



Les tours

La progression dans le jeu est mesurée par l'écoulement des *tours*. Lorsqu'un choix de déplacement est effectué à la fin d'un numéro, le nombre de *tours* nécessaires est alors indiqué dans le texte. Le joueur doit alors cocher le nombre de tours écoulés sur sa feuille d'aventure.

Le jeu ne peut en aucun cas dépasser 7 *tours*. Lorsque tous les choix du joueur l'obligeraient à franchir cette limite, il doit se rendre au numéro indiqué dans la colonne « 8+ ».

Le jeu en duel

Lorsque deux joueurs s'affrontent, ils jouent chacun à tour de rôle (mais peuvent simultanément lire leur texte et résoudre leurs combats jusqu'au prochain déplacement, afin de ne pas avoir à attendre inutilement).

Wan Bi commence la partie (au numéro 50). Chaque fois que le choix indique un déplacement (indiqué en fin de ligne par un certain nombre de tours), le joueur doit s'arrêter et attendre que son adversaire soit arrivé lui-même à un choix de déplacement. Et ainsi de suite. Dans certains cas spéciaux, le texte indique que les deux joueurs doivent se rendre au même numéro pour s'affronter. Cela signifie que la chasseuse a rattrapé le mage (nous l'en félicitons). Mais un tel événement ne met pas systématiquement fin à l'aventure, car Wan Bi peut encore lui échapper !

Lorsqu'un joueur n'a plus de possibilité de déplacement autre que de se rendre au numéro indiqué dans la colonne « 8+ », il doit poursuivre la lecture des différentes sections jusqu'à la fin de l'aventure (ou que le texte lui donne d'autres instructions) sans interruption et signaler à son adversaire de faire de même.

Des codes spécifiques au jeu en duel permettent de localiser les personnages et de gérer leurs éventuelles interactions (voire la rubrique « codes » ci-dessous ainsi que l'aide de jeu correspondante).

Le jeu en solo

Le jeu en solo s'effectue de manière habituelle. Le décompte des tours demeure essentiel. Dans ce cas, le choix de l'hexagramme (voir le paragraphe « les hexagrammes » un peu plus loin) détermine plusieurs particularités qui peuvent changer d'une tentative à l'autre :

- La maîtrise plus ou moins complète des techniques de combat,
- La façon dont l'adversaire direct (alors « virtuel ») se comporte (autrement dit : ses pièges, son parcours, ses ressources, etc.)

Il est donc conseillé, lors d'un nouvel essai, de changer d'hexagramme si on souhaite modifier légèrement l'expérience. Afin de profiter au mieux de l'histoire, il est peut-être idéal de commencer par quelques tentatives en incarnant la chasseuse Xiao Meng, puis de changer et de jouer le rôle du mage Wan Bi. Mais ce n'est nullement une obligation !

Des codes spécifiques au jeu en solo permettent de localiser les personnages et de simuler les réactions de l'adversaire virtuel (voire la rubrique « codes » ci-dessous ainsi que l'aide de jeu correspondante).





Les trois trésors (San Bao)

- Le *Jing*

La résistance physique des personnages est mesurée par le **Jing** (traduit sommairement par « le corps »). Xiao Meng et Wan Bi disposent de baumes et autres moyens magiques de se soigner. Ils ne seront donc jamais handicapés par leurs blessures, même les plus graves. En revanche, au bout d'un moment, si le total de *Jing* atteint 1, leur corps finira par ne plus pouvoir supporter de dommage supplémentaire.

- Le *Qi*

La force vitale, l'énergie, la volonté de chaque personnage est mesurée par le **Qi** (traduit sommairement par « le souffle »). Certaines blessures graves pourront altérer ce total, tout comme des dégâts psychiques. Vous pourrez aussi en sacrifier dans certaines occasions afin d'infléchir le déroulement d'un combat mal engagé.

- Le *Shen*

Le cœur, l'âme, la force spirituelle est mesurée par le **Shen** (traduit sommairement par « l'esprit »). Il s'agit d'une ressource extrêmement précieuse et fragile. Prenez garde à ne jamais en manquer !

