



Tour de jeu

PHASE DEMON (ou de l'Ombre de Wu-Feng) (sauf pour les plateaux neutres) :

- 1) Dans l'ordre croissant de leur résistance, chaque démon présent dans les catacombes va pouvoir :
 - soit se déplacer d'une case dans les catacombes dans n'importe quelle direction. Il peut y avoir plusieurs Démons ou Taoïstes sur une même case Catacombe mais les Démons ne peuvent pas aller sur les tuiles du Village.
 - soit fouiller la case où il se trouve s'il n'y a pas de Taoïste => je retourne le jeton Catacombe en haut de la pile de jetons sur la tuile où se trouve le Démon et je l'applique.
- 2) L'Ombre de Wu-Feng entre en jeu lorsque les 3 Urnes sont découvertes. Elle est placée sur la case où la dernière Urne a été trouvée et tous les autres Démons retournent sur le plateau de Wu-Feng et ne pourront plus être invoqués pour le reste de la partie.

Quand L'ombre de Wu-Feng est en jeu, je peux :

- soit la déplacer n'importe où dans les Catacombes ou le Village, elle ne tient pas compte des échelles.
- soit attaquer un Taoïste présent sur la même case qu'elle = lancer 3 dés Tao et faire perdre 1 QI à ce Taoïste pour chaque face noire obtenue.
- soit attaquer le quartier où elle se trouve s'il n'y a pas de Taoïste = lancer le dé Malédiction contre le Taoïste actif et appliquer les effets.

PHASE YIN (Quand un joueur joue Wu-Feng, c'est lui qui joue la phase Yin) :

- 1) J'active la Pierre Centrale des cartes de tous les Fantômes sur mon plateau dans l'ordre de droite à gauche **SAUF si Su-Ling fait face à ce Fantôme car elle bloque la capacité de la Pierre centrale du Fantôme auquel elle fait face (ATTENTION : Su-Ling ne peut pas faire face à une carte Wu-Feng !)**
- 2) Si mon plateau est plein, je perds 1 QI
- 3) Si Non, je pioche une carte Fantôme et le place (sauf pour les plateaux Neutres) :
 - Sur un emplacement libre du plateau de la même couleur que le Fantôme pioché MAIS SI il n'y a pas d'emplacement libre, je le place où je veux.
 - Les Fantômes noirs sont placés en priorité sur le plateau du joueur actif.
 - Si je dois piocher un Fantôme mais que je ne pourrais le poser nulle part, je ne le pioche pas et perds 1 QI à la place
- 4) Le joueur qui vient de recevoir le Fantôme sur son plateau de jeu active la Pierre de Gauche de la carte du Fantôme dès qu'il est placé en jeu

IMPORTANT : chaque fois qu'une carte Fantôme doit être piochée, peu importe à quel moment, c'est Wu-Feng qui décide ce qu'il va en faire :

- Soit la placer sur plateau d'un joueur selon les conditions de placement décrites plus haut
- Soit la défausser pour invoquer un Démon : il faut que la Force du Fantôme qui va être utilisé soit au moins égale au coût d'invocation du Démon. La couleur du Fantôme détermine la couleur de la case où je pose le Démon.
NOTE : un Démon n'est pas une carte Fantôme, faire attention avec les effets de certains symboles
- Soit la défausser pour lancer un Maléfice :
 - 1) Au début, seuls les Maléfices de niveau 1 sont disponibles => je les révèle tous et les laisse faces visibles
 - 2) Je choisis un Maléfice de la même couleur que le Fantôme utilisé (le noir est un joker)
 - 3) Je pose ce maléfice sur la pyramide des Maléfices sur le plateau de Wu-Feng à un emplacement libre du même niveau que le niveau du Maléfice
 - 4) J'applique ce Maléfice immédiatement
NOTE : comme c'est une pyramide, il faut qu'il y ai au moins 2 Maléfices de niveau 1 posés sur le plateau pour avoir accès au Maléfices de niveau 2 que je dévoile à ce moment-là, et ainsi de suite pour les autres niveaux. Si je complète entièrement la pyramide, je prends tous les Maléfices, même ceux écartés au début de la Partie et je créer un nouveau pool de Maléfices pour continuer la partie.

