

GHOST
STORIES

BLACK SECRET



Les Catacombes du village renferment les trois Urnes qui contiennent les Cendres de Wu-Feng. Le Seigneur des Neuf Enfers a décidé d'en finir et de s'en emparer une fois pour toutes. Déjà, ses démons rampent dans les souterrains, fouillant la terre ancestrale de leurs griffes noires. Les reliques maudites doivent impérativement rester enfouies, ou le monde des vivants sombrera...

Black Secret nécessite le jeu Ghost Stories et peut être joué conjointement avec l'extension White Moon.

APERÇU DU JEU

Cette deuxième extension pour Ghost Stories, Black Secret, propose à un joueur d'incarner Wu-Feng pour s'opposer aux courageux Taoïstes qui défendent le village maudit. En plus de ses Fantômes, Wu-Feng va pouvoir faire appel aux redoutables Démons pour fouiller les Catacombes et jeter des Maléfices sur les Taoïstes. Pour faire face, les Taoïstes bénéficient, eux, de nouvelles armes : les Mantras Sanglants et la capacité Frère de Sang. Leur condition de victoire reste inchangée : toutes les incarnations de Wu-Feng doivent être exorcisées...

MATÉRIEL

- 1 plateau (recto-verso) Catacombes
- 1 plateau (recto-verso) Wu-Feng
- 1 figurine Ombre de Wu-Feng
- 3 figurines Démon mineur
- 21 cartes Mantra Sanglant
- 10 cartes Fantôme
- 5 cartes Incarnation de Wu-Feng
- 4 cartes Appel
- 36 jetons Catacombes
- 32 jetons Maléfice
- 9 figurines Échelle
- 4 marqueurs Frère de Sang
- 3 jetons Squelette
- 1 tuile Village (Calligraphe)
- 1 marqueur Taoïste actif

MISE EN PLACE

Le jeu Ghost Stories est installé selon les règles de base. Les niveaux de difficulté (Initiation, Normal, Cauchemar, Enfer) demeurent inchangés.

A) PLATEAU CATACOMBES

Le plateau Catacombes représente le niveau inférieur du village : ses catacombes. Il est composé de 9 cases qui correspondent aux 9 tuiles Village de la surface. Ce plateau comporte deux faces que vous pouvez utiliser indifféremment (leur configuration est légèrement différente). Lors de la mise en place, veillez à orienter le plateau Catacombes par rapport aux tuiles Village : chaque tuile Village est associée à un emplacement des Catacombes.

B) ÉCHELLES

Les 9 Figurines Échelle prennent place chacune sur l'un des 9 emplacements du plateau Catacombes.

C) JETONS CATACOMBES

Triez les 36 jetons Catacombes en fonction du nombre de Taoïstes participant à la partie (1, 2, 3 ou 4).

Placez, de manière aléatoire, les 9 jetons avec le Symbole 1 Taoïste sur les 9 cases du plateau Catacombes : 1 jeton par case, face cachée.

Le cas échéant, empilez les 9 jetons avec le symbole 2 Taoïstes, puis les 9 jetons 3 Taoïstes et les jetons 4 Taoïstes.

Exemple : dans une partie à 3 Taoïstes (4 joueurs), les jetons avec le symbole 4 Taoïstes sont remis dans la boîte. Chaque case du plateau Catacombes accueille une pile de 3 jetons (du bas vers le haut) : un jeton 1 Taoïste, un jeton 2 Taoïstes et un jeton 3 Taoïstes.



D) PLATEAU WU-FENG

Le joueur qui incarne Wu-Feng place le plateau Wu-Feng devant lui : ce plateau comporte deux faces (déterminez aléatoirement la face utilisée pour la partie).

E) FIGURINES DÉMONS ET OMBRE DE WU-FENG

Placez les 3 Figurines Démon et la Figurine Ombre de Wu-Feng sur le plateau Wu-Feng.

F) JETONS SQUELETTE

Wu-Feng dispose de 3 jetons Squelette qui sont placés sur son plateau au début de la partie.

G) JETONS MALÉFICE

Triez les jetons Maléfice par niveau (1, 2, 3, 4) en les gardant face cachée.

Wu-Feng pioche 5 Maléfices de niveau 1, 4 Maléfices de niveau 2, 3 Maléfices de niveau 3 et 2 Maléfices de niveau 4. Les autres jetons sont laissés à portée de main. Les jetons Maléfice de niveau 1 sont alors révélés et restent visibles de tous les joueurs ; les autres jetons sont conservés face cachée pour le moment.

