliqué aux cartes ***Exerted*** ou ***Exhausted***.
- **Blitzer :** Il inflige des **Dégât** rapides, et il peut attaquer, n'importe quelle cible, le tour où il arrive (il échappe au mal d'invocation).
- **Tracker :** Après son attaque classique, il a une attaque de suivi.

Qui peut attaquer qui, et qui peut bloquer qui :

Attaquant	Peut viser un Aquarian	Doit viser un Sentinel en garde	Peut être bloqué par
Sans ces Traits	non	oui	tout personnage
Aquarian	oui	oui	tout personnage
Aerialist	oui	seulement un Sentinel à allonge	une carte à allonge
Thrower	oui	non	tout personnage
Ambusher	non	non	personne

Une carte qui porte plusieurs de ces Traits cumule ce que chacun lui permet (un **Aerialist Ambusher** ne peut pas être bloqué et ignore tous les **Sentinel**).

Les traits permanents

Toucher et ***blesser*** : voir *Instances de dégâts*.

- **Persistent :** Son propriétaire peut le jouer directement depuis sa **Discard**, en payant son coût, sans le reprendre en main. Il ne peut pas être recyclé depuis la **Discard**.

- **Warded** : La première fois à chaque tour qu'un ***objet*** adverse le cible explicitement (« *target* »), annulez cet ***objet***. Les effets qui ne ciblent pas (« *each* », « *all* »…) et les **Combats** ne sont pas concernés.
- **Aetheral :** Les **Dégât** qui lui sont infligés par des ***non-Mages*** sont réduits de **2**.
- **Spellbreaker :** Les **Dégât** qui lui sont infligés par des ***Mages*** sont réduits de **2**.
- **Mecher :** Tant que sa statistique est supérieure à **0**, il n'est pas défaussé pour avoir **0** , et chaque instance de qu'il subit est réduite de **1**.
- **Berserker :** Tant que sa statistique vaut **0**, sa statistique est doublée.
- **Drainer :** Lorsqu'il touche un **Character**, il récupère autant de que de infligés (sans dépasser sa imprimée).
- **Slayer :** Les qu'il inflige sont directement déduits de la statistique de sa cible, sans possibilité de les rediriger vers une **Relic** attachée. Si la cible ne possède pas de statistique , les sont déduits de sa statistique à la place.
- **Reaper :** Tout **Fellow** qu'il blesse est défaussé.
- **Thief :** Une fois par tour, lorsqu'il touche un **Character**, le contrôleur de ce **Character** perd **1** . Ajoutez **1** à votre réserve.
- **Ravager :** Lorsqu'il touche un porteur, il inflige autant de à une **Relic** ciblée attachée à ce porteur.
- **Slaver :** Son contrôleur déploie un jeton « ***Zombie Husk*** » lorsqu'un **Fellow** est défaussé suite aux qu'il lui a infligés.
- **Healer :** End: choisissez **1** : Choisissez **1** état d'un autre personnage ciblé et retirez tous les **Counters** de cet état, ou un personnage ciblé récupère **4** .
- **Tinkerer :** End : choisissez **1** : une autre carte ciblée gagne **1** ***Counter Ammo*** , ou une carte ciblée récupère **4** .
- **Explorer :** Lorsque vous lancez une **Expédition**, ajoutez **1** ***Counter Expédition*** additionnel sur une **Map** ciblée de la **zone d'expédition**.
- **Outfitter :** Il a une place de **Curio** de plus (*voir le type **Relic***). Porté par une **Relic**, il la donne à son **porteur**.

Traits d'impact : Lorsqu'un porteur de l'un de ces Traits touche ou blesse une cible, celle-ci reçoit des ***Counters*** d'état. Une carte immunisée contre cet état n'en reçoit pas.

Trait	Il faut	Cible	Counters reçus
Pyromancer	la toucher	toute carte	**1** ***Burned***
Ensnarer	la toucher	toute carte	**1** ***Rooted***
Hexer	la toucher	toute carte	**1** ***Silenced***
Shocker	la toucher	un **Character**	**2** ***Slow***
Poisoner	la blesser	un **Character**	**1** ***Poisoned***

Note : Pour **Aetheral** et **Spellbreaker**, la Classe qui compte est celle de la carte qui inflige les **Dégât** , y compris une Classe donnée par une **Relic**. Une carte sans Classe (Action, **Relic**…) est une ***non-Mage***. Les **Dégât** qui ne viennent d'aucune carte (***Counters Burned***) ne sont réduits ni par l'un ni par l'autre.

Note : Les traits permanents sont cumulables : une carte peut porter plusieurs fois le même Trait (le sien et celui d'une **Relic**, par exemple), et chaque exemplaire s'applique (deux **Pyromancer** : **2** ***Counters Burned*** ; deux **Healer** : deux choix en **End Phase** ; deux **Aetheral** : **4** de moins ; deux **Outfitter** : deux places de **Curio** de plus). Seuls **Persistent**, **Warded**, **Mecher**, **Berserker**, **Slayer**, **Reaper** et **Thief** (une fois par tour) n'ont pas d'effet de plus

lorsqu'ils sont portés plusieurs fois.

5. Installation du jeu

Au début de la partie, chaque joueur place le **S-Timer** qu'il a choisi devant lui, du côté de sa **face A**, dans sa **zone de contrôle**, puis mélange son **R-Deck** et le place face cachée dans sa zone de jeu. Les joueurs désignent **aléatoirement** l'un d'eux : il choisit de commencer ou de jouer en second. Lors des manches suivantes, ce choix revient au perdant de la manche précédente. Le joueur qui commence devient le **joueur actif** pour le premier tour. Chaque joueur **Découvre** ensuite 5 cartes.