PHASE YANG (sauf pour les plateaux neutres) :

- 1) Je peux déplacer mon Taoïste d'une case dans n'importe quelle direction.
- 2) Je peux emmener le Villageois du sommet de la pile avec moi quand je me déplace **ATTENTION** : il ne peut jamais y avoir plus de 3 Villageois par tuile Village et un Villageois ne peut JAMAIS s'arrêter ou traverser une tuile Hantée !
- 3) Si une échelle est présente sur la tuile où je me trouve (que ce soit sur l'étage du Village ou sur l'étage des Catacombes), je peux changer d'étage **MAIS** le Villageois qui m'accompagne ne peut JAMAIS descendre dans les Catacombes !
- 4) Je peux faire une Action au choix :
 - a) Soit j'applique le pouvoir de la tuile Village où se trouve mon Taoïste. Je ne peux faire le Pouvoir d'une tuile si celle-ci est Hantée ou si l'Ombre de Wu-Feng est sur cette tuile.

- b) Soit je tente un Exorcisme contre la carte Fantôme adjacente à la tuile où se trouve mon Taoïste :
- 1) Je lance 3 Dés Tao
 - 2) La Force du Fantôme est indiquée en quantité et en couleur en haut à gauche de sa carte
 - 3) Je dois avoir au moins autant de Point que la Force du Fantôme. Pour cela, je peux utiliser :
 - a) Chaque faces sur les Dés Tao de la même couleur que la carte Fantôme = 1 point
 - b) Chaque jeton Tao de la même couleur que la carte Fantôme que je défausse = 1 point
 - c) Je peux aussi défausser un Cristal de Lune que je possède car c'est un joker = 1 point
 - d) Les Taoïstes sur la même tuile que moi peuvent aussi défausser des jetons Tao pour ajouter des points
 - e) Les faces blanches sur les Dés Tao sont des jokers et donc apportent des points
 - f) Le pouvoir de la tuile Cercle de Prière permet de diminuer le nombre de points à cumuler
 - g) Le Mantra du Taoïste jaune peut permettre de diminuer le nombre de points à cumuler
- ATTENTION** : si je peux défausser des jetons Tao pour résoudre un Exorcisme, je suis obligé de le faire !
- 4) Si je rate l'Exorcisme, il ne se passe rien. Si je réussis l'Exorcisme, j'applique immédiatement la Pierre de Droite de la carte du Fantôme vaincu, en procédant aux malédictions avant les gains. Puis, le Fantôme et ses éventuels malus (hanteur, blocage de pouvoir...) sont défaussés.
- NOTE A PORPOS DES EXORCISMES** : si mon Taoïste se trouve sur une tuile d'angle, et donc adjacente à 2 cartes Fantôme, je peux tenter d'Exorciser simultanément les 2 Fantômes. Dans ce cas, je ne lance qu'une fois les Dés Tao et si je peux, j'élimine autant de Fantômes que je peux parmi ces 2 là. Si je peux éliminer les 2, j'applique les Pierres de Droites de l'une des cartes, puis de l'autre dans l'ordre de mon choix MAIS JE NE PEUX utiliser le bénéfice de l'un des 2 Fantômes pour réaliser l'Exorcisme du 2^{ème}.
- c) Soit je sauve un Villageois si je suis sur la tuile Village ou se trouve le Portail :
- 1) Le Villageois qui est au sommet de la pile des Villageois sur la tuile où se trouve le Portail est placé au Refuge
 - 2) Je récupère la récompense qui vient avec la famille si j'ai réussi à sauver tous les membres de la famille
- d) Soit je tente un Exorcisme contre le ou les Démons qui se trouvent sur la même case que moi. On a les mêmes conditions qu'un exorcisme contre un Fantôme mais la Force du Démon est indiquée sur le plateau du joueur Wu-Feng et la couleur du Démon est déterminée par la couleur de la tuile où se trouve le Démon.
- 3) Si je possède un Bouddha obtenu lors d'un tour précédent, je peux le poser sur l'emplacement Bouddha en face de mon Taoïste si cet emplacement est libre.
- 4) Je place (ou déplace) la figurine de Su-Ling en face d'une carte Fantôme SAUF en face d'une carte Wu-Feng. J'ai le droit de jouer Su-Ling si l'un des événements suivant a eu lieu pendant mon tour :
- Un Villageois est tué
 - Une tuile Village est Hantée
 - Le Dé Malédiction est lancé
- 5) Si je place Su-Ling sur un emplacement adjacent à un Réceptacle vide, j'y place un Cristal de Lune.
- 6) Si je possède un Cristal de Lune acquis lors d'un tour précédent ET que mon Taoïste se trouve sur une tuile adjacente à un Réceptacle vide, je peux y place mon Cristal de Lune.
- 7) Si les 4 Réceptacles ont un Cristal de Lune, j'applique la Barrière Mystique :
- 1) En commençant par le joueur à gauche du joueur actif, puis dans l'ordre du tour, chaque plateau défausse un Cristal de Lune pour faire une action au choix parmi :
 - Sauver le Villageois au sommet de la pile sur la tuile où se trouve le Portail (ou sur une autre tuile s'il n'y a plus de Villageois là où se trouve le Portail)
 - Lancer 4 Dés Tao et exorciser autant de Fantôme que possible sur son plateau (SAUF Wu-Feng) MAIS ON NE PEUT PAS utiliser de jetons Tao pour aider à l'exorcisme et il n'y a AUCUN récompense pour les exorcismes réussis.
 - 2) Tous les Cristaux doivent retourner à la réserve ainsi que Su-Ling.
- 8) Si je termine mon tour sur la tuile centrale du Village et qu'il y a des jetons Pouvoir Neutre disponible, j'en prends un.

