

GHOSTTM 鬼 STORIES

Tao

REPOS
PRODUCTION

Antoine Bauza

Qu'est ce que Ghost Stories Tao ?

Cette extension permet d'ajouter une nouvelle couche de rejouabilité à Ghost Stories, en proposant des capacités alternatives aux Taoïstes, qui doivent rester aussi fortes que les originales afin de conserver la difficulté qui fait le charme de ce jeu.

Cette nouvelle dimension de Ghost Stories permet aussi d'offrir des alternatives stratégiques pour les joueurs qui n'aimeraient pas spécialement le style du Taoïste qui leur est imposé.

Comment jouer ?

Préparer le jeu normalement, vous pouvez même combiner Tao avec Ghost Stories White Moon (conseillé), ou Black Secret (non testé).

Lors du choix des Taoïste, choisissez la capacité qui vous intéresse, celle-ci remplace alors la capacité du plateau du Taoïste.

Chacun des Taoïste présenté sur les pages suivantes possède quatre capacités, incluant leur capacités originales remises au goût du jour (par rapport aux extensions ou autres nouveaux pouvoirs) et 2 nouveaux pouvoirs.



Extension : Jonathan Gabrielli
Jeu original : Antoine Bauza

Taoïste bleu - Maître du temps

Le Taoïste bleu est capable de manipuler le temps pour aider ses compagnons.



Second souffle

Le Taoïste bleu peut ralentir le cours du temps.

Il peut effectuer deux fois la même action, c'est-à-dire tenter d'exorciser des fantômes deux fois OU demander l'aide des villageois la même case deux fois (à l'exception du Pavillon des Vents Céleste pour lequel une double action est sans effet) OU mettre à l'abri deux villageois depuis le portail.

Allié temporel

Le Taoïste bleu est aidé de son propre double dans le continuum espace-temps.

Il possède un deuxième personnage qu'il peut déplacer lors de sa phase Yang à la place de son personnage originel.

Lorsqu'il lance un exorcisme ou demande l'aide d'un villageois, il peut choisir de l'effectuer depuis son clone OU depuis son personnage originel.

Le clone temporel ne peut toutefois pas utiliser les Jetons Tao des autres Taoïstes, et ne permet pas non plus aux autres Taoïstes d'utiliser les jetons Tao du Taoïste bleu.

S'il perd son pouvoir, le clone est retiré du jeu, et sera replacé au centre du plateau lorsqu'il regagnera ses capacités.

Souffle céleste

Le Taoïste bleu peut agir plus vite qu'un battement de coeur.

Durant sa phase Yang, il peut effectuer 2 actions parmi les suivantes : demander l'aide du villageois OU tenter un exorcisme OU sauver un villageois, dans l'ordre de son choix.

Divination

Le Taoïste bleu voit un aperçu du futur, et peut agir en conséquence.

Lors de sa phase Ying, le Taoïste bleu peut regarder le fantôme qui va apparaître, et décider de ne pas le mettre en jeu de suite. Il pioche alors le fantôme suivant et le place immédiatement selon les règles habituelles.

Taoïste jaune - Grand magicien

Le Taoïste jaune utilise une variété de capacité magiques liés aux éléments.



Mantra d'affaiblissement

Le Taoïste jaune peut enchanter les fantômes pour les entraver.

Avant son déplacement, il place ou déplace le jeton Mantra sur n'importe quel fantôme en jeu.

Un fantôme sous l'effet du mantra voit sa résistance lors d'un exorcisme réduite de 1, quel que soit le Taoïste qui entreprend de l'exorciser. Lorsque le fantôme ciblé est retiré du jeu, le jeton Mantra est récupéré par le Taoïste jaune qui pourra à nouveau l'utiliser lors de son prochain tour.

Si le moine perd son pouvoir, le jeton Mantra est retiré du jeu.

Contre les fantômes multicolores, vous pouvez choisir la couleur du mantra après le lancer des dés.

Le mantra est comptabilisé lors de la Barrière Mystique.

Catalyseur mystique

Le Taoïste jaune ignore les composantes mystiques, se reposant sur son catalyseur mystique.

Lorsqu'il doit obtenir un jeton Tao, quel que soit la couleur, il récupère un Catalyseur Mystique à la place.

