

Tuiles Village

Cimetière



Entre les pierres tombales et les mauvaises herbes, le fossoyeur garde les portes entre les deux royaumes. Remettez en jeu sur le cimetière un Taoïste mort, donnez-lui 2 Qi issus de la réserve. A partir de son prochain tour, il reprend le jeu normalement (son plateau n'est plus considéré comme neutre). Lancez le dé Malédiction (si face hantise est tirée, c'est le Cimetière lui-même qui subit la hantise).

Autel Taoïste



Grâce à leur autel et leurs rituels de protection, les fidèles disciples vous aident à chasser le fantôme qui hante une tuile Village. Annulez la hantise d'une tuile Village en la retournant face active visible puis mettez un fantôme en jeu.

Échoppe de l'Herboriste



Sur la poussière de ses étagères, cette échoppe propose toutes sortes de composants pour les rituels mystiques. Lancez 2 dés Tao et prenez dans la réserve les jetons Tao aux couleurs correspondantes, dans la limite de ceux disponibles. Chaque face blanche obtenue permet de choisir la couleur du jeton Tao.

Hutte de la Sorcière



Dans la moiteur de sa hutte, la sorcière du village est toujours prête à apporter son aide. Sa magie noire est puissante, mais son prix cher à payer...

Perdez un point de Qi puis envoyez dans la défausse n'importe quel fantôme actuellement en jeu, sans subir sa capacité mais sans prendre son éventuelle récompense (pierre de droite).

Les incarnations de Wu-Feng ne sont pas affectées par la tuile Hutte de la Sorcière.

Tour du Veilleur de Nuit



Bravant l'air glacial des ruelles, le veilleur de nuit fait sa ronde et allume les lampions du village. Repoussé par la lumière les fantômes Hanteur reculent.

Reculez toutes les figurines Hantise d'un même plateau sur leur carte.

Temple Bouddhiste



Face aux ténèbres, les Taoïstes peuvent compter sur la Force et la Sagesse de Bouddha ainsi que les offrandes de ses fidèles.

Prenez une figurine Bouddha qui pourra être posée sur un emplacement fantôme vide en face de votre taoïste à partir de votre prochain tour. Les incarnations de Wu-Feng ne sont pas affectées par les Bouddha.

Note : cette action est sans effet si aucun Bouddha n'est disponible sur la tuile.

Cercle de Prière



Unis par la pensée dans la lutte contre Wu-Feng, les moines du cercle de prière se concentrent pour affaiblir un type particulier de fantôme.

Placez un jeton Tao issu de la réserve sur cette tuile ou changez celui déjà présent (qui regagne alors la réserve).

Tous les fantômes de la couleur du jeton Tao présent voient leur résistance réduite de 1. Cette réduction profite à tous les Taoïstes lors de tous les exorcismes. Le jeton Tao n'est pas consommé par les exorcismes.

Note : un fantôme qui voit sa résistance réduite à 0 n'est envoyé à la défausse qui si un Taoïste l'exorcise (la réussite de l'exorcisme est alors automatique).

Pavillon du Vent Céleste



Derrière les voiles diaphanes de son Pavillon, la Maîtresse des Vents commande les éléments, déplaçant Taoïstes et Fantômes à son gré.

Déplacez un fantôme de votre choix vers n'importe quel emplacement libre (cet emplacement peut éventuellement être occupé par une figurine Bouddha), puis déplacez un autre Taoïste d'une tuile Village.

Note : le fantôme se déplace avec son marqueur de Hantise, son marqueur d'inactivation de pouvoir, son mantra d'affaiblissement à la même position.

Maison de Thé



L'établissement propose des breuvages savoureux et un cadre reposant pour oublier un instant la tension de l'extérieur. Les fantômes, eux, ne se reposent jamais...

Prenez un jeton Tao de la couleur de votre choix dans la réserve, gagnez 1 Qi, puis mettez en jeu un fantôme.

Capacités des Fantômes



Le joueur (ou plateau neutre) actif ajoute un fantôme.



Le fantôme hante la première tuile Village active devant lui.



Le joueur ou le plateau neutre perd un Qi.



Placez une figurine hantise sur la carte lorsque le fantôme arrive en jeu. Ce fantôme est un **fantôme hantiseur**. A chaque phase Yin du plateau qui accueille le fantôme, la figurine avancera.



Lorsque ce fantôme arrive en jeu, placez la figurine hantise directement sur l'icône hantise du plateau devant la carte fantôme. **Le reste du cycle de hantise est normal.**



Le joueur actif (ou plateau neutre) doit lancer le dé de malédiction. Attention, en cas de destruction via un Bouddha ou la Sorcière, la malédiction ne s'applique pas.



Le joueur reçoit 1 Qi ou reprend son jeton Yin-Yang. Attention, en cas de destruction via un Bouddha ou la Sorcière, la récompense ne s'applique pas.



Le joueur reçoit 1 jeton Tao de la couleur de son choix. Attention, en cas de destruction via un Bouddha ou la Sorcière, la récompense ne s'applique pas.



Tant que ce fantôme est en jeu, il rend le pouvoir du plateau sur lequel il est placé inactif (mettez un marqueur sur la zone à l'arrivée du fantôme).



Les dés Tao sont sans effet sur ce fantôme. Le Cercle de Prière, le mantra, les jetons Tao, les Bouddhas et la Sorcière fonctionnent.



Tant que ce fantôme est en jeu, les joueurs ne peuvent plus utiliser de jetons Tao lors de leurs exorcismes. Le Cercle de Prière reste utilisable. Placez le marqueur Tao inactif en jeu pour rappel.



Tant que ce fantôme est en jeu, il capture un dé Tao. Placez un dé Tao sur la carte.



La capacité cible tous les joueurs et les éventuels plateaux neutres.



Le joueur reçoit 2 jetons Tao aux couleurs de son choix. Attention, en cas de destruction via un Bouddha ou la Sorcière, la récompense ne s'applique pas.



Le joueur doit rendre un jeton Tao à la réserve. Il ne se passe rien si le joueur n'en a pas.



Chaque incarnation rapporte 1 jeton Qi + 1 jeton Yin-Yang au groupe. Les joueurs décident comment ils se répartissent ces récompenses.



Les fantômes sont caractérisés par une Couleur (1), une Résistance (2), des Capacités (3) et parfois une Récompense (4). Les capacités des fantômes sont réparties selon leur moment d'activation :

- les capacités de la pierre de gauche doivent être appliquées lors de l'arrivée en jeu du fantôme.
- les capacités de la pierre du centre doivent être appliquées à chaque tour (phase Yin).
- les capacités de la pierre de droite doivent être appliquées lorsque le fantôme est exorcisé (voir Malédiction et Récompense).

Si un fantôme possède plusieurs capacités, elles sont appliquées de gauche à droite.

Quand un fantôme est mis à la défausse, ses capacités disparaissent.

Score / Punkte

Date / Datum	Difficulty / Difficulté / Schwierigkeitsgrad	Wu-Feng	Points / Punkte	Players / Joueurs / Spieler