Fin du jeu

Les joueurs gagnent la partie si toutes les Incarnations de Wu-Feng sont Exorcisées et qu'en les exorcisant on ne rencontre pas l'une des conditions de défaite ci-après.

Les joueurs perdent la partie dans l'une de ces conditions :

- Tous les Taoïstes sont morts
- Il y a 3 tuiles Village hantées en même temps
- Il n'y a plus de pioche de Fantômes alors qu'au moins une Incarnation de Wu-Feng est toujours en jeu.
- Il y a 12 Villageois morts

Hanter une tuile Village : lorsqu'une tuile est Hantée, on la retourne sur sa face sombre. Son pouvoir est inactif **et son échelle est défaussée**. **Il ne peut y avoir de Villageois sur une tuile Hantée**.

Jeton YIN YANG : il est nominatif. Il peut être utilisé à n'importe quand dans la phase YANG et est défaussé. Il permet soit :

- d'effectuer à la fois le pouvoir de la Tuile Village + un Exorcisme
- de retourner une tuile Village Hantée sans avoir à piocher de Fantôme

Mort d'un Taoïste : quand un Taoïste perd tous ses QI, il perd toutes ses possessions (pas les Fantômes sur son plateau, ni les Artefacts gagnés grâce aux familles que l'on transmet à un autre joueur) et est placé couché sur la tuile Cimetière. Son plateau devient Neutre. Le pouvoir du Cimetière permet de le ramener à la vie du moment qu'un autre joueur active son pouvoir.

Incarnation de Wu-Feng : il est mis en place comme les autres Fantômes MAIS N'EST PAS affecté par les pouvoirs des Bouddha ni la Hutte de la Sorcière. **Les cartes Wu-Feng sont remplacées par les cartes APPEL**. Lorsque je pioche une carte Appel, je pioche une carte Incarnation de Wu-Feng et l'ajoute à ma main. Je peux ensuite jouer une carte Wu-Feng de mon choix parmi celles de ma main. Les cartes Wu-Feng doivent obligatoirement être jouées sur un emplacement et ne peuvent être utilisées pour invoquer des Démons ou un Maléfice.

Jetons Pouvoir Neutre : permet au joueur actif d'utiliser pendant sa phase YANG le pouvoir d'un plateau Neutre EN PLUS du pouvoir de son propre plateau. On peut utiliser plusieurs jetons Pouvoir Neutre pendant un même tour MAIS on ne peut utiliser plusieurs fois le même pouvoir.

Plateau Neutre : il n'effectue que les 2 premières étapes de la phase Yin. Il peut perdre des points de QI comme les autres joueurs. Lorsqu'il arrive à 0, le pouvoir de son plateau devient inaccessible aux autres joueurs.

Les Villageois : limite de 3 Villageois par tuile Village. Ne peut aller sur une tuile Hantée. Seul le Villageois au sommet d'une pile est révélé. Ne peut se déplacer qu'en accompagnant un Taoïste. Lorsqu'un Villageois fuit, il doit se déplacer vers la tuile suivant en ligne droite MAIS s'il n'y a pas de place sur cette tuile d'arrivée, s'il n'y a plus de tuile en face ou si la tuile est hantée, alors le Villageois est tué.

Quand un Villageois est tué => on applique sa Malédiction (coté bas à gauche).

