

# GHOST STORIES™ 鬼

**Le Guide du petit Scarabée**

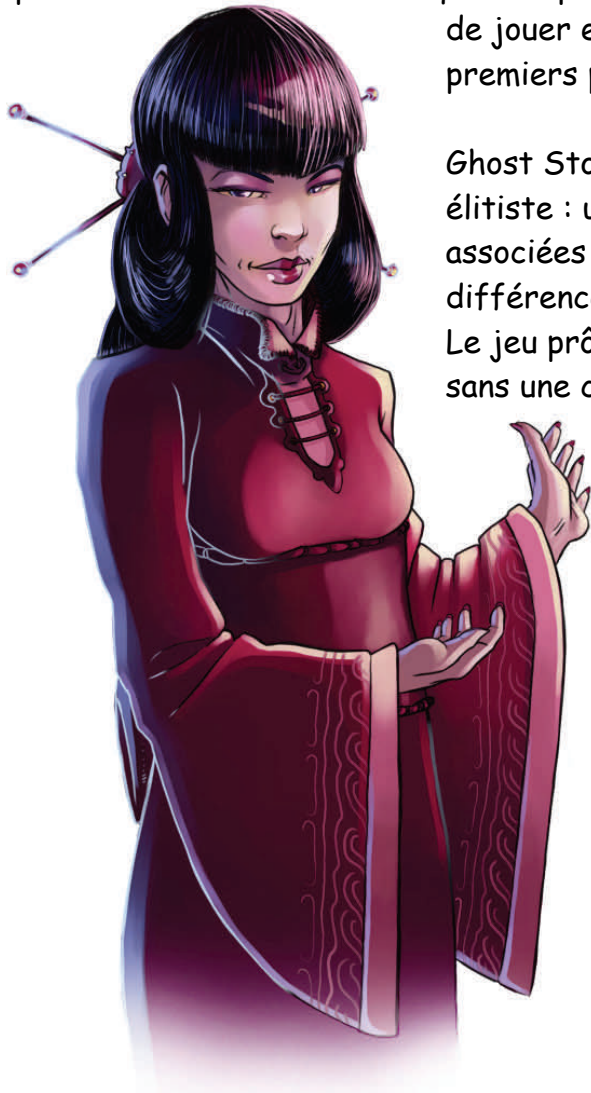
**Par Cyberfab**



**Comment bien débiter à Ghost Stories !**



Avant de commencer, il convient de dire que ce guide n'a pour vocation que d'initier les joueurs désireux de découvrir le jeu, qui, de part la structure de sa mécanique, peut paraître complexe au premier abord. Les conseils qui sont prodigués ici ne représentent en aucun cas une manière ultime de jouer et n'ont pour prétention que de guider le joueur à faire ses premiers pas dans sa lutte contre l'infâme Wu-Feng.



Ghost Stories est un jeu au niveau de difficulté élevé, mais pas élitiste : une organisation efficace et une analyse avisée du terrain, associées à une bonne cohésion de groupe feront souvent la différence, la victoire (ou la défaite) se construit en équipe ! Le jeu prône donc la communication, il sera bien difficile de gagner sans une coopération de tous les instants, la discussion est au centre du jeu et le sacrifice peut être une des voies qui mènent à la victoire. N'oubliez pas que même si votre Taoïste se trouve sur le cimetière, vous continuez à participer aux échanges avec les autres joueurs et que si victoire il y a elle est collective, Taoïste mort ou pas !

Après la mise en place du jeu, il est utile, avant de commencer véritablement la partie, de bien analyser la configuration du village, ainsi que les pouvoirs dont disposent les Taoïstes pour la partie.

Notez aussi que si la règle préconise de tirer les Taoïstes ainsi que leurs pouvoirs au hasard, rien n'empêche de choisir celui que l'on va jouer et le pouvoir dont il disposera.

## Les tuiles *Village* :

### *Le Pavillon du Vent Céleste*

La tuile la plus boudée par les joueurs débutants, et pourtant, certainement la plus utile d'entre toutes. La possibilité de déplacer un fantôme AVEC tous ses marqueurs et autres jetons est déjà en soi un pouvoir fortement intéressant : Il permet de déplacer un Tourmenteur vers le plateau du joueur vert (qui est le mieux armé contre les tourmenteurs) ou un fantôme vers un emplacement où se trouve déjà un Taoïste mieux armé pour son exorcisme ou encore vers un emplacement où se trouve un Bouddha qui permettra son éradication immédiate.

Ajoutons à cela la possibilité (dans le même temps) de déplacer un autre Taoïste, qui permet soit de replacer un Taoïste au centre du village, lui donnant la possibilité d'accéder à n'importe quelle tuile au tour suivant, soit de ramener un Taoïste en renfort sur une tuile où se prépare une tentative d'exorcisme dans laquelle ses jetons Tao pourraient être déterminants.

Les possibilités du *Pavillon du Vent Céleste* sont nombreuses !





