

# OKKO

CHRONICLES

LIVRET  
DE SCÉNARIOS  
LE PALAIS DES MARIONNETTES



THE RED  
JOKER

# INTRODUCTION

Ce livret est composé de deux Campagnes de 3 scénarios chacune se déroulant sur les terres et palais du clan Ataku. Les nombreuses familles qui le composent sont expertes dans la fabrication et l'art de la manipulation des redoutables *Bunraku* de combat, sorte de marionnettes géantes. Ce sont aussi de dangereuses intrigantes.

Voici la définition des symboles et titres qui conditionnent le jeu de chaque scénario :



Les scénarios comportant ce symbole font partie de la campagne **la Marionnettiste rebelle**.



Les scénarios comportant ce symbole font partie de la campagne **Kubban, le Bushi corrompu**.



**INITIATION** : le scénario précédé de ce symbole est proposé aux joueurs désirant découvrir les principes de base d'**OKKO CHRONICLES**.



**Mode NOVICE** : les scénarios précédés de ce symbole sont conçus pour entamer des parties courtes aux enjeux simples.



**Mode AGUERRI** : les scénarios précédés de ce symbole sont conçus pour des joueurs habitués à **OKKO CHRONICLES**.



**Mode ÉPIQUE** : les scénarios précédés de ce symbole sont conçus pour entamer des parties longues aux enjeux entremêlés.



Ce symbole indique le nombre de Héros conseillé lors de cette aventure. Si vous désirez jouer ce scénario avec moins de Héros, ajoutez un **Suivant** à votre équipe.

## SUIVANTS

Si la mise en place d'un scénario indique de placer un **pion Suivant**, tirez-en un au hasard parmi ceux en votre possession et placez-le, face cachée, sur l'**Espace** désigné.

Lorsqu'un Héros se trouve sur un **Espace adjacent** au **pion Suivant**, il peut dépenser **1 Action** pour le retourner et placer la **carte Suivant** correspondante dans l'emplacement prévu de sa **fiche d'Identité** si celui-ci est libre.



## PIONS

Lorsqu'un scénario demande aux Héros de mener une enquête, comme indiqué dans le livret de règles, chaque joueur Héros choisit, au hasard, **1 carte Indice - Hôte** en plus de celles incluses dans le scénario et la place dans le **paquet de cartes Indice**.

Ensuite, les joueurs posent le **pion Enquête - Hôte** correspondant à la carte piochée sur un emplacement **bleu** prévu à cet effet.

Enfin, ils posent un **pion Enquête - Indice**, choisit au hasard, sur chaque emplacement **vert**, ainsi qu'un **pion Enquête - Parchemin** sur chaque emplacement **jaune** et un **pion Coffre** sur chaque emplacement **rouge**.



**MISSION DES HÉROS** : Ce paragraphe explique succinctement ce que les Héros doivent faire pour remporter le scénario.

### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Ici, sont indiqués les cas où certaines règles du jeu sont modifiées ou supprimées.

Ce paragraphe n'apparaît pas systématiquement lors de chaque scénario.

### RÈGLES SPÉCIALES

Certains scénarios peuvent comporter une ou plusieurs règles spéciales qui lui donneront toute sa saveur.

### CONDITIONS DE VICTOIRE

Ce paragraphe présente tous les chapitres de Tikku, en jeu pour la partie, et explique comment les gagner.

### FIN DE PARTIE

Lorsque le scénario ne comporte pas d'enquête, le combat final ne peut avoir lieu.

Dans ce cas, les conditions de fin de partie sont décrites dans ce paragraphe.

# Campagne

**ÉQUIPEMENT & SUIVANTS** : Lors d'une Campagne, chaque Héros conserve ses **cartes Équipement** et son **Suivant** d'un scénario à l'autre.