Mantras Sanglants : lorsque je perds un QI, je le pose sur l'une des cartes Mantra disponible. Dès que la carte atteint le nombre de QI demandés, on applique immédiatement l'effet de cette carte puis elle est remplacée par une autre carte de même niveau.

Frère de Sang : tant que je possède qu'un seul QI, je prends le marqueur Frère de Sang de la couleur du plateau en face de moi. Cela me permet d'avoir son Pouvoir en plus du mien. S'il perd son pouvoir en cours de jeu, je ne peux plus l'utiliser non plus.

Jeton Squelette : Wu-Feng les place sur les emplacements prévu pour les cartes Fantômes. Ils ont une résistance de 1 de la couleur du plateau où ils se trouvent. Ces sont des jetons, pas des cartes, donc tous ce qui affecte des cartes Fantôme n'affecte pas les jetons Squelette ! Il y a que 3 jetons, s'il n'y en a plus en réserve, je ne peux en placer.

	Avant de me déplacer je peux (dé)placer le Mantra sur un Fantôme ou un Démon. Cela réduit sa Force de 1. Contre les incarnations multicolores, je peux choisir la couleur du Mantra après le jet des Dés. Lorsque 2 joueurs ont le Pouvoir du Mantra, on ne dédouble pas le jeton Mantra mais cela donne la possibilité aux 2 joueurs de le (dé)placer		Avant de me déplacer, je prends un jeton Tao de mon choix depuis la réserve
	Avant de me déplacer je peux déplacer un autre Taoïste d'une case		Je peux me déplacer sur n'importe quelle case du Village
	Je peux faire 2 Actions dans l'ordre de mon choix : faire 1 Exorcisme + utiliser le Pouvoir d'une tuile / sauver 1 Villageois		Au lieu de réaliser 1 seule Action pendant mon tour, je peux réaliser 2 fois la même Action
	Je peux relancer le Dé de Malédiction et les Dés Tao en conservant toujours le 2 ^{ème} lancé. Pour les Dés Tao, je peux relancer tout ou une partie des Dés Tao		Je peux lancer un 4 ^{ème} Dés Tao et ne je lance JAMAIS le Dé de Malédiction

RANG 1



Wu-Feng retire 1 jeton Qi d'un Mantra Sanglant.



Wu-Feng pioche 1 carte Incarnation et l'ajoute à sa main.



Wu-Feng pioche 1 Fantôme et le joue selon l'une des trois possibilités (a, b, c).



Wu-Feng met en jeu un jeton Squelette sur un emplacement libre.



Wu-Feng retire une Échelle du plateau Catacombes.



Wu-Feng immobilise un Taoïste et couche sa figurine. Le Taoïste devra utiliser son prochain déplacement 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 des Cimes » permet de se relever et de se déplacer d'une case.



Wu-Feng choisit un Taoïste et lance le dé Malédiction en le prenant pour cible.



Wu-Feng oblige un Taoïste à défausser 1 jeton Tao.

RANG 2



Wu-Feng retire tous les Qi d'un Mantra Sanglant.



Wu-Feng retire du jeu la dernière carte Fantôme de la pioche (sans en prendre connaissance).



Wu-Feng déplace un Fantôme vers un emplacement libre (ou occupé par un Bouddha).



Wu-Feng met en jeu 2 jetons Squelette sur des emplacements libres (ou occupés par des Bouddhas).



Wu-Feng active un Démon/L'ombre de Wu-Feng.



Wu-Feng déplace un Taoïste sur n'importe quelle case du plateau Catacombes.



Wu-Feng fait perdre 1 Qi à un Taoïste (Wu-Feng peut donc parfois tuer un Taoïste).



Wu-Feng fait perdre 2 jetons Tao à un Taoïste.

RANG 3



Wu-Feng retire 1 carte Mantra Sanglant du jeu (les Qi regagnent la réserve, le Mantra est remplacé).



Wu-Feng retire du jeu les deux dernières cartes Fantôme de la pioche (sans en prendre connaissance).



Wu-Feng place dans le village n'importe quel Fantôme de la défausse. Il ne peut pas invoquer un démon ou lancer un maléfice.



Wu-Feng met en jeu jusqu'à 3 jetons Squelette.



Wu-Feng retire du jeu 2 Échelles.



Wu-Feng hante une tuile de son choix.



Wu-Feng fait défausser son Yin-Yang à un Taoïste.