### **Le Temple Bouddhiste :**

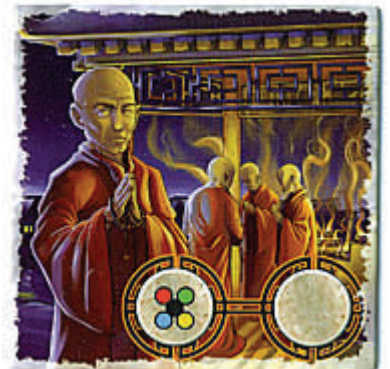
Ici on récupère des Bouddhas que l'on pourra positionner, à partir du tour suivant, sur un emplacement vide. Un fantôme qui serait placé sur cet emplacement serait immédiatement défaussé, de même que la figurine Bouddha. Une arme très puissante ! Puisqu'elle permet de se débarrasser de n'importe quel fantôme, à l'exception des incarnations de Wu-Feng qui y sont insensibles. Attention toutefois en éliminant un fantôme de cette façon, vous ne bénéficierez pas de son bonus éventuel.

Notez aussi qu'un Bouddha placé sur le seul emplacement libre d'un

plateau est automatiquement utilisé si un fantôme vient à y être placé. *Le Temple Bouddhiste* et le *Pavillon du Vent Céleste* forment un duo redoutable ! Utilisés conjointement ils feront trembler n'importe quel fantôme...

### **Le Cercle de Prière :**

Le jeton Tao placé sur le *Cercle de Prière* fera baisser la résistance de TOUS les fantômes de la même couleur. Le jeton Tao reste en place tant qu'il n'est pas remplacé ou que la tuile n'est pas hantée (il y a aussi l'incarnation de Wu-Feng *Nameless* qui fait défausser le jeton à sa mise en jeu). L'atout que représente le *Cercle de Prière* est sans aucun doute des plus évidents et se trouve être certainement la tuile la plus utilisée à *Ghost Stories*.



### **L'Herboriste :**

Probablement la tuile la plus attirante lors des premières parties, *l'Herboriste* est certes intéressante, mais présente un inconvénient : elle est soumise à un jet de dés Tao, avec la dose de hasard que cela induit et pourrait ne pas vous fournir les jetons que vous espérez. Certes les jetons Tao peuvent toujours servir pour la suite de la partie, mais si vous voulez des certitudes quant aux couleurs des jetons Tao obtenus, préférez soit faire appel à la *Maison de Thé*, soit à l'exorcisme réussi sur un fantôme qui vous donnera 1 ou 2 jetons Tao (suivant le fantôme).

*L'Herboriste* est une tuile qui sera surtout utilisée en début de partie, lorsque les fantômes sont encore peu nombreux, afin de constituer des réserves de jetons Tao.

**Attention :** Gardez toujours l'œil sur les jetons Tao restants, car si d'aventure les dés sortaient des couleurs qui ne seraient plus disponibles dans la réserve, ils seraient ignorés sans aucune compensation.

### **La Maison de Thé :**

Cette tuile vous permet de récupérer un point de Qi (et c'est la seule pour un Taoïste vivant) ainsi qu'un jeton Tao au choix (ce qui peut être plus intéressant que de solliciter *l'Herboriste* si vous avez besoin d'une couleur de jeton précise), en contrepartie de l'arrivée d'un fantôme supplémentaire. A utiliser surtout lorsque les plateaux ne sont pas envahis, comme en début de partie, où constituer des réserves de Qi, en plus des jetons Tao peut être très utile.





### **La Hutte de la Sorcière :**

La sorcière vous permet, en échange d'un point de Qi, d'envoyer à la défausse n'importe quel fantôme (à l'exception des incarnations de Wu-Feng qui y sont insensibles). Comme pour les Bouddha, vous ne bénéficierez pas du bonus éventuel du fantôme. La *Hutte de la Sorcière* est à utiliser avec parcimonie car elle sous-entend que vous ayez de quoi payer en Qi, n'oubliez pas que les Qi peuvent être perdus de maintes manières à Ghost Stories (pouvoir de certains fantômes à leur entrée en jeu, dé malédiction, plateau personnel envahi...) et que perdre son dernier point de Qi signifie la mort pour le Taoïste. Néanmoins, si la situation le demande, il ne faut pas hésiter, en fin de partie, à se sacrifier pour évincer un fantôme compromettant la victoire et permettre à ses camarades de jeu de tenter l'exorcisme sur Wu-Feng : en cas de victoire les Taoïstes gagnent tous ensemble !



### **L'Autel Taoïste :**

L'*Autel Taoïste* permet d'annuler la hantise d'une tuile village, la rendant de nouveau disponible, en échange de l'arrivée en jeu d'un nouveau fantôme. Ce n'est certes pas la tuile la plus utilisée du village, mais Ôh combien importante lorsque vous êtes sur le point de perdre la partie pour cause de trop grand nombre de tuiles hantées ou bien parce qu'une tuile vous fait défaut. Par exemple pour exorciser *Uncatchable*, cette incarnation de Wu-Feng demande à être immobilisée par un Bouddha avant de pouvoir être exorcisée. Vous aurez probablement à faire appel

au *Temple Bouddhiste* (pour récupérer un Bouddha) et au *Pavillon du Vent Céleste* pour déplacer l'incarnation sur le Bouddha. Si l'une de ces tuiles est hantée vous ne pourrez pas gagner sans faire appel à l'*Autel Taoïste*, sauf si vous avez des Yin Yang en nombre suffisant (mais qui seraient probablement plus utiles ailleurs) !