Avant le début de chaque manche, chaque joueur peut effectuer autant de ***mulligans*** qu'il le souhaite. Le joueur actif fait d'abord tous ses ***mulligans***, puis l'autre joueur fait les siens. Un ***mulligan*** consiste à payer des **Resiliences** pour mélanger sa main dans son **R-Deck**, puis découvrir **5**. Le premier ***mulligan*** d'un joueur dans la manche coûte **1 Resilience**, le deuxième **2**, le troisième **3**, et ainsi de suite.

S-Timers se veut être un jeu à la frontière entre ***TCG*** et ***RPG***. De nombreuses ressources et statistiques évoluent au cours du jeu et doivent donc être suivies et rester clairement identifiables à tout moment par l'ensemble joueurs. Lors de vos parties, il faudra utiliser les outils suivants.

- La carte **Tracker** est utilisée en combinaison de dés pour suivre les valeurs des statistiques et de votre **S-Timer**, votre influence et les Chronoportations de votre réserve.
- Des dés sont utilisés pour matérialiser les valeurs des statistiques et des cartes présentes sur le **N-Dim**.

6. Phases de jeu

Chaque **tour de jeu** est divisé en trois phases : **Start Phase**, **Main Phase** et **End Phase**.

Un **tour de jeu** est défini comme la période temporelle commençant au début de la **Start Phase** et se terminant à la fin de la **End Phase** suivante.

6.1. Start Phase - Phase de début

Les événements suivants ont alors lieu dans l'ordre.

1. **Influence :** le joueur actif gagne la manche si son total d'influence est de **12** ou plus (*Cf. Sec. 4.5*).
2. **Désengagement :** les cartes ***Exerted*** et ***Exhausted*** du joueur actif sont redressées (une carte **Slow** ne se redresse que d'un cran, *Cf. Sec. 4.3.1*). Le **S-Timer** est positionné **Face A**, redressé, si ce n'est pas déjà le cas.
3. **Ressource :** le joueur actif ajoute **3** à sa réserve, puis les ***ressources*** fournies par les cartes présentes sur sa **zone de contrôle**, à l'exception des **Wonders** (elles ne produisent qu'explorées, *Cf. Sec. 6.2.1*).
4. **Capacités :** Les capacités START du joueur actif se déclenchent. Elles sont mises en **Suspension** et résolues selon les règles habituelles. Une fois la **Suspension** vide, le joueur actif reçoit la **priorité**, puis elle passe dans l'ordre du tour.
5. **Découverte :** le joueur actif découvre **1** carte, puis choisit l'une des options suivantes :
   - découvrir **1** carte supplémentaire ;

- ou ajouter **1**  à sa réserve.

  Le joueur qui commence la manche saute cette étape à son premier tour.

6.2. Main Phase - Phase Principale

Au début de la **Main Phase** les capacités  du joueur actif se déclenchent. Elles sont mises en **Suspension** et résolues selon les règles habituelles. Une fois la **Suspension** vide, le joueur actif reçoit la **priorité**, puis elle passe dans l'ordre du tour.

Pendant la **Main Phase**, le joueur actif peut ensuite effectuer autant de fois qu'il le souhaite, dès lors qu'il a la priorité, les actions suivantes :

- Mettre une carte de sa main ou une capacité activée en **Suspension** en payant son coût.
- Déclarer une **Expédition** avec un **Commander** ***Ready*** ou ***Exerted*** qu'il contrôle n'ayant mené ni **expédition**, ni **combat** ce tour (*Cf. Sections 6.2.1 & 6.2.2*) si la **Suspension** est vide, qu'aucune **Expédition** ni aucun **Combat** n'est en cours, et qu'il n'a pas déjà déclaré d'**Expédition** ce tour : un joueur mène **une seule Expédition par tour**.
- Déclarer un **Combat** avec un **Character** ***Ready*** ou ***Exerted*** qu'il contrôle n'ayant mené ni **expédition**, ni **combat** ce tour (*Cf. Sections 6.2.1 & 6.2.2*) si la **Suspension** est vide et qu'aucune **Expédition** ni aucun **Combat** n'est en cours.

Une **Expédition** peut être déclarée dès le premier tour de jeu.

Le joueur qui commence la manche ne peut pas déclarer de **Combat** lors de son premier tour ; son adversaire le peut dès le sien.

6.2.1. Expédition

Certaines cartes portent un encadré **Map** **[12]** : elles ne peuvent pas être jouées directement en payant leur coût. Elles doivent d'abord accumuler, au fil d'une ou plusieurs **Expéditions**, un nombre de ***Counters Expédition*** au moins égal à leur **Coût d'Expédition** **[12a]** (). Plusieurs **Maps** peuvent se trouver simultanément dans la **zone d'expédition** d'un joueur.

Une **Map** n'est donc pas une sorte de carte : c'est une carte à encadré **Map** (presque toujours une **Relic**) tant qu'elle attend dans la **zone d'expédition**. Une fois récoltée, elle redevient une carte comme les autres ; une **Relic** est alors portée par un personnage.

Lors de l'**Expédition**, le joueur actif effectue dans l'ordre les étapes suivantes.