Si l'un des trois trésors (le *Jing*, le *Qi* ou le *Shen*) atteint la valeur 0 ou moins, alors l'aventure est terminée (et se solde par un échec cuisant !), sauf bien sûr si le texte indique une autre issue. Notez que si cette mésaventure frappe les deux joueurs simultanément lors d'un *duel*, alors c'est *le joueur qui attaque* qui remporte le combat.

Parfois, il sera possible de récupérer des forces : veillez toutefois à ne jamais dépasser les valeurs de départ des trois trésors.

Les hexagrammes du livre des transformations (Yi-Jing)

Xiao Meng et Wan Bi pratiquent, chacun à leur manière, la divination. Il s'agit en fait d'une lecture très subjective de la façon dont les énergies sont disposées par rapport à une question, un projet, une mission qui leur est propre. Au début de l'aventure (au numéro 1 pour la chasseuse, au numéro 50 pour le mage), vous devez choisir un hexagramme parmi douze.

Vous pouvez utiliser un dé (1-3 : première colonne ou 4-6 : deuxième colonne, puis un deuxième lancer), trois pièces chinoises (en recommençant jusqu'à obtenir l'un des douze hexagrammes proposés), voire des tiges d'achillée, ou simplement choisir selon votre humeur ou ce que le nom de l'hexagramme vous inspire.

Notez que la première colonne comporte des hexagrammes rendant le jeu un peu plus facile que ceux de la deuxième colonne (encore que cela dépende de beaucoup d'autres facteurs).

Une fois que vous avez déterminé l'hexagramme qui vous accompagnera dans la partie, allez consulter son résumé dans le tableau ad hoc, puis les tableaux offensifs, défensifs et stratégiques en annexe avant de reporter les bonus et les codes correspondants sur votre feuille d'aventure.

Ainsi, vous disposerez de toutes les informations nécessaires pour jouer sans plus avoir besoin de revenir à cette annexe (voir le paragraphe « comment combattre ? » ci-après).





Comment combattre ?

Les combats sont intenses, âpres et dangereux. Ils traduisent la violence d'un monde où démons, esprits, monstres, magiciens et maîtres de l'épée s'affrontent le plus souvent jusqu'à la mort. Voici comment se déroule un combat :

- Lisez attentivement la description de votre adversaire, des lieux, de votre situation. Toutes ces informations vous aideront à faire les meilleurs choix.
- Notez le nombre de blessures qu'il est nécessaire d'infliger à votre adversaire pour l'emporter. Parfois le combat se déroule en deux (ou rarement trois) *segments* nécessitant alors de recommencer tout ce processus.
- Le texte vous demandera de choisir une *tactique offensive*, une *tactique défensive* et/ou une *stratégie* pour mener votre combat. Attention : ce choix ne pourra plus être modifié tant que le *segment* en cours ne sera pas terminé (par votre échec ou un nombre de blessures suffisant infligé à votre adversaire).
- Une fois vos choix effectués, vous pourrez vous reporter au *tableau des résultats* du paragraphe que vous lisez et lancer autant de fois que nécessaire un dé à six faces. Chaque série de jets de dé correspond à un *assaut*. Vous noterez alors les modifications éventuelles sur votre feuille d'aventure. Après le premier assaut (et uniquement à ce moment-là), vous pourrez, si vous le souhaitez, utiliser 1 point de Qi pour décaler tous les résultats (offensifs OU défensifs OU stratégiques) vers la droite, d'une seule colonne, pour tous les assauts restants du segment. Attention : décaler les résultats offensifs ET défensifs nécessite donc le sacrifice de 2 points de Qi.
- Vous jouerez autant d'*assauts* que nécessaire pour mettre fin au *segment*.