**Les Suivants Hôtes sont défaussés en fin de scénario.**

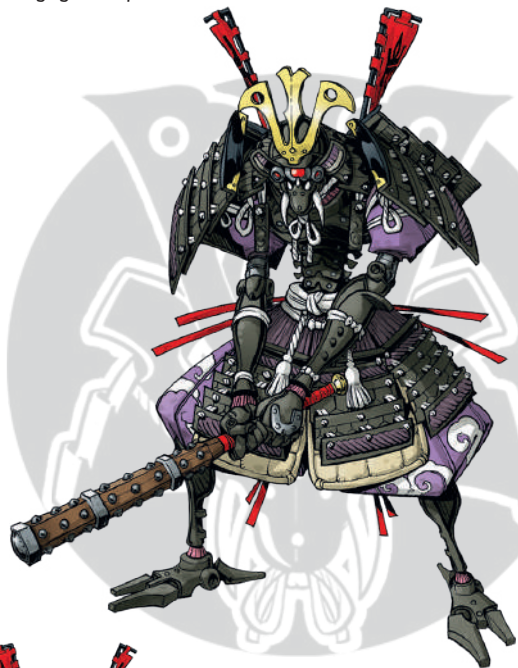
*Exemple* : Okko commence la Campagne avec son équipement de base (*Katana*). Lors du premier scénario, il récupère une armure légère et une lanterne.

Il commencera donc le deuxième scénario de la Campagne avec les **cartes objet** - *Katana*, *Armure Légère* et *Lanterne*.

**TYPES DE CAMPAGNE** : La Campagne **la Marionnettiste Rebelle** et **Kubban, le Bushi Corrompu** se déroulent de la manière suivante :

- *Campagnes simples* : Lorsque les joueurs ont terminé une partie, ils entament le scénario suivant, et ce jusqu'au dernier.

**VICTOIRE FINALE** : Le camp qui remporte la Campagne est celui qui aura gagné le plus de scénarios.



Si vous disposez d'un deuxième *Bunraku*, placez-le sur l'emplacement adéquat dans les scénarios qui le permettent.

Il peut être utilisé aux mêmes conditions que le premier *Bunraku*.

**TUILES MISSION** : voici les chapitres des Mémoires de Tikku associés aux tuiles Mission de cette extension.



## LA MARIONNETTISTE REBELLE

De mystérieux commanditaires ont réussi à convaincre la jeune marionnettiste Isako d'accepter une périlleuse mission secrète sur les terres Ataku. Des plans secrets sur la fabrication des *Bunraku* de combat sont précieusement gardés dans certains palais Ataku.

Isako doit se faire passer pour une simple artiste marionnettiste afin de les dérober, et les leurs ramener.

*Le personnage d'Isako doit impérativement être joué en tant qu'Héroïne durant cette Campagne.*



## KUBBAN, LE BUSHI CORROMPU

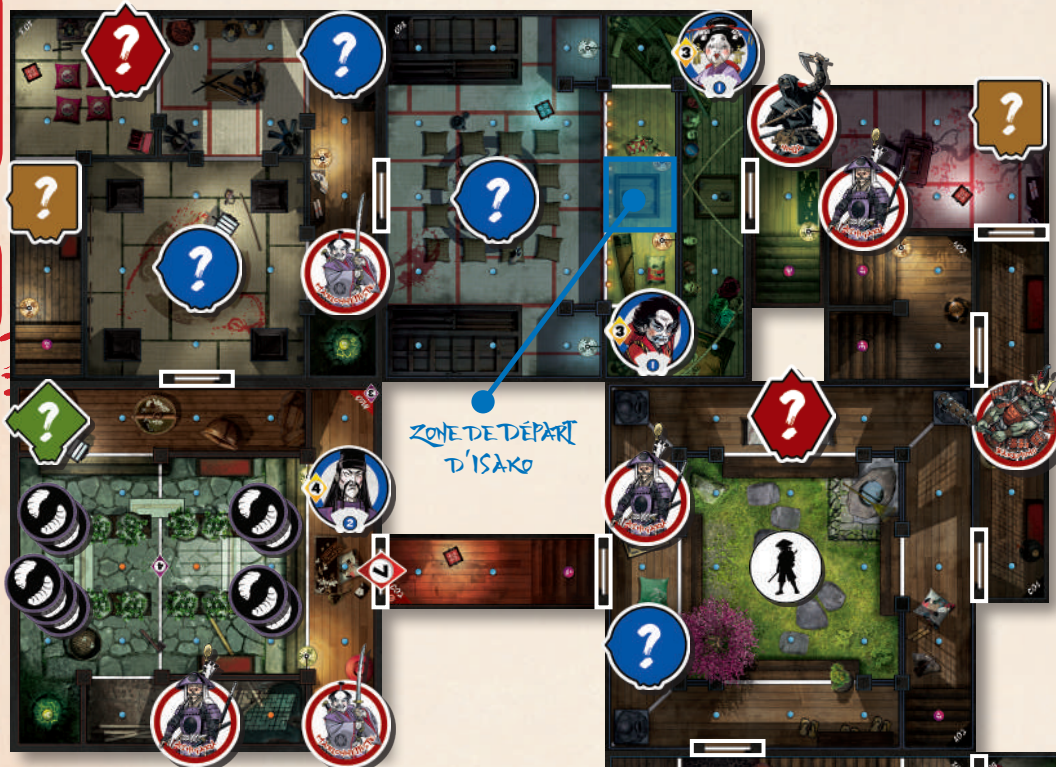
Cette Campagne tourne autour du légendaire Kubban. C'est au tour du joueur *Oni* d'avoir la possibilité de le jouer sous ses deux versions : Sa fiche noire (Créature Démoniaque) et sa fiche grise (Garde).