Attention : si vous ne jouez pas avec l'extension White Moon, remettez dans la boîte les 4 Maléfices comportant l'icône White Moon. 

Description disponible sur l'aide de jeu

H) CARTES MANTRA SANGLANT

- triez les cartes Mantra Sanglant par niveau (2 Qi, 3 Qi, 4 Qi).
- piochez aléatoirement 3 cartes de niveau 2 Qi, 2 cartes de niveau 3 Qi et 1 carte de niveau 4 Qi.
- disposez, face visible, les 6 cartes retenues, en les rangeant par niveau pour plus de commodité.
- les cartes restantes sont laissées de côté par niveau : elles seront utilisées plus tard durant la partie.

Attention : si vous ne jouez pas avec l'extension White Moon, remettez dans la boîte les 3 Mantras Sanglants comportant l'icône White Moon. 

Description disponible sur l'aide de jeu

I) MARQUEURS FRÈRE DE SANG

Les marqueurs Frère de Sang seront utilisés dans la partie. Gardez-les à portée de main dans la réserve, avec les jetons Tao et Qi.

J) TUILE VILLAGE CALLIGRAPHE

Une nouvelle tuile Village vient s'ajouter à celles déjà présentes. Utilisez-la pour vos premières parties. Comme toutes les autres tuiles Village, sa présence n'est pas obligatoire et vous pouvez donc déterminer aléatoirement les 9 tuiles en jeu pour vos parties. Description disponible page 9.

K) PIOCHE DE CARTES FANTÔME

Ajoutez les 10 nouveaux fantômes à ceux du jeu de base.

Mélangez toutes les cartes Fantôme et, selon le nombre de joueurs participant à la partie, conservez le nombre de cartes suivant :

- 4 Taoïstes (5 joueurs) : 50 cartes
- 3 Taoïstes (4 joueurs) : 45 cartes
- 2 Taoïstes (3 joueurs) : 40 cartes
- 1 Taoïste (2 joueurs) : 35 cartes

Les cartes Appel (N) remplacent désormais les cartes Incarnation dans la pioche des cartes Fantôme. En fonction du niveau de difficulté que vous avez déterminé, prenez les cartes Appel (1, 3 ou 4) et placez-les conformément à la règle usuelle, à la place des incarnations classiques.



L) PIOCHE DE CARTES INCARNATION

Ajoutez les 5 nouvelles Incarnations de Wu-Feng à celles du jeu de base.

Mélangez toutes les cartes Incarnation pour former une pioche à proximité du joueur qui incarne Wu-Feng.

M) MARQUEUR TAOÏSTE ACTIF

Le Taoïste qui débute la partie est déterminé aléatoirement. Il place le marqueur Taoïste actif sur son plateau. Ce marqueur est utilisé pour indiquer le plateau Joueur actif.

Wu-Feng prend la pioche des Fantômes, celle des Incarnations et le dé Malédiction ; il lui revient désormais de gérer ces éléments de jeu. Il conserve également à portée de main les jetons Maléfice écartés lors de la préparation de ces derniers. Notez que tous les éléments de jeu des Taoïstes (Qi, Tao, Yin-Yang, jetons Pouvoir Neutre, etc.) sont visibles de Wu-Feng.



La partie peut maintenant débiter...

ACTIONS DE WU-FENG

Le déroulement de la partie reste identique au jeu Ghost Stories pour les Taoïstes, mais le joueur qui incarne Wu-Feng va pouvoir intervenir au début de chaque tour de plateau Joueur actif (jamais pour les plateaux neutres) et chaque fois que l'icône « Ajout d'un fantôme » survient.

ACTION « AJOUT DE FANTÔME »



À chaque fois qu'une carte Fantôme est piochée par Wu-Feng, il peut l'utiliser selon l'UNE des trois possibilités suivantes :

- a) placer le Fantôme dans le village
- b) invoquer un Démon dans les catacombes
- c) lancer un Maléfice

Important : Wu-Feng dispose de ce choix (a, b ou c) à chaque fois qu'un fantôme doit être pioché : phase Yin étape 3, tuile Maison de thé, capacité de certains fantômes, dé Malédiction etc.

