



OKKO

CHRONICLES

LIVRET DE SCÉNARIOS

LA SECTE DU CRÉPUSCULE D'ENCRE



INTRODUCTION

Ce Livret de scénarios vous transportera dans les dédales sinueux des monastères de la région reculée des montagnes célestes.

Les trois premiers scénarios sont indépendants les uns des autres alors que les trois suivants forment la périlleuse Campagne de **la secte du Crépuscule d'Encre**.

Osez-vous répondre aux dangereux défis qui vous guettent dans l'ombre de ces lieux sacrés ?

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 secte du Crépuscule d'Encre**.



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.

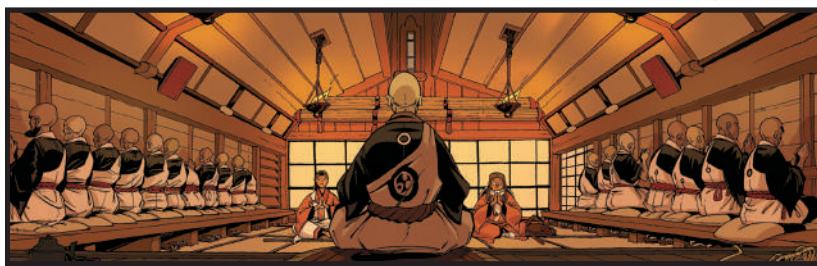
CONDITIONS DE VICTOIRE

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 de **la secte du Crépuscule d'Encre** se déroule de la manière suivante :

- *Campagne simple* : 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.

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





• Confidences Mortelles •

ZONE DE DÉPART
DES HÉROS



MATÉRIEL À UTILISER

à l'installation de ce scénario :

- Gardes : *Ashigaru* (👤), Frère Hiroji (👤).
- Créatures Démoniaques : *Yurei*.
- Tuiles : A01, B02, B03, B04, B05, B07, C03, C06.
- Hôtes du Palais :
Ambassadeur Bashimon,
Servante, Moine Archiviste,
Moine Quêteur, Père Supérieur,
Moine du Karasu, +1 par Héros.
- Pions Indice : 2
- Pions Parchemin : 3
- Pions Coffre : 1
- Pions Suivant : 1









« AU SEIN DU MONASTÈRE DES SEPT TONNERRES, UN CRIME ODIEUX A ÉTÉ COMMIS... LE VÉNÉRABLE PÈRE VIENT D'ÊTRE RETROUVÉ ASSASSINÉ DANS SA CELLULE. LA NUIT DERNIÈRE, IL FINISSAIT DE RÉDIGER FIÈVREUSEMENT SES CONCLUSIONS SUR LES FORCES OBSCURES QUI RONGEAIENT L'HARMONIE DE LA PETITE COMMUNAUTÉ. QUEL MOINE EST L'AUTEUR DE CE VIL FORFAIT ? EST-IL AUSSI L'ONI ? NOUS N'AVIONS QUE PEU DE TEMPS POUR MENER À BIEN NOS INVESTIGATIONS. » EXTRAIT DES MÉMOIRES DE TIKKU. CODEX 2.

MISSION DES HÉROS : Alors qu'ils essayent de découvrir *l'Oni* caché dans le monastère, les Héros devront aussi tenter de démasquer l'assassin du vieux père.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- Les Hôtes placés sur les emplacements  sont forcément des Hôtes de la boîte de base.
- Le joueur *Oni* tire au hasard une carte parmi les **cartes Indice - Hôte**  pour déterminer qui est l'assassin du vieux père. Il pioche ensuite, au hasard, **1 carte Indice - Hôte**  et **1 carte Indice - Nature de l'Oni** parmi celles de la boîte de base comme indiqué dans les règles.
- Au lieu d'1 paquet de **cartes Indice**, le joueur *Oni* doit en construire 2 :
 - 1/ Il divise les **cartes Indice - Imprévu** en 2 paquets (3 et 2).
 - 2/ Il mélange les **cartes Indice - Hôte**  correspondant au scénario à l'un des paquets (**Assassin du Vieux Père**).
 - 3/ Il mélange les **cartes Indice - Nature de l'Oni** et les **cartes Indice - Hôte** de la boîte de base au deuxième paquet (**Enquête sur l'Oni**).
- 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

- Les **piens Hôte** permettent de piocher dans le paquet **Assassin du Vieux Père**.
- Les **piens Parchemin** permettent de piocher dans le paquet **Enquête sur l'Oni**.
- Les **piens Indice** permettent de choisir dans quel paquet piocher.