## CAMPAGNE LA MARIONNETTISTE REBELLE: ACTE 1

# • le Palais des Cocons Célestes •



### MATÉRIEL À UTILISER

à l'installation de ce scénario :

- Gardes : Ashigaru (blue icon), Marionnettistes (blue icon), Hiroji-San (blue icon).
- Créatures Démoniaques : Ninja, Bakemono.
- Tuiles : A02, A03, B01, B04, B10, C01, C02, C03, C04.
- Tuile Mission : M10.
- Hôtes du Palais : Comédien, Artiste Ataku, Capitaine des Gardes, Botaniste, +1 par Héros.
- Pions Indice : 1
- Pions Parchemin : 2
- Pions Coffre : 3
- Pions Suivant : 1
- Pions Mission : 3 piles de 2 et 1 pile de 3 pions Cocons, pion Test ATTAQUE 7.



ZONE DE DÉPART DES HÉROS



« D'INQUIÉTANTES RUMEURS CIRCULAIENT SUR LE PALAIS DES COCONS CÉLESTES, LIEU CONNU POUR LA CULTURE DE SES COCONS DE MOUVEMENT, ESSENTIELS À LA MANIPULATION DES BUNRAKU DE COMBATS. LE CAPITAINE DES GARDES NOUS ATTENDAIT DE PIED FERME SUR LE PERRON DE LA COUR, IMPATIENT DE NOUS VOIR COMMENCER NOS INVESTIGATIONS. AU MÊME MOMENT, UNE PRESTIGIEUSE REPRÉSENTATION D'ARTISTES MARIONNETTISTES DÉBUTAIT DEVANT UN PARTERRE DE CONVIVES. » EXTRAIT DES MÉMOIRES DE TIKKU. CODEX 4.

**MISSION DES HÉROS :** Les Héros devront découvrir derrière quel Hôte du palais se cache *l'Oni* et aussi, récolter plus de cocons de mouvement que leur ennemi maléfique.

#### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- Les Héros gagnent des **Chapitres du Conte de Tikku** en résolvant l'enquête, en gagnant la **Mission secondaire** (Tuile M10), en respectant les **Conditions de Victoire** et en réussissant leur **Mission Personnelle**.

#### RÈGLES SPÉCIALES

- Le personnage d'Isako doit obligatoirement être joué dans cette campagne.**

Elle commence ce scénario seule sur la Tuile B10 alors que les autres Héros commencent la partie dans la Zone de Départ des Héros.

- Référez-vous à la **carte de Référence de la Tuile M10** pour prendre connaissance des règles concernant la mission secondaire, *la Serre à Cocons*.

**7** Les Héros peuvent ouvrir la porte qui mène plus rapidement à la Serre de Cocons en réussissant un test direct d'ATTAQUE (Diff : 7). Tant que la porte n'est pas ouverte, aucun personnage ne peut la franchir.

- Si le joueur *Oni* gagne le **Chapitre** de la **Mission Secondaire** *la Serre à Cocons*, il commencera le scénario suivant avec **2 pions Cocons** en sa possession.



#### CONDITIONS DE VICTOIRE

Les Héros et le joueur *Oni* peuvent remporter des **Chapitres** comme décrit dans le **Livret de règles** (p.20)



Si les Héros récupèrent plus de **pions Cocons** que le joueur *Oni*, ils gagnent ce **Chapitre**.

Si le joueur *Oni* récupère plus de **pions Cocons** que les Héros, il gagne ce **Chapitre**.