Ces composantes spéciales, limitées à 3 exemplaires, comptent comme des Jetons Tao de n'importe quelle couleur, et sont comptées comme des jetons normaux lorsqu'il s'agit d'utiliser ou de perdre des Jetons Tao. S'il ne peut plus piocher de Catalyseur, il pioche un jeton selon les règles usuelles.

Poches sans fond

Le Taoïste jaune n'est jamais à court de composantes mystiques.

Avant son déplacement, il prend un jeton Tao de la couleur de son choix parmi ceux disponibles dans la réserve.

Il ne peut pas choisir de Crystal de Lune.

Distribution de ressources

Le Taoïste jaune aide ses semblables à obtenir de quoi exorciser les fantômes.

Avant son déplacement, il lance un Dé Tao, et récupère un Jeton Tao de la couleur associée (ou un Crystal de Lune lors d'une face blanche), et peut immédiatement le donner à un autre Taoïste quelle que soit leur position.

Taoïste rouge - Avatar du vent

Le Taoïste rouge se sert du vent pour déplacer alliés comme ennemis.



Danse des vents jumeaux

Le Taoïste rouge peut guider ses semblables.

Avant OU après son déplacement, il peut déplacer un autre Taoïste d'une case.

Le Taoïste déplacé peut être accompagné d'un villageois, mais il est aussi possible de déplacer un villageois seul de cette façon. Il ne peut se déplacer lui-même avec la Danse des vents jumeaux.

Tornade d'épées

Le Taoïste rouge effectue ses exorcismes à tout bout de champ.

Il peut effectuer un exorcisme sur tous les fantômes de lignes ET de colonnes adjacentes à sa position. Il s'agit toutefois d'un seul exorcisme, comme s'il s'agissait d'un coin.

Il peut cependant être aidé des autres Taoïstes présents sur sa case selon les règles habituelles.

Danse des cimes

Le Taoïste rouge a la capacité de voler.

Après son déplacement OU son action, il peut se déplacer à nouveau. Cela lui permet effectivement de se déplacer sur n'importe quelle case, ou de bouger un villageois avant ET/OU après son action (et potentiellement de bouger un villageois de 2 cases, ou 2 villageois d'une case).

Brise purificatrice

Le Taoïste rouge manipule les fantômes dans ses pièges.

Avant son déplacement, il peut modifier la position d'un fantôme vers un emplacement libre, à la manière du Pavillon des Vents Célestes.

Taoïste vert - Élu divin

Le Taoïste vert canalise les pouvoirs des dieux à travers lui pour altérer la chance et le destin.



Force de la montagne

Le Taoïste vert bénéficie d'une puissance hors du commun.

Il dispose d'un quatrième Dé Tao pour effectuer ses exorcismes. De plus, il ne lance jamais le Dé Malédiction. Ce pouvoir n'est pas actif lors de la Barrière Mystique.

Arsenal divin

Le Taoïste vert possède un attirail divin l'aidant à affronter certains fantômes.

Au début de la partie, il choisit une couleur parmi les 5 de base, ainsi qu'une face du Dé Malédiction.

Lors d'exorcismes ou à l'Echoppe de l'Herboriste, les faces des Dés Tao de la couleur choisie compte comme des faces blanches (et donc la face de votre choix).

Lorsqu'il doit lancer le Dé Malédiction, la face choisie au départ n'aura aucun effet.

Ce pouvoir n'est pas actif lors de la Barrière Mystique.

Favori des dieux

Le Taoïste vert est accompagné des divinités ancestrales.

Il peut relancer UNE FOIS chaque Dé Tao impliqué dans une action d'aide ou dans un exorcisme (il peut conserver une partie des dés et relancer le reste). Il peut également relancer le Dé Malédiction, le deuxième résultat est toujours conservé. Ce pouvoir n'est pas actif lors de la Barrière Mystique.

Sanctuaire de vie

Le Taoïste vert peut protéger ses alliés des pouvoirs de Wu-Feng.

Avant son déplacement, il place ou déplace le panneau Sanctuaire de Vie devant n'importe quel emplacement du jeu. Un fantôme qui apparaît en face de du sanctuaire n'effectue pas son action d'entrée (invocation de fantôme, vol de dé...).

Si le moine perd son pouvoir, le panneau Sanctuaire de Vie est retiré du jeu. Le Sanctuaire de Vie affecte normalement les incarnations de Wu-Feng.