### **Le Cimetière :**

C'est sur cette tuile que se retrouvera un Taoïste mort. Il pourra être ressuscité par un autre Taoïste et revenir ainsi à la vie avec seulement 2 points de Qi. Soyons clair : Cette tuile sera rarement utilisée, car il est souvent difficile de s'occuper d'un Taoïste mort lorsque nombre de fantômes réclament que l'on s'occupe d'eux. Néanmoins, dans certains cas, le *Cimetière* peut être salvateur ! Imaginons par exemple que le Taoïste vert décède, alors que sur son plateau se trouvent plusieurs tourmenteurs qui ont été placés là parce que grâce à son pouvoir *Force de la Montagne* il ignorait les jets de dé malédiction. S'il n'est pas remis en jeu à l'aide du *Cimetière*, ce sont les autres joueurs qui devront effectuer les lancers de dé malédiction et en subir les conséquences...



### La Tour du Veilleur de Nuit :

Sans doute la tuile la moins intéressante du jeu, elle servira de « chair à canon » la plupart du temps : si vous avez une tuile qui doit être hantée, essayez de faire en sorte que ce soit celle-là. La possibilité de repousser les fantômes **d'un même plateau** ne sera intéressante que dans de rares cas et si vous vous retrouvez avec un plateau sur lequel se trouvent 3 hanteurs sur le point de hanter, c'est que vous avez probablement mal géré leurs arrivées. Toutefois, il peut arriver qu'un fantôme, dont on ne peut réaliser l'exorcisme dans l'immédiat, soit sur le point de hanter une tuile importante, dans ce cas le *Veilleur de Nuit* pourra éventuellement être utile (bien que d'autres tuiles, comme la *Hutte de la Sorcière* ou le *Pavillon du Vent Céleste*, pourront donner, la plupart du temps, des solutions plus efficaces)...



### Les premiers tours :

Avant de vous lancer dans la course à l'exorcisme, songez qu'au moins lors du premier tour, il y a de grandes chances que les plateaux soient peu occupés par les fantômes. Il est souvent judicieux d'en profiter pour récupérer des jetons Tao grâce à l'*Herboriste* ou des Bouddhas au *Temple Bouddhiste* ou bien encore un point de Qi supplémentaire et un jeton Tao à la *Maison de Thé* en échange de l'arrivée d'un fantôme supplémentaire. Vous n'aurez peut-être plus beaucoup d'occasion de le faire par la suite. Profitez-en pour placer judicieusement vos premiers fantômes puisque à ce moment de la partie vous avez encore du choix.



### Yin Yang :

Le jeton Yin Yang est sans doute le meilleur atout des Taoïstes, il est joué **en plus de l'action normale** du joueur et permet soit de retourner une tuile hantée, soit de faire appel à un villageois sans nécessairement être sur la tuile correspondante. Pour autant, il ne faut pas hésiter à le jouer lorsque la situation le demande ou permet d'en faire une utilisation judicieuse.

Par exemple lorsque vous tentez d'exorciser un fantôme dont la récompense est la récupération du Yin Yang ou d'un point de Qi, ne pas utiliser son Yin Yang juste avant (changer le jeton Tao sur *Le Cercle de Prière*, faire appel à l'*Herboriste* pour récupérer 2 jetons Tao, etc...) est une faute professionnelle pour un Taoïste :) ! puisqu'en cas de réussite de l'exorcisme vous pourrez immédiatement le récupérer. Vous pouvez donc utiliser votre Yin Yang pour profiter du pouvoir d'un villageois, puis exorciser le fantôme qui vous permet de regagner votre Yin Yang, pour éventuellement le réutiliser immédiatement, si la situation l'exige (l'enchaînement peut être redoutable). Ne considérez pas votre jeton Yin Yang comme un atout à n'utiliser qu'en dernier recours, car vous pourriez bien vous retrouver mort sans avoir eu l'occasion de l'utiliser et dans ce cas il est perdu !



Gardez à l'esprit que lorsqu'il meurt, un moine Taoïste perd toutes ses possessions (Yin Yang et Jetons Tao compris) et qu'en cas de résurrection, il ne récupèrera que 2 points de Qi (et pas de Yin Yang).



## Bien placer les fantômes :

Une bonne prise en compte des tuiles « village » permettra un placement plus judicieux des fantômes, et ce, pour plusieurs raisons :

- N'oubliez pas que lorsque votre Taoïste se trouve dans un angle du village où sont présents 2 fantômes, vous pouvez tenter d'exorciser en simultanément ces 2 fantômes. Il est donc préférable, pour avoir une chance d'exorciser les 2, d'y placer des fantômes dont la résistance n'est pas trop élevée. Vous ne disposez (sauf modification due à un fantôme) que de 3 dés pour vos exorcismes (à l'exception du Taoïste vert qui peut avoir un 4<sup>ème</sup> dé s'il joue le pouvoir *La Force de la Montagne*) et si des modifications sont possibles (jetons Tao, *Mantra d'Affaiblissement* du joueur jaune), il sera souvent très difficile, voire impossible, de tuer en simultanément 2 fantômes disposant d'une résistance élevée.
- Si vous jouez le Taoïste bleu et que votre pouvoir est le *Souffle Céleste*, vous pouvez demander l'aide du villageois de la tuile où se trouve votre pion ET tenter un exorcisme sur le fantôme (ou les fantômes si vous êtes dans un coin du village) qui se trouve face à vous. L'endroit où vous aurez placé votre fantôme devient du coup très important, car si la tuile ne vous sert à rien, vous ne l'activerez pas et donc gaspillerez votre action supplémentaire.
- Il est primordial, voire même vital suivant la situation, de bien réfléchir aux emplacements où vous allez placer un fantôme hunteur, car si vous ne parvenez pas à l'exorciser rapidement il pourrait bien hanter la tuile qui lui fait face. La perte d'une tuile donnée au mauvais moment peut faire basculer la partie vers une défaite inéluctable.