Lorsque les Héros attaquent un **Garde** non corrompu, **l'alerte est donnée !** Le **Chapitre** *l'Alerte est donnée !* est placé dans les mémoires de Tikku.

## CAMPAGNE LA MARIONNETTISTE REBELLE: ACTE 2



# • la Forge du Ryu Colérique •



ZONE DE DÉPART  
DES HÉROS



### MATÉRIEL À UTILISER à l'installation de ce scénario :

- Gardes : Ashigaru , Yommo, Capitaine des Gardes, +1 par Héros.  
Marionnettistes , Bunraku.
- Créatures Démoniaques : Ninja.
- Pions Indice : 2
- Tuiles : A01, A10, B03, B05, B06, C01, C03, C04.
- Pions Parchemin : 1
- Tuiles Mission : M11.
- Pions Coffre : 1
- Hôtes du Palais : Courtisane, Courtisane Ataku, Ambassadeur
- Pions Mission : 5 pions Cocons, 2 pions Mécanisme, 1 pion Objectif pion Test ATTAQUE 7.

ZONE DE DÉPART  
DE L'ONI



« CETTE FORGE REGROUPEAIT UNE PARTIE DES PLUS PRESTIGIEUX ARTISANS DU CLAN ATAKU, PASSÉ EXPERT DANS LA CONCEPTION DES LÉGENDAIRES BUNRAKU. LES PLANS DE FABRICATION ÉTAIENT PRÉCIEUSEMENT GARDÉS. POUR LES BESOINS DE NOTRE ENQUÊTE, NOUS FÛMES AUTORISÉS À PÉNÉTRER LES ATELIERS SECRETS. JE DÉCELAIS DANS LE COMPORTEMENT D'ISAKO UNE SINGULIÈRE NERVOUSITÉ. » EXTRAIT DES MÉMOIRES DE TIKKU. CODEX 4.

**MISSION DES HÉROS** : Les Héros devront découvrir derrière quel Hôte du palais se cache *l'Oni* et aussi, récolter plus de cocons de mouvement que leur ennemi maléfique.

#### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

• Les Héros gagnent des **Chapitres du Conte de Tikku** en résolvant l'enquête, en gagnant la **Mission secondaire** (Tuile M11), en respectant les **Conditions de Victoire** et en réussissant leur **Mission Personnelle**.

#### RÈGLES SPÉCIALES

• **Le personnage d'Isako doit obligatoirement être joué dans cette campagne.**

• Référez-vous à la **carte de Référence de la Tuile M11** pour prendre connaissance des règles concernant la mission secondaire, *la Forge à Bunraku*.

• Les Héros peuvent ouvrir la porte qui mène plus rapidement à la Forge en réussissant un test direct d'ATTAQUE (Diff : 7). Tant que la porte n'est pas ouverte, aucun personnage ne peut la franchir.

• Si *Isako* se trouve adjacente au **pion Plans**, elle peut le prendre et le poser sous sa figurine en dépensant **1 Action**.

• Un personnage contrôlé par le joueur *Oni* peut lancer une attaque contre *Isako* et, si elle réussit, lui prendre le **pion Plans** et le placer sous sa figurine au lieu de lui infliger des dégâts.

• Un personnage contrôlé par le joueur *Oni* possédant le **pion Plans** le laisse sur l'Espace où il se trouvait s'il est mis hors de combat.

#### CONDITIONS DE VICTOIRE

Les Héros et le joueur *Oni* peuvent remporter des **Chapitres** comme décrit dans le **Livret de règles** (p.20)

Si le Héros Marionnettiste met hors de combat *l'Oni* choisit par le joueur *Oni*, avec le *Bunraku*, les Héros gagnent ce **Chapitre**.

Si le joueur *Oni* met hors de combat un Héros après avoir démarré le *Bunraku*, il gagne ce **Chapitre**.

Si *Isako* est en possession du pion **Plan** après le tour 8, les Héros gagnent ce **Chapitre**.

Si l'un des personnages contrôlés par *l'Oni* est en possession du pion **Plan** après le tour 6, le joueur *Oni* gagne ce **Chapitre**.