Wu-Feng choisit un Taoïste et lance deux fois le dé Malédiction en le prenant pour cible.

RANG 4



Wu-Feng pioche 1 carte Incarnation, puis en met en jeu une issue de sa main.



Wu-Feng invoque tous les Démons disponibles sur son plateau.



Wu-Feng hante une tuile au choix, puis fait perdre 1 Qi à un Taoïste.



Wu-Feng révèle et défausse une pile de jetons Catacombes. Si une Urne est présente, il applique son effet et la place sur son plateau. Tous les autres jetons sont défaussés SANS que leurs effets (positifs ou négatifs) ne soient appliqués.



- Wu-Feng déplace un villageois visible d'une tuile Village vers une tuile Village adjacente.



- Wu-Feng enlève un cristal de la Barrière Mystique et le remet dans la réserve.



- Wu-Feng tue le premier villageois de n'importe quelle pile.



- Wu-Feng déplace le Portail vers n'importe quelle case Village.

Remarques :

- Wu-Feng est autorisé à lancer un Maléfice même si son effet est non applicable.

DESCRIPTION DES JETONS CATACOMBES



TERRE

- aucun effet, le jeton est simplement retiré du jeu.



BOUDDHA

- le Démon responsable de la fouille est retiré du plateau Catacombes et remplacé sur le plateau Wu-Feng. N'appliquez pas la malédiction du Démon si présente.



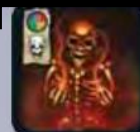
SANG DES JUSTES

- le Taoïste actif peut placer un Qi pris à la réserve sur le Mantra Sanglant.



TABLETTE MAUDITE

- Wu-Feng peut lancer un Maléfice de la couleur de son choix.



OSSEMENTS

- Wu-Feng place ce jeton sur un emplacement de fantôme libre de son choix. Ce jeton est considéré comme un Squelette (voir plus loin).



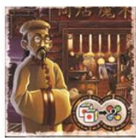
SANG DE SU-LING

- le Taoïste dont c'est le tour active immédiatement n'importe quel Mantra Sanglant. Ensuite, le mantra est défaussé.



URNE

- Wu-Feng place le jeton sur un emplacement prévu à cet effet sur son plateau et pioche une carte Incarnation. S'il s'agit du troisième jeton Urne, l'Ombre de Wu-Feng est immédiatement mise en jeu.



Echoppe de l'Herboriste

Lancer 2 dés Tao et prendre les jetons Tao correspondant si ils sont disponibles dans la réserve. (la face blanche permet de prendre un Cristal de Lune quand on joue avec WM. Si non, prendre la couleur de son choix).



Cimetière

-Remettre en jeu un Taoïste mort, lui donner 2 Qi et le placé sur le quartier Cimetière puis lancer le dé Malédiction

-Remettre en jeu un villageois tué et le placé sur le quartier Cimetière puis lancer le dé Malédiction



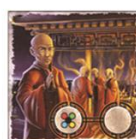
Calligraphe

Retirer du jeu un Mantra Sanglant pour le remplacer par un autre du même niveau (les Qi déjà posés sur ce Mantra sont défaussés) et/ou placer un Qi de la réserve (si il y en a) sur l'un des Mantras Sanglants.



Maison de Thé

Gagner 1 Qi et un jeton Tao de la réserve puis piocher un fantôme.



Cercle de Prière

Prendre un jeton Tao de la réserve et le placé ici. Tous les fantômes de la couleur du jeton voient leur résistance réduite de 1 (si la résistance arrive à 0, il faudra tout de même tenter un exorcisme contre le fantôme qui réussira automatiquement). Si la tuile devient Hantée ou si l'Ombre de Wu-Feng s'arrête sur cette tuile Village, son jeton Tao retourne à la réserve.



Hutte de la Sorcière

Défausser un fantôme (sauf Wu-Feng) en échange d'un Qi.



Ecole de Kung-Fu

Permet de tenter un combat en solitaire sur tous les fantômes de sa couleur ou sur tous les fantômes noirs (faire ce choix avant de lancer les dés).

La règle de mise en commun des jetons Tao avec d'autres Taoïstes ne s'applique pas. Le Taoïste n'a pas le droit aux récompenses des Pierres Droites des fantômes défaussés ainsi. On ne peut combattre Wu-Feng ainsi. *Pour une partie avec moins de 4 joueurs, on peut utiliser les jetons de Pouvoir Neutre sur un plateau neutre dont le pouvoir est toujours actif pour cibler tous les fantômes de la couleur de ce plateau.*



Temple Bouddhiste

Prendre un Bouddha qui pourra être posé sur un emplacement libre à partir du prochain tour.



