

## FAQ

**Est-ce que les Immortel (niveau III) sont des (immortal) ?** Non. Même si dans la version anglaise ils portent le même nom, les Immortel représentent les niveaux III du jeu, les chefs de clans, tandis que le terme (Immortal) est un titre qui permet de définir une carte ou de la différencier lorsque plusieurs cartes portent le même nom (ex : Narashima, Alpha, etc...). Cependant, les niveaux III ont-ils été un jour des «Immortal» dans l'histoire du jeu? Peut-être. Il reste encore beaucoup à découvrir sur le passé de Jalaanx !

**Si je sacrifie le BHI Lacertids pendant la résolution du Chant des Morts et que j'atteins les 7 sacrifices, est-ce que j'obtiens un jeton d'activation ?** Oui, car ce BHI était présent au début de la phase, donc on garde la mémoire de son effet passif. De même, si Astraia est sacrifiée pendant le premier choix de sacrifices de la phase de Chant des Morts, il y en aura quand même un second choix de sacrifices.

**Quels sont les mots-clés concernés par les Aquavores ?** Tous les mot-clés indiqués au-dessus du texte de la carte, Vétéran, Prime, Merveilleux, etc...

**Que signifie (imprimé) dans le texte des Aquavores ?** Pour que la carte soit légal à la copie elle ne doit pas avoir de mot-clé imprimé sur la carte, donc l'effet n'est pas bloqué par exemple par le passif de Rukgnarl.

**Si j'ai un (Immortal) capturé et qu'un joueur pose Phoenix (Immortal) en jeu, cela libère-t-il mon (Immortal) capturé grâce à "éthéré" ?** Une carte capturée ne perd ni son nom, ni son titre. Donc elle gagne instantanément "éthéré" lorsque Phoenix (Immortal) arrive en jeu et comme pour l'effet du jeton éthéré, la carte est immédiatement libérée.

**Nereidus n'interdit pas d'ajouter des cartes à sa main comme avec Sqzees par exemple, juste de "piocher".** Si l'adversaire doit piocher des cartes, le montant de cartes est donc réduit à zéro.

**Si je copie The Twins of Quaoar (Elrik), cela ajoute-t-il une autre tuile Immortel sur The Twins of Quaoar (Elrik) ?** Oui et elles sont toutes actives.

### Description des effets doublés par Glimmerfin :

- ◆ **Pizgig Kom'bo:** Aucun effet
- ◆ **Nezha:** Piochez 4 cartes au lieu de 2
- ◆ **Shikigami No Tsume:** 4 de valeur au lieu de 2
- ◆ **Hemro:** 2 cartes lors de la destruction ou capture d'une **Prime** / (immortal)

**ATTENTION** Glimmerfin ne double pas son propre effet **Akasha**



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



Extension 3



19

cartes  
(15 Astraia + 4 évolutions)

5

tuiles mot clé (Immortal)



1

tuile de clan



1

livret de règles

**D**ans l'ombre grandissante qui plane sur Jalaanx, le royaume s'éveille à la présence des Lacertids, guidés par leur reine, Astraia. Émergés des eaux mystiques d'un lac enchanté situé au sommet d'un plateau plus haut que toutes les montagnes de Jalaanx, ces êtres portent en eux le don de l'immortalité, un héritage qui les lie au cycle éternel de la renaissance. Ce pouvoir de renaissance, enrichi par le partage de connaissances et de forces parmi les Immortels, tisse une toile puissante prête à affronter les menaces anciennes et nouvelles.

Au cœur de ce maelström, la connexion entre Astraia et Phoenix, marquée par un lien fraternel, constitue un aspect parmi d'autres dans la vaste saga de Jalaanx. Leur histoire, marquée par des non-dits, ajoute une touche de mystère aux alliances et aux stratégies qui émergent dans le royaume. Toutefois, l'espoir de surmonter les défis actuels repose sur l'union des forces et la convergence des destins, à condition que Phoenix ne soit pas déjà corrompu par Rukgnarl... Les Lacertids, sous la direction de Astraia, se trouvent au cœur des possibilités d'alliance et de conflit. Leur décision de s'associer à tel ou tel clan sera déterminante. Les figures de Dalisteer et Ne'O, récemment devenus immortels, ouvrent la porte à de nouvelles alliances potentielles.

Cette période de tumulte est également marquée par les ombres menaçantes d'Abunakkashii le Corrupteur et de Rukgnarl Bonesreaper, dont l'influence néfaste continue de défier les clans, exigeant une réponse unie et puissante. La présence des Lacertids, avec leur capacité unique

de renaissance et de partage de leurs pouvoirs, offre une lueur d'espoir dans la lutte contre ces forces obscures.