Exemple : vous devez exorciser l'incarnation de Wu-Feng nommée **Uncatchable** qui doit être immobilisée préalablement par un Bouddha, si le *Temple Bouddhiste* se retrouve hanté suite au positionnement hasardeux d'un fantôme hunteur et que vous ne possédez pas de bouddha, le gain de la partie peut être fortement compromis. Il vous faut parvenir à annuler la hantise de la tuile, y déplacer un Taoïste pour prendre une figurine Bouddha, sans oublier qu'elle ne sera utilisable qu'au tour suivant. Bien sûr dans le même temps, il faut gérer les autres fantômes en place sur les plateaux et surtout la pioche de fantômes qui ne doit pas se retrouver vide de cartes sous peine de défaite immédiate.



### Bien préparer ses exorcismes :

Lorsque vous tentez un exorcisme sur un fantôme dont le niveau de résistance est élevé, rappelez-vous que vous pouvez être aidé de plusieurs façons :

- Les jetons Tao en votre possession de la couleur du fantôme peuvent être ajoutés au résultat de votre jet de dés.
- Les jetons Tao en possession d'autres Taoïstes qui se trouvent présents sur la même tuile village que vous, peuvent aussi être ajoutés au résultat de votre jet de dés.
- Le *Mantra d'Affaiblissement* du joueur jaune, s'il dispose de ce pouvoir, peut réduire la résistance du fantôme de 1.
- Le *Cercle de Prière*, si un jeton Tao, de la couleur du fantôme que vous tenter d'exorciser, y a été placé.

Songez qu'il vaut mieux différer un exorcisme pour passer un tour à mettre plus d'atouts de son côté (récupérer des jetons Tao, solliciter l'aide d'un autre Taoïste qui possède des jetons Tao de la bonne couleur, exorciser un autre fantôme plus accessible et dont la récompense serait de récupérer son Yin Yang...), voire même de le réussir avec certitude, que de tenter un exorcisme à tout prix, avec très peu de chance de réussite. Il vaut mieux s'en remettre aux jetons Tao, *Cercle de Prière* et autres *Mantra d'Affaiblissement* que de prier pour faire les bonnes couleurs sur son jet de dés : compter uniquement sur la chance se révélera la plupart du temps catastrophique. Même si, à priori, l'échec d'un exorcisme, n'entraîne pas forcément de conséquence immédiate autre que le fait que vous avez perdu votre action pour rien. Toutefois perdre une action à *Ghost Stories* n'est pas anodin, car cela entraînera, le plus souvent, des conséquences pour les autres joueurs. Exemple : si vous deviez absolument libérer le plateau du Taoïste qui joue après vous parce qu'il est envahi par les fantômes, ce dernier perdra un Qi dès sa phase Yin. Vous pourriez aussi provoquer la mort du Taoïste (s'il n'avait plus qu'un point de Qi), obliger à des changements de plans et contraindre un autre Taoïste à venir tenter le même exorcisme, s'il s'agit, par exemple, d'un fantôme sur le point de hanter une tuile qui est essentielle pour la suite de la partie. Un bon exorcisme est un exorcisme réussi ! N'hésitez pas à mettre toutes les chances possibles de votre côté !

### Analyser les cartes fantômes :

Les fantômes peuvent avoir des capacités différentes et parfois multiples. Un effet peut être immédiat à l'arrivée du fantôme sur le plateau d'un joueur, mais peut aussi être permanent et activé à chaque tour du joueur concerné (fantôme hanteur, fantôme tourmenteur...).

Il est important de bien analyser ces capacités et leurs conséquences avant de placer le fantôme sur un plateau (lorsque l'on a le choix bien entendu).

Concernant les fantômes tourmenteurs, pensez, que le Taoïste vert est certainement le mieux armé grâce à ses pouvoirs. Soit la *Force de la Montagne* qui lui permet d'ignorer les jets de malédiction (il ne lance jamais le dé noir !), soit *Favori des Dieux* qui lui permet de relancer le dé malédiction (attention toutefois, car il faut obligatoirement garder le second résultat).





Oui mais comment faire lorsqu'on est obligé de placer un fantôme tourmenteur sur son plateau (parce qu'il est de sa couleur ou bien noir) ?



C'est là qu'intervient le *Pavillon du Vent Céleste*, trop souvent boudée par les joueurs débutants et pourtant elle dispose d'un grand pouvoir à ne pas négliger. La maîtresse des vents permet de déplacer un fantôme sur un autre emplacement de n'importe quel plateau ET de déplacer un autre moine Taoïste d'une case.

