

OKKO

CHRONICLES

LIVRET DE SCÉNARIOS

DU SANG SUR L'ÉVENTAIL



INTRODUCTION

Ce livret est composé de trois scénarios indépendants et d'une Campagne en trois parties se déroulant dans les sulfureux établissements tenus par le terrible clan *Yakuza* des Éventails de Nacre. Cette puissante famille règne d'une main de fer sur les autres organisations criminelles du Pajan. Leur économie parallèle gangrène fortement l'équilibre marchand de l'empire.

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



Les scénarios comportant ce symbole font partie de la Campagne du **Sang sur l'Éventail**.



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*, choisi 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 vont devoir 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.

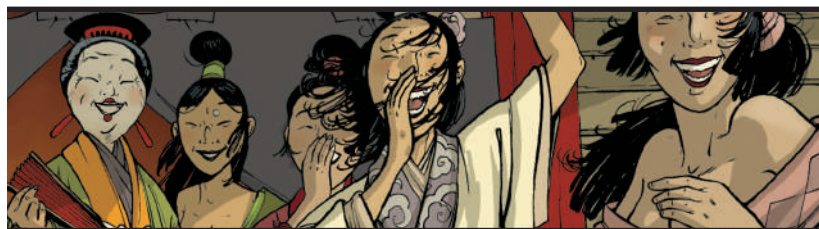
CONDITIONS DE VICTOIRE

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 de la Campagne, 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 **du Sang sur l'Éventail** se déroule de la manière suivante :

Campagnes simples : Lorsque les joueurs ont terminé une partie, ils entament le scénario suivant jusqu'à arriver au dernier.

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

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



LES CARTES ADVERSAIRE

Ces cartes représentent un certain type d'ennemis que les Héros ou leurs **Alliés** vont devoir affronter dans le cadre d'un scénario où d'une **tuile Mission**.

Ces personnages sont contrôlés par le joueur *Oni* et possèdent des caractéristiques de **MOUVEMENT**, d'**ATTAQUE**, de **DÉFENSE** et d'**ACTION**. Par contre, ils ne sont pas considérés comme des **Gardes du Palais** ou des **Créatures Démoniaques**.

Les conditions d'utilisation des **cartes Adversaire** sont décrites dans le scénario ou la tuile Mission avec laquelle elles sont jouées.





• l'Empoisonneuse •



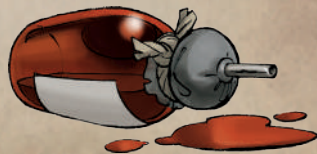
ZONE DE DÉPART DES HÉROS

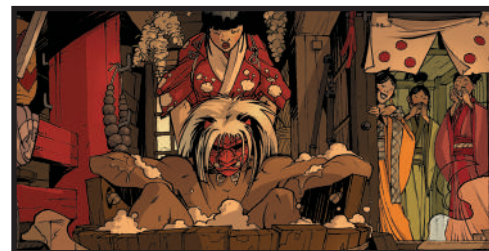


MATÉRIEL À UTILISER

à l'installation de ce scénario :

- Gardes : *Yakuza*, *Kunoishi*, *Hiroji-San*.
- Créatures Démoniaques : *Ninja*, *Bakemono*.
- Tuiles : A03, A05, B02, B13, B14, C01, C02, C03, C04.
- Hôtes du Palais : Courtisane, Intrigante, Novice, Artiste, +1 par Héros.
- Pions Indice : 2
- Pions Parchemin : 1
- Pions Coffre : 2





« NOUS PRENIONS UN REPOS BIEN MÉRITÉ DANS LES BAINS DES CASCADES DE GLACE. L'ÉTABLISSEMENT AVAIT CEPENDANT UNE RÉPUTATION TROUBLE. SOUDAIN NOUS NOUS MÎMES À CRACHER DU SANG ET IMMÉDIATEMENT NOUS COMPRÎMES QUE NOTRE THÉ AVAIT ÉTÉ EMPOISONNÉ. NOUS N'AVIONS QUE PEU DE TEMPS POUR TROUVER L'ANTIDOTE À CE PUISSANT POISON ! » EXTRAIT DES MÉMOIRES DE TIKKU. CODEX 6.