1. **Révéler une Map (optionnel).** Le joueur peut révéler une carte de sa main possédant un encadré **Map** et la placer dans sa **zone d'expédition**. Tant qu'elle y reste, cette carte est aussi considérée comme une **Map**, en plus de son ou ses autres types.
2. **Explorer.** Le joueur ***fatigue*** le **Commander** ayant déclaré cette **Expédition**, puis explore **toutes les Wonders** qu'il contrôle, sauf celles qui sont ***Exhausted*** : une **Wonder** ***Exhausted*** n'est pas explorée (elle ne fournit pas ses ressources et ne place pas de ***Counter Expédition***).
3. **Pour chaque Wonder explorée :**
   - le joueur ajoute à ses réserves les ressources qu'elle produit (son état ne change pas durant cette opération) ; c'est la seule façon pour une **Wonder** de fournir ses ressources ;

- il choisit une **Map** de sa **zone d'expédition** et y place **1** ***Counter Expédition***. Certaines **Maps** possèdent une ou plusieurs **Affinités [12b]** : si la **Classe** de la **Wonder** explorée correspond à une Affinité de la **Map** choisie, le joueur y ajoute autant de ***Counters*** supplémentaires que la valeur de la plus élevée des Affinités applicables. Par exemple, une **Map** avec une **Affinité** de **+1** pour les **Wonders** de **Classe Sanctum** () reçoit **2** ***Counters Expédition*** (au lieu d'1) lorsqu'une **Wonder Sanctum** () explorée l'alimente.

4. **Récolter une Map prête.** Lors de la récolte, s'il y a au moins une Map prête, le joueur actif reçoit la **priorité**, puis elle passe dans l'ordre du tour. Une fois la **Suspension** vide, pour chaque **Map** de sa **zone d'expédition** dont le nombre de ***Counters Expédition*** est au moins égal à son **Coût d'Expédition [12a]**, son contrôleur peut, au choix :
   - payer le coût normal de la carte **[4]** pour la mettre en **Suspension** selon les règles habituelles, ou
   - la défausser pour gagner un nombre de  égal à la moitié de son **Coût d'Expédition [12a]** (arrondi à l'inférieur).

6.2.2. Combat

Lors du **Combat**, les 5 étapes suivantes ont alors lieu dans l'ordre.

1. Étape de déclaration de l'attaquant

- Le joueur actif déclare un **Character** ***Ready*** ou ***Exerted*** qu'il contrôle en tant qu'attaquant et choisit une cible initiale qui peut être un **Character** ou **Wonder** dans la **zone de contrôle** d'un joueur défenseur. Un **Fellow** arrivé dans la **zone de contrôle** de son contrôleur ce tour ne peut pas attaquer (mal d'invocation) : il pourra le faire dès le tour suivant de son contrôleur. Un Blitzer échappe au mal d'invocation.
- Les capacités 

de l'attaquant se déclenchent. Elles sont mises en **Suspension** et résolues selon les règles habituelles. Le joueur actif reçoit ensuite la **priorité**, puis elle passe dans l'ordre du tour.
- ***Note :*** Les effets qui modifient la déclaration de la ***cible initiale*** s'appliquent uniquement lors de l'étape de déclaration de l'attaquant et n'affectent pas les règles de blocage, de défense ou d'appui.

2. Étape de déclaration du défenseur

- Le joueur défenseur peut désigner un autre personnage **Ready** ou **Exerted** qu'il contrôle comme **bloqueur**.
- Le cas échéant, ce **bloqueur** obtient les statuts de **défenseur** et de **bloqueur**.
- Sinon, la **cible initiale** obtient le statut de **défenseur**.
- Les capacités 

du **défenseur** se déclenchent. Elles sont mises en **Suspension** et résolues selon les règles habituelles. Le joueur actif reçoit ensuite la **priorité**, puis elle passe dans l'ordre du tour.
  - Pour rappel, une carte ***Exerted*** subit un malus de **-1** . Une carte ***Exhausted*** subit un malus de **-2** .

3. Étape de déclaration des appuis (Backups)

- À tour de rôle, en commençant par le joueur actif, chaque joueur peut fatiguer un personnage **Ready** ou **Exerted** situé dans la même **zone de contrôle** que son **attaquant** ou son **défenseur** afin de l'appuyer. Ce personnage obtient alors le statut d'**appui**.
- L'étape se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs y renoncent consécutivement.
- Les capacités 

des **appuis** se déclenchent et sont mises en **Suspension** dans l'ordre dans lequel les **appuis** ont été déclarées. Le joueur actif reçoit ensuite la **priorité**, puis elle passe dans l'ordre du tour.

4. Étape de résolution : Les valeurs d'attaque de l'attaquant et du défenseur sont calculées comme suit :

> ***Valeur d'attaque = Strength***  ***+ Weapon***  ***+ nombre d'appuis – (2 × nombre d'appuis adverses)***

- Un **appui** renforce donc le combattant qu'il appuie (**+1**) et le protège (**–2** à la valeur d'attaque de son adversaire). Une valeur d'attaque ne descend jamais sous 0.

- **1. Dégâts à Distance (par exemple Thrower) :** Les dégâts à distance sont infligés simultanément.
- **2. Dégâts Rapides (par exemple Blitzer) :** Les dégâts rapides sont infligés simultanément.
- **3. Dégâts Standard :** Les dégâts standard sont infligés simultanément.
- **4. Attaque de Suivi (Tracker) :** Si l'attaquant possède **Tracker**, il déclenche une étape de dégâts supplémentaire avec sa cible initiale si celle-ci est toujours en jeu et qu'elle n'était pas le défenseur.
- **5.** Chaque **appui** perd **1 Resilience** .