Lorsque les Héros attaquent un **Garde** non corrompu, **l'alerte est donnée ! Le Chapitre 'Alerte est donnée !' est placé dans les mémoires de Tikku.**







## CAMPAGNE LA MARIONNETTISTE REBELLE: ACTE 3

# • la Fuite de l'Espionne •



### MATÉRIEL À UTILISER à l'installation de ce scénario :

- Gardes : *Ashigaru* , Marionnettistes .
- Créatures Démoniaques : *Ninja*, *Bakemono*, *Oni* *Miryoku*.
- Tuiles : A02, A03, A04, A10, B01, C04, C06, C08.
- Pions Indice : 3
- Pions Parchemin : 3
- Pions Coffre : 1
- Pions Suivant : 1
- Pions Mission : pion Objectif.





« LES GARDES DE LA FORGE DU RYU COLÉRIQUE ÉTAIENT EN PANIQUE. L'ALERTE RÉSONNAIT DANS TOUTES LES AILES DU BÂTIMENT, LES PRÉCIEUX PLANS DE FABRICATION DES *BUNRAKU* AVAIENT ÉTÉ VOLÉS. NOUS ÉTIIONS LES COUPABLES IDÉAUX, LE COMBAT SEMBLAIT INÉLUCTABLE LORSQUE JE M'APERÇUS DE LA DISPARITION D'ISAKO... » EXTRAIT DES MÉMOIRES DE TIKKU. CODEX 4.



**ATTENTION** : Isako se révèle avoir ses propres plans à exécuter. Ce scénario se jouera donc entre trois camps :

- Les Héros
- Le Joueur *Oni*
- Isako

- Pour donner les plans de fabrication à la mystérieuse personne cachée dans le palanquin, *Isako* doit sortir de son *Bunraku* et être adjacente au **pion Objectif**. Elle doit ensuite dépenser **1 Action** pour donner le **pion Plan**.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- Lors de cette partie, chaque camp a un objectif précis à accomplir :

**LES HÉROS** : ils doivent résoudre l'enquête pour découvrir à qui Isako doit ramener les documents.

**LE JOUEUR ONI** : il doit mettre un Héros de son choix (*Isako* comprise) hors de combat.

**ISAKO** : elle doit ramener les plans de fabrication à la mystérieuse personne cachée dans le palanquin (pion Objectif).

## RÈGLES SPÉCIALES

- Le personnage d'*Isako* doit obligatoirement être joué dans cette campagne.
- Isako commence à bord d'un *Bunraku*.
- En début de partie, les Héros piochent **4 cartes Indice - Hôte** + 1 par Héros. Isako retire 1 carte du paquet ainsi constitué et la garde secrète. Il s'agira de la mystérieuse personne cachée dans le palanquin que les Héros devront découvrir en enquêtant. Les cartes restantes sont mélangées aux **cartes Indice - Imprévu**.



Exemple de cartes Indice - Hôte



Exemple de cartes Indice - Imprévu

## CONDITIONS DE VICTOIRE

- Lorsqu'un des camps réussit son Objectif, il gagne instantanément le scénario.

## FIN DE PARTIE

Dès qu'un des camps à résolu son objectif, la partie s'arrête.







## CAMPAGNE KUBBAN, LE BUSHI CORROMPU : ACTE 1

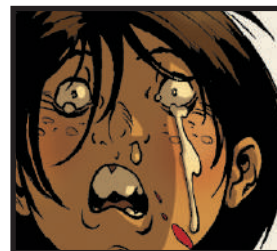
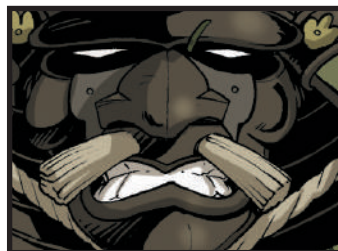
### • Seppuku chez les Ataku •



#### MATÉRIEL À UTILISER à l'installation de ce scénario :

- Gardes : Ashigaru , Marionnettistes , Bunraku. Courtisane Ataku, Servante, +1 par Héros.
- Créatures Démoniaques : Yurei, Kubban. Pions Indice : 1
- Tuiles : A03, A04, A06, A10, B02, C01. Pions Parchemin : 1
- Tuiles Mission : M03. Pions Mission : pion Relique, pions *Seppuku*, pion Hôte - Régente Ataku, pion Hôte - Magistrat.
- Hôtes du Palais : Artiste Ataku,

ZONE DE DÉPART  
DES HÉROS



« LA RÉGENTE DE LA FAMILLE DES SOIES D'ARGENT ÉTAIT SUR LE POINT DE LAYER SON HONNEUR EN SE FAISANT *SEPPUKU*. NOUS POUVIONS ENCORE INVERSER LE COURS DES ÉVÈNEMENTS EN APPORTANT LES PREUVES DE SON INNOCENCE. MAIS L'OMBRE MENAÇANTE DE KUBBAN PLANAIT SUR LE PALAIS. » EXTRAIT DES MÉMOIRES DE TIKKŪ. CODEX 3.