Dans le contexte actuel de guerre et d'incertitudes, les alliances et les confrontations qui se forment autour des Lacertids, Phoenix, Xi'an, et Tomorrow joueront un rôle crucial dans le futur de Jalaanx. Les décisions à venir, guidées par la sagesse ancienne et la bravoure des héros, façonneront le royaume pour les générations futures.

Le destin de Jalaanx est en équilibre, tissé d'anciens serments et de nouveaux défis. Alors que les eaux du lac sacré continuent de murmurer des promesses d'immortalité, les Lacertids se préparent à assumer leur rôle dans cette épopée, prêts à défendre leur héritage et à lutter pour l'équilibre de leur monde.

### Nouvelle règle pour les cartes (Immortal)

Lorsqu'un (Immortal) arrive en jeu, retournez la tuile mot-clé (Immortal) correspondante au(x) mot(s)-clé(s) de cet (Immortal).

Dès lors et jusqu'à la fin de la partie, tous les (Immortal) de tous les joueurs, dans toutes les zones du jeu, possèdent ce(s) mot(s)-clé(s).

Cette règle s'applique en permanence (si vous jouez avec au moins 11 clans) dans toutes vos parties, même si le clan d'Astraia (Immortal) Queen of the Lacertids est banni ou passif.

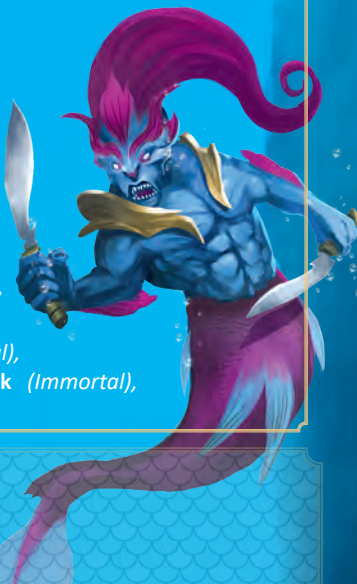
**Précision :** (Immortal) est un titre situé à droite du nom de la carte. Ce n'est pas un mot-clé, ni un niveau de carte (voir FAQ).

À ce jour, il existe 6 cartes (Immortal) : **Phoenix (Immortal)**, **Ne'O (Immortal)**, **Dalisteer (Immortal)**, **Craz'yz Glurk (Immortal)**, **Moncho Floodfury (Immortal)** et **Astraia (Immortal)**.

### Mise à jour des règles

Avec l'arrivée des Aquavores, nous mettons à jour une règle du jeu, à prendre en compte à partir de cette extension. Dans une boucle d'effet, l'effet d'une

carte ne peut pas être activé/copié plus d'une fois. L'activation de l'**Effet** déclenche une nouvelle boucle. Pour simplifier les textes, le terme "LIBRE" ne sera plus utilisé pour la destruction, la destruction ne pouvant détruire qu'une carte LIBRE. Lors d'une destruction, le joueur devra impérativement cibler une carte LIBRE.



Évolutions incluses dans

### Astrasia, Queen of the Lacertids

Les 4 cartes «évolution» doivent remplacer les cartes:

**Ne'o:** Ajout de (Immortal)

**Dalisteer:** Ajout de (Immortal)

**Fenghuang:** Nouveau texte : Cherchez dans votre deck une carte nommée Phoenix ou avec le titre (Immortal), puis mélangez votre deck et placez la carte choisie sur celui-ci. Vous pouvez ensuite piocher autant de cartes que de cartes nommées Phoenix en jeu.

**Hemro , le chasseur de primes:** ajout **Akasha**

Nouveau texte: Lorsque vous capturez ou détruisez une carte **Prime** ou (Immortal) adverse, piochez une carte.



### Le draft à 11 clans

Choisissez au hasard un premier joueur, il le restera pour toute la durée du draft ainsi que pour le début de la partie.

**IMPORTANT:** Lors de la phase 1 et 2 du draft, lorsqu'un clan est BAN, remettez le deck de ce clan dans la boîte à l'exception de la carte **Akasha** du clan s'ils en ont une. En effet, 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. Ne rangez pas les tuiles des clans BAN dans la boîte de jeu, The Twins of Quaoar (Elrik) peut les prendre et les copier si le clan Astraia est joué.

◆ **Phase 1:** Un clan est Ban au hasard.

◆ **Phase 2:** Le premier joueur Ban un clan de son choix parmi les 10 restants. Son adversaire Ban à son tour un autre clan.

◆ **Phase 3:** Commencez votre draft comme dans la version de base du jeu avec les 8 derniers clans.