5. **Étape de fin de combat** :

- **1.** L'attaquant est **fatigué** s'il est toujours en jeu.
- **2.** Si l'**Étape de résolution** a eu lieu, le défenseur est **fatigué** s'il est toujours en jeu et que c'est un personnage.
- **3.** Attaquant, défenseur et appuis perdent leurs statuts d'attaquant, de défenseur et d'appuis respectivement.
- **4**. Tous les effets mentionnant **« *this combat* »** prennent fin.

6.2.3. Carte quittant le jeu pendant un combat

Si l'attaquant quitte le jeu avant l'**Étape de résolution**, le **Combat** est interrompu : on passe directement à l'**Étape de fin de combat**, comme pour une attaque annulée, et le défenseur **n'est pas fatigué**.

Si le **défenseur** déclaré (**bloqueur**) quitte le jeu avant l'**Étape de résolution**, la défense est annulée : la **cible initiale** de l'attaque devient le défenseur.

Si la **cible initiale** quitte le jeu alors qu'aucun bloqueur n'a été déclaré, le **Combat** est interrompu : on passe directement à l'**Étape de fin de combat**.

6.2.4. Annulation d'une attaque ou d'une défense

La capacité représentée par l'icône  permet au choix d'annuler une attaque ou une défense lors d'un **Combat**. Les capacités activées et les capacités de recyclage permettant d'annuler une attaque ou une défense ne peuvent être utilisées que durant les fenêtres suivantes :

- Pour annuler une attaque : La capacité  peut être utilisée uniquement à la fin de l'**Étape de déclaration de l'attaquant**. Si une attaque est annulée, l'attaquant est ***fatigué*** et le combat est interrompu : on passe directement à l'**Étape de fin de combat**. Aucun défenseur, appui ou effet de résolution ne peut être déclaré ou appliqué pour cette attaque. Aucun autre combat ne peut être mené avec un personnage dont l'attaque a été annulée ce tour.
- Pour annuler une défense : La capacité  peut être utilisée uniquement à la fin de l'**Étape de déclaration du défenseur**. Si une défense est annulée, la **cible initiale** de l'attaquant devient **défenseur**.

Lorsque cela n'est pas précisé, les **capacités déclenchées** annulant une attaque se déclenchent automatiquement à la fin de l'**Étape de déclaration de l'attaquant**.

Lorsque cela n'est pas précisé, les **capacités déclenchées** annulant une défense se déclenchent automatiquement à la fin de l'**Étape de déclaration du défenseur**.

6.2.5. Interdictions d'attaque « ce tour »

Une capacité qui interdit à des **Characters** d'attaquer ce tour (par exemple « *Non-AERIALIST **Characters** cannot attack this turn* ») est une **règle du tour** : jusqu'à la fin du tour, elle s'applique à tous les **Characters** qui répondent à sa description, y compris ceux qui arrivent en jeu après sa résolution. Si elle se résout pendant un **Combat** dont l'attaquant répond à sa description, l'attaque **tombe** : elle est annulée comme ci-dessus, à n'importe quelle étape du **Combat**.

6.3. End Phase

La **End Phase** (*la phase de fin*) peut être déclarée par le joueur actif à tout moment de sa **Main Phase**, à condition que la **Suspension** soit vide.

Les événements suivants ont lieu dans l'ordre.

1. Les capacités End du joueur actif se déclenchent. Elles sont mises en **Suspension** et résolues selon les règles habituelles. Une fois la **Suspension** vide, le joueur actif reçoit la **priorité**, puis elle passe dans l'ordre du tour.
2. Le joueur actif peut retirer jusqu'à **1** ***Counter d'état*** , , , , ou au choix, de chaque carte sur sa **zone de contrôle**.
3. Les effets « ***ce tour*** » prennent fin.

7. Les capacités

7.1. Les capacités de recyclage

Certaines cartes possèdent des **capacités de recyclage** [6]. Les capacités de recyclage sont de vitesse **Portal**. Pour recycler une carte depuis votre main, placez-la en **Suspension** sans en payer le coût, puis annoncez à vos adversaires la capacité de recyclage choisie parmi celles figurant sur la carte. Une fois la capacité de recyclage résolue, la carte est déplacée dans la **Discard** de son propriétaire : elle est alors **défaussée**, et sa capacité Discard se déclenche.

Le recyclage le plus courant ajoute **1** à votre réserve. Il n'occupe aucune case du bloc de recyclage : **toute carte dont la main, en tête du bloc, porte le jeton** peut être recyclée pour **1** , en plus de ses éventuelles autres capacités de recyclage. Ce jeton se trouve sur toute carte dont l'encadré ressource produit des , et sur d'autres encore. Une carte sans ce jeton ne se recycle pas pour des ressources.

Un recyclage qui ajoute des ressources est une **action spéciale** : il ne passe pas par la **Suspension** et ne peut pas être annulé. La ressource est ajoutée aussitôt à votre réserve et la carte est **défaussée** ; vous gardez la priorité, et pouvez par exemple payer tout de suite une carte **Portal**. Il reste interdit tant qu'un ***Chronolder*** est au sommet de la **Suspension**.

D'autres capacités de recyclage peuvent également être rencontrées, notamment les suivantes.

- Une cible récupère **4** .
- Une cible récupère **4** .
- Une cible gagne **+2** ce tour.
- Une cible gagne **+2** ce tour.
- Fatigue la cible.
- Ready la cible.
- Annule l'attaque ou la défense ciblée.
- Annule le recyclage ciblé, en **Suspension**.
- Regarde la main du joueur ciblé, puis **Discover 1**.
- Retire du jeu la carte ciblée d'une **Discard**, puis **Discover 1**.
- **De-Index 1** ou **Discover 1**, au choix.

