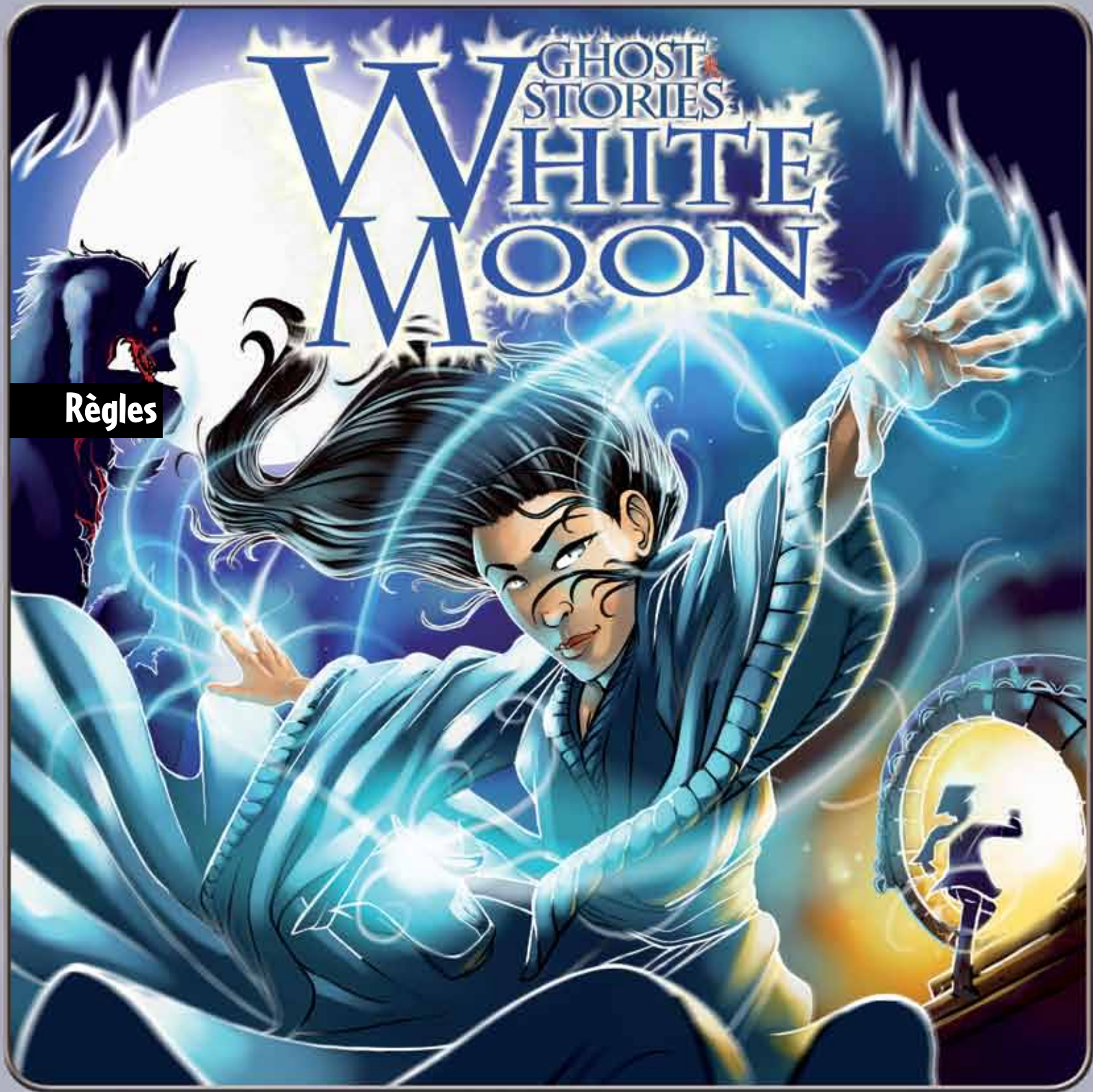


WHITE MOON

GHOST
STORIES

Règles



Extension White Moon

Le soleil se couche une fois de plus sur le village qui cache les cendres maudites de Wu-Feng. Mais cette nuit ne sera pas comme les précédentes : immobile, la lune blanche baigne l'obscurité de sa pâleur inquiétante. Entre les murs du village, les habitants sans défense tremblent. La panique est imminente. Tapies aux alentours, les hordes du Seigneur des Neuf Enfers s'impatiente, galvanisées par l'atmosphère de terreur et l'odeur de la chair humaine. Les Taoïstes vont avoir fort à faire et l'aide de la mystérieuse Su-Ling et de ses Cristaux de Lune seront les bienvenus...

