

Draft, le Ban :

Pour le draft de Gosu X avec Rukgnarl, donc avec 10 clans, voici les étapes à suivre:

Phase de Ban :

- Positionnez les 10 tuiles de clans devant vous.
- Choisissez au hasard un premier joueur, ce joueur va "bannir" un clan. Vous retirez cette tuile et ce clan du jeu. Si le clan banni possède une carte Akasha, placez celle-ci sur le côté du plateau de jeu, son effet affecte tous les joueurs pendant la partie.
- Le second joueur va "bannir" à son tour un clan. Vous retirez également cette tuile et ce clan du jeu. Si le second clan banni possède une carte Akasha, placez celle-ci sur le côté du plateau de jeu, son effet affecte tous les joueurs pendant la partie.

Phase de draft :

- Mettez en place les 8 tuiles restantes et commencez votre draft comme dans la version de base du jeu.
- Le premier joueur reste le même que pendant la phase de Ban. Il commencera aussi la partie.

FAQ

1. **Craz'yzz Glurk (Immortal)** : Si Craz'yzz Glurk (Immortal) se sacrifie lui-même, dois-je continuer l'effet ? **Oui, comme pour Volantis.**
2. **Craz'yzz Glurk (Immortal)** : Pourquoi Craz'yzz Glurk (Immortal) a-t-il le titre (Immortal) ? Cela a-t-il un impact sur le jeu ? **Pas pour le moment mais dans un futur très proche, oui.**
3. **Silentish Snik** : Inverser la défausse et le deck, puis mélanger celle-ci, déclenche-t-il l'effet du BHJ de Narashima ? **Non, car vous inversez d'abord les deux piles, donc votre deck devient votre défausse, puis c'est le deck que vous mélangez.**
4. **Fyrst Ch'amp Ryadh** : Si je fais une action de Shadowstep et que Ryadh est au sommet de mon deck, étant multi-niveaux, cela fonctionne-t-il toujours ? Même si je n'ai pas de jeton de corruption pour le poser, bien qu'il soit une Abomination ? **Oui, Fyrst Ch'amp Ryadh et le Phoenix (Immortal) fonctionnent toujours sur un Shadowstep. Et oui, Shadowstep permet de mettre en jeu une Abomination sans avoir de jeton de corruption, car cette règle fonctionne uniquement pour la pose simple ou la relève.**
5. **Fyrst Ch'amp Ryadh** : Si Fyrst Ch'amp Ryadh est posé en niveau III et qu'il est libre, sa valeur militaire est donc de 10 ? **Oui, comme pour Phoenix (Immortal) dès à présent.**
6. **Fyrst Ch'amp Ryadh** : En cas d'égalité, que se passe-t-il ? **Aucun effet (idem pour Galmi (avatar)), comme pour Volantis.**
7. **Rukgnarl Bonesreaper** : Comment cela fonctionne avec ECHO ? **Vous choisissez 2 clans mais l'effet est uniquement pour le prochain tour.**



Jouez à Gosu X sur BGA : <https://bga.li/LpWS>



Rukgnarl Bonesreaper
Extension 2

- 25 cartes (15 Rukgnarl Bonesreaper + 10 évolutions)
- 4 jetons Shadowstep
- 2 jetons Umbra
- 2 tuiles de clan (Rukgnarl et Galmi)
- 1 livret de règles

Dans l'ombre du chaos laissé par Abunakkashii le Corrupteur, une nouvelle menace émerge des débris du Mur d'Os, l'ancienne frontière inviolable du royaume de Jalaanx, apportant avec elle une obscurité qui s'étend bien au-delà de la nuit. Cette force sinistre, incarnée par Rukgnarl Bonesreaper, le roi des ombres, se prépare à plonger le monde dans une ère de terreur et de désespoir sans précédent.