MISSION DES HÉROS : Les Héros devront découvrir quelle est la *Geisha* qui les a empoisonnés.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- L'enquête est différente de celle décrite dans le livret de règles.
- Les Héros gagnent des **Chapitres du Conte de Tikku** en résolvant l'enquête, et en réussissant leur **Mission Personnelle**.

RÈGLES SPÉCIALES

- Le joueur *Oni* ne peut pas faire apparaître *d'Ashigaru* lors de ce scénario.
- À chaque phase de fin de tour, chaque Héros pose un pion **-1** sur l'une de ses caractéristiques. Lorsque l'une des caractéristiques de l'un d'entre eux arrive à 0, il décède.
- Le joueur *Oni* retire toutes les **cartes Indice** - *nature de l'Oni* du jeu. Les Héros devront seulement trouver qui est *l'Empoisonneuse* parmi les **pions Hôte** présents sur le plateau en effectuant des tests sur les **pions Hôte**, **Indice** et **Parchemin** comme décrit dans le livret de règles (cf. p22).
- Lorsque *l'Empoisonneuse* est découverte, son pion n'est PAS remplacé par un *Oni*.
- Un Héros adjacent à *l'Empoisonneuse* peut dépenser **1 Action** pour l'arrêter et trouver l'antidote qu'elle cache sur elle.



CONDITIONS DE VICTOIRE

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

Si *l'Empoisonneuse* est arrêtée, les Héros gagnent ce **Chapitre**.

Si *l'Empoisonneuse* n'est pas découverte avant la fin du tour 8, 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.**

FIN DE PARTIE

La partie se termine :

- À la fin du tour 8.
 - Si un Héros décède suite à son empoisonnement.
- OU**
- Si *l'Empoisonneuse* est arrêtée.



• l'Auberge Écarlate •



ZONE D'ENTRÉE
DES ADVERSAIRES

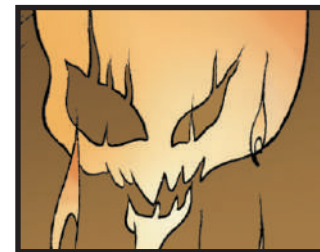


ZONE DE DÉPART DES HÉROS

MATÉRIEL À UTILISER à l'installation de ce scénario :

- Gardes : *Yakuza*, *Kunoishi*, *Hiroji-San*.
- Créatures Démoniaques : *Ninja*, *Oni Kage*.
- Tuiles : A02, B04, B05, B13, C02, C03, C04, C05, C06.
- Tuiles Mission : M01, M15.
- Pions Coffre : 3
- Pions Suivant : 1
- Pions Mission : pion Trappes, pion Suivant - Fauche-le-Vent, pion Hôte - Courtisane, 6 pions Invocation.





« AU PRINTEMPS DE L'ANNÉE DU COCHON, NOUS AVIONS EU VENT DE SINISTRES PRATIQUES EXERCÉES DANS UNE AUBERGE RECLUÉE. EN ENQUÊTANT, NOUS DÉCOUVRÎMES QU'ELLE ÉTAIT SOUS LA COUPE D'UN CLAN YAKUZA ON Y PRATIQUAIT DE SOMBRES RITUELS ET DES COMBATS ILLÉGAUX. » EXTRAIT DES MÉMOIRES DE TIKKU. CODEX 6.

MISSION DES HÉROS : Les Héros doivent trouver la bonne trappe qui les mènera aux sous-sols de l'auberge, arrêter la cérémonie qui s'y déroule tout en aidant Fauche-le-Vent à gagner ses combats.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

• Lors de cette partie, les Héros **n'ont pas d'enquête à effectuer**. Laissez les **cartes Indice** dans la boîte.