Matériel

- 24 tuiles Villageois
- 1 plateau Refuge
- 1 plateau Sépultures
- 8 Artefacts
- 10 cartes Fantôme
- 6 cartes Incarnation de Wu-Feng
- 4 Cristaux de Lune
- 1 tuile École de Kung-Fu
- 4 figurines Réceptacle
- 4 plateaux de coins
- 1 figurine Portail
- 1 figurine Su-Ling
- 1 aide de jeu Su-Ling



Mise en place

Le jeu de base est mis en place selon les règles usuelles. Lors de vos premières parties, remplacez la Tour du Veilleur de Nuit par l'Ecole de Kung-Fu. Pour les parties suivantes, vous pouvez choisir de tirer aléatoirement 9 tuiles parmi celles disponibles pour composer votre village.

Les plateaux Sépultures et Refuge sont placés à proximité du village. Les 4 figurines Réceptacle sont placées aux coins du Village sur leur plateau et le portail sur la tuile centrale du village.

Formez 8 piles de 3 tuiles Villageois faces cachées. Placez sur chaque tuile Village, à part celle qui accueille le Portail, l'une de ces huit piles.

Ensuite, la tuile supérieure de chaque pile est retournée face visible.

La figurine de Su-Ling, les Cristaux de Lune et les Artefacts rejoignent la réserve.

Préparation de la pioche

Ajoutez les 10 nouvelles cartes Fantôme à la pioche du jeu de base, mélangez puis retirez 10 cartes aléatoirement (elles restent secrètes ; laissez-les dans la boîte). Le volume de la pioche Fantôme reste donc identique au jeu de base. Si vous jouez à 1, 2 ou 3 joueurs, retirez des cartes supplémentaires comme dans le jeu de base (respectivement 15, 10 ou 5 cartes).

Les Incarnations de Wu-Feng sont ensuite ajoutées selon les règles du jeu de base. Lors de vos parties en mode Cauchemar ou Enfer, vous êtes libres d'utiliser uniquement les nouvelles incarnations ou de panacher avec celles du jeu de base.



Déroulement de la partie

Le déroulement de la partie est identique au jeu de base excepté les règles ci-dessous.

Nouvelle condition de défaite

Une nouvelle situation entraîne la défaite : si 12 villageois sont tués, les joueurs perdent la partie. La défaite est immédiate au moment où le douzième villageois est tué. Les autres conditions de défaite et la condition de victoire du jeu de base demeurent inchangées.

Nouveaux éléments de Jeu

Su-Ling

Su-Ling est une jeune villageoise morte jadis pour permettre l'emprisonnement des cendres de Wu-Feng. Elle erre désormais dans le village pour apporter sa protection aux habitants et soutenir les Taoïstes dans leur combat.



Placement et déplacement

Su-Ling arrive en jeu après que l'un des événements négatifs suivants se soit produit :

- un villageois est tué (voir paragraphe sur les Villageois);
- un dé Malédiction est lancé (quelque soit la face obtenue);
- une tuile Village est hantée.

A chaque fois que l'un de ces événements négatifs survient, les joueurs ont la possibilité de placer ou de déplacer. Su-Ling se place sur l'un des 12 repères de Hantise à la fin de la phase Yang du joueur actif ou du tour du plateau neutre. Ce déplacement est facultatif, les joueurs peuvent décider de ne pas déplacer Su-Ling.



Pour ne pas oublier d'effectuer ce déplacement lors de la fin de la phase Yang, le joueur prend la tuile Su-Ling dès que survient l'un des 3 événements négatifs. A la fin de son tour (ou du tour du plateau neutre), le joueur actif doit rendre la tuile Su-Ling même si la figurine n'a pas été déplacée. Attention, même si plusieurs événements négatifs se produisent durant un même tour, un seul déplacement de Su-Ling est autorisé.

Su-Ling ne peut pas être placée devant une incarnation de Wu-Feng (elle n'est pas assez puissante pour l'affronter). Si un Wu-Feng est mis en jeu ou déplacé devant Su-Ling, elle est remise dans la réserve et ne reviendra en jeu qu'au prochain événement négatif.

Capacités

Su-Ling neutralise les capacités des pierres centrales du fantôme lui faisant face.

- fantôme avec la capacité Hanteur : la figurine de Hantise n'avance pas en phase Yin.
- fantôme avec la capacité Tourmenteur : le dé malédiction n'a pas à être lancé en phase Yin.
- fantôme avec la capacité Dévoreur : le dévoreur ne tue pas de villageois en phase Yin.

De la même façon, toutes les autres capacités dans la pierre centrale sont également neutralisées (résistance aux dés Tao, etc.)

De plus, à chaque fois que Su-Ling est placée sur un repère de Hantise adjacent à un Réceptacle libre, les joueurs peuvent prendre un jeton Cristal de Lune dans la réserve (si disponible) et le placer dans ce Réceptacle.