Notez bien : le résultat de chaque *assaut* selon vos choix dépend de la situation (il est peu aisé d'effectuer de grands sauts défensifs lorsqu'on est enfermé dans un cachot...), de votre hexagramme (si vous êtes un combattant plutôt lent, vous ne serez guère efficace lorsque vous lancerez une attaque éclair) et... de la chance (autrement dit, la subjectivité de l'auteur). Mais sur le long terme, une lecture attentive du texte et une brève réflexion devraient vous permettre d'éviter de faire de trop mauvais choix !

Les codes

Afin de garder trace de votre progression dans le jeu, il vous sera demandé à plusieurs reprises de noter des codes, ou de les *raier*. Trois types de codes sont utilisés dans *Yin Yang* :

- Les mots (comme « papillon » ou « encens ») qui tiennent compte des objets que vous avez collectés et des informations que vous avez réunies,
- Les noms de lieux (comme « tombeau » ou « trois lys ») qui permettent l'accès à une certaine zone,
- Les sigles (comme « XM-D » ou « WB-W ») qui traduisent l'évolution (géographique ou ludique) des deux personnages, l'un par rapport à l'autre.

Vous pourrez utiliser l'aide de jeu en annexe afin de mémoriser et de gérer plus confortablement ces codes.



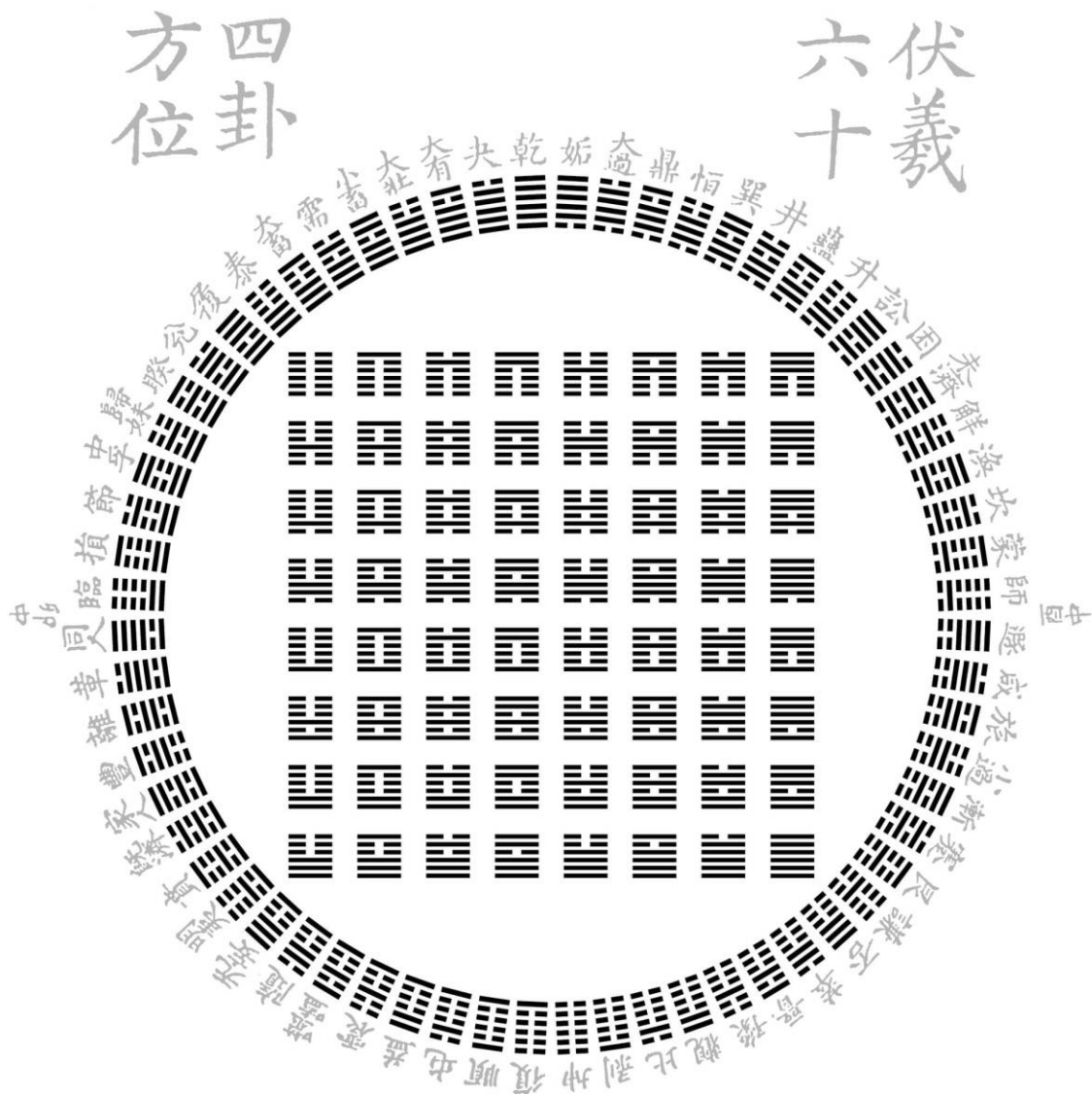


Particularités des codes lors du jeu en duel :

Lors du jeu en duel, certains codes particuliers seront utilisés et certaines règles appliquées :

- Le code XM-D qui indique que la chasseuse a péri et le code WB-D qui signifie que le mage a été retrouvé mourant. Ces codes doivent être donnés à l'autre joueur afin qu'il puisse poursuivre la partie jusqu'au bout, s'il le souhaite. Évidemment, si les deux joueurs échouent avant la fin, il ne reste plus qu'à recommencer.