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 découvrir qui a assassiné le vieux père, ils gagnent ce **Chapitre**.

Si l'assassin du vieux père n'est pas découvert avant le tour 8, le joueur *Oni* gagne ce **Chapitre**.



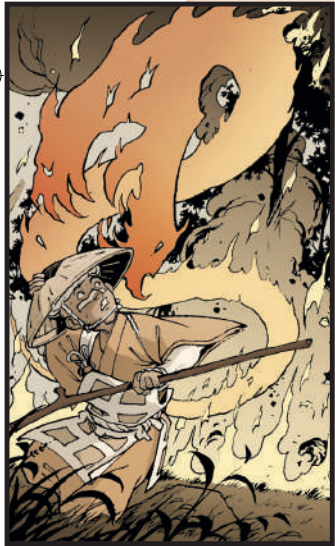
Lorsque les Héros attaquent un **Garde** non corrompu, l'alerte est donnée ! Le **Chapitre l'Alerte est donnée !** est placé dans les mémoires de Tikku.



• Kami en Furie •



ZONE DE DÉPART
DES HÉROS



MATÉRIEL À UTILISER à l'installation de ce scénario :

- Gardes : Ashigaru (👤), Yojimbo (👤).
- Créatures Démoniaques : Ninja, Bakemono.
- Tuiles : A01, A04, A08, B02, C01, C03.
- Tuile Mission : M06.
- Hôtes du Palais : Père Supérieur, Moine Archiviste, Moine Quêteur, Oracle, +1 par Héros.
- Pions Indice : 1
- Pions Parchemin : 2
- Pions Coffre : 1
- Pions Suivant : 2
- Pions Mission : 4 pions Kami.





« AU SEIN DU PETIT TEMPLE DES QUATRE CLOCHES DE GLACE LES ÉLÉMENTAIRES ÉTAIENT EN COLÈRE ET AGRESSAIENT LA PETITE COMMUNAUTÉ DE MOINES LOCAUX. NOUS NOUS DEVIONS DE LES CANALISER AU PLUS VITE CAR ILS ÉTAIENT ANNONCIATEURS DE FUNESTES ÉVÈNEMENTS. » EXTRAIT DES MÉMOIRES DE TIKKOU. CODEX 2.

MISSION DES HÉROS : les Héros devront tenter de découvrir la sombre créature qui se cache parmi les hôtes et détruire les 4 *Kami* corrompus.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- La **Tuile MO6** n'est pas considérée comme une tuile Mission et son descriptif n'est pas pris en compte lors du déroulement de ce scénario.
- Le joueur *Oni* place les **cartes d'Identité** des 4 *Kami* corrompus avec les **fiches d'Identité** de ses autres personnages.



KAMI de l'AIR
Karma Divin



KAMI de l'EAU
Régénération



KAMI du FEU
Flèche Ardente



KAMI de la TERRE
Bushî de Pierre

- Les *Maotsukai* ne peuvent pas invoquer les *Kami* corrompus.
- Les Héros gagnent des **Chapitres du Conte de Tikkou** en résolvant l'**enquête**, en respectant les **Conditions de Victoire** et en réussissant leur **Mission Personnelle**.

RÈGLE SPÉCIALE

- Après avoir activé le ou les personnages d'une fiche d'identité, le joueur *Oni* doit activer 1 *Kami* qui n'a pas encore été joué ce tour.

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 détruire les 4 *Kami* corrompus avant la fin du tour 8, ils gagnent ce **Chapitre**.



S'il reste au moins 1 *Kami* corrompu en jeu à 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 Tikkou.**



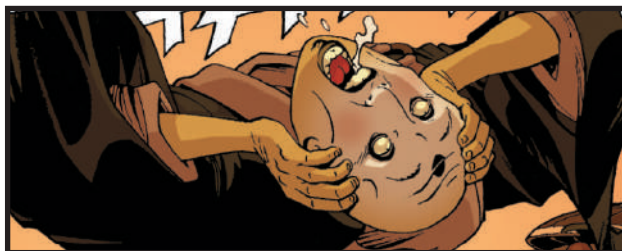
• les Prédications de l'oracle •



MATÉRIEL À UTILISER à l'installation de ce scénario :