Enfin, certaines capacités de recyclage contiennent une icône de **Trait**. Dans ce cas, lorsque la carte est recyclée avec succès pour ce **Trait**, une cible le gagne ce tour, par exemple , , , ...

7.2. Les capacités activées

7.2.1. Coût d'une capacité activée

Les capacités activées sont des capacités que leur contrôleur peut activer en payant leur coût, à condition que la carte portant la capacité soit ***Ready*** ou ***Exerted***.

Par défaut, chaque capacité activée ne peut être activée qu'une fois par tour, uniquement par le joueur actif, pendant sa **Main Phase** lorsque la **Suspension** est vide. Pour activer une capacité, son coût doit être payé, puis la carte portant la capacité doit être ***fatiguée***. La capacité est ensuite mise en **Suspension**.

Il existe des capacités activées particulières qui portent l'icône **Infinite** (). Ces capacités peuvent être activées un nombre illimité de fois chaque tour. Une carte portant ce type de capacité n'est pas ***fatiguée*** lors de son activation.

Les capacités qui portent l'icône **Full Set** (FULL SET) ne s'activent que si le porteur de la **Relic** porte les quatre pièces de sa panoplie (les **Relics** dont le nom ne diffère que par son dernier mot, par exemple *Radiant Ward Helm*, *Sleeves*, *Greaves* et *Breastplate*).

Un coût **X** se paie en choisissant **X** : la capacité utilise ensuite cette valeur.

Les capacités qui portent l'icône **Portal** () sont de vitesse **Portal** : elles peuvent être activées à tout moment où leur contrôleur a la **priorité**, conformément aux règles de la **Suspension**.

Une carte **Épuisée** ne peut activer aucune capacité.

7.2.2. Cas des S-Timers

Les **S-Timers** ont 2 faces. Lorsqu'une capacité de la ***face A*** d'un **S-Timer** est activée, celui-ci n'est pas ***fatigué***, mais passe sur sa ***face B*** à la place. Il conserve tous ses **états**, **statistiques** et ***Counters***.

Une fois par tour, pendant votre tour ou celui d'un adversaire, à tout moment où vous avez la priorité, vous pouvez payer en **Chronoportations** le coût de **Rewind** indiqué sur la ***face B*** de votre **S-Timer**. Votre **S-Timer** est alors redressé et revient sur sa ***face A***. **Rewind** est une action spéciale : elle ne passe pas par la **Suspension** et ne peut pas être annulée.

Rewind ne peut pas être utilisé si votre **S-Timer** possède un **Counter Slow**. Après un **Rewind**, les capacités de la **face A** du **S-Timer** peuvent de nouveau être activées ce tour, et, redressé, il peut de nouveau **appuyer** ou **bloquer**. Un **S-Timer** ayant déjà mené un **Combat** ou une **Expédition** ce tour ne peut pas en mener un autre, même après un **Rewind** ; sur sa face B, il peut en mener un s'il ne l'a pas encore fait.

7.3. Les capacités statiques et déclenchées

Les capacités statiques sont des capacités permanentes, traduisant un effet continu. Elles ne passent à aucun moment par la **Suspension**. Il en existe 3 qui concernent des zones de jeu différentes et qui sont reportées ci-dessous.

Static Capacité statique qu'une carte possède lorsqu'elle est en jeu.

In-Hand Capacité statique qu'une carte possède lorsqu'elle est dans votre main.

R-Deck Capacité statique qui s'applique aux cartes de votre **R-Deck**.

Les capacités déclenchées sont des capacités qui se déclenchent lorsqu'un événement particulier se produit. Les capacités déclenchées sont mises en **Suspension** indépendamment des restrictions de vitesse. La liste des balises de capacités déclenchées et leur temporalité est présentée ci-dessous.

1. Les balises liées au **Combat** se déclenchent lors du **Combat**.

Attack Déclenchée si la carte a le statut d'attaquant à la fin de l'**Étape de déclaration de l'attaquant**.

Defend Déclenchée si la carte a le statut de défenseur à la fin de l'**Étape de déclaration du défenseur**.

Backup Déclenchée si la carte a le statut de ***Backup*** à la fin de l'**Étape de déclaration des appuis**.

2. Les balises liées à une entrée dans une zone se déclenchent dès lors que la carte rentre dans la zone précisée depuis une autre zone.

Suspend Déclenchée lorsque la carte est **suspendue**.
Deploy Déclenchée lorsque la carte est **déployée**.
Discard Déclenchée lorsque la carte est **défaussée**, c'est-à-dire placée dans la **Discard**, quelle qu'en soit la raison (abattue, défaussée, recyclée…).

Leave Déclenchée lorsque la carte quitte votre **zone de contrôle** (pas lorsqu'un adversaire en prend le contrôle).
Cycle Déclenchée lorsque la carte est recyclée depuis votre main (mise en **suspension** pour recyclage, ou recyclée pour des ressources).

3. Les balises liées à un changement de phase se déclenchent au début de la phase précisée.

Start Déclenchée pendant **Start Phase**.
End Déclenchée pendant la **End Phase**.
Main Déclenchée pendant la **Main Phase**.
Exp. Déclenchée au début d'une **Expédition**.

4. Autres balises.

Trigger Déclenchement précisé sur la carte.