- Les codes XM-FS, XM-T, WB-FS et WB-T qui doivent être donnés seulement au dernier moment et rayés dès le déplacement suivant. Cette règle sera rappelée dans le texte.

*





Annexe 1 : les hexagrammes de Xiao Meng

Hexagrammes de la chasseuse (Xiao Meng) :

	<i>Hexagramme</i>	<i>Traduction</i>	<i>Bonus</i>
1	<i>Jeune fou</i>	Vous virevoltez, dansez avec votre épée, imprudente mais vive !	+ 3 <i>Jing</i>
2	<i>Attendre</i>	Vous savez patienter, attendre le bon moment pour agir.	+ 1 <i>Shen</i>
3	<i>Armée</i>	Vous êtes taillée pour l'attaque, vous astreignant à une discipline sévère.	+ 1 <i>Qi</i>
4	<i>Démarche</i>	Vous êtes dextre, agile, souple et précise dans vos déplacements.	+ 3 <i>Jing</i>
5	<i>Faire retraite</i>	Vous savez faire un pas en arrière pour mieux avancer par la suite.	+ 1 <i>Shen</i>
6	<i>Grande force</i>	Vous dégagez une puissante impressionnante, prête à se déchaîner.	+ 1 <i>Qi</i>
7	<i>Stabiliser</i>	Vous vous ancrez pour rassembler vos forces ou pour résister à l'adversité.	
8	<i>Regarder</i>	Vous savez observer, prendre de la hauteur, considérer la situation sous un nouveau jour.	
9	<i>Avancer au grand jour</i>	Vous agissez dans un style pur et simple, sans fioritures, loyal et direct.	
10	<i>Se montrer résolu</i>	Vous êtes déterminée, prête à en découdre énergiquement, sans délai.	
11	<i>Épuisement</i>	Vous êtes fatiguée mais prête à jeter vos dernières forces dans la bataille.	
12	<i>Mesure</i>	Vous veillez toujours à trouver le bon geste, le bon rythme, sans faute ni excès.	