A) PLACER LE FANTÔME DANS LE VILLAGE



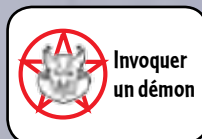
Mettre en jeu le fantôme sur un plateau

Alors que dans Ghost Stories les Taoïstes choisissent le placement des cartes Fantôme, c'est désormais Wu-Feng qui les place à sa convenance, tout en respectant les règles de placement déjà établies dans Ghost Stories.

Exemple : C'est au tour du Taoïste bleu de jouer. Son plateau dispose de deux emplacements libres. Wu-Feng pioche un fantôme de couleur noire et décide de le placer dans le village (choix a) : il doit obligatoirement le placer sur l'un des deux emplacements libres du plateau bleu. Si le plateau bleu était plein, il aurait pu le placer sur n'importe quel autre emplacement libre.



B) INVOQUER UN DÉMON DANS LES CATACOMBES



Wu-Feng peut utiliser une carte Fantôme pour mettre en jeu un Démon. La carte Fantôme est alors placée directement dans la défausse.

Coût d'invocation d'un Démon



Il existe 3 Démons différents, chacun ayant un coût d'invocation (2, 3 ou 4).

Pour mettre en jeu un Démon, la carte Fantôme défaussée doit posséder une résistance au moins égale au coût d'invocation du Démon. La couleur de la carte Fantôme défaussée n'entre pas en compte !

Le joueur prend la figurine correspondant au Démon et la place sur l'une des deux entrées du plateau Catacombes (au choix de Wu-Feng).

Exemple : Wu-Feng veut amener le Démon de coût 3 dans les Catacombes : il doit défausser un Fantôme de résistance 3 ou 4 pour payer ce coût. La Figurine correspondante est alors déplacée du plateau Wu-Feng vers l'une des cases Entrée du plateau Catacombes.

C) LANCER UN MALÉFICE



Wu-Feng peut renoncer à mettre une carte Fantôme en jeu pour lancer un Maléfice. La carte est alors placée directement dans la défausse. Le maléfice, lui, est alors placé sur le plateau Wu-Feng et son effet est appliqué !

Les Maléfices ont une couleur (rouge, vert, jaune, bleu, noir) et un niveau (1, 2, 3, 4). Pour jeter un Maléfice, il faut que sa couleur soit identique à celle de la carte Fantôme défaussée ET qu'une place soit disponible sur le plateau Wu-Feng. Les Fantômes de couleur noire sont considérés comme des jokers et permettent à Wu-Feng de jeter un Maléfice de n'importe quelle couleur.

Les Maléfices doivent toujours être posés sur un emplacement vide de leur niveau. Il est interdit de placer un Maléfice sur un emplacement qui ne correspond pas à son niveau ou sur un emplacement qui contient déjà un jeton Maléfice. La résistance des fantômes défaussés n'entre pas en ligne de compte pour lancer les Maléfices !

Pyramide des Maléfices

Au début de la partie, seuls les Maléfices de niveau 1 sont accessibles à Wu-Feng. Pour pouvoir lancer un Maléfice de niveau 2, Wu-Feng doit d'abord avoir lancé au moins deux Maléfices de niveau 1. En effet, les Maléfices de niveau supérieur doivent être posés sur 2 Maléfices de niveau inférieur. Cette contrainte est matérialisée par la structure pyramidale sur le plateau Wu-Feng.

Dès que Wu-Feng a la possibilité de lancer des Maléfices d'un niveau supérieur, il doit retourner face visible les Maléfices de ce niveau. Ils sont alors visibles de tous.

Exemple : Wu-Feng défausse le Fantôme de couleur noire qu'il vient de piocher pour lancer un Maléfice de niveau 1 rouge. Il place le Maléfice sur son plateau, sur un emplacement de niveau 1. Comme il avait déjà lancé un Maléfice de niveau 1 précédemment, il a désormais la possibilité de lancer un Maléfice de niveau 2 : il révèle face visible ses jetons Maléfice de niveau 2.



Remarque : Wu-Feng dispose d'une quantité de Maléfices supérieure à ce que son plateau peut accueillir, et ce afin de lui laisser du choix.

Réinitialisation des Maléfices

Au moment où Wu-Feng lance son Maléfice de niveau 4 (après application de son effet), Wu-Feng rassemble l'ensemble des jetons Maléfice (ceux placés sur son plateau, ceux qu'il n'a pas joués et ceux qui avaient été écartés lors de la préparation) ; il les mélange face cachée et en pioche des nouveaux, conformément à la mise en place. Les Maléfices de niveau 1 sont alors placés face visible et la partie peut continuer.