- Gardes : Ashigaru (👤), Yojimbo (👤), Frère Hiroji (👤).
- Créatures Démoniaques : Ninja.
- Tuiles : A01, A06, B02, B04, B05, C01, C04.
- Hôtes du Palais : Vieux Père, Moine Archiviste, Moine du Karasu, Oracle, +1 par Héros.
- Pions Indice : 1
- Pions Parchemin : 2
- Pions Coffre : 1
- Pions Suivant : 2





« L'ORACLE VENAIT DE RENTRER EN TRANSE, SES VISIONS ET PRÉDICTIONS ÉTAIENT UNE MENACE POUR L'ONI SI CE DERNIER NE RÉUSSISSAIT PAS À L'ÉLIMINER RAPIDEMENT, SA PRÉSENCE PARMIS LA COMMUNAUTÉ DES MOINES RISQUAIT D'ÊTRE DÉCOUVERTE. »

EXTRAIT DES MÉMOIRES DE TIKKU. CODEX 2.

MISSION DES HÉROS : les Héros devront essayer de découvrir *l'Oni* caché dans le palais, tout en protégeant l'Oracle.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- 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**.

- L'Oracle ne peut pas être l'Hôte derrière lequel se cache *l'Oni*. Retirez sa carte du paquet de **cartes Indice**.

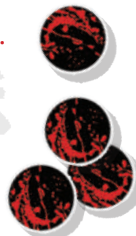
RÈGLES SPÉCIALES

- Si un Héros se trouve sur la même tuile que l'**Oracle**, les tests réussis sur un pion **Enquête - Hôte, Parchemin** ou **Indice** rapportent **1 carte Indice** supplémentaire.



- Le joueur *Oni* doit placer un personnage qu'il contrôle sur un **Espace adjacent** au pion **Hôte** de *l'Oracle* et dépenser **1 Action** pour lui infliger **1 pion dégât**.

l'Oracle meurt lorsqu'il a reçu **6 pions dégât**.



CONDITIONS DE VICTOIRE

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



Si l'Oracle est toujours vivant à la fin du tour 6, les Héros gagnent ce **Chapitre**.



Si le joueur *Oni* parvient à assassiner l'Oracle avant la fin du tour 6, il 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 SECTE DU CRÉPUSCULE D'ENCRE : ACTE 1

• la Congrégation •

ZONE DE DÉPART
DES HÉROS



MATÉRIEL À UTILISER à l'installation de ce scénario :

- Gardes : *Ashigaru* (👤), *Yojimbo* (👤),
Frère Hiroji (👤).
- Créatures Démoniaques : *Ninja*.
- Tuiles : A02, A05, A06, B04, C01,
C03, C05.
- Hôtes du Palais : Père Supérieur,
Vieux Père, Moine du Karasu,
Daymio, Courtisane, +1 par Héros.
- Pions Indice : 2
- Pions Parchemin : 1
- Pions Coffre : 1
- Pions Suivant : 1





« COMME À L'ACCOUSTOMÉE, LA CONGRÉGATION DE LA COMMUNAUTÉ DU PRUNIER D'ARGENT FUT REÇUE AU CHÂTEAU DES ROSSIGNOLS. MAIS NOUS ÉTIIONS SUR NOS GARDES CAR D'ÉTRANGES RUMEURS ÉVOQUAIENT UNE SÉDITION AU SEIN DE L'ORDRE ET LA NAISSANCE D'UNE INQUIÉTANTE SECTE : CELLE DU CRÉPUSCULE D'ENCRE ».

EXTRAIT DES MÉMOIRES DE TIKKU. CODEX 2.

MISSION DES HÉROS : les Héros vont devoir mener une enquête pour démasquer l'*Oni* caché au sein du Palais tout en débuisquant le moine du Karasu afin de l'éliminer avant la fin du tour 8.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- Les Héros gagnent des **Chapîtres du Conte de Tikku** en résolvant l'enquête, en respectant les **Conditions de Victoire** et en réussissant leur **Mission Personnelle**.

RÈGLES SPÉCIALES

- En début de partie, le joueur *Oni* prend en sa possession la carte Indice - moine du Karasu. Il pourra la jouer comme indiqué dans les règles de cartes Indice.

- Au début de chaque tour, le moine du Karasu fait apparaître dans sa Zone où les Zones adjacentes des Créatures Démoniaques comme indiqué ci-dessous :

Tour 2 : 2 *Ninja*.

Tour 3 : 2 *Ninja*.