Tableau offensif (Xiao Meng) :

<i>Offensif</i>	<i>Attaque rapide</i>	<i>Attaque feintée</i>	<i>Attaque ciblée</i>	<i>Attaque lourde</i>
<i>Jeune fou</i>	VA	FB	CC	LC
<i>Attendre</i>	VC	FB	CA	LB
<i>Armée</i>	VA	FB	CB	LA
<i>Démarche</i>	VB	FB	CA	LC
<i>Faire retraite</i>	VC	FA	CB	LB
<i>Grande force</i>	VC	FC	CB	LA
<i>Stabiliser</i>	VC	FB	CA	LB
<i>Regarder</i>	VC	FB	CA	LB
<i>Avancer au grand jour</i>	VB	FC	CB	LA
<i>Se montrer résolu</i>	VC	FB	CB	LA
<i>Épuisement</i>	VA	FB	CB	LC
<i>Mesure</i>	VC	FA	CB	LC

Tableau défensif (Xiao Meng) :

<i>Défensif</i>	<i>Parade</i>	<i>Esquive</i>	<i>Recul</i>	<i>Contre-offensive</i>
<i>Jeune fou</i>	PC	EA	RC	COA
<i>Attendre</i>	PC	EB	RA	COC
<i>Armée</i>	PC	EC	RC	COA
<i>Démarche</i>	PC	EA	RA	COC
<i>Faire retraite</i>	PC	EB	RA	COC
<i>Grande force</i>	PA	EC	RC	COB
<i>Stabiliser</i>	PA	EC	RC	COB
<i>Regarder</i>	PB	EC	RA	COB
<i>Avancer au grand jour</i>	PA	EC	RC	COB
<i>Se montrer résolu</i>	PB	EA	RC	COB
<i>Épuisement</i>	PC	EC	RB	COB
<i>Mesure</i>	PA	EB	RC	COC





Tableau stratégique (Xiao Meng) :

Stratégique	Esbrouffe	Combat long	Combat court	Audace
<i>Jeune fou</i>	BA	CLC	CCB	AA
<i>Attendre</i>	BB	CLA	CCC	AC
<i>Armée</i>	BB	CLB	CCB	AB
<i>Démarche</i>	BB	CLB	CCB	AB
<i>Faire retraite</i>	BB	CLA	CCC	AC
<i>Grande force</i>	BC	CLB	CCA	AB
<i>Stabiliser</i>	BC	CLA	CCB	AC
<i>Regarder</i>	BB	CLA	CCB	AC
<i>Avancer au grand jour</i>	BC	CLB	CCB	AC
<i>Se montrer résolu</i>	BB	CLC	CCA	AA
<i>Épuisement</i>	BC	CLC	CCA	AA
<i>Mesure</i>	BB	CLA	CCB	AC

Table de combat (Xiao Meng) :

Choix	Attaque/Défense/Stratégie	Description
<i>Attaque rapide</i>	A	En misant sur la vélocité
<i>Attaque feintée</i>	A	En utilisant la tromperie
<i>Attaque ciblée</i>	A	En visant un point faible
<i>Attaque lourde</i>	A	En mobilisant sa force
<i>Parade</i>	D	En déviant ou en bloquant
<i>Esquive</i>	D	En évitant l'attaque
<i>Recul</i>	D	En cédant du terrain
<i>Contre-offensive</i>	D	En contre-attaquant
<i>Esbrouffe</i>	S	En bousculant, en rusant
<i>Combat long</i>	S	En faisant durer les assauts
<i>Combat court</i>	S	En cherchant à en finir rapidement
<i>Audace</i>	S	En prenant de sérieux risques





Annexe 2 : les hexagrammes de Wan Bi

Hexagrammes du mage (Wan Bi) :