**MISSION DES HÉROS** : les Héros devront tenter de découvrir, parmi les hôtes, la sombre créature qui se cache, et disculper la Régente Ataku pour l'empêcher de se faire *seppuku*.

#### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- Les Héros gagnent des **Chapitres du Conte de Tikkū** en résolvant l'enquête, en gagnant la **Mission secondaire** (Tuile M03) et en réussissant leur **Mission Personnelle**.

#### RÈGLES SPÉCIALES

- Référez-vous à la **carte de Référence de la Tuile M03** pour prendre connaissance des règles concernant la mission secondaire *Seppuku*.

La cérémonie du *seppuku* se termine à la fin du **Tour 7**.



- Le **pion Relique** représente le *katana* ancestral conservé dans le *dojo* du palais.
- Un Héros adjacent au **pion Relique** peut dépenser **1 Action** pour s'équiper de la **carte Objet - Katana Ancestral**.

- **Kubban ne peut pas faire partie des Héros.**

- Le joueur *Oni* dispose de la **fiche d'Identité Créature Démoniaque** de Kubban dès le début de la partie.



Lorsque les Héros attaquent un **Garde** non corrompu, **l'alerte est donnée ! Le Chapitre 'Alerte est donnée !' est placé dans les mémoires de Tikkū.**

#### CONDITIONS DE VICTOIRE

Les Héros et le joueur *Oni* peuvent remporter des **Chapitres** comme décrit dans le **Livret de règles** (p.20)



Si les Héros parviennent à arrêter la cérémonie du *seppuku* avant qu'elle n'arrive à son terme, ils gagnent ce **Chapitre**.

Si la cérémonie parvient à son terme, la **Régente Ataku** meurt et le joueur *Oni* gagne ce **Chapitre**.





## CAMPAGNE KUBBAN, LE BUSHI CORROMPU : ACTE 2

### • Les Reliques de Kubban •



ZONE DE DÉPART  
DES HÉROS

#### MATÉRIEL À UTILISER à l'installation de ce scénario :

- Gardes : Ashigaru (blue circle icon), Marionnettiste (blue circle icon), Hiroji-San (blue circle icon), Bunraku.
- Créatures Démoniaques : Yurei, Kubban.
- Tuiles : A02, B01, B03, B04, B10, C02, C03.
- Hôtes du Palais : Moine, Artiste Ataku, Ambassadeur Yommo, +1 par Héros.
- Pions Indice : 1
- Pions Parchemin : 1
- Pions Suivant : 1
- Pions Mission : Pion Roulotte.





« KUBBAN ÉTAIT TOUJOURS SOUS L'EMPRISE DES SOMBRES FORCES DU JIGOKU.  
LES HÔTES DU PALAIS NOUS SUPPLIÈRENT D'INTERVENIR EXPRESSÉMENT...  
CERTAINS PENSAIENT QUE RAMENER SA COLLECTION DE PRÉCIEUSES RELIQUES AU BUSHI  
LÉGENDAIRE, L'AIDERAIT À SORTIR DE SA SOMBRE ET DANGEREUSE LÉTHARGIE... »

EXTRAIT DES MÉMOIRES DE TIKKU. CODEX 4.

**MISSION DES HÉROS :** Les Héros devront s'introduire dans le palais pour découvrir derrière quel habitant *l'Oni* se cache tout en rapportant sa roulotte à Kubban.

#### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

• Cette partie se déroule comme décrit dans le livret de règles : Les Héros gagnent des **Chapitres du Conte de Tikku** en résolvant l'**enquête**, en respectant les **Conditions de Victoire** et en réussissant leur **Mission Personnelle**.

#### RÈGLES SPÉCIALES

- Kubban ne peut pas faire partie des Héros.
- Le joueur *Oni* dispose de la **fiche d'Identité Créature Démoniaque** de Kubban dès le début de la partie.



- Un Héros adjacent au **pion Roulotte** peut s'en emparer en dépensant **1 Action**. Dans ce cas, il prend la **carte Suivant - Roulotte de Kubban** et la place dans son emplacement de Suivant.

