







WAAATAAA : quand B-Rice Lee arrive en jeu, il pousse un cri de la mort qui fait vaciller les valeureux taoïstes. Le joueur actif lance les 4 dés Tao. Pour chaque face jaune ou noire obtenue, les joueurs doivent perdre un Qi. Les Points de Qi perdus sont répartis, au choix des joueurs, entre les Taoïstes et les éventuels plateaux neutres. Si les joueurs ne parviennent pas à se mettre d'accord, chaque Taoïste et chaque plateau neutre perd 1 Qi (*4 au total*).

Le Nunchaku de B-Rice : le Taoïste qui terrasse B-Rice Lee ne place pas sa carte incarnation dans la défausse. Il la conserve devant lui et il pourra utiliser le Nunchaku de B-Rice lors de l'un de ses prochains tours. Le Nunchaku est un Artefact à usage unique qui permet de réussir automatiquement un exorcisme sans avoir à lancer les dés et sans dépenser aucun jeton Tao (*ne fonctionne pas sur les incarnations Wu-Feng*). Une fois l'Artefact utilisé, le joueur doit alors placer la carte incarnation dans la défausse. Il n'est pas possible d'utiliser l'artefact après avoir lancé les dés d'un exorcisme. **En revanche**, les éventuelles capacités de la pierre de droite du fantôme ciblé demeurent (*récompense et malédiction*).



Capacité Gauche : quand Chuck arrive en jeu, les Fantômes présents (Wu-feng inclu) sur son plateau sont envoyés à la défausse (pas de récompense ni de malédiction).

Chuck n'a besoin de personne !



Capacité Centrale : au début du tour du plateau qui accueille Chuck, les Taoïstes situés sur l'une des 3 tuiles situées devant Chuck perdent 1 Chi.

Chuck distribue des pains généreusement, sans distinction de couleur.

Capacité Droite : autographe (aucun effet ; pas de récompense habituelle)
L'autographe de Chuck vaut toutes les récompenses...



Résistance : 3 (blanc)

Steven est un être d'une pureté exceptionnelle : seule la couleur blanche est en mesure de l'affecter. Les Taoïstes bénéficient donc uniquement des faces blanches des dés Tao, du mantra d'affaiblissement et des cristaux de Lune pour l'exorciser.



Capacité (Pierre de Gauche)

Steven ne peut pas s'empêcher d'être magnanime...

Quand il arrive en jeu, les Taoïstes peuvent mettre à l'abri un Villageois, selon les règles usuelles.

Capacité (Pierre de Droite)

Steven est une entité illuminée...

Quand Steven est exorcisé, il est remplacé par un Bouddha (issu de la tuile Temple Bouddhiste si elle est en jeu, de la boîte sinon). Si les 2 bouddhas sont déjà en jeu, déplacez-en un sur l'espace précédemment occupé par Steven.



Capacité centrale : Effroi majeur

Tant que ce fantôme est en jeu, placez un marqueur de hantise sur les 3 tuiles faisant face à l'emplacement de ce fantôme. Les tuiles ne sont pas retournées mais leur pouvoir est inutilisable, les villageois sont paniqués. Il est impossible d'annuler la hantise d'une tuile effrayée.

Effet de la capacité Terreur (*Guardhouse expansion*) avec l'extension White Moon.

- Les Taoïstes peuvent ni faire entrer ni faire sortir de Villageois d'une tuile affectée par la Terreur.
- Cette limitation ne concerne que les déplacements de Villageois accompagné de Taoïstes.
- Les autres déplacements de villageois (hantise, barrière mystique) sont possibles.



Tour de Garde

Le regard perçant des gardes de la tour leur permet de prévenir les taoïstes du danger qui les menace.

Prenez les 4 premiers fantômes de la pioche, regardez-les et remettez-les dans l'ordre de votre choix au dessus de la pioche.

De plus, recevez un tao au choix.



Capacité Gauche : Jean-Claude est aware. Quand il arrive en jeu, il est décalé et prend donc 2 emplacements (de fantôme) adjacents. Placez la carte perpendiculairement au plateau. Jean-Claude est vert, si le plateau vert est rempli mettez-le sur n'importe quel plateau comme normalement. Dans le cas où, il n'y a pas 2 emplacements adjacents libres (boudha, fantômes), Jean-Claude fait de la place à côté d'un emplacement libre et envoie le fantôme dans la défausse (pas de récompenses) et il renvoie le bouddha sur sa tuile. Jean-Claude ne peut pas éliminer un autre Wu-Feng de cette façon.

Pour le battre, il faut lui casser les 2 jambes : sa jambe gauche à une résistance de 3 Bleu et la droite de 4 Vert (normal, elle est plus forte).

Pour l'envoyer dans la défausse, il faut réussir un exorcisme pour chacune de ses deux jambes (l'ordre n'a pas d'importance).

Quand on lui casse une jambe, il libère un emplacement et on le met sur celui de la jambe qui reste.

Capacité droite : lorsque que ses deux jambes sont brisées, il quitte le jeu et donne une pomme au joueur actif (récompense).

Cette «pomme» est considérée comme un Artefact. Une pomme, c'est bon pour la santé, c'est plein de pectine mais c'est périsable! Lors de sa Phase Yang, le joueur peut défausser la pomme pour qu'un Taoïste (éventuellement lui-même) revienne à 3 Qi. Attention, si un autre Wu-Feng arrive en jeu ayant l'utilisation de la pomme, cette dernière est pourrie et doit être défaussée sans effet.

La pomme ne fonctionne pas sur un taoïste mort.

Pierre de Gauche : dès son arrivée en jeu, ce Fantôme empêche l'utilisation des pouvoirs de tous les Taoïstes (*utilisez les marqueurs Pouvoirs inactifs*).

Pierre Centrale : au début de chacune des Phases Yin du plateau qui l'accueille (*Taoïste ou Plateau neutre*), ce Fantôme se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre vers le prochain emplacement de fantôme libre. Si aucun emplacement n'est libre, il n'est pas déplacé.

Pierre de Droite : quand ce Fantôme est exorcisé, le joueur actif gagne 1 Qi OU 1 Yin-Yang.