	<i>Hexagramme</i>	<i>Traduction</i>	<i>Bonus</i>
1	<i>Remédier au corrompu</i>	Vous êtes expert dans la purification, la dissipation du mal.	+ 1 Shen
2	<i>Élan créatif</i>	Vous bénéficiez d'une grande réserve d'énergie magique.	+ 1 Qi
3	<i>S'entraîner au passage des ravins</i>	Vous êtes très résistant, habitué à endurer de grandes souffrances.	+ 3 Jing
4	<i>Filet d'oiseleur</i>	Vous utilisez une magie lumineuse, saine et triomphante.	+ 1 Shen
5	<i>Oiseau blessé</i>	Vous pratiquez une magie dangereuse et controversée.	+ 1 Qi
6	<i>Obstruction</i>	Vous êtes entraîné à placer un mur entre vous et le monde.	+ 3 Jing
7	<i>Délivrance</i>	Vous ne vous embarrassez d'aucun poids, d'aucune entrave.	
8	<i>Diminuer</i>	Vous savez accepter une perte pour permettre un rééquilibrage.	
9	<i>Augmenter</i>	Vous rassemblez vos forces peu à peu afin d'améliorer vos chances.	
10	<i>Révolution</i>	Vous aimez les retournements de situations, les gestes spectaculaires.	
11	<i>Chaudron</i>	Vous maîtrisez la transmutation et les métamorphoses.	
12	<i>Petit apprivoisé</i>	Vous préparez un déchaînement spectaculaire, patiemment.	





Tableau offensif (Wan Bi) :

Offensif	Jian volant	Tourbillon offensif	Lame noire	Lame de feu
<i>Remédier au corrompu</i>	JB	TOB	NC	FA
<i>Élan créatif</i>	JC	TOB	NA	FB
<i>S'entraîner au passage</i>	JB	TOC	NA	FB
<i>Filet d'oiseleur (lumière)</i>	JB	TOB	NC	FA
<i>Oiseau blessé</i>	JB	TOB	NA	FC
<i>Obstruction</i>	JC	TOA	NB	FB
<i>Délivrance</i>	JA	TOC	NC	FB
<i>Diminuer</i>	JA	TOC	NB	FC
<i>Augmenter</i>	JC	TOA	NB	FB
<i>Révolution</i>	JB	TOB	NA	FC
<i>Chaudron</i>	JC	TOB	NB	FA
<i>Petit apprivoise</i>	JA	TOC	NB	FB

Tableau défensif (Wan Bi) :

Défensif	Tourbillon défensif	Bond	Armure magique	Miroir
<i>Remédier au corrompu</i>	TDA	BC	AMB	MA
<i>Élan créatif</i>	TDB	BC	AMA	MB
<i>S'entraîner au passage</i>	TDB	BB	AMA	MC
<i>Filet d'oiseleur (lumière)</i>	TDB	BA	AMB	MC
<i>Oiseau blessé</i>	TDC	BB	AMB	MA
<i>Obstruction</i>	TDA	BB	AMB	MC
<i>Délivrance</i>	TDC	BA	AMC	MB
<i>Diminuer</i>	TDB	BB	AMA	MC
<i>Augmenter</i>	TDB	BC	AMA	MB
<i>Révolution</i>	TDC	BB	AMB	MA
<i>Chaudron</i>	TDB	BC	AMA	MB
<i>Petit apprivoise</i>	TDA	BB	AMC	MA





Tableau stratégique (Wan Bi) :

<i>Stratégique</i>	Combat loyal	Combat magique	Accumulation	Sacrifice
<i>Remédier au corrompu</i>	LB	CMA	AC	SC
<i>Élan créatif</i>	LB	CMA	AB	SC
<i>S'entraîner au passage</i>	LB	CMC	AB	SA
<i>Filet d'oiseleur (lumière)</i>	LA	CMB	AB	SC
<i>Oiseau blessé</i>	LC	CMB	AB	SA
<i>Obstruction</i>	LB	CMB	AB	SB
<i>Délivrance</i>	LA	CMB	AC	SB
<i>Diminuer</i>	LC	CMC	AB	SA
<i>Augmenter</i>	LB	CMB	AA	SC
<i>Révolution</i>	LC	CMB	AB	SA
<i>Chaudron</i>	LC	CMB	AA	SB
<i>Petit apprivoise</i>	LC	CMB	AA	SB

Table de combat (Wan Bi) :