Villageois

Prisonniers dans leur propre village, les villageois sont des proies faciles pour les hordes de Wu-Feng. Les Taoïstes vont donc devoir les protéger et tenter de mettre à l'abri parents et enfants. Chaque famille sauvée apportera son soutien aux Taoïstes mais chaque individu tué par les fantômes les pénalisera...



Les 24 villageois sont répartis en 12 familles comme suit:

- 4 familles de 3 membres (les Hua, les Zhou, les Li, les Sun);
- 4 familles de 2 membres (les Miao, les Xiang, les Sheng, les Wu);
- 4 familles d'un seul membre (Chang, Teng, Long, Weng).

Ils sont représentés par des tuiles de forme carrée. Quand plusieurs villageois se trouvent sur une même Tuile Village, leurs tuiles sont empilées : seul le villageois sur le dessus de la pile est visible par les joueurs.

Règle d'or : il ne peut jamais y avoir plus de 3 villageois sur une même tuile.

Plusieurs informations sont indiquées sur un villageois :

- son nom;
- la taille de sa famille (1, 2 ou 3 membres);
- un effet négatif à gauche, applicable à la mort du villageois;
- un effet positif à droite, applicable quand sa famille au complet est sauvée.

Déplacement

Les villageois se déplacent uniquement accompagnés d'un Taoïste et jamais tous seuls. Un villageois se déplace avec un Taoïste, c'est-à-dire qu'il se trouve sur la tuile du Taoïste avant son déplacement et sur la tuile d'arrivée de celui-ci à l'issue du déplacement.

Seul le villageois du sommet de la pile peut être déplacé. La règle d'or des "3 villageois maximum par tuile Village" doit toujours être respectée. De plus, les villageois ne peuvent en aucun cas se trouver ou passer sur une tuile hantée.



Quand un villageois quitte une tuile, le villageois qui se trouvait en dessous dans la pile est révélé (sa tuile est placée face visible).

Précisions :

- Le pouvoir «Danse des Cimes» du Taoïste rouge permet éventuellement de déplacer un même villageois de deux cases ou d'effectuer un aller-retour pour amener un villageois sur la tuile de départ.
- Le pouvoir «Danse des Vents Jumeaux» du Taoïste rouge et la tuile «Pavillon des Vents» permet au Taoïste déplacé d'emmener avec lui un villageois (mais l'action ne peut pas être utilisée pour déplacer un villageois seul).
- Il n'est pas obligatoire de déplacer un villageois lors d'un mouvement.

Mettre à l'abri un villageois

Un joueur dont le Taoïste se situe sur la tuile Village qui accueille le Portail dispose d'une nouvelle action: «Mettre à l'abri un villageois».

L'action originelle de la tuile Village est conservée, le joueur peut désormais choisir entre :

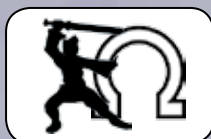
- soit l'action de la tuile (= action);
- soit mettre le premier villageois de la pile à l'abri (=action);
- soit faire un exorcisme.



Un villageois mis à l'abri est placé sur le plateau Refuge.

Au moment où tous les membres d'une famille sont mis à l'abri, le joueur actif applique la récompense correspondante.

Certaines récompenses ont un effet permanent, d'autres un effet ponctuel, immédiat ou différé.



Précisions :

Le pouvoir «Souffle Céleste» permet au Taoïste bleu d'effectuer dans l'ordre de son choix un exorcisme et :

- soit l'action de la tuile;
- soit sauver un villageois.

Ce pouvoir NE permet PAS de faire l'action de la tuile et de sauver un villageois.

Le pouvoir «Second Souffle» permet au taoïste bleu de :

- soit tenter deux exorcismes,
- soit d'effectuer deux fois l'action de la tuile OU de sauver deux villageois.

Exemple : le Taoïste bleu sauve deux villageois grâce à son pouvoir «Second Souffle» : l'unique membre de la famille LONG et l'un des membres de la famille HUA. La famille LONG est entièrement sauvée donc le joueur actif récupère la récompense associée (l'Artefact Potion de Vie). Toute la famille HUA n'est pas encore à l'abri; aucune récompense n'est attribuée aux joueurs.

Mort des villageois



Plusieurs situations peuvent entraîner la mort d'un villageois : l'incapacité d'un villageois de fuir, la capacité «hanter une tuile» (du dé, de la famille Sheng et du fantôme Shapeless Evil), la capacité «Dévoreur» des nouveaux fantômes et l'effet négatif de la famille Xiang. Quand un villageois est tué, il est placé sur un emplacement libre du plateau Sépultures et le joueur actif (ou le plateau neutre) doit appliquer l'effet négatif correspondant à sa famille. Il peut arriver que plusieurs villageois meurent en même temps. Dans ce cas, pour éviter toute confusion, enlevez-les de la tuile et appliquez les effets négatifs les uns après les autres de haut en bas.