Remarque : il n'y a pas de limite au nombre de fois où Wu-Feng peut réinitialiser ses Maléfices dans une même partie, mais seule une pyramide complète est réinitialisée.

PHASE DÉMON (AVANT LA PHASE YIN)

ÉTAPE 1 : ACTION DES DÉMONS

Avant la phase Yin de chaque plateau Joueur (pas plateau neutre), une nouvelle phase a lieu. Durant cette phase, chaque Démon présent dans les Catacombes bénéficie d'une et une seule action : **se déplacer OU fouiller**.

- **Déplacement** : Wu-Feng déplace un Démon de la case où il se trouve vers une case adjacente (diagonale permise).
- **Fouille** : s'il n'y a aucun Taoïste sur la case où se trouve le Démon, Wu-Feng retourne le jeton Catacombes situé sur le haut de la pile et en applique l'effet. Le jeton est ensuite retiré du jeu.

Précisions sur les déplacements et les fouilles des Démons :

- si plusieurs Démons sont présents dans les Catacombes, Wu-Feng doit les faire agir dans l'ordre croissant de leur résistance.
- plusieurs Démons peuvent se trouver sur la même case du plateau.
- les Démons peuvent se déplacer et se trouver sur la même case qu'un ou plusieurs Taoïstes.

Les Démons ne peuvent pas quitter les Catacombes : leur déplacement est limité au plateau Catacombes.

APPEL D'UNE INCARNATION

Quand Wu-Feng pioche une carte Appel, il pioche une carte Incarnation de Wu-Feng, l'ajoute à sa main et met ensuite en jeu une Incarnation de son choix.

Dans certains cas, il ne dispose que d'une seule carte Incarnation et n'aura d'autre choix que de la mettre en jeu. Dans d'autres cas, il aura la possibilité de choisir quelle Incarnation il met en jeu dans le Village. En effet, un Maléfice et certains jetons Catacombes lui permettent de piocher des cartes Incarnation supplémentaires. Choisir quelle Incarnation Wu-Feng place dans le Village constitue une arme redoutable contre les Taoïstes.

Un des maléfices de niveau 4, ainsi que la mort d'un membre de la famille Wu (extension White Moon), ont le même effet.



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



Wu-Feng pioche 1 carte Incarnation, l'ajoute à sa main, puis met en jeu une Incarnation de son choix.

Important : les cartes Incarnation doivent obligatoirement être placées dans le Village (choix a) ; il est interdit de les défausser pour amener un Démon dans les Catacombes (choix b) ou pour lancer un Maléfice (choix c).

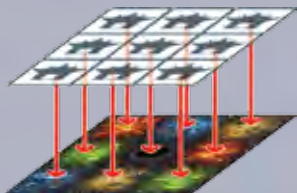
ACTIONS DES TAOÏSTES

Les actions et possibilités des Taoïstes sont identiques au jeu de base à l'exception des modifications suivantes.

ÉCHELLES

CHANGEMENT DE NIVEAU

APRÈS son déplacement (et ce, que le joueur ait effectué ou renoncé au déplacement), un Taoïste peut « changer de niveau », s'il se trouve sur une tuile Village ou une case du plateau Catacombes connectée par une figurine Échelle.

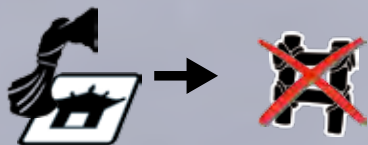


Précisions sur les changements de niveau :

- Monter / Descendre n'est possible que si une échelle est présente dans la case correspondante des Catacombes.
- Le changement de niveau est possible après un déplacement lié à l'action de la tuile Pavillon du Vent Céleste ou du pouvoir du Taoïste rouge Danse des Vents jumeaux.

Précision : Le pouvoir rouge « Danse des Cimes » permet au joueur de se déplacer de 2 cases et de changer de niveau après chaque mouvement.

DISPARITION DES ÉCHELLES



Quand une tuile Village est hantée, l'échelle correspondante est retirée du jeu. Si la tuile est retournée plus tard, l'échelle ne réapparaît pas !