Choix	Attaque/Défense/Stratégie	Description
Jian volant	A	En projetant l'épée en avant
Tourbillon offensif	A	En faisant tourner l'épée devant soi
Lame noire	A	En utilisant un sortilège noir
Lame de feu	A	En utilisant le feu
Tourbillon défensif	D	En faisant tourner l'épée devant soi
Bond	D	En bondissant sur plusieurs mètres
Armure magique	D	En utilisant une protection magique
Miroir	D	En retournant l'attaque par magie
Combat loyal	S	En évitant l'utilisation de magie
Combat magique	S	En utilisant davantage de sortilèges
Accumulation	S	En concentrant son énergie
Sacrifice*	S	En sacrifiant du Jing pour attaquer

* Chaque assaut avec Sacrifice coûte 1 point de Jing (sans qu'il soit possible d'interrompre le processus)





Annexe 3 : Feuille d'aventure de Xiao Meng

San Bao (les trois trésors) :

	Valeur de départ	Votre valeur de départ modifiée
<i>Jing : le corps</i>	50	
<i>Qi : le souffle</i>	20	
<i>Shen : l'esprit</i>	5	

Hexagramme (du Yi-Jing) :

<i>Nom et description de l'hexagramme :</i>			
<i>Attaque rapide</i>	<i>Attaque feintée</i>	<i>Attaque ciblée</i>	<i>Attaque puissante</i>
<i>Parade</i>	<i>Esquive</i>	<i>Recul</i>	<i>Contre-offensive</i>
<i>Esbrouffe</i>	<i>Combat long</i>	<i>Combat court</i>	<i>Audace</i>

Tableau des tours (Xiao Meng) :

<i>TOURS ÉCOULÉS</i>	1	2	3	4	5	6	7	8+
								<i>Aller au 32</i>

Compteurs (Xiao Meng) :

	1	2	3
<i>Garde</i>			
<i>Griffe</i>			





Annexe 4 : Feuille d'aventure de Wan Bi

San Bao (les trois trésors) :

	Valeur de départ	Votre valeur de départ modifiée
<i>Jing : le corps</i>	50	
<i>Qi : le souffle</i>	20	
<i>Shen : l'esprit</i>	5	

Hexagramme (du Yi-Jing) :

Nom et description de l'hexagramme :			
<i>Jian volant</i>	<i>Tourbillon offensif</i>	<i>Lame noire</i>	<i>Lame de feu</i>
<i>Tourbillon défensif</i>	<i>Bond</i>	<i>Armure magique</i>	<i>Miroir</i>
<i>Combat loyal</i>	<i>Combat magique</i>	<i>Accumulation</i>	<i>Sacrifice</i>

Tableau des tours (Wan Bi) :

TOURS ÉCOULÉS	1	2	3	4	5	6	7	8+
								Aller au 27

Compteurs (Wan Bi) :

	1	2	3
<i>Garde</i>			
<i>Griffe</i>			





Annexe 5 : Aide-mémoire

Aide-mémoire (Xiao Meng) :

Table de combat (Xiao Meng) :

Choix	Attaque/Défense/Stratégie	Description
Attaque rapide	A	En misant sur la vélocité
Attaque feintée	A	En utilisant la tromperie
Attaque ciblée	A	En visant un point faible
Attaque lourde	A	En mobilisant sa force
Parade	D	En déviant ou en bloquant
Esquive	D	En évitant l'attaque
Recul	D	En cédant du terrain
Contre-offensive	D	En contre-attaquant
Esbrouffe	S	En bousculant, en rusant
Combat long	S	En faisant durer les assauts
Combat court	S	En cherchant à en finir rapidement
Audace	S	En prenant de sérieux risques

Aide-mémoire (Wan Bi) :

Table de combat (Wan Bi) :

Choix	Attaque/Défense/Stratégie	Description
Jian volant	A	En projetant l'épée en avant
Tourbillon offensif	A	En faisant tourner l'épée devant soi
Lame noire	A	En utilisant un sortilège noir
Lame de feu	A	En utilisant le feu
Tourbillon défensif	D	En faisant tourner l'épée devant soi
Bond	D	En bondissant sur plusieurs mètres
Armure magique	D	En utilisant une protection magique
Miroir	D	En retournant l'attaque par magie
Combat loyal	S	En évitant l'utilisation de magie
Combat magique	S	En utilisant davantage de sortilèges
Accumulation	S	En concentrant son énergie
Sacrifice*	S	En sacrifiant du Jing pour attaquer