Elle représente un très bon moyen de déplacer un fantôme tourmenteur sur le plateau du joueur vert (s'il y a la place évidemment) qui pourra, lui, ignorer le dé Malédiction ou au pire le relancer. Pour rappel, une des faces du dé malédiction hante directement une tuile...

### **Une combinaison efficace :**

La pose de Bouddha associée à l'utilisation du *Pavillon du Vent Céleste* est redoutable d'efficacité, car elle vous permettra de défausser un fantôme gênant et puissant assez facilement (attention car dans ce cas les bonus sont ignorés, donc pas de récupération éventuelle du Yin Yang). Si on associe cette combinaison au Taoïste bleu avec le pouvoir *Souffle Céleste* qui lui permet de tenter un exorcisme ET de demander l'aide d'un villageois, on obtient une combinaison très puissante qui nous permet de tenter un exorcisme sur un fantôme (2 si la tuile *Pavillon du Vent Céleste* se trouve dans un coin dont les 2 tuiles adjacentes ont reçu chacune un fantôme) et on pourra dans le même tour, déplacer un fantôme sur un bouddha préalablement mis en place provoquant ainsi son éviction du plateau.

On se rend bien compte ici, de l'importance du placement des fantômes et d'une bonne lecture de la disposition des tuiles constituant le village.

Il existe bien d'autres combinaisons efficaces, que vous pourrez découvrir vous-même en jouant...

### **Bloquer un plateau peut parfois être utile :**

La première condition, c'est bien sur que le Taoïste ait encore des points de Qi disponibles. Bloquer un plateau peut être un choix qui permet de ne pas mettre en jeu de fantôme(s) supplémentaire(s) et donc, avant tout, de gagner du temps. Du temps que l'on occupera par exemple à essayer d'exorciser Wu-Feng ou bien encore tel ou tel fantôme aux effets néfastes. Attention quand même de ne pas « oublier » que l'on a laissé son plateau bloqué, les points de Qi sont tout de même limités.

Dans certains cas ça peut même être le seul moyen de garder une chance de victoire, même si cela sous entend d'y sacrifier son dernier point de Qi : s'il ne reste qu'un fantôme dans la pioche, mieux vaut se sacrifier que de le laisser rentrer en jeu. Surtout si ça laisse, aux autres Taoïstes, une opportunité d'exorciser Wu-Feng. N'oubliez pas : la victoire ou la défaite sera collective, que votre Taoïste soit mort ou pas, si Wu-Feng est vaincu ce sont tous les Taoïstes qui gagnent !

### **Vous êtes moins de 4 joueurs ?**

Vous allez utiliser les jetons pouvoirs qui vous permettront d'activer les pouvoirs des plateaux neutres. A 2 ou 3 joueurs, *Le Pavillon du Vent Céleste* (encore lui) prend une importance encore plus grande car il vous permet de positionner un autre Taoïste sur la case centrale, ce qui présente un avantage : Il sera en position d'aller où il voudra au début de son tour suivant.

Pour vous faciliter la tâche vous pouvez choisir de mettre volontairement le plateau du Taoïste bleu en neutre avec le pouvoir *Second Souffle* vous pourrez ainsi doubler l'action d'une tuile (comme récupérer des jetons Tao chez *l'Herboriste* ou encore 2 Bouddhas au *Temple Bouddhiste*).





Pour encore vous faciliter la tâche lors des premières parties, vous pouvez en plus choisir la tuile centrale pour valoriser l'action de revenir sur la case centrale et mettre par exemple *l'Herboriste* ou le *Temple Bouddhiste* afin de vous familiariser avec les jetons pouvoir.

Si vous jouez en solo, préférez alors jouer le plateau rouge avec le pouvoir *Dance des Cîmes* (au moins pour vos premières parties) qui vous apportera une précieuse mobilité. Car **moins il y a de joueurs, plus la mobilité devient importante** : les combattants sont moins nombreux, et même si les fantômes arrivent moins rapidement en jeu, ils le font toujours sur les 4 plateaux...

### Envie de vous frotter au mode Cauchemar ?

La difficulté grimpe d'un cran en mode cauchemar, puisque ce n'est plus une incarnation de Wu-Feng qu'il vous faudra exorciser, mais quatre ! Toutefois, dites-vous que pour chaque Wu-Feng vaincu, vous obtiendrez une récompense qui permettra de relancer le groupe.

Avant de vous y aventurer, faites le test en mode *Gentil Cauchemar* qui reprend les mêmes caractéristiques que le mode *Cauchemar*, à cela près que chaque joueur débute la partie avec 4 Qi, ce qui vous laisse une marge d'erreur un peu plus grande.



### Les incarnations de Wu-Feng :

Tout d'abord il convient de noter que les récompenses des incarnations de Wu-Feng comportent toutes la possibilité de récupérer un Qi et un Yin-Yang (à répartir judicieusement entre les Taoïstes).

Si dans le mode normal cela permet seulement de marquer un point supplémentaire en récupérant un Qi, en mode cauchemar (et enfer) la récompense devient beaucoup plus intéressante, puisqu'elle permet de récupérer un Yin-Yang à chaque incarnation exorcisée avec succès...

