

« APRÈS UN LONG VOYAGE, OKKO ET SES COMPAGNONS MONTAIENT LES ULTIMES MARCHES QUI LES SÉPARAIENT DU MENACANT PALAIS DES BRUMES.

TOUS ÉTAIENT CONSCIENTS DES INNOMBRABLES DANGERS QUI LES ATTENDAIENT AU SEIN DE CELUI-CI. MAIS IL ÉTAIT TROP TARD POUR RENONCER CAR DE SOMBRES RUMEURS COURRAIENT SUR LE SHOGUN EN PERSONNE, SA FAMILLE ET SES HÔTES. ELLES ÉVOQUAIENT MÊME LA PRÉSENCE D'UN PUISSANT ONT (DÉMON) QUI SE DISSIMULERAIT AU SEIN DE SA COURS ET FOMENTERAIT DE TERRIBLES PROJETS.

OKKO ET LES SIENS N'AVAIENT PLUS DE TEMPS À PERDRE POUR DÉBUTER LEURS PÉRILLEUSES INVESTIGATIONS ».

EXTRAIT DES MÉMOIRES DE TIKKU.



1'HISTOIRE

Année 1108 dans l'empire officiel du calendrier du Pajan.

En ces temps tumultueux, communément appelés l'ère Asagiri ou l'ère Mist, des clans majeurs se déchirent depuis des décennies pour s'emparer du pouvoir.

Loin des champs de bataille, Okko, le ronin sans maître, dirige un petit groupe de chasseurs de démons et traverse ainsi les terres de l'empire. Il est accompagné de Noburo, un géant singulier qui cache son identité derrière un masque rouge, et de Noshin, un moine fantasque, aussi un grand amoureux du saké. Ce dernier est capable d'invoquer et de communiquer avec les forces de la nature.

Tikku, un jeune pêcheur orphelin, fait partie de cet équipage hétéroclite. Leur mission est de découvrir les Onis qui se cachent à la cour de l'empereur de Pajan et alimentent les guerres entre clans afin de détruire l'empire. Cette mission entrainera les quatre aventuriers beaucoup plus loin qu'ils ne l'avaient imaginé ...

Concept by Jey

Chaque joueur incarne un héros du groupe des Chasseurs d'*Oni*: **Okko**, **Noburo**, **Noshin** ou **Genji**, qui luttent contre des entités démoniaques: les *Oni* qui se cachent à la cour auprès de l'empereur du Pajan. À chaque nouveau **plateau d'Aventure**, les joueurs peuvent choisir un nouveau héros (en payant des jetons de jours). Chaque héros possède un pouvoir différent qui peut avoir son utilité en fonction des défis rencontrés. Les 2 joueurs coopèrent et doivent remplir des missions sur les **plateau d'Aventure** en un temps limité (20 jours). Ils vont parcourir les 3 plateaux qui, chacun, comprend 3 épreuves (Combat, Rencontre, Quête). Chaque épreuve permet de gagner des indices pour retrouver la trace des *Oni* mais aussi du temps supplémentaire, des équipements et des personnages alliés.

Lorsque les joueurs auront traversé les 3 plateaux ils parviendront à la **cour du Pajan** où, parmi les courtisans se cachent les *Oni*.

Ceux-ci sont dissimulés parmi les 16 pions représentant la cour.

Les joueurs auront seulement 3 tentatives pour trouver les 3 pions Oni.



Installation by Jen

- 1 Posez le **plateau Cour du Pajan** sur le côté de l'aire de jeu.
- 2 Mélangez les 16 pions Courtisan et placez-les aléatoirement sans les regarder, dos visibles, sur les 16 cases du plateau Cour du Pajan.



- **3** Placez le 1^{er} **plateau d'Aventure** au centre de l'aire de jeu.
- **4** Prenez les **cartes Ennemi**, **Boss** et **Soutien** correspondantes au **plateau d'Aventure** en jeu.



- 5 Mélangez les **cartes Exploration** et placezles sur le bord de l'aire de jeu, faces cachées. *Prévoyez un emplacement qui servira de défausse* à ces cartes.
- 6 Mélangez les cartes Ennemi du plateau
 d'Aventure en jeu et placez-les à côté de celui-ci.
- 7 Placez les **cartes Soutien** correspondantes au **plateau d'Aventure** en jeu face visible sur le bord de celui-ci.
- 8 Le joueur le plus âgé mélange les 59 cartes Aventure puis il distribue 6 cartes à chaque joueur. Il place le paquet de cartes restantes sur le bord de l'aire de jeu.
- 9 Placez la **piste de Temps** sur le bord de l'aire de jeu et le **pion Jour** sur la **case 3.**



La fin du temps de jeu du plateau est représentée par la case 20.