Exemple : L'avancée d'une figurine hantise entraîne la mort d'un membre de la famille Zhou. Le joueur actif place la tuile sur la piste Sépultures et applique l'effet négatif ; l'un des Taoïstes ou un plateau neutre doit perdre un Qi.

Capacités des Fantômes

Important : dorénavant, quand plusieurs fantômes avec une capacité dans la pierre centrale (Hanteur, Tourmenteur, Dévoreur) sont présents sur un plateau, il convient d'appliquer les effets de ses fantômes de droite à gauche. En effet, avec l'extension White Moon, l'ordre de résolution devient important.

Nouvel effet de la capacité Hanteur

Les fantômes avec la capacité Hanteur disposent d'un nouvel effet : **la fuite**.

Fuite :

Le mouvement d'une figurine Hantise de la position sur la carte à la position sur le plateau provoque la fuite d'un villageois.



La fuite affecte le villageois au sommet de la première pile de villageois située devant le fantôme Hanteur. Cela peut-être donc être la 1ère, la 2ème

voire la troisième tuile du village en face du fantôme. Ce villageois est déplacé vers la tuile suivante et dans le sens opposé au Fantôme Hanteur. Si cette tuile contient déjà 3 villageois, la fuite est impossible, le villageois meurt et est placé au Sépultures.

Si la fuite devait entraîner un villageois en dehors du village, il est tué et placé sur la piste Sépultures.

Si la fuite devait entraîner un villageois sur une tuile hantée, il est également tué.

Rappel : chaque villageois tué entraîne un effet négatif !

Attention, les Hanteurs rapides créent une fuite à leur arrivée.

Hanter une Tuile

La règle de hantise est modifiée comme suit : quand une tuile doit être hantée suite à l'avancée d'une figurine de hantise, à la mort d'un Sheng, au résultat du dé Malédiction ou à l'arrivée d'un fantôme, deux cas se présentent :

- si un ou plusieurs villageois sont présents sur la tuile ciblée par la hantise, tous ces villageois sont tués, mais la tuile demeure **NON** hantée.
- si aucun villageois n'est présent sur la tuile ciblée, la tuile est hantée selon la règle du jeu de base.

Exemple : un fantôme avec la capacité Hanteur provoque la mort d'une pile de villageois. Les villageois sont enlevés de la tuile et leurs effets négatifs appliqués les un après les autres. Le Sheng hante la tuile car elle est dorénavant vide, le Sun ajoute un fantôme et le 3ème Sheng ne fait rien car la tuile est déjà hantée.



Dévoreurs



Lors de la phase Yin de son plateau, un fantôme avec la Capacité Dévoreur tue un villageois. Le villageois au sommet de la première pile située sur les tuiles devant lui. Si aucun villageois ne se trouve sur les trois tuiles situées devant le fantôme, les joueurs doivent choisir n'importe quel villageois visible ailleurs ; ce villageois

est dévoré. Dans les rare cas ou, il n'y aurait plus aucun villageois, le joueur (plateau neutre) perd un Qi.

Note : un fantôme particulier (Grey Hunter) dévore un villageois dès son arrivée en jeu (capacité de la pierre de gauche)

Exemple : c'est au Taoïste vert de jouer. Un dévoreur est présent sur son plateau et il doit donc tuer le premier villageois visible sur son plateau. La tuile directement devant ce fantôme est vide, il faut donc considérer la tuile suivante dans l'alignement du fantôme. Un villageois est présent sur cette tuile, il est tué ; le joueur doit appliquer son effet négatif...



Cristaux de Lune

4 Cristaux de Lune, transparents, viennent s'ajouter à la réserve.



Les joueurs peuvent les obtenir de trois façons différentes:

- Grâce à l'action de soutien de la tuile Village «Herboriste» quand ils obtiennent une face blanche sur un dé Tao, ils doivent prendre un Cristal de Lune à la place de prendre un jeton Tao de la couleur de leur choix. Si aucun Cristal de Lune n'est disponible dans la réserve, le bénéfice de la face blanche est perdu.
- En récompense pour l'exorcisme de certains fantômes et de certain Wu-Feng.
- Par l'intermédiaire de la récompense de la famille CHANG (Artefact Poussière de Lune).