Il y a 10 incarnations de Wu-Feng possibles, chacune d'entre elle demandera une approche différente. Mais dans tous les cas, jugez bien la situation et les atouts dont vous disposez avant de vous lancer.

### *Nameless (Innommable) :*

*Nameless* est une incarnation redoutable : elle possède 5 points de résistance de 5 couleurs différentes et fait défausser le jeton Tao présent sur le *Cercle de Prière* à son entrée en jeu. Son exorcisme demandera donc des jetons Tao, la présence de *l'Herboriste* ou/et de la *Maison de Thé* sera donc primordiale pour pouvoir en récupérer. N'oubliez pas non plus que certains fantômes permettent d'en gagner 2 lorsqu'ils sont détruits.

D'une manière générale, il faudra agir de manière concertée et coordonnée pour être efficace face à une incarnation de Wu-Feng. Certains villageois seront souvent essentiels dans la réussite d'une tentative d'exorcisme sur une incarnation de Wu-Feng, comme le *Cercle de Prière*, le *Pavillon du Vent Céleste*, le *Temple Bouddhiste* ou encore *l'Herboriste*. Il faudra analyser la situation de manière collective pour déterminer les actions à effectuer (et dans quel ordre) pour mettre le plus d'atouts possibles de son côté avant de tenter l'exorcisme.



### ***Howling Nightmare (Cauchemar Hurlant) :***

Le *Howling Nightmare* n'a que 3 points de résistance (noirs), mais demandera, plus que jamais, une bonne coordination des actions sur un même tour. Pour pouvoir tenter l'exorcisme, vous devez libérer la case lui faisant face sur le plateau opposé. Dans l'absolu, l'idéal c'est d'exorciser le fantôme qui s'y trouve éventuellement, puis placer un bouddha sur la case (ce qui nécessite d'en avoir récupéré un préalablement). Pour ce faire, vous serez contraints de scinder vos forces en 2, faites-le en tenant compte des forces dont vous disposez. Une autre solution pour exorciser ce fantôme gênant, serait d'utiliser *la Hutte de la Sorcière* qui vous permettra de vous en débarrasser sans vous déplacer, en échange d'un point de Qi. Mais attention, si cette case se trouve être la seule libre du plateau en question, le prochain fantôme entrant pourrait bien s'y retrouver si sa couleur correspond.



### ***Uncatchable (Insaisissable) :***

L'*Uncatchable* possède la particularité qu'il doit être bloqué en étant déplacé sur une figurine Bouddha. Ici aussi la coordination sera primordiale. Il faut, tout d'abord, que le *Temple Bouddhiste* ET le *Pavillon du Vent Céleste* ne soient pas hantés pour pouvoir user de leurs pouvoirs. Si vous en avez la possibilité, placez le Bouddha sur un plateau qui a plus d'un emplacement de libre, faites-le même si les Taoïstes ne sont pas tous idéalement placés par rapport à cet emplacement, car si vous le placez sur un plateau où c'est le seul emplacement qui reste libre, et que par malchance, vous tirez un fantôme de la couleur de ce plateau, votre Bouddha va disparaître et vous devrez tout recommencer.

### ***Deaths Army (Armée des Morts) :***

Le principal inconvénient de cette incarnation est qu'elle a la capacité de Tourmenteur et fait donc lancer le dé malédiction à chaque tour. De plus si son exorcisme est réussi, il faudra, là encore, lancer le dé malédiction. L'idéal sera donc de la placer sur le plateau du joueur vert dont le pouvoir permettra soit d'ignorer les dés de malédiction, soit de les relancer si besoin est. L'accessibilité au *Pavillon du Vent Céleste* peut être ici aussi primordiale !



### ***Forgotten Ones (Les Oubliés) :***

Cette incarnation empêche l'utilisation des pouvoirs de TOUS les Taoïstes, ce qui est déjà en soit un handicap important, mais peut rapidement devenir catastrophique si vous avez placé plusieurs tourmenteurs sur le plateau du joueur vert qui grâce à son pouvoir *Force de la Montagne* ne lançait pas le dé de malédiction. Il faudra, dans ce cas, œuvrer pour tenter (et réussir) l'exorcisme le plus rapidement possible.



### **Bone Cracker (Briseur d'Os) :**

*Bonecracker* fait défausser un jeton tao à son arrivée puis à chaque tour et possède 4 points rouges de résistance, vous pourriez très vite ne plus bénéficier de tao pour vous aider à l'exorciser. Toutefois, il reste sensible au *Cercle de Prière* (ou devra être placé un tao rouge) ainsi qu'au *Mantra d'Affaiblissement* du joueur jaune (s'il joue avec ce pouvoir). Ensuite le Taoïste vert est sans doute le mieux armé pour tenter l'exorcisme, quel que soit son pouvoir (ce qui n'empêche pas, selon la configuration de jeu, aux autres joueurs de tenter leur chance).



### **Dark Mistress (Sombre Maîtresse) :**

La *Dark Mistress* empêche l'utilisation des Jetons Tao tant qu'elle est en jeu et possède 3 points de résistance bleus. Tout comme le *Bonecracker* elle reste sensible au cercle de prière (ou devra être placé un tao bleu) ainsi qu'au *Mantra d'Affaiblissement* du joueur jaune (s'il joue avec ce pouvoir). Là aussi, le Taoïste vert est sans doute le mieux armé pour tenter l'exorcisme, quel que soit son pouvoir, ce qui n'empêche pas, selon la configuration de jeu, les autres joueurs de tenter leur chance, d'autant que la *Dark Mistress* ne possède que 3 points de résistance.