• Le joueur *Oni* ne peut pas faire apparaître *d'Ashigaru* lors de ce scénario.

• Les Héros gagnent des **Chapitres du Conte de Tikku** en gagnant les **Missions secondaires** (Tuile M01 et M15) et en réussissant leur **Mission Personnelle**.

RÈGLES SPÉCIALES

• Référez-vous à la **carte de Référence** de la **Tuile M01** pour prendre connaissance des règles concernant la mission secondaire *le Rituel*.

• Référez-vous à la **carte de Référence** de la **Tuile M15** pour prendre connaissance des règles concernant la mission secondaire *Combats Illégaux*.



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 Fauche-le-Vent l'emporte face à tous les Adversaires, les Héros gagnent ce **Chapitre**.

Si Fauche-le-Vent succombe, 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.

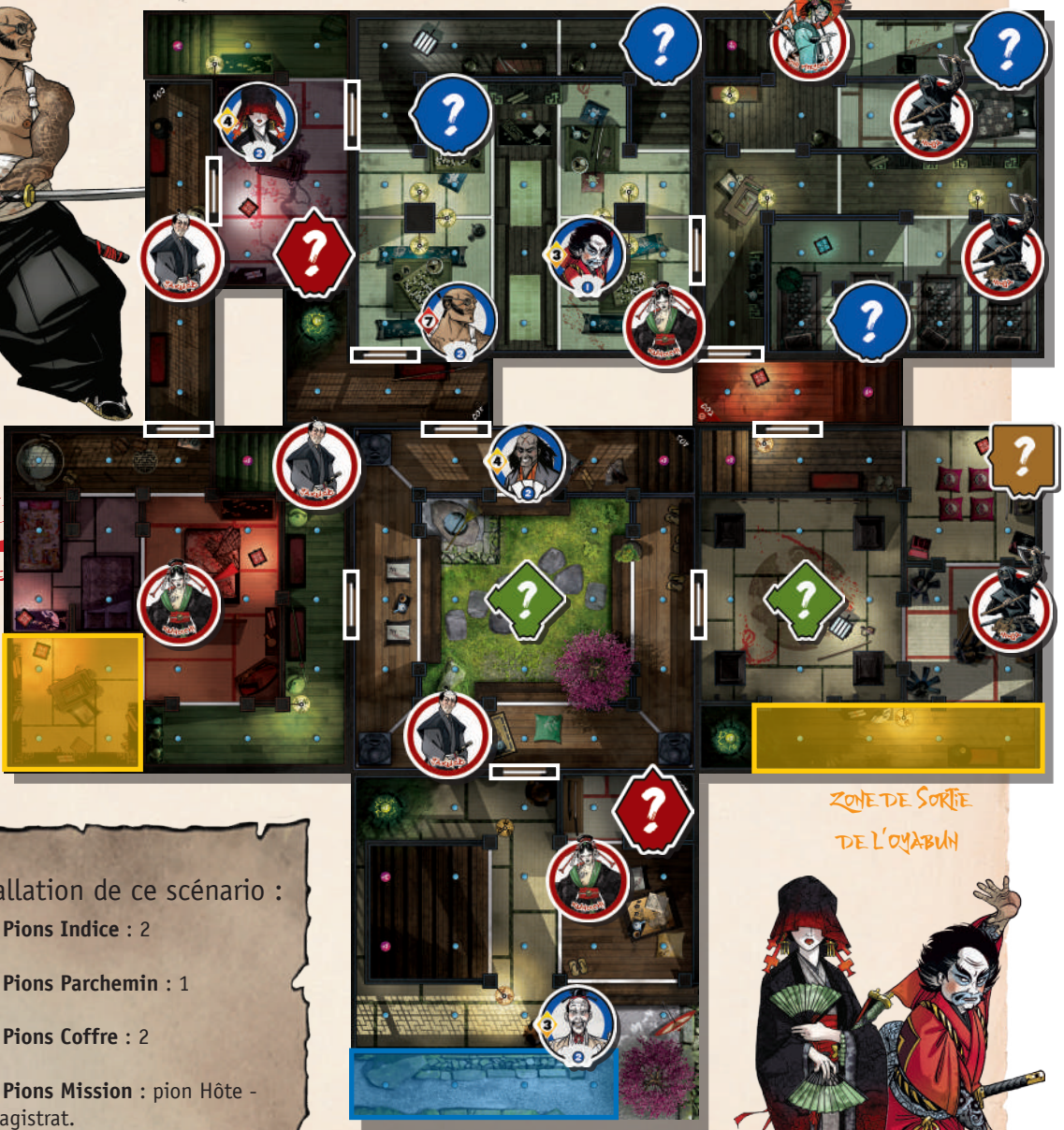
FIN DE PARTIE

Lorsque les objectifs des deux **tuiles Missions** sont résolus, la partie se termine



• l'oyabun Travesti •

ZONE DE SORTIE
DE L'OYABUN



ZONE DE SORTIE
DE L'OYABUN

ZONE DE DÉPART
DES HÉROS



MATÉRIEL À UTILISER à l'installation de ce scénario :

- Gardes : *Yakuza* (purple circle icon), *Kunoishi* (purple circle icon).
- Créatures Démoniaques : *Ninja*, *Oni Myrioku*.
- Tuiles : A01, A02, A03, A05, A13, A14, C01, C02, C03, C05.
- Hôtes du Palais : Comédien, Ambassadeur *Bashimon*, *Okasan*, Garde du Corps, +1 par Héros.
- Pions Indice : 2
- Pions Parchemin : 1
- Pions Coffre : 2
- Pions Mission : pion Hôte - Magistrat.