PION JOUR

10 - Placez le **pion Héros** sur le point de départ du **plateau d'Aventure** en jeu.



11 - Chaque joueur choisit une **carte Héros** et la place devant lui.



Pajan et ses pions Courtisans

3 - Plateau d'Aventure

5 - Cartes Soutien

4 - Pion Héros

6 - Cartes Ennemi

7 - Ligne de cartes Ennemi

8 - Cartes Boss

9 - Piste de Temps

10 - Pion Jour

- Cartes Exploration















LES PLATERUX

Les plateaux d'Aventure

Ils présentent un parcours que les héros vont devoir réaliser en résolvant 4 types de défis :

- AVANCER DANS LE LIEU SUIVANT
- AFFRONTER LES ENNEMIS
- AFFRONTER UN BOSS
- RENCONTRER DES PERSONNAGES

Chaque défi réussi permet d'avancer ou d'obtenir le droit de retourner des **pions Courtisans** et ainsi essayer de connaitre la position finale des *Oni* afin de les démasquer à la fin de la partie.

Il faudra se souvenir de la case où se trouvent les *Oni* une fois que yous l'aurez révélée.

Chaque plateau d'Aventure se joue en temps limité de 18 jours et est divisé en lieux. Il faudra les traverser afin d'arriver à celui où se trouve le Boss Final. En l'affrontant, les Héros pourront ainsi finir le plateau d'Aventure et passer au suivant.

Chaque plateau d'Aventure, possède ses propres règles spéciales décrites dans les cartes d'Explication correspondantes.



• Le plateau Cours du Pajan

Il représente la cour où se cache les Oni. Il est divisé en 16 cases et reçoit les **16 pions Courtisan**.

Attention! Les pions Courtisan ne doivent jamais être déplacées une fois la partie commencée bien que, parfois, il sera demandé de faire pivoter le plateau dans son ensemble.

1.F5 CHRTES

Cartes Héros

Elles représentent les héros que les joueurs incarnent et sont choisies avant de commencer chacun des plateaux d'Aventure.

Chaque Héros est doté d'une Capacité Unique. Il faudra bien les choisir pour s'adapter à chaque plateau.

Héros blessé: Si à la fin de son tour un joueur a 1 ou plusieurs pions BLESSURE sur sa carte Héros, il doit la retourner sur sa face blessée.

Quand un héros est ainsi retourné, sa *Capacité Unique* n'est plus utilisable et il ne peut plus être utilisé pour combattre une **carte Ennemi**.

À la fin de son prochain tour, le joueur doit retirer **1 pions Blessure** de sa **carte Héros** s'îl en possède.

Quand le dernier **pion Blessure** est retiré, le joueur retourne sa carte sur sa face non blessée, son pouvoir redevient alors disponible et il peut de nouveau combattre.

Symbole de Classe: Parfois le Héros doit posséder le bon symbole pour utiliser certaines cartes.



Cartes Aventure





Elles constituent la main des joueurs et permettent de résoudre les défis des plateaux d'Aventure.

Une fois jouées, elles sont défaussées faces visibles.

Il existe 3 types de cartes Aventure : Allié. Équipement et Spéciale.



Allié: Il s'agit d'un personnage qui posséde une valeur de Combat et/ou d'Enquête. Ces valeurs sont utilisées pour combattre les

cartes Ennemi.

Certains Alliés possèdent aussi des effets qui seront exécutés au moment où la carte est jouée.



Équipement: Il s'agit d'objets qui donne une valeur de Combat et/ou d'Enquête a un Héros ou un Allié.

Elles ne peuvent donc être utilisées qu'en combinaison avec une carte Héros ou un Allié. Un joueur peut utiliser plusieurs cartes Équipement sur le même Héros ou l'Allié. Dans ce cas, les valeurs de Combat et/ou d'Enquête s'additionnent à celles du Héros ou de l'Allié.

Les Alliés et Équipements peuvent aussi être utilisées pour résoudre les défi Rencontre. Toutes les cartes AVENTURE possèdent un symbole d'Élémént qui sert à résoudre le défi Rencontre des plateau d'Aventure.