### **Creeping Horror (Horreur Rampante) :**

Cette incarnation capture un dé Tao et minimise donc la capacité d'exorciser des Taoïstes. Là encore, le *Cercle de Prière* sera primordial car il permettra de diminuer sa défense d'un point. De même que le *Mantra d'Affaiblissement* ou encore les *Poches sans fond* du Taoïste jaune seront d'une aide précieuse.



### **Vampire Lord (Seigneur Vampire) :**

Le Vampire Lord est un hanteur, son placement sera donc important. Si vous ne pouvez pas l'exorciser rapidement, il faudra faire en sorte de le déplacer en face d'une tuile village de moindre importance. Pour ce faire vous aurez besoin du *Pavillon du Vent Céleste*. Un Tao jaune sur le *Cercle de Prière* serait là aussi un atout supplémentaire.

### **Hope Killer (Ruine Espoir) :**

Le *Hope Killer* est une incarnation de Wu-Feng très puissante, qui possède 8 points répartis en 4 couleurs différentes et fait jeter le dé malédiction lorsqu'elle est détruite ! La présence du *Cercle de Prière* sera primordiale ici autant que le choix de la couleur de Tao qui y sera placé. Sa grande capacité de résistance, oblige les Taoïstes à se trouver à plusieurs sur la case et avec des Tao en leur possession, ce qui rend la présence de l'*Herboriste* essentielle. Bien sur, le *Mantra d'Affaiblissement* ou encore les *Poches sans fond* du Taoïste jaune seront appréciables, de plus si le joueur rouge possède la *Danse des Vents jumeaux* ça pourra aider au rapprochement des Taoïstes.





## Quelques fantômes plutôt méchants dans le détail :

Les fantômes de « couleur » : chacun d'entre eux se trouve décliné pour chaque couleur de Taoïste (et donc de plateau). Voici quelques-uns des plus coriaces :



### **Ooze Devil (Hanteur, résistance 3) :**

Un grand classique de *Ghost Stories*, ici il s'agit d'un hanteur qui possède une résistance de 3. Il ne fait « que » hanter, mais sa résistance de 3 en fait un fantôme à ne pas négliger. Il sera souvent judicieux de s'en occuper rapidement car cumuler des hanteurs à la résistance élevée peut vite se révéler ingérable. Attention à bien préparer votre exorcisme, car la conséquence de l'échec c'est une tuile hantée et 2 ou 3 hanteurs mal gérés peuvent vous « pourrir » une partie.

### **Raging One (Tourmenteur, résistance 4) :**

Ce qui vient à l'esprit pour décrire celui-ci c'est « une belle cochonnerie ! », ce tourmenteur fait lancer le dé malédiction à chaque tour au propriétaire du plateau où il se trouve. Il ne faudra pas hésiter à utiliser le *Pavillon du Vent Céleste* pour l'expédier sur le plateau du Taoïste Vert (qui est le mieux armé contre les tourmenteurs puisque soit il ne lance pas le dé malédiction, soit il peut le relancer) si vous ne pouvez pas le gérer immédiatement. N'oubliez pas, néanmoins, qu'une réussite de l'exorcisme peut permettre de récupérer son Yin Yang, il est donc judicieux et conseillé de l'utiliser avant d'affronter ce tourmenteur dont la résistance élevée ne vous laissera souvent que peu d'alternative.



### **Yellow Plague (Fantôme de type Mur, résistance 4) :**

Chaque couleur possède sa propre déclinaison de ce fantôme, et si, de prime abord, ils ne sont guère inquiétants, puisque ni hanteurs, ni tourmenteurs, leur forte résistance en fait des fantômes coriaces à exorciser. Toutefois, la récompense qu'ils proposent peut permettre des enchaînements intéressants sur plusieurs fantômes du même type. Il faut se préparer correctement pour le premier exorcisme dont la réussite permet de récupérer 2 jetons Tao au choix : On prend alors 2 jetons Tao de la couleur du « Mur » suivant. Le Taoïste jaune est certainement le mieux placé pour ce genre d'enchaînement, puisque son pouvoir lui permet soit de prendre un Tao au choix (*Poches sans Fond*) soit de placer son *Mantra d'Affaiblissement* sur le fantôme. Dans les 2 cas, associé aux 2 jetons Tao récupérés lors de l'exorcisme précédent, cela réduit la défense du « mur » à 1, si en plus la couleur de *Cercle de Prière* correspond, vous aurez un exorcisme sûr...





