

## Lexique Gosu X

**Capturer** : retournez n'importe quelle carte face cachée. Si un jeton d'activation était placé sur cette carte, il est défaussé.

**Carte activable** : carte avec un ou plusieurs symboles d'activation en bas de celle-ci.

**Carte LIBRE** : carte n'ayant aucune carte située à sa droite ni au-dessus d'elle.

**Détruire** : placez une carte LIBRE d'un joueur dans sa défausse. Si un jeton d'activation était placé sur cette carte, il est défaussé.

**Ethéré** : une carte avec ce mot-clé ne peut être ni capturée, ni détruite.

**Jeton Merveille** : le contrôleur du jeton Merveille peut le rendre Neutre (en le remettant dans la réserve générale) pour réduire de 1 carte le coût d'une relève. En cas d'égalité lors d'une Grande Bataille, le joueur qui contrôle le jeton Merveille la remporte.

**Jeton Activation** : 

**Merveilleux** : lorsque vous jouez une carte avec ce mot-clé, prenez le jeton Merveille. Si vous l'aviez déjà, rien ne se passe.

**Recruteur** : ne payez pas 2 cartes lorsque vous jouez une carte immédiatement à droite d'une carte avec ce mot-clé.

**Relève Secrète** : vous pouvez effectuer une Relève sur une carte avec ce mot-clé en jouant votre carte depuis votre défausse.

**Sacrifier** : placez une de vos cartes LIBRE dans votre défausse.

**Tour additionnel** : lorsqu'une carte vous permet de jouer un tour additionnel, vous ne pouvez pas jouer un autre tour additionnel après celui-ci.

**Vétéran** : une carte avec ce mot-clé qui a un jeton d'activation sur elle voit sa force doublée. Placez votre jeton d'activation sur son verso (face avec le symbole de Force x2) pour vous en souvenir. Lorsqu'une carte Vétéran est détruite ou capturée, vous perdez également ce bonus de Force puisque le jeton d'activation est défaussé.

**Vision** : lorsque vous jouez une carte avec ce mot-clé, regardez la 1<sup>ère</sup> carte de votre deck : vous pouvez la placer dans votre défausse ou la laisser sur votre deck.

- Un texte en *rouge italique* représente une interruption : lorsque les conditions indiquées sur la carte sont remplies, défaussez-la de votre main pur déclencher son effet.
- Un texte en *beige italique* représente une capacité permanente.
- Un texte « **Action** » vous permet d'utiliser la capacité de la carte en tant qu'action de votre tour.