« LE MAGISTRAT DE LA CITÉ DES DEUX GRENOUILLES, NOUS ENGAGEA POUR L'AIDER À DÉBUSQUER L'OYABUN KAMAMOSHI, QUI LUI ÉCHAPPAIT DEPUIS DES LUSTRES GRÂCE À SON ART DU DÉGUISEMENT. SON ORGANISATION ÉTANT SOUPÇONNÉE D'ÊTRE INFÉODÉE À LA PUISSANTE FAMILLE DES ÉVENTAILS DE NACRE. »

EXTRAIT DES MÉMOIRES DE TIKKU. CODEX 6.

MISSION DES HÉROS : Les Héros devront découvrir derrière quel Hôte se cache *l'Oyabun* dans cette fumerie d'opium.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- L'enquête est différente de celle décrite 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

- Le joueur *Oni* ne peut pas faire apparaître *d'Ashigaru* lors de ce scénario.
- Le joueur *Oni* retire toutes les **cartes Indice** - *nature de l'Oni* du jeu. Les Héros devront seulement trouver qui est *l'Oyabun* parmi les **pions Hôte** présents sur le plateau en effectuant des tests sur les **pions Hôte**, **Indice** et **Parchemin** comme décrit dans le livret de règles (cf. p22).
- Lors de chaque phase de fin de tour, les Héros peuvent déplacer le **pion Hôte** - *Magistrat* d'au moins **3 Zones**.



- Si *l'Oyabun* est découvert, le **pion Hôte** derrière lequel il était caché est remplacé par le **pion Hôte** - *Oyabun*. Son pion n'est PAS remplacé par un *Oni*. Les Héros le considère comme un ennemi lors de ses déplacements.

- Lorsque *l'Oyabun* est découvert, il doit s'échapper du plateau par une zone de sortie.
- Lors de chaque phase de fin de tour, le joueur *Oni* peut déplacer le **pion Hôte** - *Oyabun* d'au moins **2 Zones**.
- Si, à la fin d'un tour, le **pion Hôte** - *Magistrat* est adjacent au **pion Hôte** - *Oyabun*, *l'Oyabun* est arrêté.