Spéciales : Ces cartes donnent un pouvoir très puissant que le joueur peut jouer lors de son tour.

Cartes Ennemi

Elles servent à résoudre le défi AFFRONTER LES ENNEMIS sur le plateau de ieu.



Les cartes Ennemi apparaissent chaque tour et s'accumulent créant des concentrations d'ennemis. Chaque plateau d'Aventure possède ses propres cartes Ennemi.

Elles doivent être combattus par les joueurs au risque de faire perdre énormément de jours.

Cartes Boss

Elles servent à résoudre le défi AFFRONTER UN BOSS quand les Héros pénètrent dans certains lieux.





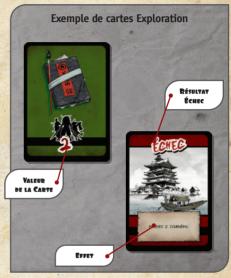
Les cartes Boss comportant un symbole jaune sont des ennemis que les Héros vont rencontrer le long de leur parcours. Ils sont appelés Boss Intermédiaires.

Les cartes Boss comportant un symbole rouge sont des ennemis que les Héros vont affronter à la fin de leur parcours. Il est necessaire de les battre pour pouvoir compléter le plateau d'Aventure.

Ils sont appelés Boss Final.

Cartes Exploration

Elles servent à résoudre le défi AVANCER D'UN LIEU qui permet au **pion Héros** de progresser sur le **plateau d'Aventure** de lieu en lieu.





TOUR DE JEU

Chaque joueur l'un après l'autre doit exécuter la séquence de jeu suivante :

Piochez **1 carte Ennemi** et révélez-la.

Posez-la à côté du **plateau d'Aventure** en l'alignant avec les autres **cartes Ennemi**.

Piochez 1 carte Aventure, ajoutez-la à votre main.

Vous pouvez échanger 1 carte Aventure avec votre coéquipier.

Accomplir 1 action parmi les 5 Actions disponibles à son tour, en exécuter une en avançant le **pion Jour** d'une case :

- Piocher 2 cartes Aventure.
- Jouer une carte Aventure Spécial.
- Jouer le défi AFFRONTER LES ENNEMIS.
- Jouer le défi RENCONTRE DE PERSONNAGES.
- Jouer le défi pour AVANCER D'UN LIEU.

Si votre HEROS est blessé, retiré un pion Blessure de sa carte (cf. cartes Héros).

Fin du tour, c'est à l'autre joueur de jouer.

On alterne ainsi jusqu'à ne plus avoir de jours (case 20) sur la **piste de Temps**, ou avoir réalisé le défi AFFRONTER UN BOSS FINAL sur le dernier lieu du parcours.

Les joueurs ne peuvent pas finir un **plateau d'Aventure** avant que l'une de ces deux conditions ne se réalise.

S'il reste des jours à la fin du plateau de jeu, les joueurs peuvent reporter jusqu'à 2 jours sur le prochain plateau : ils commencent ainsi sur case 1 au lieu de 3 de la **piste de Temps**.

À tout moment, lorsqu'une pioche de cartes est épuisée, remélangez sa défausse pour constituer une nouvelle pioche.

LES ACTIONS (coût 1 Journée)

Piochez 2 cartes Aventure :

Piochez 2 cartes Aventures ajoutez-les à votre main.

• Jouer 1 carte Aventure Spécial :

Révélez la **carte Aventure** - *Spécial* et exécutez son effet, puis défaussez-la.

• Jouer le défi AFFRONTER LES ENNEMIS : Toutes les cartes Ennemi sont posées en formant une ligne et sont donc visibles en

permanence des 2 joueurs.

Un joueur doit commencer par combattre la dernière carte Ennemi piochée puis, s'il parvient à l'éliminer, il peut continuer à attaquer la carte Ennemi suivante et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne puisse plus combattre, qu'il n'y ait plus de carte Ennemi ou qu'il décide de s'arrêter.

Combattre

Pour AFFRONTER LES ENNEMIS vous devez respecter les règles suivantes :

- Le **Héros** ne doit pas être blessé.
- Le joueur peut utiliser plusieurs cartes Aventure - *Allié* de sa main.
- Le joueur peut envoyer sa carte Héros.

 - Le joueur peut utiliser plusieurs cartes
 Aventure - Équipement de sa main, seulement si des cartes Aventure - Allié ont été jouées ou la carte Héros a été envoyée.