Flip Déclenchée lorsque le **S-Timer** bascule de sa face A sur sa face B (la capacité est imprimée sur la face B).

8. Généralités

8.1. Rareté des cartes

Le niveau de rareté des cartes du ***JCC S-Timers*** est précisé en bas au centre de chaque carte avec les icônes suivantes.

C Carte commune
U Carte peu commune
R Carte rare
M Carte mythique
T Carte transcendant
P Carte promotionnelle
S3 Carte spéciale peu commune
S2 Carte spéciale rare
S1 Carte spéciale mythique

8.2. Conflits avec les règles du jeu

Lorsque le texte d'une carte entre en conflit avec les règles du jeu, c'est systématiquement le texte de la carte qu'il faudra suivre.

9. Exarch Mode (Solo & Coop)

Le ***JCC S-Timers*** propose un mode de jeu spécial appelé ***Exarch Mode***. Ce mode peut être joué en solo ou à plusieurs, en coopération. Dans ce mode, un ou plusieurs ***joueurs S-Timer*** affrontent un adversaire particulier de type **Exarch**. L'**Exarch** n'est pas un joueur et n'est contrôlé par aucun joueur. Il constitue un adversaire automatisé.

9.1. L'Exarch R-Deck

Le paquet de cartes utilisé par l'***adversaire Exarch*** est appelé **Exarch R-Deck**. Il est composé de 20 cartes ou plus et ne comporte aucun **Index**. Chacune de ses cartes doit pouvoir être recyclée pour des ressources (le jeton sur la main de son bloc de recyclage) : c'est ainsi que l'***adversaire Exarch*** utilise une carte qu'il ne peut pas jouer.

Complément : En tant que débutant, il est fortement conseillé d'utiliser un **Exarch R-Deck** pré-construit. Avec l'expérience, vous pourrez construire vos propres **Exarch R-Deck** équilibrés ou améliorer des decks pré-construits. Afin d'avoir une expérience de jeu optimale en ***mode Exarch***, il est préférable que l'**Exarch R-Deck** n'inclut pas de cartes ayant des capacités activées ou des cartes ayant des effets ciblés. Lorsqu'une cible est requise lors de la résolution d'une capacité ou d'un effet contrôlé par l'***adversaire Exarch***, la cible est choisie aléatoirement parmi les cibles légales que la capacité ou l'effet considéré peut cibler, avec une préférence de camp (nuisible => ***Joueurs S-Timer,*** bénéfique => ***adversaire Exarch***) .

9.2. Les cartes de type Exarch

La carte de type **Exarch** représente le héros du camp adverse. A l'instar des cartes de type **S-Timer**, elle possède les statistiques chiffrées classiques, des capacités, et fournissent des ressources. Dès lors que la statistique **Resilience** de la carte **Exarch** vaut 0, l'***adversaire Exarch*** perd la manche et le (ou les) joueur(s) **S-Timer** la gagne(nt).

Le nombre limite de **Fellows** et de **Wonders** présents dans la **zone de contrôle** de l'**Exarch** est précisé dans son encadré **Limite de Commandement [11]**. Comme pour toute **zone de contrôle**, si l'**Exarch R-Deck** contient des **Fellows** possédant eux-mêmes un encadré **Limite de Commandement [11]**, la **Limite de Commandement** globale de la **zone de contrôle** de l'**Exarch** pour un type de carte donné (**Fellow** ou **Wonder**) est la somme des **Limites de Commandement** de chaque **Commander** de cette **zone de contrôle** — l'**Exarch** et ses **Fellows Commanders** inclus — pour ce type de carte, conformément à la règle générale.

Les cartes **Exarch** peuvent posséder des capacités statiques ou déclenchées mais jamais de capacités activées. Elle possède par contre des capacités aléatoires. À chaque fois qu'une règle ou qu'un effet indique que la capacité aléatoire d'une carte **Exarch** se déclenche, un dé à 6 faces est lancé, et le résultat détermine quelle(s) capacité(s) aléatoire(s) est/sont placée(s) dans la **suspension**. Les balises de capacités aléatoires sont les suivantes.

- : déclenchée si le lancé du dé 6 faces donne le chiffre précisé (*ici un 6*).
- : déclenchée si le lancé du dé 6 faces donne un chiffre compris entre les deux chiffres précisés (*ici entre 1 et 3 inclus, soit 1, 2 ou 3*).

Complément :

Si le chiffre obtenu lors du lancé de dés ne correspond à aucune capacité aléatoire, il ne se passe rien.
Si le chiffre obtenu lors du lancé de dés correspond à plusieurs capacités aléatoires, alors ces capacités sont placées dans la **suspension** dans l'ordre dans lequel elles sont imprimées sur la carte.

Comme un **S-Timer**, une carte **Exarch** a 2 faces. Sa ***face A*** porte ses capacités offensives (capacités statiques, START et capacités aléatoires) ; sa ***face B*** porte ses capacités défensives (capacités statiques et déclenchées), qui servent pendant le tour des ***joueurs S-Timer***. L'**Exarch** passe sur sa ***face B*** à la fin de son **étape de déclenchement des capacités aléatoires** (*Cf. section 9.5.2*) : ses capacités FLIP se déclenchent alors. Il revient sur sa ***face A*** à son **étape de désengagement**. Il conserve tous ses **états**, **statistiques** et ***Counters***. L'**Exarch** n'a pas de **Rewind**.