Rukgnarl Bonesreaper, souverain déchu d'un royaume oublié, dominait jadis depuis le sommet du Mur d'Os, une structure colossale composée d'ossements de créatures et d'ennemis vaincus, témoignant de sa puissance et de sa cruauté. Le Mur, ayant résisté à des millénaires de conflits, s'est effondré le jour où Abunakkashii a brisé les chaînes de l'Akasha, libérant ainsi les ténèbres retenues et permettant à Rukgnarl de mettre fin à son exil forcé. Cet événement marque la fin d'un ancien accord secret entre Rukgnarl et Phoenix, dans lequel elle protégeait l'accès au Mur ainsi que la connaissance de son histoire, tandis que lui protégeait le Lac Sacré, lieu de réincarnation des Phoenix. Désormais, après des siècles de silence, que va-t-il se passer ?

Maîtrisant les anciens pouvoirs des ombres, tels que le Shadowstep et l'Umbra, Rukgnarl et ses légions de gobelins se frayent un chemin à travers Jalaanx, semant la peur et la mort. Leur apparition est annoncée par un froid glacial et un silence oppressant, précurseurs de l'horreur à venir. Le roi des ombres, armé de sa faux forgée à partir d'ossements indestructibles et imprégnée de magie noire, moissonne les âmes de ceux qu'il estime dignes d'intégrer ses rangs, les transformant en serviteurs éternels.

Sous le commandement de Rukgnarl, le Mur d'Os renaît, non plus en tant que barrière, mais comme l'épicentre d'un empire des ténèbres qui s'étend à travers les terres souillées par Abunakkashii. Ces deux forces maléfiques, quoique distinctes, œuvrent dans l'ombre vers un but commun : l'assujettissement total de Jalaanx.

Les héros de Jalaanx, déjà mis à l'épreuve par le combat contre Abunakkashii, doivent à présent faire face à

cette nouvelle abomination. Les alliances se fissent précairement, la confiance devenant une denrée rare dans un monde où les ombres menacent d'engloutir les âmes. La bataille pour l'avenir de Jalaanx s'intensifie, car Rukgnarl Bonesreaper ne se contente pas de viser la conquête, mais aspire à éradiquer toute forme de résistance, plongeant le royaume dans un désespoir sans fin.

À mesure que les affrontements s'enchaînent, la frontière entre la lumière et les ténèbres s'amenuise. Le destin de Jalaanx est suspendu à un fil, et seul le courage des plus vaillants pourra endiguer l'avancée des ombres dirigées par Rukgnarl Bonesreaper, le souverain incontesté du Mur d'Os.

Dans ce contexte tumultueux, l'ombre de Phoenix se profile de manière plus prononcée. Sa complicité avec le Mur d'Os, sa connaissance des pouvoirs du clan de Rukgnarl Bonesreaper, et ses secrets sur le Lac Sacré révèlent une profondeur et une complexité dans son rôle tout au long de cette histoire. Tandis que le voile des siècles commence à se lever, Phoenix se trouve à la croisée des chemins, son choix pouvant soit raviver une ancienne alliance pour la survie de son peuple, soit ouvrir un nouveau chapitre marqué par une confrontation inévitable. Le silence de longue date est brisé, et les actions de Phoenix dans les lunes à venir pourraient bien déterminer le sort du royaume tout entier.

Cette extension de Gosu X nécessite l'extension Abunakkashii #1

Importantes mises à jour des règles si vous jouez avec les extensions de Gosu X:

Le texte des cartes, qui appartenait à tous les clans de votre deck, créait beaucoup de problèmes de compréhension. Ce texte est désormais en rouge et fonctionne dans toutes les zones du jeu. Nous avons également modifié le texte pour les cartes appartenant aux trois niveaux. Désormais, ce texte est également en rouge et fonctionne également dans toutes les zones du jeu. Les cartes modifiées figurent parmi les cartes "évolutions".

Évolutions incluses dans

Rukgnarl Bonesreaper

Les 10 cartes «évolution» doivent remplacer les cartes:

Galmi: Nouveau passif.

Galmi (Avatar): Ajout de Solo et nouveau texte de carte.

Phoenix: Ajout de Umbra et Shadowstep puis modification de son effet d'arrivée en jeu.