Une fois que le joueur a posé toutes les cartes qu'il désire jouer, il additionne les différentes valeurs de Combat et ensuite celles d'Enquête.

Les deux résultats doivent être supérieure ou égal aux valeurs de la carte Ennemi.

Puis:

- La carte Ennemi est défaussée.
- Les cartes Aventure *Allié* et Aventure *Équipement* utilisées sont défaussées.
- La carte Héros est conservée, mais le joueur place un pion Blessure sur ce dernier.



Lorsque le nombre de **cartes Ennemi** présentes dans la ligne atteint 5 cartes, les joueurs avancent le **pion Jour** d'1 case par tour de jeu à partir du tour du joueur suivant.

Lorsque le nombre de **cartes Ennemi** présentes dans la ligne atteint 7 cartes, les joueurs avancent le **pion Jour** de 2 cases par tour de jeu à partir du tour du joueur suivant.

Chaque fois que 6 cartes Ennemi sont défaussées, les joueurs gagnent le droit de regarder 1 pion Courtisan sur le plateau Cour du Pajan et le reposent face cachée. Attention à bien faire des tas de 6 cartes Ennemi défaussées pour se souvenir de la récompense.

Un combat avec un BOSS INTERMEDIAIRE ou FINAL se déroule de la même manière.

Exemple de ligne de cartes Ennemi













Dans cet exemple, tant que le **Marionnettiste** et **Isako** n'ont pas été battu en Combat, le **pion Jour** avancera automatiquement d'1 case tous les tours.

Si une nouvelle **carte Ennemi** vient s'ajouter à la ligne, le **pion Jour** avancera de 2 cases tous les tours.



• Jouer le défi RENCONTRE :

Pour réussir un défi, le joueur doit se défausser de la combinaison exacte demandée de cartes Aventure - Allié, Aventure - Équipement ou Soutien.

Il peut être demandé un ELEMENT (Eau, Feu, Terre, Air ou Vide). Dans ce cas n'importe quelle carte comportant cet ELEMENT peut être jouée.

Les défis doivent être réalisés dans l'ordre présenté du haut vers le bas.



Le deuxième défi RENCONTRE demande une carte Aventure - Allié et l'ELEMENT Terre. Le joueur peut soit défausser 2 cartes, une carte Aventure - Allié et une autre carte contenant l'ELEMENT Terre, soit 1 seule carte si la carte Aventure - Allié comporte l'ELEMENT Terre. Quand un défi RENCONTRE est réalisé, placez un pion défi RENCONTRE sur l'emplacement prévu à cet effet.

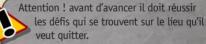
Le joueur peut continuer à réaliser des défis RENCONTRE tant qu'il possède les cartes demandées ou s'il décide de s'arrêter.

Lorsque tous les défis RENCONTRE du plateau d'Aventure sont réalisés, le joueur qui a remporté le dernier défi gagne le droit de regarder 1 pion Courtisan sur le plateau COUR DU PAJAN et le repose face cachée.

Jouer le défi AVANCER D'UN LIEU :

Chaque **plateau d'Aventure** possède un parcours divisé en plusieurs lieux.

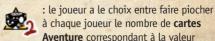
Un joueur peut avancer le **pion Héros** d'un lieu à l'autre en suivant les flèches de déplacement.



Chaque lieu contient un ou plusieurs symboles :



: Point de départ pour le pion Héros.



indiquée ou de prendre gratuitement une carte Soutien lié au plateau.



: Prenez gratuitement une carte Soutien lié au plateau.



: Indique dans quel lieu le **pion Héros** peut se déplacer.

Une *flèche Jaune* indique le chemin normal alors qu'une *Rouge* propose un chemin plus court mais plus difficile.



: Pour sortir de ce lieu, le joueur doit défausser des **cartes Aventure** avec un nombre égal du même symbol.



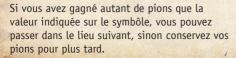
: Cela permet de passer d'un lieu à l'autre. En utilisant les cartes Exploration, il faut dépasser la valeur indiquée sur le symbole :

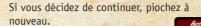
1 - Prenez toutes les cartes Exploration et mélangez-les avant chaque défi.

2 - Piochez une carte Exploration:

 S'il s'agit d'une carte affichant une valeur, choisissez soit d'arrêter, soit de continuer à piocher.

Les cartes Exploration ont une valeur comprise entre 0 et 3. Prenez autant de pions Exploration et mettez-les de côté devant vous.