- Lorsque le **pion Roulotte** se retrouve adjacent à **Kubban**, le joueur *Oni* remplace la **fiche d'Identité Créature Démoniaque** de **Kubban** par la **fiche d'Identité Garde** de **Kubban**.



#### CONDITIONS DE VICTOIRE

Les Héros et le joueur *Oni* peuvent remporter des **Chapitres** comme décrit dans le **Livret de règles** (p.20)



Si la **fiche d'Identité** de Kubban passe du statut **Créature Démoniaque** au statut **Garde**, les Héros gagnent ce **Chapitre**.

Si la **fiche d'Identité** de **Kubban** a toujours le statut **Créature Démoniaque** à la fin du **tour 6**, le joueur *Oni* gagne ce **Chapitre**.



Lorsque les Héros attaquent un **Garde** non corrompu, **l'alerte est donnée ! Le Chapitre l'Alerte est donnée !** est placé dans les mémoires de Tikku.





## CAMPAGNE KUBBAN, LE BUSHI CORROMPU : ACTE 3

# • la Rédemption du Bushi •



ZONE DE DÉPART DES NÉROS



### MATÉRIEL À UTILISER à l'installation de ce scénario :

- Gardes : Ashigaru , Marionnettistes , Hiroji-San , Bunraku.
- Créatures Démoniaques : Yurei, Bakemono.
- Tuiles : A05, B02, B10, C02, C03, C04, C06.
- Tuile Mission : M01, M11.
- Pions Coffre : 2
- Pions Mission : 5 pions Cocons, 2 pions Mécanisme, 6 pions Invocation, pion Hôte - Courtisane.





« DANS LA RÉGION DES MILLES VENTS CONNUE POUR LA CULTURE DES COCONS DE MOUVEMENT, D'INTRIGANTES RUMEURS SUR LE PALAIS DES MARIONNETTES CIRCULAIENT... ELLES ÉVOQUAIENT TOUTES LA PRÉSENCE D'UNE SECTE SECRÈTE ET DE SACRIFICES RITUELS. KUBBAN NOUS DEVAÎT DE QUELQUES HEURES. »

EXTRAIT DES MÉMOIRES DE TIKKU. CODEX 4.

**MISSION DES HÉROS** : Les Héros devront découvrir derrière quel Hôte du palais se cache *l'Oni* et aussi, récolter plus de cocons de mouvement que leur ennemi maléfique.

### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

• Les Héros gagnent des **Chapîtres du Conte de Tikku** en gagnant les **Mission secondaire** (Tuile M01 et M11) et en réussissant leur **Mission Personnelle**.

### RÈGLES SPÉCIALES

• **Kubban ne peut pas faire partie des Héros.**



• Le joueur *Oni* dispose de la **fiche d'Identité** *Garde de Kubban* dès le début de la partie.

• Référez-vous à la **carte de Référence des Tuiles M01 et M11** pour prendre connaissance des règles concernant la mission secondaire, *le Rituel* et *la Forge à Bunraku*.

• Si *Kubban* est présent sur une **tuile sans pion Corruption**, un Héros qui lui est adjacent peut tenter un **test Direct de MENTAL** (Diff 5) en dépensant **1 Action**.

Un Héros avec un **Suivant** ne peut pas tenter le test.

Si le test est réussi, ce Héros place la **carte Suivant** de *Kubban* de son choix dans l'emplacement approprié.

Le joueur *Oni* retire du jeu la **fiche d'Identité** *Garde de Kubban*.



### CONDITIONS DE VICTOIRE

Si les Héros réussissent à sauver la Courtisane avant que le rituel n'arrive à son terme, ils gagnent ce **Chapitre**.



Si le rituel parvient à son terme, le joueur *Oni* gagne ce **Chapitre**.



Si le Héros Marionnettiste met hors de combat *l'Oni* choisit par le joueur *Oni*, avec le *Bunraku*, les Héros gagnent ce **Chapitre**.



Si le joueur *Oni* met hors de combat un Héros après avoir démarré le *Bunraku*, il gagne ce **Chapitre**.



Lorsque les Héros attaquent un **Garde** non corrompu, **l'alerte est donnée ! Le Chapitre *l'Alerte est donnée !*** est placé dans les mémoires de Tikku.