9.3. Les cartes Quest

La carte **Quest** fournie avec chaque **Exarch R-Deck** permet d'ajuster le niveau de difficulté de la partie. Elle comporte un tableau qui définit le comportement de l'***adversaire Exarch***. À chaque tour, il faudra se référer à la ligne correspondant au numéro du tour et au niveau de difficulté choisi. Ce tableau indique :

- le nombre de cartes que l'***adversaire Exarch*** pioche pendant sa **Start Phase** ;
- le nombre de  qu'il ajoute à sa réserve à son étape de ressource (**3** si la carte ne l'indique pas) ;
- le nombre de déclenchements de ses ***capacités aléatoires*** pendant sa **Main Phase**.



La carte **Quest** permet de suivre le numéro de tour mais également les  dans la réserve de l'***adversaire Exarch***.

9.4. Réserve de ressources de l'adversaire Exarch

Comme les joueurs, l'***adversaire Exarch*** possède une réserve de ***Chronoportations***. Les ressources qui s'y trouvent sont conservées jusqu'à ce qu'il les utilise, et sont reportées d'un tour à l'autre. Comme celle des joueurs, cette réserve a une limite de **12**  : toute ressource qui devrait y être ajoutée au-delà est neutralisée.

9.5. Tour de jeu en mode Exarch

Au début d'une manche, l'installation des joueurs **S-Timer** est la même que lors d'une partie classique (*Cf. section* 5).

Les cartes **Exarch** et **Quest** sont quant à elles disposées dans la **zone de contrôle** de ***l'adversaire Exarch***, distincte de celle des joueurs **S-Timers**.

Les ***joueurs S-Timer*** commencent toujours la manche. Le déroulement du tour des ***joueurs S-Timer*** est identique à celui décrit en *section 6*. Les ***joueurs S-Timer*** ne peuvent cependant pas déclarer de **Combat** pendant leur premier tour de jeu. Lors de parties en coopération, les ***joueurs S-Timer*** jouent leur tour simultanément. Les phases de jeu de l'***adversaire Exarch*** sont présentées ci-après.

9.5.1. Start Phase

La **Start Phase** de l'***adversaire Exarch*** est soumise aux règles classiques de la **Start Phase** (*Cf. section 6.1*) et est complétée par la règle suivante.

Les étapes de la **Start Phase** de l'***adversaire Exarch*** sont les suivantes.

1. **Etape de désengagement :** toutes les cartes de l'***adversaire Exarch*** sont redressées en position **Ready**, et la carte **Exarch** revient sur sa ***face A***. Le compteur de tour est incrémenté de **1**.
2. **Etape de ressource :** l'***adversaire Exarch*** ajoute à sa réserve les ◉ indiquées par la carte **Quest** pour le tour et le niveau de difficulté, puis celles fournies par les cartes présentes sur sa **zone de contrôle**, à l'exception des **Wonders** (*Cf. section 9.5.2*).
3. **Etape de triggers :** Les capacités [Start] se déclenchent.
4. **Etape de découverte :** l'***adversaire Exarch*** découvre le nombre de cartes indiqué sur la carte **Quest**, en fonction du niveau de difficulté choisi, et du numéro de tour. Les cartes découvertes sont placées face cachée une par une dans une ***zone de jeu distincte*** représentant la main de l'***adversaire Exarch***, dans l'ordre inverse de leur entrée dans cette zone. Les cartes ainsi découvertes ***ne sont pas révélées*** durant la **Start Phase**.

9.5.2. Main Phase

Au début de sa **Main Phase**, les capacités [Main] de l'adversaire **Exarch** se déclenchent. L'adversaire **Exarch** effectue ensuite les actions suivantes, dans l'ordre.

0. **Étape d'exploration :** si la carte **Exarch** est ***Ready*** ou ***Exerted***, elle est ***fatiguée*** et l'***adversaire Exarch*** ajoute à sa réserve les ressources de toutes ses **Wonders** qui ne sont pas ***Exhausted***. Cette exploration n'est pas une **Expédition**.
1. **Étape de déploiement :** Les cartes de la main de l'***adversaire Exarch*** sont révélées et traitées une par une, en commençant par la première carte de cette zone. Pour chaque carte :
   - **a.** Si l'adversaire **Exarch** dispose de suffisamment de ressources pour payer son coût, et que cette carte peut arriver dans sa **zone de contrôle** (**Limite de Commandement [11]**, *Cf. Sec. 3.4.2*), il paie ce coût et la carte est mise en **Suspension**, si cela est légal.
   - **b.** Sinon (ressources insuffisantes, ou carte qui ne peut pas arriver), cette carte est alors :
     - recyclée pour des ressources si elle le peut (jeton ◉ sur la main de son bloc de recyclage),
     - immédiatement défaussée sinon.

2. **Étape de déclenchement des capacités aléatoires :** Les capacités aléatoires de chaque carte présente dans la **zone de contrôle** de l'***adversaire Exarch*** se déclenchent séquentiellement.
   - Les cartes sont traitées par ordre décroissant de leur statistique **Strength** .
   - Une carte sans statistique **Strength**  est considérée comme ayant une statistique **Strength**  de 0.
   - En cas d'égalité, l'ordre de déclenchement est déterminé aléatoirement.
   - Tous les déclenchements sont ajoutés à la **suspension**.

     Cette étape est répétée le nombre de fois indiqué sur la carte **Quest**.
   - Une fois toutes ces capacités déclenchées, la carte **Exarch** passe sur sa ***face B***.
3. **Étape de combat :** l'***adversaire Exarch*** déclare des **Combats** conformément aux règles décrites dans la *section 9.5.4*.