Tour 4 : 1 *Oni* au choix du joueur *Oni* avec 2 pions dégât sur sa fiche d'Identité.

Tour 5 : 2 *Yurei*.

Tour 6 : 2 *Yurei* et 2 *Ninja*.

- En défaussant une carte Évènement, le joueur *Oni* peut déplacer le moine du Karasu de 2 Zones.

- Un Héros adjacent au moine du Karasu peut dépenser 1 Action pour placer 1 pion Dégât sur le moine.

Le moine du Karasu meurt lorsqu'il a reçu 4 pions dégât.

CONDITIONS DE VICTOIRE

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



Si les Héros parviennent à tuer le moine du Karasu avant la fin du tour 8, ils gagnent ce **Chapître**.

Si le moine du Karasu est toujours en vie à la fin du tour 8, le joueur *Oni* gagne ce **Chapître**.

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

Campagne

La campagne continue avec le scénario suivant :
Les Parchemins Maudits



CAMPAGNE LA SÈCTE DU CRÉPUSCULE D'ENCRE : ACTE 2

• Les Parchemins Maudits •



ZONE DE DÉPART
DES HÉROS



MATÉRIEL À UTILISER à l'installation de ce scénario :

- Gardes : *Ashigaru* (👤), Frère Hiroji (👤).
- Hôtes du Palais : Père Supérieur, Moine, Moine Archiviste, Servante, +1 par Héros.
- Pions Coffre : 1
- Pions Suivant : 1
- Tuiles : A07, B02, B03, B05, C01, C03, C04, C08.
- Pions Indice : 2
- Pions Mission : 3 pions Trappe, pion Test ATTAQUE 5.
- Tuile Mission : M05.
- Pions Parchemin : 1





« CONVAINCU DE L'EXISTENCE DE CETTE DANGEREUSE SECTE, NOUS NOUS RENDÎMES AU MONASTÈRE DU PRUNIER D'ARGENT, PERCHÉ SUR UN PIC ROCHEUX. AU SEIN D'UNE DE SES BIBLIOTHÈQUES LABYRINTHIQUES, IL SEMBLAIT QUE CERTAINS PARCHEMINS SÉCULAIRES AIENT CORROMPU L'ÂME DES MOINES COPISTES ».

EXTRAIT DES MÉMOIRES DE TIKKU. CODEX 2.

MISSION DES HÉROS : les Héros vont devoir mener une enquête pour démasquer l'*Oni* caché au sein du monastère mais aussi s'introduire dans la bibliothèque interdite et y trouver les Parchemins Maudits.

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 gagnant la **Mission secondaire** (Tuile M05) et en réussissant leur **Mission Personnelle**.

RÈGLES SPÉCIALES

- Référez-vous à la **carte de Référence de la Tuile M05** pour prendre connaissance des règles concernant la mission secondaire, la **Bibliothèque Interdite**.
- Un personnage adjacent à la Trappe A peut dépenser **1 Action** pour se placer sur 1 espace libre adjacent à la Trappe B ou C.
- Un personnage adjacent à la Trappe B ou C peut dépenser **1 Action** pour se placer sur 1 espace libre adjacent à la Trappe A.



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 accumuler 3 pions Parchemin Bleu avant que le joueur *Oni* n'ait récupéré les siens, ils gagnent ce **Chapitre**.

Si le joueur *Oni* parvient à accumuler 4 pions Parchemin Rouge avant que les Héros n'aient récupéré les leurs, 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

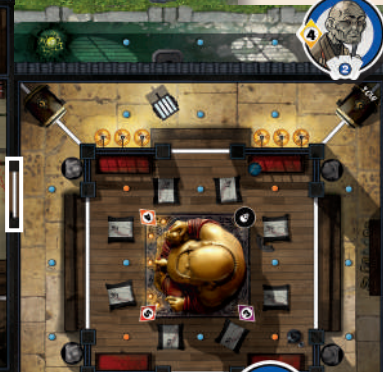
La Campagne continue avec le scénario suivant :
le Crépuscule du Prunier d'Argent



CAMPAGNE LA SECTE DU CRÉPUSCULE D'ENCRE : ACTE 3

Le Crépuscule du Premier d'Argent

ZONE DE DÉPART
DES HÉROS

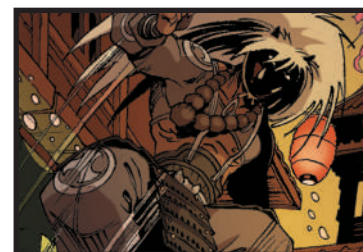
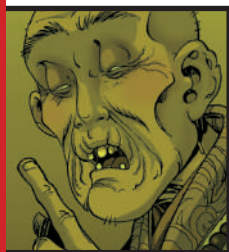