Remarques :

- certains Maléfices permettent à Wu-Feng de retirer des Échelles du jeu.
- un Mantra de Sang permet aux Taoïstes de replacer en jeu jusqu'à 2 Échelles précédemment retirées des Catacombes. Ces Échelles ne peuvent pas être replacées sur des tuiles hantées.
- il ne peut en aucun cas y avoir plus d'une Échelle par case des Catacombes.

ACTION OU EXORCISME

Lorsqu'il se trouve dans le village, un Taoïste dispose des actions habituelles (Exorcisme ou Aide du villageois).

Lorsqu'il se trouve dans les Catacombes, un Taoïste peut tenter d'exorciser un Démon. Il s'agit de la seule action possible. Un Taoïste ne peut en aucun cas demander l'aide du villageois lorsqu'il se trouve dans les Catacombes. En revanche, l'utilisation du jeton Yin-Yang reste possible.

EXORCISER UN DÉMON

Résistance : Chaque Démon dispose d'une résistance (1, 2 ou 3). Leur couleur varie et correspond à la couleur de la case des Catacombes où ils se trouvent.

Toutes les règles d'exorcisme s'appliquent normalement (mise en commun et dépense des jetons Tao, Double Exorcisme du Taoïste bleu, Mantra d'Affaiblissement). Si l'exorcisme est réussi, le Démon est retiré du plateau Catacombes et replacé sur le plateau Wu-Feng. Il pourra être ramené dans les Catacombes par Wu-Feng, plus tard, en s'acquittant à nouveau de son coût. Si l'exorcisme est raté, il n'y a aucune conséquence.

Précisions :

- Les Démons ne sont pas considérés comme des cartes de fantômes ! Les actions suivantes, qui affectent des cartes, sont sans effet sur eux : tuiles Hutte de la Sorcière, Pavillon du Vent Céleste, École de Kung-Fu.
- Le Mantra d'Affaiblissement du Taoïste jaune est placé sur l'emplacement Démon ciblé sur le plateau Wu-Feng.
- Si plusieurs démons sont présents sur la même case, le Taoïste peut répartir ses dés et ses jetons Tao entre eux.

Exemple : Le Taoïste bleu (aucun jeton Tao) et le Taoïste jaune (un jeton Tao rouge) se trouvent sur une case rouge du plateau Catacombes. Ils partagent cet emplacement avec le Fouineur (Démon de résistance 1) et le Terrassier (Démon de résistance 2). Le Taoïste bleu tente un exorcisme : il lance les 3 dés Tao et n'obtient qu'une seule face rouge. Il a alors le choix entre exorciser le Fouineur à l'aide de la face rouge ou le Terrassier en utilisant son dé ainsi que le jeton Tao rouge du Taoïste jaune.

MANTRAS SANGLANTS



Désormais, à chaque fois qu'un Taoïste ou un plateau neutre perd 1 Qi, il ne replace pas ce jeton dans la réserve mais le pose sur la carte Mantra Sanglant de son choix. Quand le nombre de jetons Qi placés sur un Mantra Sanglant correspond à son niveau (2, 3 ou 4), son effet est immédiatement appliqué. Ensuite, la carte Mantra est retirée du jeu, les jetons Qi sont remis dans la réserve et une autre carte de même niveau est prise aléatoirement dans les cartes restantes pour la remplacer.

Précisions sur les Mantras Sanglants :

- tout Qi perdu est placé ! (plateau rempli, dé Malédiction, tuile Hutte de la Sorcière, etc.)
- le placement des jetons Qi sur les Mantras Sanglants est libre : les Taoïstes peuvent répartir leurs jetons sur autant de Mantras qu'ils le souhaitent...
- si tous les Mantras Sanglants ont déjà été utilisés durant la partie, il est possible qu'un Mantra Sanglant ne soit pas remplacé.



FRÈRE DE SANG



Quand il ne reste plus qu'un seul jeton Qi à un Taoïste, il bénéficie automatiquement d'une nouvelle aptitude, Frère de Sang.

Il prend le marqueur Frère de Sang du plateau en face de lui et le place sur son plateau, à côté de son pouvoir.

Frère de Sang permet à un Taoïste de disposer, en plus de son propre pouvoir, du pouvoir du plateau situé en face du sien. Si un Taoïste perd son dernier point de Qi, il est mort et son jeton Frère de Sang regagne la réserve. Si un Taoïste regagne un jeton Qi, le marqueur Frère de Sang regagne également la réserve. Il pourra être regagné plus tard dans la partie, si le Taoïste retombe à nouveau à un seul Qi...