Phoenix (Immortal): Ajout de Solo et nouvelle écriture de son passif.

Xi'An: Nouvelle écriture de son passif.

Shennong: Ajout de Shadowstep et nouvelle écriture de son passif.

All in One: Nouvelle écriture de son passif.

Yume: Ajout de Umbra et modification de son effet.



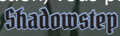
La nouvelle tuile Galmi (avec le nouveau passif) remplace la tuile Galmi du jeu de base.

Shadowstep

Une carte avec Shadowstep peut être jouée conformément aux règles de pose habituelles. Cependant, elle a également les capacités suivantes:


- Elle peut être posée gratuitement en remplacement d'une carte capturée. Dans ce cas, le joueur ne paie pas de carte de sa main pour la poser au niveau 1, même si son clan n'est pas présent dans la ligne. De plus, si une carte est ainsi posée dans la ligne de niveau 2 (ou 3), son clan n'a pas besoin

d'être présent au niveau 1 (et 2) pour être mise en jeu (comme pour une relève). Il est important de noter que la carte capturée qui est remplacée par une carte Shadowstep est placée dans la défausse et n'est pas considérée comme étant détruite par cette action.

- Pendant votre tour, à la place de votre action, vous pouvez «Tenter un Shadowstep». Pour cela, choisissez une carte en jeu face visible avec **Shadowstep** (ou avec un jeton ) , puis annoncez que cette carte va «Tenter un Shadowstep». Ensuite, révélez la carte suivante de votre deck :

- Si la carte révélée a le même niveau que la carte qui «Tente un Shadowstep», alors la carte révélée remplace immédiatement la carte qui a «tenté le Shadowstep» et active son effet d'arrivée en jeu, si elle en a un. La carte ainsi remplacée est placée dans la défausse, sans être considérée comme détruite par cette action.


- Si la carte révélée a un niveau différent de la carte qui «Tente un Shadowstep», alors la carte révélée est placée dans la défausse et la carte qui a «tenté un Shadowstep» est capturée.






Le jeton  donne à la carte le pouvoir **Shadowstep**, lorsque cette carte tente un Shadowstep, qu'il soit réussi ou non, le jeton Shadowstep se trouvant sur celle-ci retourne en zone neutre. Un jeton Shadowstep ne peut pas être posé sur une carte capturée. Si vous deviez prendre un jeton Shadowstep et qu'il n'y en a plus de disponible alors vous n'en prenez pas.

Solo

Pendant la Grande Bataille, si une carte **Solo** est LIBRE, sa valeur d'armée est doublée !

Umbra

Pendant votre tour, à la place de votre action, vous pouvez prendre un jeton  pour activer une carte avec **Umbra**.

Le jeton  donne à la carte le pouvoir de **Umbra**. Un jeton  ne peut pas être posé sur une carte capturée. Si vous deviez prendre un jeton  et qu'il n'y en a plus de disponible alors vous n'en prenez pas. Si l'effet d'Umbra d'une carte est activée grâce à un jeton  sur elle, défaussez le jeton après utilisation, les jetons  sont à usage unique.

IMPORTANT : Vous ne pouvez pas activer **Umbra** s'il n'y a plus de jeton de **Corruption** neutre.

Akasha (Mise à Jour avec Extension #2)

Si un clan contenant une carte Akasha est banni du jeu lors de la phase de Ban du draft, la carte Akasha du ou des clans affectent alors les 2 joueurs pendant leur partie, comme une tuile passive (vous devez sortir la carte de chaque deck et la placer à côté du plateau de jeu pour vous souvenir de son effet).

Pour simplifier vos draft nous vous conseillons de placer la carte Akasha du clan au sommet de la pile de chaque clan lorsque vous triez vos clans entre chaque partie.

Liste des cartes Akasha à ce jour:

- ◆ **Pizgig Kom'bo du clan Rukgnarl Bonesreaper**
- ◆ **Nezha du clan Justice**
- ◆ **Shikigami No Tsume du clan Abunakkashii**