Les fantômes noirs sont souvent parmi les plus méchants et bien les gérer représentera souvent un grand pas vers la victoire, voici quelques-uns des plus coriaces :

### ***Soul Eater* (Tourmenteur, résistance 4) :**

Certainement un des fantômes « noir » les plus coriaces, non seulement il fait perdre un jeton Tao à chaque joueur à son arrivée, mais c'est en plus un tourmenteur qui possède de surcroît 4 points de résistance ! Seule consolation : il permet de récupérer son Yin Yang en cas de succès de l'exorcisme. L'idéal c'est encore de le défausser grâce à un Bouddha (éventuellement avec l'aide du *Pavillon du Vent Céleste* pour l'y expédier). Si ce n'est pas possible, pensez, comme pour le *Raging One*, que le Taoïste Vert est le mieux armé pour supporter les tourmenteurs. N'hésitez pas à user de votre Yin Yang (récupérable en cas de succès de l'exorcisme) pour mettre plus de chances de votre côté (prendre un Bouddha au *Temple Bouddhiste*, faire appel à l'*Herboriste* pour récupérer des jetons Tao, changer la couleur du jeton présent sur le *Cercle de Prière*...). Notez qu'il est aussi possible de tenter de l'enchaîner après un « mur » comme décrit précédemment (la récompense de l'exorcisme d'un « mur » permet de CHOISIR ses 2 jetons Tao).



### ***Shapeless Evil* (résistance 4) :**

Dans la catégorie résistance de 4, le *Shapeless Evil* est un fantôme qui n'aura qu'une seule conséquence : il hante une tuile dès son arrivée. Le seul moyen de l'éviter c'est d'avoir un Bouddha en place sur le bon plateau pour l'évincer directement, pas toujours évident à anticiper. Une fois que le mal est fait, il n'est peut être pas nécessaire de le gérer immédiatement, dans ce cas, Placez-le au centre d'un des plateaux en attendant de pouvoir vous en occuper. Le bougre permettant de récupérer son Yin Yang, il ne faudra toutefois pas hésiter à l'utiliser, si vous n'avez rien de plus urgent à gérer (ça ce n'est pas gagné !), pour tenter son exorcisme. De la même manière que pour le *Soul Eater*, il est possible de tenter de l'enchaîner après un « mur » et user de la récompense pour choisir 2 jetons Tao noirs (associé à

*l'Herboriste* ou au *Cercle de Prière* pour mettre un maximum de chances de son côté).

### ***Dark Wraith* (Hanteur, résistance 3) :**

Le Dark Wraith, en plus d'être un hanteur qui arrive directement sur le plateau et de posséder une résistance de 3, existe en 2 exemplaires (des jumeaux de la hantise en quelque sorte). Ne les prenez pas à la légère, car ils peuvent hanter une tuile très rapidement ! Dans leur cas aussi, il ne faut pas hésiter à utiliser son Yin Yang puisqu'il est immédiatement récupérable pour cumuler les atouts et ici plus que jamais il faudra tenter l'exorcisme avec le moins de hasard possible, l'idéal étant de tenter un exorcisme en étant sûr de sa réussite pour éviter la tuile hantée...



### **Black Widow (bloque les jetons Tao, résistance 2) :**

Le *Black Widow* n'a qu'une résistance de 2 êtes-vous tentés de vous dire ? Certes, mais il bloque l'utilisation des jetons Tao tant qu'il est en jeu, ce qui le met clairement dans la liste des fantômes à gérer rapidement. De plus, sa récompense est à double tranchant, puisqu'il permet de récupérer son Yin Yang mais demande le lancer du dé malédiction : du coup le Taoïste vert (et ses prédispositions pour le dé malédiction) semble le plus indiqué pour « s'occuper » de ce fantôme. Notez aussi que le *Black Widow* ne bloque pas le *Cercle de Prière* qui sera d'une aide non négligeable ici et si vous pouvez l'associer au *Mantra d'Affaiblissement* du Taoïste jaune vous obtiendrez un exorcisme réussi à coup sûr...



Je pars du principe que vous possédez encore votre Yin Yang avant d'affronter tous ces fantômes, bien sûr, si vous l'avez déjà joué, certains d'entre eux représentent une bonne opportunité de le récupérer, mais n'oubliez pas qu'il vaut mieux être bien préparé à un exorcisme avant de le tenter. Ne perdez pas votre temps et celui des autres Taoïstes à essayer d'exorciser des fantômes qui possèdent une résistance élevée avec peu d'atouts dans votre manche : vous en remettre à la chance sur plusieurs dés sera souvent synonyme d'échec, et chaque échec vous rapproche plus vite de la défaite à Ghost Stories !

**N'oubliez jamais qu'un bon exorcisme est un exorcisme réussi !**

Gardez à l'esprit que la vocation de ce guide est simplement de vous aider à aborder le jeu dans de bonnes conditions et ne représente en aucun cas une liste exhaustive, loin s'en faut, de ce qu'il faut faire et ne pas faire dans Ghost Stories. Mais en suivant ces quelques conseils vous serez mieux parés pour débiter l'aventure Ghost Stories, qui en plus de posséder un univers très fort et très présent, dispose d'une grande capacité de renouvellement. Les parties ne se ressembleront pas, ce qui contribuera encore au plaisir du jeu et de la découverte des multiples possibilités qu'il propose. Cette propension au renouvellement obligera les joueurs à la concertation ainsi qu'à une bonne coordination.

Serez-vous de taille contre l'ignoble Wu-Feng ?

Que les Vents Célestes soient avec vous !

Un remerciement tout particulier à Barbara Pauwels pour sa relecture précieuse et son testing intensif !