* Chaque assaut avec Sacrifice coûte 1 point de Jing (sans possibilité d'interrompre le processus)





Annexe 6 : Tableau des tours associés à chaque déplacement

	Kuwa*	Col des trois lys*	Temple des neiges	Bourg de Fu Shu	Tombe de l'ancien gouverneur	Taverne
Forêt	1 T	1 T	/	2 T	/	/
Village de Zhi-Shen	2 T	2 T	/	3 T	/	/
Kuwa	/	1 T	1 T	2 T	2 T	2 T
Col des trois lys	1 T	/	1 T	2 T	2 T	2 T
Temple des neiges	1 T	1 T	/	2 T	2 T	2 T
Bourg de Fu Shu	2 T	2 T	2 T	/	2 T	2 T
Tombe de l'ancien gouverneur	2 T	2 T	2 T	2 T	/	2 T
Taverne	2 T	2 T	2 T	2 T	2 T	1T vers 43 ou 21

**pour Kuwa et le col des trois lys, voir aussi la règle ci-dessous*

Jeu en solo (XIAO MENG) :

Pour son déplacement vers le col des trois lys, la chasseuse Xiao Meng doit lancer un dé. Si elle obtient 1, 2 ou 3, elle doit noter le code WB-L, rayer le code WB-NL, et jouer sa destination en conséquence.

De même, à la fin du numéro 49 (à Kuwa), Xiao Meng doit effectuer un lancer similaire. Si le lancer donne 1, 2 ou 3, elle doit noter le code WB-K, rayer le code WB-NK, et jouer sa destination en conséquence.

Bien sûr, si la chasseuse a déjà l'un des codes WB-L ou WB-K, aucun lancer n'est requis.

Jeu en solo (WAN BI) :

Pour son déplacement vers le col des trois lys autre que son premier déplacement (depuis le 41 ou le 42), Wan Bi doit lancer le dé. Si le lancer donne 1, 2 ou 3 (1, 2, 3 ou 4 dans le cas où le mage a coché le code WB-BRO), il doit noter le code XM-L, rayer le code XM-NL, et jouer sa destination en conséquence. Bien sûr, s'il a déjà le code XM-L, Wan Bi n'a pas besoin d'effectuer ce lancer.





Annexe 7 : Aide de jeu (codes)

Codes (objets et informations)

Code	Obtenu	Code	Obtenu	Code	Obtenu
Armure		Bannissement		Cadavre	
Crypte		Daoshi		Dragon	
Enchanteur		Encens		Exorcisme	
Fiole		Gong		Lettre	
Lunes Bleues		Miroir		Nom	
Papillon		Protection (démons)		Protection (morts)	
Renard		Ruban bleu		Sang	
Sansetsukon		Sommeil		Yin	
Yang					

Codes (destinations)

Code	Obtenu	Code rayé	Obtenu
Fu Shu		Fu Shu rayé	
Kuwa		Kuwa rayé	
Neiges		Neiges rayé	
Taverne		Taverne rayé	
Tombeau		Tombeau rayé	
Trois lys		Trois lys rayé	

Codes (interactions)

Codes (Xiao Meng)	Obtenu	Code rayé ou expiré	Obtenu	Codes (Wan Bi)	Obtenu	Code rayé ou expiré	Obtenu
WB-NL		WB-NL rayé		XM-NL		XM-NL rayé	
WB-L				XM-L			
WB-NK		WB-NK rayé					
WB-K							
WB-BRO				WB-BRO			
EK				EK			
WB-T		WB-T expiré		XM-T		XM-T expiré	
WB-FS		WB-FS expiré		XM-FS		XM-FS expiré	
WB-W				XM-W			
K-Qi1				K-Qi1			
K-Qi2				K-Qi2			
K-Qi4				K-Qi4			
WB-D				XM-D			





Bonne chance !