9.5.3. End Phase

L'***adversaire Exarch*** procède aux étapes de la **end phase** classique décrites en *section 6.3*. Elle est déclenchée automatiquement dès lors qu'il n'a aucune action à réaliser. Lors de l'étape de retrait, **1 Counter d'état** est retiré **aléatoirement** de chaque carte qu'il contrôle qui en porte.

9.5.4. Adversaire Exarch et combat

La carte de type **Exarch** n'attaque jamais, sauf si un effet ou une capacité le précise. L'***adversaire Exarch ne déclare jamais ni défenseur, ni bloqueur, ni appui***, lorsqu'un de ses personnages est attaqué.

L'***adversaire Exarch*** déclare un **Combat** pour chaque carte pouvant être légalement déclarée attaquante. Ces **Combats** sont déclarés séquentiellement, en commençant par la carte ayant la valeur de  la plus élevée, puis par ordre décroissant jusqu'à la plus faible. Lors de leurs attaques, les attaquants de l'***adversaire Exarch*** ciblent en priorité le **S-Timer** ayant le total  +  le plus bas. Si ce **S-Timer** n'est pas une cible légale, ils ciblent alors la carte légale avec le total  +  le plus bas contrôlée par le propriétaire de ce **S-Timer**. Les combats menés par l'***adversaire Exarch*** suivent les règles classiques du combat décrites en *section 6.2.2*.

9.5.5. Règles particulières de l'adversaire Exarch

- L'***adversaire Exarch*** ne peut mettre en **Suspension** des cartes que pendant son tour.
- L'***adversaire Exarch*** ne déclare jamais d'**Expédition** à moins qu'un effet ou une capacité ne le stipule explicitement.
- Lorsqu'une carte est ajoutée à la main de l'***adversaire Exarch*** pendant son tour, elle est traitée dès que la **Suspension** est vide, selon les règles de l'**étape de déploiement** décrites à la section 9.5.2.
- Comme pour la **Limite de Commandement**, l'***adversaire Exarch*** ne remplace jamais une carte **Unique** : un second exemplaire ne peut pas arriver dans sa **zone de contrôle** (*Cf. Sec. 4.6*).

10. Parties à plusieurs

Le ***JCC S-Timers*** se joue aussi à plus de deux joueurs, chacun pour soi ou en équipes. Toutes les règles précédentes s'appliquent, complétées par celles-ci.

10.1. Tour de jeu et priorité

- Les joueurs jouent leur tour l'un après l'autre, dans le **sens des aiguilles d'une montre**. En équipes, les joueurs s'assoient en alternant les équipes, de sorte que deux coéquipiers ne jouent jamais à la suite.
- Il n'y a qu'un seul **joueur actif** à la fois. Tous ses adversaires sont des **joueurs défenseurs** : lors d'un **Combat**, il choisit sa **cible initiale** dans la **zone de contrôle** de l'un d'eux, qui devient le **joueur défenseur** de ce **Combat**. Seul ce joueur peut désigner un **bloqueur**.
- La **priorité** passe dans le sens des aiguilles d'une montre, à partir du joueur actif. Un ***objet*** se résout lorsque tous les joueurs ont passé consécutivement la **priorité**.
- Seuls l'attaquant et le joueur défenseur peuvent déclarer des **appuis**, chacun dans sa propre **zone de contrôle** (*Cf. Sec. 6.2.2*) : un coéquipier ne peut pas appuyer.
- Aucun joueur ne peut déclarer de **Combat** pendant son premier tour de la manche. Seul le joueur qui commence la manche saute l'étape de découverte de son premier tour.
- Lors des manches suivantes, le choix de commencer revient au joueur (ou à l'équipe) qui a perdu la manche précédente ; si plusieurs l'ont perdue, celui éliminé le premier choisit.

10.2. Adversaires et coéquipiers

- Les coéquipiers ne sont pas des adversaires : ils ne peuvent pas s'attaquer, et une capacité qui vise « *an opponent* » ou « *each opponent* » ne concerne que les joueurs de l'équipe adverse.
- Chaque joueur garde sa propre main, ses propres réserves de ressources, son **R-Deck**, son **Index**, sa **Discard** et sa **zone de contrôle**. Les coéquipiers peuvent se concerter à voix haute, mais leurs mains restent privées.
- Une capacité qui vise « *an opponent* » laisse son contrôleur choisir lequel de ses adversaires est concerné.

10.3. Élimination et victoire

- Un joueur dont le **S-Timer** tombe à 0 ❤ est **éliminé** de la manche : toutes les cartes qu'il possède quittent le jeu, celles qu'il contrôlait sans les posséder sont défaussées, et ses ***objets*** en **Suspension** sont retirés. Son influence ne compte plus. Si c'était son tour, le tour passe au joueur suivant.
- **Chacun pour soi :** un joueur gagne la manche s'il a **12 influences** ou plus au début de son tour, ou s'il est le dernier joueur à ne pas être éliminé.
- **En équipes :** l'influence est commune. Le total d'influence d'une équipe est la somme des totaux de ses joueurs non éliminés. Son seuil de victoire est de **12** influences par joueur encore en jeu dans l'équipe (**24** à deux, **36** à trois) : il baisse de **12** chaque fois que l'un d'eux est éliminé. Une équipe gagne la manche si son total atteint son seuil au début du tour de l'un de ses joueurs, ou si toutes les autres équipes sont éliminées. Une équipe est éliminée lorsque tous ses joueurs le sont.

- Si tous les joueurs (ou toutes les équipes) encore en jeu sont éliminés en même temps, la manche est **nulle**.