Les Cristaux de Lune peuvent être dépensés par les joueurs lors des exorcismes et comptent alors comme des jetons Tao de la couleur de leur choix. Cependant, ils ne sont pas considérés comme des jetons Tao : le pouvoir du Taoïste jaune (Poches sans fond) et les récompenses des fantômes du jeu

de base ne permettent pas de choisir un Cristal de Lune, tout comme il est impossible d'en placer un sur la tuile Village «Cercle de Prière». Ils ne sont pas affectés par la capacité des fantômes Black Widow (ils peuvent donc être dépensés malgré la présence en jeu d'un tel fantôme), ni par l'effet du dé Malédiction «Perte des jetons Tao» (ils sont donc conservés).

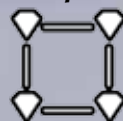
Les Cristaux de Lune ont une deuxième fonction. **Ils peuvent être placés sur les Réceptacles par les Taoïstes ou par Su-Ling pour mettre en place une nouvelle phase de jeu, la Barrière Mystique.**

Un Taoïste qui dispose d'un Cristal de Lune peut le déposer dans un Réceptacle libre s'il se trouve sur une tuile de coin du village adjacente à ce Réceptacle lors de l'étape 3 de sa Phase Yang (Placer des Bouddhas). Dans la même logique que les Bouddhas, le Cristal de Lune doit avoir été acquis par le Taoïste lors d'un tour de jeu précédent et le déposer ne compte pas comme une action.



La Barrière Mystique

A la périphérie du village, quatre sculptures issues de temps immémoriaux témoignent de l'existence d'un rituel magique voué à la Lune. En rendant les Cristaux de Lune aux réceptacles, les Taoïstes bénéficieront de la force de l'Astre pour repousser les fantômes.



Pour faire face à la recrudescence des forces des ténèbres, les Taoïstes disposent d'une nouvelle arme, la Barrière Mystique.

Les Taoïstes et Su-Ling ont l'opportunité de déposer les 4 Cristaux lunaires dans les 4 Réceptacles prévus à cet effet. A la fin de la phase Yang où le quatrième Cristal est déposé, la Barrière Mystique est mise en place. Une phase de jeu spéciale a alors lieu. Elle prend place après la phase Yang du joueur (ou du plateau neutre) actif.

Pour chaque plateau, en commençant par celui à la gauche du joueur actif, les joueurs ont le choix suivant :

- soit remettre dans la réserve un Cristal de Lune de la Barrière Mystique et sauver le villageois au sommet de la pile située sur la tuile

qui accueille le Portail. Si aucun villageois ne se trouve sur la tuile qui accueille le portail, les joueurs peuvent sauver n'importe quel villageois visible sur une autre tuile.

- soit lancer les 4 dés Tao pour tenter de tuer un ou plusieurs fantômes de son plateau. Les joueurs peuvent dépenser les 4 jetons Cristaux de Lune à leur guise sur l'ensemble des quatre lancers. Les pouvoirs et les jetons Tao des Taoïstes ne sont pas utilisés pour ces lancers. Le Cercle de Prière et le mantra sont comptabilisés. Les Capacités dans les Pierres de droite (malédiction, récompenses) ne sont pas activées pour les fantômes exorcisés lors de cette phase.

Il est impossible d'exorciser une incarnation de Wu-Feng par l'intermédiaire de la Barrière Mystique.

Une fois que les 4 plateaux ont été confrontés à ce choix, les éventuels Cristaux de Lune restants et Su-Ling retournent dans la réserve. Le tour du joueur (ou du plateau neutre) actif est alors terminé et la partie reprend son cours normal.



Exemple : une Barrière Mystique vient d'être activée dans une partie à 3 joueurs. Pour le premier plateau, les joueurs décident de lancer les 4 dés et de compléter ce jet avec 2 cristaux de lune pour envoyer des fantômes à la défausse. Le deuxième plateau est vide, les joueurs utilisent donc un troisième cristal pour sauver le villageois visible sur la tuile qui accueille le Portail. Pour le troisième plateau, les joueurs lancent les dés et dépensent le quatrième et dernier Cristal de Lune pour envoyer des fantômes à la défausse. Pour le quatrième plateau, ils n'ont plus de Cristaux de Lune et ne peuvent donc pas sauver un villageois. Ils lancent les dés pour tenter d'envoyer à la défausse des fantômes.

Mort d'un Taoïste : règle d'héritage

Si un Taoïste en possession d'un ou de plusieurs Artefacts décède (0 Qi), il doit transmettre le(s) Artefact(s) à un ou plusieurs Taoïste encore en jeu. Ce dernier conserve alors l'Artefact jusqu'à la fin de la partie... ou jusqu'à sa propre mort, auquel cas il peut le transmettre à son tour.

