



15 cartes Abunakkashii



3 cartes "évolutions"



7 jetons CORRUPTION



2 jetons Kuma



1 tuile de clan

Depuis des millénaires, le jeu des immortels fait rage sur Jalaanx, un royaume aux paysages aussi variés que ses habitants. Des montagnes majestueuses aux vastes plaines, en passant par d'épaisses forêts où se cachent d'anciens secrets, les terres de Jalaanx sont le théâtre d'alliances, guerres et trahisons qui rythment son histoire mouvementée.

Il y a toujours eu cette rumeur d'un immortel caché, qui, tel un fantôme, sème chaos et corruption depuis les recoins les plus sombres du royaume. Est-il Byun Hyung Ja, le changeforme légendaire aux mille visages, qui a traversé les âges en participant à de nombreux méfaits et complots ? Beaucoup le pensaient, mais ils avaient tort.

Car à l'aube de cette nouvelle lune rouge, un voile se lève enfin sur la véritable identité de cet être mystérieux. Lui, qui s'était autrefois présenté comme un disciple de Narashima, a semé le doute dans l'esprit de nombreux habitants de Jalaanx. Mais aujourd'hui, il se tient là, entouré de son clan et de ses fidèles corrompus, après avoir brisé les chaînes de l'Akasha sur sa route pour rejoindre la prochaine grande bataille qui décidera du sort du royaume.

Abunakkashii le corrupteur, démon d'un autre âge et ronin errant, fait trembler le sol sous ses pas. Sa présence est si puissante qu'elle parvient à remodeler les frontières de Jalaanx. Le mur d'os, cette barrière infranchissable qui protégeait les terres des dangers extérieurs, s'effondre en un instant, dévoilant des contrées sombres et étranges que nul n'osait imaginer.


Le lac sacré du haut plateau, autrefois source de vie et de sérénité pour les peuples avoisinants, se vide soudainement, laissant apparaître une ville ancienne engloutie par les eaux depuis des siècles. Les légendes murmurées par les anciens prennent vie sous les yeux ébahis des habitants de Jalaanx.


C'est une nouvelle aube pour le royaume, un tournant inattendu qui bouleverse l'équilibre des forces en présence. Les alliances d'hier volent en éclats tandis que de nouvelles se tissent dans l'ombre, portées par l'espoir de résister à la menace grandissante incarnée par Abunakkashii. Le destin de Jalaanx est désormais entre les mains de ceux qui oseront se dresser contre le corrupteur et ses sbires.

## Akasha :

Lorsqu'une carte **Akasha** est retirée de la partie, son effet permanent vous affecte jusqu'à la fin de la partie. **Note:** son effet permanent fonctionne aussi si la carte est posée en jeu.




## Corruption :



Lorsqu'un joueur joue une carte avec **Corruption** en la posant normalement ou avec une relève, son adversaire peut immédiatement choisir de prendre un  pour jouer l'effet de la carte à la place de son contrôleur.

Chaque  que vous possédez **réduit la taille maximale de votre main de 1, mais augmente votre valeur militaire de 1.**

**IMPORTANT:** Si la carte **Corruption** possède le mot-clé **Echo**, c'est le joueur qui joue l'effet de la carte (son contrôleur original ou l'adversaire qui l'a corrompu) qui choisit s'il déclenche l'**Echo** ; il peut alors résoudre l'effet une seconde fois.

**IMPORTANT:** L'effet de **Corruption** ne peut pas être déclenché par l'adversaire lorsque le contrôleur réactive sa carte avec un jeton d'activation ; elle est déclenchée uniquement à l'arrivée en jeu (pose normale ou relève).

**Abomination :** Pour pouvoir jouer une carte **Abomination**, si c'est la première en jeu (chez vous et chez votre adversaire), vous devez avoir un . Si un joueur souhaite jouer une carte **Abomination** alors qu'il y en a déjà une en jeu, il devra avoir deux  et ainsi de suite. Pour chaque Abomination qu'un joueur veut poser, on compte le nombre d'Abominations en jeu chez les deux joueurs, et il faut avoir un  de plus que ce total. Cette règle s'applique que l'Abomination soit posée normalement ou avec une relève.

 **Jeton Kuma :** Le jeton Kuma  ne peut être posé que sur une carte nommée Kuroakuma. Cette carte gagne alors +2 de valeur militaire et ne peut pas être ciblée par des cartes du clan Galmi.

## Précisions :

**Évolutions :** Les 3 cartes «évolution» doivent remplacer les cartes Nezha, Nachiketa et Ne'O dans le jeu de base uniquement si vous jouez avec cette extension dès le départ (même si ce clan est banni).

## Draft, le Ban :

**Pour le draft de Gosu X avec 9 clans, voici les étapes à suivre :**

- 1) Avant de faire la mise en place, prenez les 9 tuiles de clans et mélangez-les dans le sac Gosu X.
- 2) Tirez au hasard le clan qui sera banni. Ce clan est retiré de la partie dès la mise en place.
- 3) Mettez en place les 8 tuiles restantes et commencez votre draft comme habituellement.

*Puis-je relever une carte **Prime** qui n'a pas de coût de relève pour 1 grâce à l'effet passif d'Abunakashii ? Oui, toutes vos cartes **Prime**, avec ou sans coût de relève, ont maintenant un coût de relève de 1.*

## FAQ:

*Si je joue Yume et qu'il ne reste que 2 cartes dans le deck, comment procéder ? Vous résolvez la carte dans l'ordre : d'abord, mettez une carte dans la défausse, puis placez-en une au sommet de votre deck et enfin, s'il n'y a plus de cartes, vous ne pouvez pas en retirer une de la partie.*