CONDITIONS DE VICTOIRE

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



Si *l'Oyabun* est arrêté, les Héros gagnent ce **Chapitre**.



Si *l'Oyabun* réussit à s'enfuir, 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.**



FIN DE PARTIE

La partie se termine si :

- *l'Oyabun* est arrêté.
- OU**
- *l'Oyabun* s'enfuit.





CAMPAGNE DU SANG SUR L'ÉVENTAIL : ACTE 1

• un Tetsubo chez les Yakuza •

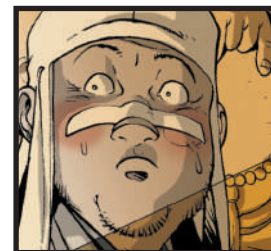
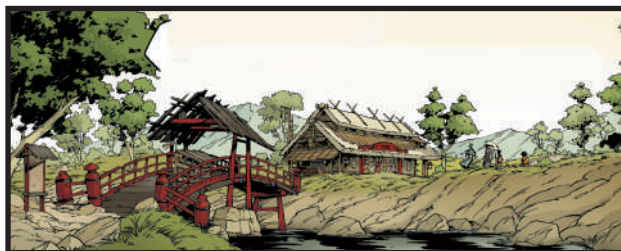
ZONE D'ENTRÉE
DES ADVERSAIRES



ZONE DE DÉPART
DES HÉROS

MATÉRIEL À UTILISER à l'installation de ce scénario :

- Gardes : *Yakuza* (purple circle), *Kunoishi* (purple circle), *Hiroji-San* (purple circle).
- Créatures Démoniaques : *Ninja*.
- Tuiles : A13, A14, B04, B06, C01, C03, C06.
- Tuiles Mission : M15.
- Hôtes du Palais : *Okasan*, *Intrigante*, *Garde du Corps*, +1 par Héros.
- Pions Indice : 1
- Pions Coffre : 1
- Pions Mission : pion Suivant - Fauche-le-Vent, 3 pions Objectif.



« FAUCHE-LE-VENT AYANT DISPARU, NOUS RETROUVÂMES SA PISTE DANS LA CITÉ DES 110 PERDITIONS. SA FORCE EXTRAORDINAIRE EN FAISAIT UNE COMBATTANTE RÉVÉE POUR PARTICIPER AUX COMBATS ILLÉGAUX ORGANISÉS PAR LE CLAN YAKUZA DES ÉVENTAILS DE NACRE. »

EXTRAIT DES MÉMOIRES DE TIKKU. CODEX 6.

MISSION DES HÉROS : les Héros devront tenter de découvrir, parmi les hôtes, la sombre créature qui se cache, et trouver les clefs pour aller aider Fauche-le-Vent à gagner ses combats.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

• Les Héros gagnent des **Chapitres du Conte de Tikku** en résolvant l'enquête, en gagnant la **Mission secondaire** (Tuile M15) et en réussissant leur **Mission Personnelle**.

RÈGLES SPÉCIALES

- Le joueur *Oni* ne peut pas faire apparaître *Ashigaru* lors de ce scénario.
- Référez-vous à la carte de Référence de la **tuile M15** pour prendre connaissance des règles concernant la mission secondaire *Combats Illégaux*.
- En début de partie, placez le **pion Objectif Rond** sous la figurine d'Hiroji-san. Il y reste tant qu'Hiroji-san n'est pas éliminé.

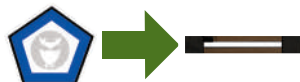


• Lorsqu'Hiroji-san est éliminé, le personnage qui l'a défait pose le **pion Objectif** sur sa **fiche d'Identité**.



• Un Héros adjacent au **pion Objectif Losange** peut dépenser **1 Action** pour le poser sur sa **fiche d'Identité**.