Score

En plus des points attribués par les règles de base, les joueurs voient leur score modifié par les paramètres suivants :

Villageois : +1 par villageois sauvé

Position du Portail dans le village :

- +0 si le Portail est situé sur la tuile centrale du Village
- +2 si le Portail est situé sur une tuile adjacente orthogonalement à la tuile centrale
- +4 si le Portail est situé sur une tuile de coin du Village

Niveaux de Difficulté : Position du Portail

Lors de vos premières parties, placez la figurine «Portail» sur la tuile centrale du village. Vous pourrez ensuite corser la difficulté (quel que soit le mode dans lequel vous jouez : Initiation, Normal, Cauchemar, Enfer) en la plaçant sur une tuile périphérique.

Dans tous les cas, il n'y a jamais de villageois sur la tuile qui accueille le Portail en début de partie ; ils sont placés sur les huit autres tuiles Village.

Ajustements pour les parties à 1, 2 ou 3 joueurs

Avant de commencer la partie, vous devez sauver 1 à 3 villageois au sommet des piles. Une partie à 3 joueurs débute avec 1 villageois sauvé, une partie à 2 joueurs avec 2 villageois sauvés et une partie en solitaire avec 3 villageois sauvés.

Dans une partie à 1 ou 2 joueur(s), les villageois sauvés doivent provenir de piles différentes et être de familles différentes.

Si une famille d'un seul membre est sauvé de cette façon, un joueur au choix débute la partie avec l'Artefact associé.

Une fois cette étape effectuée, révélez les villageois au sommet des piles modifiées afin que les villageois au sommet des huit piles soient bien visibles.

La partie se déroule ensuite normalement.

Nouvelle tuile : «Ecole de Kung-Fu»



L'Ecole de Kung-Fu est une nouvelle tuile de Village.

L'action de cette tuile permet au Taoïste de tenter un exorcisme en SOLITAIRE sur :

- Soit TOUS les fantômes de la couleur de son plateau ;
- Soit TOUS les fantômes de couleur NOIRE.

Le choix doit se faire avant de lancer les dés.

Le Cercle de Prière, le Mantra et les pouvoirs du Taoïste fonctionnent. A l'issue du lancer de dé, le joueur est libre de les attribuer comme il le désire et de dépenser ses propres Tao et cristaux. **Attention**, cela reste une action de soutien et la règle de mise en commun des jetons Tao ne s'applique pas. Les autres moines présents sur la case ne peuvent pas dépenser leurs jetons Tao et cristaux.

Attention, les capacités dans la pierre de droite (malédiction et récompense) ne sont pas appliquées pour les fantômes envoyés à la défausse.

Les incarnations de Wu-Feng ne sont pas affectées par l'action de l'Ecole de Kung-Fu.

Précision pour les parties à 1, 2 ou 3 joueurs : un Taoïste peut dépenser un jeton Pouvoir pour cibler les fantômes de la couleur d'un plateau neutre lors qu'il utilise l'Ecole de Kung-Fu. Cette nouvelle utilisation des jetons Pouvoir vient s'ajouter à celle déjà existante dans le jeu de base (exemple : dans une partie en solitaire où le joueur contrôle le Taoïste bleu, il peut dépenser un jeton Pouvoir pour cibler les fantômes rouges, verts ou jaunes).

Remarque : si le pouvoir d'un plateau neutre est inactif, il n'est pas possible de cibler sa couleur avec un jeton Pouvoir.

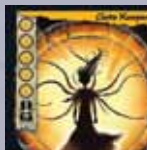
Nouvelle action de la tuile Cimetière



Désormais la tuile Village «Cimetière» du jeu de base permet également aux Taoïstes de ramener un villageois décédé en jeu. Comme pour un Taoïste, le joueur qui effectue l'action doit lancer le dé Malédiction et en appliquer le résultat. Le villageois (au choix des joueurs parmi ceux tués) revient en jeu sur la tuile Village «Cimetière» (qui doit pouvoir l'accueillir dans la limite de 3 villageois maximum).

Ramener un villageois en jeu peut permettre aux joueurs de sauver sa famille complète et donc d'obtenir la récompense associée mais l'effet négatif subit lors de la mort du villageois n'est en aucun cas annulé et sera appliqué une nouvelle fois si le villageois est à nouveau tué.

Nouvelles incarnations de Wu-Feng



Gate Keeper / Gardien du Portail/

Dès son arrivée en jeu et jusqu'à sa destruction, le portail est retiré du village (placez-le sur la carte de l'incarnation).

Lorsque cette incarnation est envoyée à la défausse, les joueurs doivent replacer le portail sur la tuile où il se trouvait initialement.



Voracious / Vorace/

Cette incarnation tue un villageois, au choix des joueurs parmi ceux visibles en jeu, quand elle arrive en jeu ainsi qu'au début de chacune des phases Yin du joueur qui l'accueille sur son plateau (ou du plateau neutre, le cas échéant).



Howling Ondine / Ondine hurlante/

Dès son arrivée en jeu et jusqu'à sa destruction, Su-Ling est retirée du village (placez-la sur la carte incarnation).