Exemple : le Taoïste vert vient de perdre 1 Qi et il ne lui en reste plus qu'un dernier. Il prend immédiatement le marqueur Frère de Sang rouge et le place sur son plateau. Le plateau situé en face du sien est le plateau rouge, du côté du pouvoir Danse des Cimes.

Précisions :

- si le plateau situé en face de lui est privé de son pouvoir par l'action d'un fantôme ou parce qu'il est possédé, le Taoïste perd également la possibilité d'utiliser Frère de Sang.
- un joueur privé de son propre pouvoir peut encore utiliser celui de son Frère de Sang.
- Mantra d'Affaiblissement : si le marqueur Frère de Sang permet à un joueur de bénéficier du pouvoir Mantra d'Affaiblissement, il dispose de la possibilité de placer ou déplacer le même marqueur Mantra d'Affaiblissement que le joueur jaune, et non pas d'un deuxième marqueur.
- Le plateau en face peut appartenir à un joueur ou bien être neutre.

DESCRIPTION DES DÉMONS

a) Seeker (Fouineur): [Coût : 2 - Résistance : 1]

Version A : ce Démon peut être mis en jeu sur n'importe quelle case du plateau Catacombes.

Version B : ce Démon ne peut pas être exorcisé à l'aide des jetons Tao.



b) Landscaper (Terrassier): [Coût : 3 - Résistance : 2]

Version A : lorsque ce Démon est exorcisé, le Taoïste doit se défausser d'un jeton Tao, au choix de Wu-Feng. Si le Taoïste n'a aucun jeton Tao, il ignore simplement cet effet.

Version B : ce Démon peut toujours effectuer l'action Fouiller, même si un Taoïste est présent sur la même case que lui.



c) Gravedigger (Fossoyeur): [Coût : 4 - Résistance : 3]

Version A : lorsque ce Démon est exorcisé, Wu-Feng pioche une carte Fantôme.

Version B : lorsque ce Démon est exorcisé, Wu-Feng lance le dé Malédiction.



SHADOW OF WU-FENG (OMBRE DE WU-FENG)

Si Wu-Feng trouve les 3 jetons Catacombes Urne, l'Ombre de Wu-Feng entre immédiatement en jeu !

Elle est placée sur la case des Catacombes où le troisième jeton Urne vient tout juste d'être trouvé. Les 3 Démon mineurs présents dans les Catacombes regagnent alors le plateau Wu-Feng : ils ne pourront plus être invoqués pour le reste de la partie.

L'Ombre de Wu-Feng est considérée comme un Démon : elle agit avant la phase Yin de chaque plateau Joueur (pas plateau neutre) ; elle peut également être activée par des Maléfices. Elle peut effectuer une et une seule action :

- **se déplacer** : l'Ombre de Wu-Feng peut se déplacer n'importe où dans le Village, ou bien dans les Catacombes. Elle ne tient pas compte des échelles et des distances.
- **attaquer un ou des Taoïstes** : si elle se situe sur une tuile Village (ou une case des Catacombes) où se trouvent un ou plusieurs Taoïstes, l'Ombre de Wu-Feng peut les attaquer : Wu-Feng lance les 3 dés Tao ; pour chaque face noire obtenue, Wu-Feng fait perdre 1 Qi à un Taoïste présent.
- **Attaquer une tuile Village** : si l'Ombre de Wu-Feng se situe sur une tuile Village SANS Taoïste, Wu-Feng peut lancer le dé Malédiction et en appliquer l'effet sur le Taoïste actif (perte d'un Qi, des jetons Tao), mettre en jeu un Fantôme (choix a ou c) ou hanter la tuile sur laquelle l'Ombre de Wu-Feng se trouve (si la tuile est déjà hantée, rien ne se passe).

Pouvoir de l'Ombre de Wu-Feng :

La présence de l'Ombre sur une tuile Village empêche toute utilisation de celle-ci par les Taoïstes (action, yin-yang et artefacts).

Précision : sur la tuile Cercle de Prière, la présence de l'Ombre de Wu-Feng provoque le retour du jeton Tao présent, dans la réserve.



L'Ombre de Wu-Feng est invincible :

Les Taoïstes ne peuvent pas tenter de l'exorciser. Il leur faut exorciser toutes les incarnations de Wu-Feng présentes dans la pioche et en jeu pour remporter la partie avec cette difficulté supplémentaire.

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.