• Lorsque les Héros ont récupéré les **2 pions Objectif**, le **pion Objectif Hexagone** est remplacé par un **pion Porte**.



CONDITIONS DE VICTOIRE

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



Si Fauche-le-Vent l'emporte face à tous les Adversaires, les Héros gagnent ce **Chapitre**.



Si Fauche-le-Vent succombe, 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

Si les Héros remportent l'objectif de la **tuile M15**, l'un d'entre eux pourra prendre Fauche-le-Vent en tant que **Suivant** dans le scénario suivant.



CAMPAGNE DU SANG SUR L'ÉVENTAIL : ACTE 2

• les Confidences de Midoki •



ZONE DE SORTIE
DES PERSONNAGES DE L'ONI

ZONE DE DÉPART DES HÉROS

MATÉRIEL À UTILISER à l'installation de ce scénario :

- Gardes : *Yakuza* (purple), *Kunoishi* (purple), *Hiroji-San* (purple).
- Créatures Démoniaques : *Ninja*.
- Tuiles : A01, A02, A04, A05, A14, B13.
- Tuiles Mission : M14.
- Hôtes du Palais : Courtisane, Intrigante, Novice, Comédien, Artiste, +1 par Héros.
- Pions Indice : 2
- Pions Parchemin : 1
- Pions Coffre : 1
- Pions Mission : 3 pions Information.





« EN AIDANT FAUCHE-LE-VENT, NOUS NOUS ATTRIRÂMES LES FONDRES DU CLAN DES ÉVENTAILS DE NACRE. IL NOUS FALLAIT DONC RAPIDEMENT DÉCOUVRIR L'IDENTITÉ DE L'OYABUN QUI DIRIGEAIT CETTE SINISTRE ORGANISATION. L'INTRIGANTE MIDORI POUVAIT PEUT-ÊTRE NOUS EN APPRENDRE DAVANTAGE SUR CE MYSTÉRIEUX CHEF DE CLAN » EXTRAIT DES MÉMOIRES DE TIKKU. CODEX 6.

MISSION DES HÉROS : les Héros devront tenter de découvrir, parmi les hôtes, la sombre créature qui se cache, et récupérer, auprès de l'Intrigante, les informations nécessaires pour démasquer l'Oyabun.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- Les Héros gagnent des **Chapitres du Conte de Tikku** en résolvant l'enquête, en gagnant la **Mission secondaire** (Tuile M14) et en réussissant leur **Mission Personnelle**.

RÈGLES SPÉCIALES

- Le joueur *Oni* ne peut pas faire apparaître *d'Ashigaru* lors de ce scénario.
- Référez-vous à la carte de Référence de la **tuile M14** pour prendre connaissance des règles concernant la mission secondaire *l'Intrigante*.
- *l'Intrigante* ne peut pas être *l'Oni*. En début de partie, sa carte est retirée du paquet de **cartes Indice**.



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 réussissent à apporter **2 points d'information** dans leur Zone de départ, ils gagnent ce **Chapitre**.



Si le joueur *Oni* réussit à apporter **2 points d'information** dans la Zone de sortie, 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

Si les Héros remportent l'objectif de la **tuile M14**, ils pourront piocher **2 cartes Indice** au début du scénario suivant.



CAMPAGNE DU SANG SUR L'ÉVENTAIL : ACTE 3

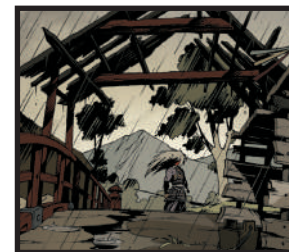
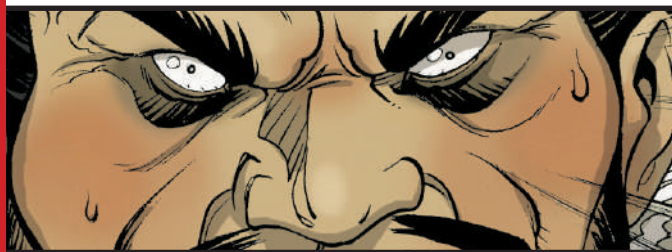
• Derrière l'Homme de Paille •