• S'il s'agit d'une carte Échec, perdez tous les pions gagnés lors de votre tour. Votre tour de jeu est fini.

Chaque **carte Exploration** piochée est défaussée et, lorsqu'il ne reste plus que 3 cartes dans la pioche, mélangez toutes les cartes défaussées pour former une nouvelle pioche.



: Affronter un BOSS INTERMEDIAIRE. Les joueurs ne peuvent pas avancer sur le plateau temps qu'il n'a pas été vaincu.



: Affronter le BOSS FINAL du plateau. Lorsqu'un joueur arrive sur le dernier lieu du parcours et qu'il a résolu tous

les défis présents sur le lieu, le joueur peut regarder 2 pions Courtisan sur le plateau Cour du Pajan et les repose faces cachées.

Invocation

Certains Héros ou alliés ont le pouvoir d'invoquer des Kami. Ils ne sont jamais obligé de le faire.

La tentative nécessite de passer un test d'EXPLORATION dont la difficulté est notée sur la carte de l'Invocateur.

- S'il réussit le kami présent dans les cartes

Soutien du lieu est place dans la main du joueur.

- En cas d'échec les joueurs souffrent d'une pénalité notée sur la carte de l'Invocateur.

Exemple d'Invocation







Dans cet exemple, le joueur doit tenter un test d'Exploration de difficulté 3 :

- S'il est réussit, le joueur prend dans sa main la **carte Kami** attachée au **plateau d'Aventure**.
- S'il est raté, le pion Jour est avancé d'une case et le joueur pose 1 pion Blessure sur son Héros.



: Une carte Support - Kami ne peut jamais être piochée sans en avoir fait l'invocation.

FINIR UN PLATERU

Lorsque la *case 20 jour* de la **piste de Temps** est atteinte, les joueurs doivent passer au **plateau d'Aventure** suivant.

Faites comme avec le premier plateau :

- Installez les nouvelles **cartes Ennemi** et **Soutien** et rangez dans la boîte les anciennes cartes (pioche et défausse) et le plateau qui ne serviront plus de la partie.
- Le joueur qui a atteint la *case 20* de la **piste de Temps** peut finir son tour de jeu. L'autre joueur commencera sur le nouveau **plateau d'Aventure**.
- Les joueurs conservent toutes leurs cartes AVENTURE mais se défaussent des cartes Soutien de l'ancien plateau d'Aventure.
- Avant d'entammer le nouveau plateau d'Aventure, les joueurs peuvent décider de changer de carte Heros.
- Placez le pion Jour sur la case 3 de la piste de Temps.
- Placez le **pion Héros** sur le point de départ du nouveau **plateau d'Aventure.**
- Commencez un nouveau tour de jeu sur le nouveau plateau d'Aventure.



FINIR LE JEU, LA COUR DU PAJAN

Au cours de la partie, lorsqu'un joueur regarde un **pion Courtisan**, il est le seul à en prendre connaissance et doit le mémoriser.

À la fin de la partie, lorsque les **3 plateaux d'Aventure** ont été joués, on se retrouve à la cour du Pajan. Il faudra dévoiler les **3 pions Courtisan** - *Oni* cachés parmi les **16 pions Courtisan**. Les joueurs peuvent discuter de la position possible des **3 pions Courtisan** - *Oni* puis retourner un pion de leur choix :

- Tête d'Oni, bravo continuez.
- Courtisan, c'est un échec.

Conditions be Victoire

Si les 3 Onis sont découverts, la partie est gagnée. Si les joueurs subissent un échec, ils perdent la partie.

Chaque plateau d'Aventure possède sa propre carte expliquant ses règles spéciales. Lisez-les attentivement pour prendre connaissances des épreuves de chaque plateau.

CRÉDITS

AUTEUR: Pascal BERNARD

ILLUSTRATIONS & COLORISATION: HUB

DIRECTEUR ARTISTIQUE: Frédérick CONDETTE

MAQUETTISTE: Frédérick CONDETTE

CHARGÉS DE PRODUCTION: DUST STUDIO

RELECTEUR: Nicolas GRELLIER

Remerciements: Cédric Calas, Tengi Tango, Collin Spanberger, Nicolas Dufour, Andoniya Vencheslavova Vicheva, Mike Monnier et l'association LUDIGEEK, Manon Kusters, Alena & Nastya,

Sébastien LeFoll, Eleni Papadopoulou, Jean-Pierre & Geneviève Condette.