JETON SQUELETTE



Un jeton Squelette est considéré comme une créature de résistance 1 et de la couleur du plateau qui l'accueille.

Les Squelettes (jetons Catacombes et spéciaux de Wu-Feng) ne sont pas considérés comme des cartes de fantômes (ce sont des jetons !). Les actions suivantes, qui affectent des cartes, sont sans effet sur eux : l'action de la tuile Sorcière, du Pavillon des Vents et de l'École de Kung-Fu. Si Wu-Feng place un Squelette sur un Bouddha, le Squelette est exorcisé et le Bouddha remis à la réserve.

Si aucun emplacement n'est libre lorsque Wu-Feng doit placer un Squelette, le joueur actif perd un Qi.

TUILE CALLIGRAPHE



Retirer du jeu un des Mantras Sanglants (les éventuels jetons Qi regagnent la réserve) et le remplacer par un autre de même niveau, au choix du Taoïste.



Placer un jeton Qi pris à la réserve sur l'un des Mantras Sanglants, au choix du joueur. Si aucun jeton Qi n'est présent dans la réserve, cette action est sans effet.

Quand il utilise cette tuile, le Taoïste peut bénéficier des deux effets ou seulement de l'un des deux, à sa convenance.

FIN DE PARTIE

Les conditions de victoire et de défaite du jeu de base demeurent inchangées :

- les Taoïstes gagnent s'ils exorcisent toutes les incarnations de Wu-Feng.
- Wu-Feng remporte la partie si tous les Taoïstes meurent, si 3 tuiles Village sont hantées simultanément ou s'il pioche la dernière carte Fantôme de la pioche.

SCORE

Si les Taoïstes remportent une partie avec l'extension Black Secret, ils ajoutent 5 points au total de leurs points de victoire ; ils le soustraient en cas de défaite.

NOUVEAUX FANTÔMES

10 nouvelles cartes Fantôme sont proposées dans l'extension Black Secret. Leurs nouvelles capacités sont détaillées ci-dessous :



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



Wu-Feng lance le Maléfice de la couleur de son choix.

NOUVELLES INCARNATIONS DE WU-FENG

5 nouvelles Incarnations sont proposées dans Black Secret. Elles octroient toutes une nouvelle récompense :



Un Taoïste reçoit 1 jeton Yin-Yang, et 1 Qi est placé sur un Mantra Sanglant.



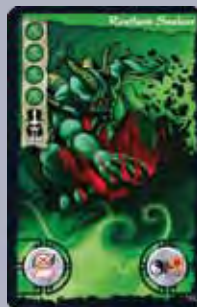
NIGHT SORCERESS

À son arrivée en jeu et jusqu'à ce qu'elle soit exorcisée, Night Sorceress interdit l'utilisation des jetons Yin-Yang (ils peuvent cependant être regagnés par les Taoïstes).



PUPPET MASTER

À son arrivée en jeu, Puppet Master permet à Wu-Feng de mettre en jeu ses 3 jetons Squelette (si disponibles).
Wu-Feng peut mettre en jeu 1 jeton Squelette (si disponible).
Précision : les Squelettes ne sont pas détruits lorsque le Puppet Master est exorcisé.



RESTLESS SEEKER

À son arrivée en jeu, 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) soient appliqués.



BLOOD THIRSTER

À son arrivée en jeu et jusqu'à ce qu'elle soit exorcisée, Blood Thirster empêche les Taoïstes de placer les Qi perdus sur les Mantras Sanglants. Les Qi regagnent directement la réserve.



BLACK CASTER

À son arrivée en jeu et jusqu'à ce qu'elle soit exorcisée, Black Caster permet à Wu-Feng de lancer ses Maléfices sans respecter la règle de couleur : tous les Maléfices peuvent être lancés avec n'importe quelle couleur de fantôme.

JOUER AVEC WHITE MOON

S'il vous est conseillé de découvrir Black Secret uniquement avec le jeu de base, il est tout-à-fait possible de jouer simultanément White Moon et Black Secret.



MANTRAS SANGLANTS & MALÉFICES

3 Mantras Sanglants et 4 Maléfices spécifiques aux parties avec l'extension White Moon vous sont proposés dans la boîte. Ajoutez-les aux autres éléments.

Important :

- les Villageois ne peuvent en aucun cas être déplacés sur le plateau Catacombes.
- La Barrière Mystique peut être utilisée pour exorciser les Squelettes.