MATÉRIEL À UTILISER à l'installation de ce scénario :

- Gardes : *Yakuza* (purple circle), *Kunoishi* (purple circle), Ambassadrice du Pajan, Servante, Hiroji-San (purple circle).
- Créatures Démoniaques : *Ninja*, *Oni Kage*, *Oni Yama*.
- Tuiles : A06, A13, B01, B02, B14, C06, C07, C08.
- Tuile Mission : M04.
- Hôtes du Palais : *Daymio*, Ambassadeur Bashimon,
- Pions Indice : 1
- Pions Parchemin : 1
- Pions Suivant : 1
- Pions Coffre : 2
- Pions Mission : 4 pions Guérison, pion Hôte - *Oyabun*.





« S'ÉTANT INTRODUIT DE NUIT DANS LE REPÈRE DE L'OYABUN, NOUS LE DÉCOUVRÎMES EN PITEUX ÉTAT. AGONISANT, CELUI-CI NOUS RÉVÉLA SON PLUS GRAND SECRET : IL N'ÉTAIT QU'UN HOMME DE PAILLE AU SERVICE D'UN PERSONNAGE PLUS IMPORTANT. IL NOUS FALLAIT DÉMASQUER CE MYSTÉRIEUX MANIPULATEUR POUR PORTER UN COUP FATAL AU CLAN DES ÉVENTAILS DE NACRE ». EXTRAIT DES MÉMOIRES DE TIKKU. CODEX 6.

MISSION DES HÉROS : les Héros devront découvrir le véritable chef *Yakuza* qui se cache parmi les hôtes et aussi soigner *l'Oyabun* avant qu'il ne se fasse assassiner.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

• Les Héros gagnent des **Chapitres du Conte de Tikku** en résolvant l'enquête, en gagnant la **Mission secondaire** (Tuile M04) et en réussissant leur **Mission Personnelle**.

RÈGLES SPÉCIALES

- Le joueur *Oni* ne peut pas faire apparaître *d'Ashigaru* lors de ce scénario.
- Référez-vous à la carte de Référence de la **tuile M04** pour prendre connaissance des règles concernant la mission secondaire *Un Témoin Gênant*. Dans ce scénario et pour cette mission, *l'Oyabun* prend le rôle de la Servante.
l'Oyabun meurt lorsqu'il a reçu **4 pions dégât**.
l'Oyabun est sauvé lorsqu'elle a reçu **3 pions guérison**.
- Le joueur *Oni* retire toutes les **cartes Indice** - *nature de l'Oni* du jeu. Les Héros devront seulement trouver qui est *le véritable chef Yakuza* parmi les **pions Hôte** présents sur le plateau en effectuant des tests sur les **pions Hôte**, **Indice** et **Parchemin** comme décrit dans le livret de règles (cf. p22).
- Lorsque *le véritable chef Yakuza* est découvert, son pion n'est PAS remplacé par un *Oni*.
- *l'Oyabun* ne peut pas être *l'Oni* et sa carte est retirée du paquet de **cartes Indice**.
En début de partie, son pion est placé sur le plateau sur sa face verso.
- Si les Héros gagnent l'objectif de la **tuile M04**, le **pion Hôte** - *Oyabun* est retourné. Dorénavant, il peut être interrogé normalement.

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 sauver *l'Oyabun* avant que *l'Oni* ne l'assassine, ils gagnent ce **Chapitre**.

Si le joueur *Oni* élimine *l'Oyabun*, 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.

Fin de Campagne

Le camp qui remporte la Campagne est celui qui aura gagné le plus de scénarios.