Lorsque cette incarnation est envoyée à la défausse, Su-Ling devient à nouveau disponible dans la réserve et peut-être remise en jeu selon les règles.



Root Master / Maître des Racines/

A son arrivée, couchez toutes les figurines des Taoïstes, ils sont immobilisés et ne peuvent plus bouger. Ils devront utiliser leur prochaine phase de mouvement pour se relever.

L'utilisation de la tuile Pavillon des Vents et du pouvoir du Taoïste rouge «Danse des Vents jumeaux» permet de relever un Taoïste.

Le pouvoir du Taoïste rouge «Danse de Cimes» permet de se relever et de se déplacer d'une case au lieu de 2.



Time Keeper / Gardien du Temps/

A son arrivée, les 2 derniers fantômes du dessous de la pioche sont retirés du jeu.

Au début de chacune des phases Yin du joueur qui l'accueille sur son plateau (ou du plateau neutre, le cas échéant), un fantôme est mis en jeu.



Shapeshifter /Changeforme/

Ce fantôme prend la couleur du plateau qui l'accueille. Sa couleur peut donc varier au fur et à mesure de ses déplacements.

A son arrivée, un fantôme est immédiatement mis en jeu.

Au début de chacune des phases Yin du joueur qui l'accueille sur son plateau (ou du plateau neutre, le cas échéant), l'incarnation se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre vers le prochain emplacement de fantôme libre. Si aucun espace libre ne peut accueillir l'incarnation, il ne change pas de place.

Foire aux Questions

Q : L'incarnation de Wu-Feng Uncatchable arrive en jeu que faire ?

R : Si le Temple Bouddhiste et le Pavillon du Vent Céleste sont en jeu, gardez-le. Dans tous les autres cas, remplacez-le par un autre Wu-Feng pris au hasard dans la boîte.

Q : Lors de la phase de Barrière Mystique, puis-je utiliser les dés Tao capturés par des fantômes ?

R : Oui. La barrière mystique est une phase de jeu spéciale. Les 4 dés Tao sont toujours utilisés. A l'issue de la phase, les dés Tao capturés sont replacés sur les fantômes si ces derniers sont toujours en jeu.

Q : Si un Hua meurt lors du tour d'un plateau neutre, que se passe-t-il ?

R : Rien, l'effet négatif des Hua est sans effet sur un plateau neutre.

Q : Si un Hua meurt après la première action du Taoïste Bleu, puis-je quand même effectuer la deuxième action ?

R : Oui, seuls les déplacements sont affectés par l'effet négatif des Hua.

Q : Puis-je utiliser la tuile «Pavillon du Vent» ou le pouvoir «Danse des Vents Jumeaux» du Taoïste rouge pour relever une figurine Taoïste couchée par la malédiction de la famille Hua ou la capacité spéciale de l'incarnation Root Master ?

R : Oui, relever une figurine Taoïste est considéré comme un déplacement.

Q : Que se passe-t-il si un Sheng meurt suite à un effet Hanter une tuile ?

R : Dans un premier temps, tous les villageois sont morts et dans un deuxième la tuile est hantée puisque elle est vide. Si le 2ème Sheng était dans cette pile, le 3ème effet hanter une tuile est sans effet.

Q : Si une famille est complètement mise à l'abri lors de la Barrière Mystique, comment son effet s'applique-t-il ?

R : L'effet est appliquée à la fin de la phase de Barrière Mystique, avant que le joueur actif ne termine son tour.

Q : Si un Taoïste doit (dé)placer Su-Ling mais meurt avant la fin de son tour, que se passe-t-il ?

R : Le joueur est autorisé à placer Su-Ling, même s'il est mort durant le tour.

Q : Que se passe-t-il si un Artefact est gagné lors du tour d'un plateau neutre, durant la Barrière Mystique ?

R : C'est le joueur suivant, dans l'ordre du tour, qui prend possession de l'Artefact.

Q : Mon Taoïste possède la Griffes vengeresse et lors d'un exorcisme dans un coin du village, je rate l'un des deux fantômes présents ; puis-je prendre un jeton Tao de la couleur du fantôme raté ?

R : Non, l'exorcisme doit être un échec complet pour que le bénéfice de la Griffes vengeresse soit obtenu.

Q : Puis-je utiliser les dés capturés par des fantômes lorsque j'effectue l'action de l'Ecole de Kung-Fu ?

N : Non, seule la Barrière Mystique permet l'utilisation des dés Tao capturés par les fantômes.

Q : L'épée des Hua et la griffe vengeresse fonctionnent-elles avec l'action de l'Ecole de Kung-Fu ?

R : Oui.

Q : L'incarnation de Wu-Feng Shapeshifter se déplace sur un emplacement avec un Bouddha, que se passe-t-il ?