F.A.Q

Q : Puis-je placer un Bouddha dans les Catacombes ?

R : Non. Seulement sur un emplacement Fantôme libre.

Q : Wu-Feng vient de lancer un dé Malédiction sur le joueur actif (via l'Ombre, un maléfice ou la mort d'un démon). Que se passe-t-il si le résultat indique « Hanter une tuile » et que le Taoïste est dans les catacombes ?

R : La tuile Village correspondante est hantée.

Q : Wu-Feng vient de lancer un dé Malédiction sur le joueur actif (via l'Ombre, un maléfice ou la mort d'un démon). Que se passe-t-il si le résultat indique « Hanter une tuile » et que la case sur laquelle le Taoïste se trouve est déjà hantée ?

R : Aucun effet.

Q : À quoi servent les Maléfices vierges ?

R : Vous pouvez les utiliser pour créer vos propres Maléfices.

CRÉDITS

Auteur : **Antoine Bauza**

Adaptation : « Les Belges à Sombreros » aka **Thomas Provoost** et **Cédric Caumont**

Illustrations : **Pierô**

PAO : **Alexis Vanmeerbeek**

Assistante PAO : **Cécile -meat- Gruhier**

Testeurs : **Bruno Goube, Mickaël Bertrand, Françoise Sengissen, Mikaël Bach, Émilie Pautrot, Frédéric Vuillet, Corentin Lebrat, Fanny Zerbib, Fabrice Rabelino, Benjamin David, Alexis Vanmeerbeek, Pierre-Paul Renders, Corentin Lebrat, Cyril Sandelion, Mathieu Bayo, Florian Grenier, Cédric Lefebvre, Philippe Keyaerts, Pierry, Mikael, John, Pascal, Michaël -3,14- Garrot, Alexis -Wu-Sheng-Dumont, l'équipe de Jeux N'Co, les joueurs de l'Alchimie du Jeu de Toulouse, Philippe Master K, Nadèle Miaou.**

Relecture des règles : **Bruno Goube, Matthieu Bonin, Stéphane Fantini.**

Antoine tient à remercier ses plus fidèles testeurs qui ont suivi le développement de Ghost Stories et de ses extensions pendant les 5 années écoulées.

Retrouvez l'auteur (@toinito) et l'éditeur (@ReposProduction) sur Twitter ou Facebook.



Ghost Stories - Black Secret est un jeu **REPOS PRODUCTION**.

Tél. + 32 / 477 254 518 • Rue Lambert Vandervelde, 7 •

1170 Bruxelles - Belgique • www.rprod.com

© REPOS PRODUCTION 2011. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé.

Phase de Démon

1. Action des démons

- Creuser.
- Se déplacer.

Si l'ombre de Wu-Feng est présente, voir page 8.



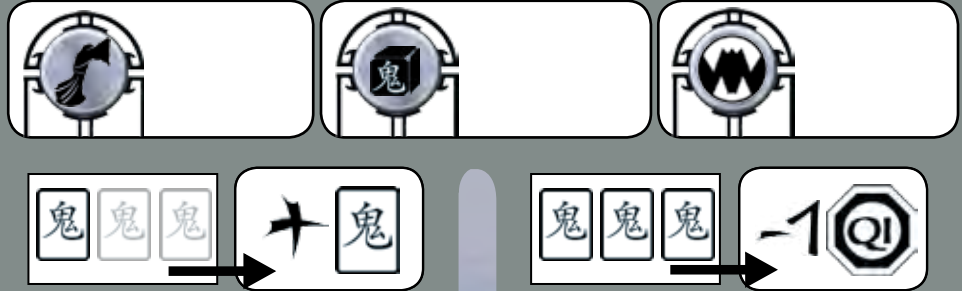
Phase Yin (Fantômes)

1. Action des fantômes de droite à gauche sur le plateau.

(Hanteur, Tourmenteur, Dévoreur)

2. Plateau envahi? perdez un Qi sinon :

3. Ajoutez un fantôme



Phase Yang (Taoïste)

1. Déplacement (facultatif)

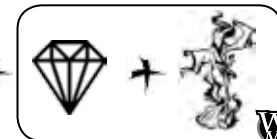
2. Exorsime OU aide du villageois OU mettre à l'abri un villageois

3. Su-Ling, Bouddhas, cristal et jetons de pouvoir (facultatif)

4. Barrière Mystique



OU



 Relatif à l'extension White Moon.



OU



OU