ZONE DE DÉPART
DES HÉROS

MATÉRIEL À UTILISER à l'installation de ce scénario :

- Gardes : *Yojimbo*  .
- Créatures Démoniaques : *Ninja*.
- Tuiles : A02, A03, A06, A08, C06, C08.
- Tuile Mission : M06.
- Hôtes du Palais : Moine, Père Supérieur, Vieux Père, Moine Archiviste, +1 par Héros.
- Pions Indice : 1
- Pions Parchemin : 2
- Pions Coffre : 1
- Pions Suivant : 1





« L'OMBRE DU CRÉPUSCULE COMMENÇAIT À RECOUVRIR LE MONASTÈRE. IL RESTAIT PEU DE TEMPS AVANT QUE LA NÉFASTE SECTE NE PUISSE FINIR SA SOMBRE CÉRÉMONIE ET CORROMPRE LE BOUDDHA SACRÉ. SON FUNESTE AVÈNEMENT SEMBLAIT INÉLUCTABLE. »

EXTRAIT DES MÉMOIRES DE TIKKU. CODEX 2.

MISSION DES HÉROS : Les Héros vont devoir mener une enquête pour démasquer *l'Oni* caché au sein du monastère mais aussi empêcher le Bouddha doré d'être corrompu par les forces maléfiques de *l'Oni*.

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 gagnant la **Mission secondaire** (Tuile M06) et en réussissant leur **Mission Personnelle**.

RÈGLE SPÉCIALE

• Référez-vous à la **carte de Référence de la Tuile M06** pour prendre connaissance des règles concernant la mission secondaire, *l'Idole Corrompue*.



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 garder saine au moins une partie de l'idole, ils gagnent ce **Chapitre**.

Si le joueur *Oni* réussit à complètement corrompre l'idole, 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 Campagne se termine avec ce scénario. Le camp qui a remporté le plus de scénarios gagne la campagne.

MISSIONS PERSONNELLES DES SUIVANTS

Si vous recrutez un Suivant lors d'un scénario, lancez un dé de Combat.
En fonction du Suivant, le résultat indique la **Mission Personnelle** qu'il doit accomplir pour gagner le **Chapitre** ci-contre.



		<p>ÉLIMINEZ 5 CRÉATURES DÉMONIAQUES.</p>		<p>INFLIGEZ LE DERNIER PION DÉGÂT À L'ONI LORS DU COMBAT FINAL.</p>
		<p>FINISSEZ LA PARTIE AVEC 2 PIONS DÉGÂT SUR SA FICHE.</p>		<p>CHOISISSEZ VOTRE MISSION PERSONNELLE PARMIS LES 3 AUTRES.</p>
		<p>ÉLIMINEZ 2 ENNEMIS EN 1 ACTIVATION</p>		<p>DÉCLENCHEZ L'ALERTE. (LE JOUEUR ONI NE RÉCUPÈRE PAS L'ARTICLE «ALERTE»)</p>
		<p>ÉLIMINEZ 2 CRÉATURES DÉMONIAQUES SANS ALLIÉ SUR SA TUILE.</p>		<p>INFLIGEZ LE DERNIER PION DÉGÂT À UN LIEUTENANT.</p>
		<p>ÉLIMINEZ 3 CRÉATURES DÉMONIAQUES.</p>		<p>INFLIGEZ LE DERNIER PION DÉGÂT À UN LIEUTENANT.</p>
		<p>FINISSEZ LA PARTIE SANS PION DÉGÂT SUR SA FICHE D'IDENTITÉ.</p>		<p>INFLIGEZ 1 PION DÉGÂT À L'ONI LORS DU COMBAT FINAL.</p>
		<p>ÉLIMINEZ 3 CRÉATURES DÉMONIAQUES.</p>		<p>ÉLIMINEZ 2 CRÉATURES DÉMONIAQUES SANS ALLIÉ SUR SA TUILE.</p>
		<p>INFLIGEZ LE DERNIER PION DÉGÂT À UN LIEUTENANT.</p>		<p>INFLIGEZ 1 PION DÉGÂT À L'ONI LORS DU COMBAT FINAL.</p>