Tour de Garde

Prendre les 4 premiers fantômes de la pioche et les remettre dans l'ordre de son choix, puis recevez un jeton Tao.



Le Veilleur de nuit

Reculer toutes les figurines Hanteurs d'un même plateau vers leur carte.



Autel Taoïste

Annuler la hantise d'une tuile quartier en la retournant sur sa face visible puis piocher un fantôme.



Pavillon du Vent Céleste

Déplacer un fantôme puis déplacer un autre Taoïste (qui peut ensuite changer de niveau si une échelle est présente).



Piocher une carte fantôme



Lancer le dé Malédiction



->Aucun effet



->Hanter le 1er quartier visible devant le fantôme



->Piocher un fantôme



->Le Taoïste défausse tous ses jetons Tao



->Le Taoïste perd 1 Qi



Placer un fantôme Hanteur sur la carte. Puis, à chaque tour, avancer le Hanteur d'1 case.

Lorsque le Hanteur passe de sa carte au plateau, il procède la fuite du 1er Villageois visible en face de lui vers la tuile suivante



Placer un fantôme Hanteur directement sur l'emplacement en face de sa carte (et donc la fuite d'un Villageois)



Hanter le 1er quartier visible devant lui (et retirer son échelle). Si des Villageois sont présents sur ce quartier, il n'est pas hanté mais tous les Villageois sont tués



Il tue un villageois au sommet de la 1ère pile visible devant lui en priorité ou n'importe où ailleurs sinon



Tous les Taoïstes sont concernés par le pouvoir



Le Taoïste perd 1 Qi



Le Taoïste perd son pouvoir tant que ce fantôme est en jeu



Le Taoïste perd un jeton Tao



Les dés Tao sont sans effet sur ce fantôme



Les jetons Tao ne sont plus utilisables tant que ce fantôme est en jeu (le Cercle de prières reste utilisable)



Tant que ce fantôme est en jeu, il capture 1 dé Tao



Le Taoïste gagne 1 jeton Tao au choix



Le Taoïste gagne 1 Qi OU récupère son Yin-Yang



Gagner 1 Qi



Un Taoïste regagne son Yin-Yang



Gagner un Cristal de Lune



Partager 1 Yin-Yang et 2 Qi



Gagner 1 jeton Tao et placer le Mantra d'Affaiblissement



Placer 2 Bouddhas sur des emplacements libres



Tous les quartiers hantés retournent sur leur côté actif



Remettre 2 échelles en jeu (impossible si le quartier est hanté)



Déplacer un Taoïste n'importe où



Déplacer un Taoïste et un fantôme n'importe où



Exorciser tous les Squelettes



Retirer un Démon des Catacombes



Retirer tous les Démons des Catacombes



Défausser un fantôme



Placer la carte du sommet de la pioche en dessous de celle-ci



Mettre sous la pioche 4 fantômes choisis parmi ceux de la défausse



Défausser l'un des Maléfices visibles de Wu-Feng



Mettre à l'abri le 1er villageois de la pile où se trouve le Portail (s'il n'y en a pas, choisir n'importe lequel)



Mettre à l'abri le 1er villageois de la pile où se trouve le Portail ou un villageois du Cimetière