R : Le Bouddha est retiré de l'emplacement et l'incarnation occupe sa place (les Bouddhas n'affectent pas Wu-Feng).

Q : Puis-je utiliser mon Yin-Yang pour sortir un villageois ?

R : Non, le Yin-Yang permet de demander l'aide d'une tuile Village à distance ou de retourner une tuile hantée.

Annexe : Listes des fantômes

- 72. Rat Garou
- 73. Seigneur Vermine
- 74. Serpent Garou
- 75. Reine Naga
- 76. Sanglier Garou
- 77. Razorback
- 78. Tigre Garou
- 79. Crocs Argentés
- 80. Loup-garou
- 81. Chasseur Gris

Ghost Stories : White Moon est une extension Repos Production
Tél.+32477.25.45.18 • Rue Lambert Vandervelde, 7
• 1170 Watermael-Boitsfort - Belgium • www.rprod.com

Jeu original : Antoine Bauza

Illustrations : Pierô

Adaptation et développement : « Les Belges à sombreros »
aka Cédric Caumont & Thomas Provoost

L'usage de ce jeu est réservé à des fins d'amusements privés.
© 2010 REPOS PRODUCTION TOUS DROITS RESERVES.

Crédits

L'auteur tient à remercier les testeurs qui ont été dévorés sans pitié lors de la conception de cette extension : Michaël Bertrand, Mikaël Bach, Françoise Sengissen, Florian Grenier, Sandra Caillault, Pierre le Runigo, Matthieu Housais, Dominique Fiquet, Mickael Genin, les membres du club Jeux en Société de Grenoble et les joueurs croisés le temps d'une partie lors des salons. Remerciements spéciaux à Cyberfab pour son aide et son implication. Les Belges à sombreros tiennent à remercier le Club de Liège Objectif Jeux, Laurent Massotte, Fred Daguéné, John Berny, Michael, Stéphane, Gil -Crazy Shaman- Jugnot, Alexis -Twilight Imperium- Desplats et ses nombreux amis de part le monde, Murielle Lemmens. Benjamin David et Eric Jahan ainsi que tous les déménageurs.

Cette extension est dédiée aux deux enfants qui sont nés durant son développement : Silas Lechevalier et Kitara Provoost.

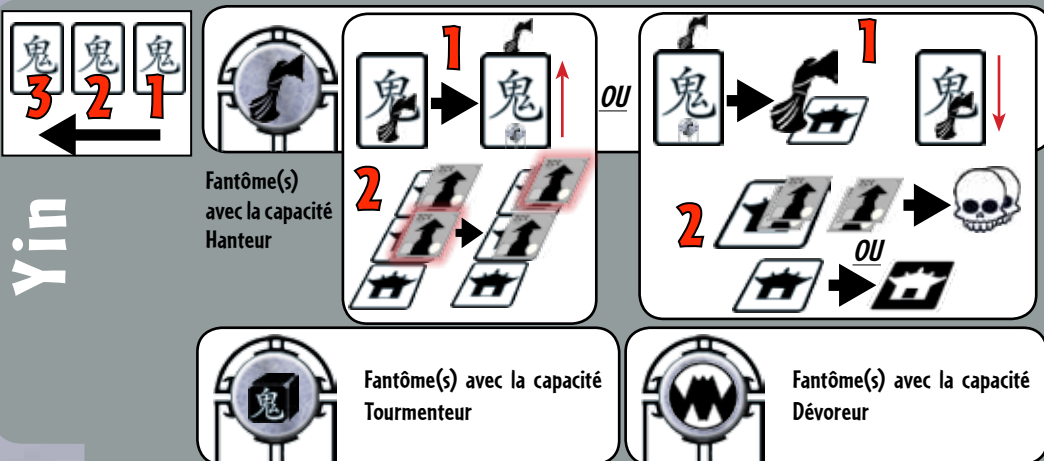
Pierô remercie Sa dame Coralie pour ses encouragements, ses critiques et son aide de chaque instant et son fils Silas pour les sourires, ses bavouilles et ses longues nuits qui ont permis de bosser jusqu'à tard.



Séquence de tour

Phase Yin (Fantômes)

1. Action des fantômes de droite à gauche sur le plateau (Hanteur, Tourmenteur, Dévoreur, etc...)
2. Plateau envahi? perdez un QI sinon :
3. Ajoutez un fantôme



Etape 2. Plateau envahi (3 fantômes ?)



Phase Yang (Taoïste)

1. Déplacement (facultatif)
2. Exorcisme OU aide du villageois OU mettre à l'abri un villageois
3. Su-Ling, Bouddhas, cristal et jetons de pouvoir (facultatif)
4. Barrière Mystique

