

White Moon ... regali degli abitanti salvati

nota:

il regalo lo prende il taoista che ha salvato l'ultimo membro della famiglia in questione

in **morte di un taoista:**

il regalo\i è in eredità

(si decide spartendo a scelta)

Pozione della Vita (famiglia Long)



Durante la sua fase Yang, un giocatore può scartare la Pozione della Vita per far guadagnare 1 Qi dalla riserva ad un qualsiasi Taoista. Un Taoista morto può essere scelto come bersaglio, riportatelo in vita con 1 Qi (senza lanciare il dado Maledizione) sulla tessera Cimitero, o sulla tessera centrale del villaggio se la tessera Cimitero non è in gioco. La Pozione della Vita può riportare in gioco un abitante ucciso alle stesse condizioni.

Polvere Lunare (famiglia Chang)



Durante la sua fase Yang, un giocatore può scartare la Polvere Lunare per predere un Cristallo Lunare dalla riserva.

Pergamena dell'unità (famiglia Teng)



Durante la sua fase Yang, dopo il movimento, un giocatore può scartare la Pergamena dell'Unità per piazzare tutti i Taoisti vivi sulla stessa tessera Villaggio del proprio Taoista.

Ogni giocatore, seguendo l'ordine di turno, deve decidere se vuole spostarsi e se vuole portare con se un abitante.

In una partita in solitario, l'effetto cambia: dopo il proprio movimento, il giocatore può ottenere tutti i segnalini Abilità Neutrale presenti sulla tessera centrale.

Fuoco d'Artificio (famiglia Weng)



Durante la propria fase Yang, il giocatore può scartare il Fuoco d'Artificio per ricevere l'aiuto da una tessera Villaggio, senza essere sopra di essa.

Armatura del giusto (famiglia Sun)



Il proprietario dell'armatura del giusto ignora le abilità che si trovano nella pietra sinistra dei fantasmi quando essi entrano in gioco sul suo tabellone o quando vengono spostati su di esso. Quando un fantasma viene spostato, solo la cattura del dado e il Tao inattivo devono essere ignorati. Questo manufatto non ha effetto sulle incarnazioni di Wu-Feng.

Scudo del Tempo (famiglia Miao)



Quando durante il turno del possessore dello Scudo del Tempo viene pescato un fantasma del colore del suo tabellone

(il segnalino Abilità Neutrale non funziona per questo manufatto), il fantasma viene respinto in fondo al mazzo dei fantasmi e se ne pesca uno nuovo. Questo manufatto funziona più volte nello stesso turno. Non ha effetto sulle incarnazioni di Wu-Feng.

Spada Divina (famiglia Hua)



Durante ogni suo esorcismo, il proprietario della Spada Divina piazza uno dei dadi Tao con la faccia bianca verso l'alto e lancia solo gli altri due dadi. Il giocatore guadagna così

un lancio positivo automaticamente. Il potere del Taoista verde funziona normalmente. Questo manufatto ha effetto sulle incarnazioni di Wu-Feng.

Artiglio della Vendetta (famiglia Scheng)



Dopo un esorcismo fallito in cui non muore nessun fantasma, il proprietario dell'Artiglio della Vendetta può prendere UN gettone Tao del colore di uno dei fantasmi su cui ha tentato l'esorcismo. Solo un gettone Tao per turno può essere guadagnato in questo modo. Questo manufatto ha effetto con le incarnazioni di Wu-Feng e quando si utilizza la Scuola di Kung-Fu.

famiglia **Li** 3 gettoni “ Qi ” da dividere a scelta tra i taoisti

famiglia **Xiang** 5 gettoni “ Tao ” (1 x colore) da dividere a scelta tra i taoisti

famiglia **Zhou** si attiva “ la barriera mistica ”

(se non ci sono tutti i cristalli nella riserva prenderli anche ai taoisti = per attivare il circolo mistico servono tutte le pietre lunari)