Wu-Feng lance un Maléfice de la couleur de son choix



Wu-Feng active un Démon de choix ou l'Ombre de Wu-Feng

Famille	Malédiction	Récompense
Chang	Retirer 1 jeton Tao Rouge du jeu	Poussière de Lune Je la défausse pour prendre un Cristal de Lune de la réserve
Hua	Le Taoïste couche sa figurine. Son prochain déplacement consistera à se relever	Epée divine des Hua Lors d'un exorcisme, je place directement l'un des dés Tao sur la face Blanche et lance seulement les autres Dés (fonctionne sur Wu-Feng)
Li	Retirer la dernière carte de la pioche	3 Qi sont répartis entre les Taoïstes
Long	Retirer 1 jeton Tao Vert du jeu	Potion de vie Je la défausse pour me permettre au choix de : - Faire gagner 1 Qi à un Taoïste - de ramener un Taoïste mort sur la tuile Cimetière avec 1 Qi (pas besoin de lancer le dé Malédiction) - de ramener villageois mort sur la tuile Cimetière (si le Cimetière n'est pas en jeu, les ramener au centre du village)
Miao	Retirer 1 jeton Tao Noir du jeu	Bouclier du Temps Lorsque je pioche un fantôme de ma propre couleur, je le renvoi sous la pioche et j'en pioche un autre (sauf pour Wu-Feng). Peut fonctionner plusieurs fois par tour
Sheng	Hanter le quartier où se trouvait ce villageois	Griffe Vengeresse Après un exorcisme raté où aucun fantôme ne meurt, je peux prendre un jeton Tao de la couleur du fantôme ciblé. Un seul jeton par tour et fonctionne avec l'Ecole de Kung-Fu et sur Wu-Feng
Sun	Piocher un fantôme	Armure du Juste Permet d'ignorer les Pierres Gauches des fantômes qui arrivent sur mon plateau (sauf pour Wu-Feng)
Teng	Retirer 1 jeton Tao Jaune du jeu	Parchemin d'unité Après s'être déplacé, je peux le défausser pour permettre à tous les autres, chacun leur tour, de se déplacer jusqu'à moi en choisissant de venir avec un villageois ou non
Weng	Retirer 1 jeton Tao Bleu du jeu	Feu d'artifice En le défaussant, je peux bénéficier de l'aide de n'importe quel quartier du village
Wu	Mettre une incarnation de Wu-Feng en jeu	Placer 2 Bouddhas
Xiang	Un villageois au choix est tué	1 jeton Tao de chaque couleur pris dans la réserve sont répartis entre les Taoïstes
Zhou	Un Taoïste (ou plateau neutre) perd 1Qi	Mettre en place la Barrière Mystique



Remettre en jeu deux Échelles (si disponibles) sur des emplacements du plateau Catacombes où elles ont été retirées par Wu-Feng et dont les cases Village ne sont pas hantées (il est parfois possible de ne remettre qu'une seule Échelle en jeu).



Placer la carte Fantôme située au sommet de la pioche sous celle-ci, sans en prendre connaissance.



Un Taoïste gagne 1 Qi.



Un Taoïste prend 1 jeton Tao au choix et place le Mantra d'Affaiblissement (même si pouvoir non présent ou inactif).



Un Fantôme est envoyé à la défausse (les capacités de la pierre de droite ne sont pas appliquées).



Un jeton Maléfice visible de Wu-Feng est remis dans la réserve.



Un Taoïste est déplacé n'importe où dans le village ou dans les Catacombes.



3 Qi
Un Taoïste prend 2 jetons Tao au choix et place le Mantra d'Affaiblissement (même si pouvoir non présent ou inactif).



Tous les Squelettes en jeu sont exorcisés (les 3 Squelettes spéciaux regagnent toujours le plateau Wu-Feng).



Un Taoïste regagne son jeton Yin-Yang.



Un Taoïste et un Fantôme sont déplacés : le Taoïste peut être déplacé n'importe où dans le Village ou dans les Catacombes.



Un Démon est retiré des Catacombes et regagne le plateau Wu-Feng (sa capacité n'est pas appliquée).
Ce mantra ne fonctionne pas sur l'ombre de Wu-Feng.



Placer les deux Bouddhas sur des emplacements de Fantôme libres.



4 Qi
Tous les Démons sont retirés des Catacombes et replacés sur le plateau Wu-Feng (leurs capacités ne sont pas appliquées).
Ce mantra ne fonctionne pas sur l'ombre de Wu-Feng.



Toutes les tuiles Village hantées sont retournées du côté actif.



Les Taoïstes se partagent 1 jeton Yin-Yang et 2 jetons Qi.



2 Fantômes sont envoyés dans la défausse (leurs capacités dans la pierre de droite ne sont pas appliquées).



Les Taoïstes choisissent 4 cartes Fantôme dans la défausse et les placent dans l'ordre de leur choix sous la pioche de cartes Fantôme.

MANTRAS WHITE MOON

 le premier villageois de la pile où se situe le Portail est mis à l'abri.

 le premier villageois de la pile où se situe le Portail, ou bien n'importe quel villageois du Cimetière, est mis à l'abri.

 deux villageois sont mis à l'abri (de la pile où se situe le Portail, ou bien du Cimetière).

Précision : si aucun villageois ne se trouve sur la tuile du Portail, les Taoïstes peuvent sauver le premier villageois de n'importe quelle pile.