

OKKO

CHRONICLES

LIVRET DE SCÉNARIOS

LE SECRET DES PARCHEMINS MAYAMOTO



INTRODUCTION

Ce livret vous invite à participer à une Campagne épique composée de six scénarios en arborescence, se déroulant pendant les terribles batailles des mers écarlates.

Depuis plusieurs mois, la famille Mayamoto, semble être sur le point de renverser le puissant clan Bashimon. Les Héros recrutés comme espions par ce dernier, ont pour mission de ramener au clan Bashimon les documents qui prouvent la corruption de la famille Mayamoto.

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



Les scénarios comportant ce symbole font partie de la campagne **le secret des parchemins Mayamoto**.



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 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 son 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*.

TYPE DE CAMPAGNE : La Campagne de le secret des parchemins Mayamoto se déroule de la manière suivante :

Campagne en arborescence : Suivez les indications décrites dans les cadres verts, semblables à celui qui suit, pour prendre connaissance des informations vous permettant d'évoluer au sein de la Campagne.



- L'encadré comportant ce symbole indique de quelle façon continuer l'aventure en proposant des choix en fonction de l'équipe qui a gagné le scénario.

VICTOIRE FINALE : Lorsque tous les actes de la Campagne ont été joués, le camp qui remporte la victoire est désigné de la manière suivante :

- Chaque camp conserve les Chapitres de Tikku correspondants à la réalisation des objectifs d'une tuile Mission qu'il a remportés.



- Le camp qui remporte l'Acte 1 ne gagne aucun Chapitre.

- Le camp qui remporte l'Acte 2 gagne le Chapitre :



- Le camp qui remporte l'Acte 3 gagne le Chapitre :



- Le camp qui remporte l'Acte 4 gagne le Chapitre :



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



LES PIONS DOCUMENT

Les Héros débutent la Campagne avec **3 pions Document**

Document qu'ils se répartissent entre eux. Chaque Héros pose sur sa fiche d'Identité le ou les pions qu'il a en sa possession. Ils doivent en ramener au moins 1 sur les terres Bashimon et le remettre au *Daimyo* lors du scénario final.

- Un *Ninja* peut voler **1 pion Document** à un Héros adjacent en réussissant un **test de VITESSE**. En cas de réussite, il place le **pion Document** sous sa figurine. Si le *Ninja* parvient à rentrer dans la zone de fuite indiquée dans chaque scénario, le pion est définitivement perdu pour les Héros.



- Un Héros ou un *Ninja* qui décède dépose le ou les **pions Document** en sa possession sur l'Espace où il se trouvait.

- Un Héros adjacent à **1 pion Document** peut le récupérer en dépensant **1 Action**.

- Si, à n'importe quel moment, les Héros perdent leur dernier **pion Document**, la Campagne s'arrête automatiquement.



CAMPAGNE LE SECRET DES PARCHEMINS MAYAMOTO : ACTE 1

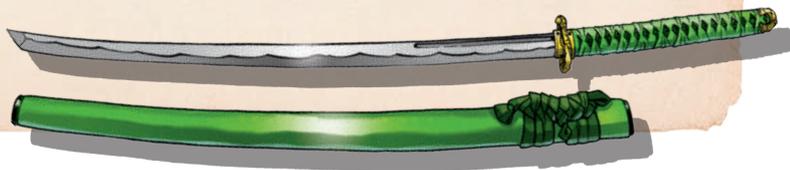
• le Sampoan d'or •



MATÉRIEL À UTILISER

à l'installation de ce scénario :

- Gardes : *Ashigaru, Samourai*.
- Créatures Démoniaques : *Yurei, Bakemono, Oni Yama*.
- Tuiles : A01, A03, A06, A09, C01, C02, C03, C04, C05.
- Tuile Mission : M07.
- Pions Coffre : 2
- Pions Suivant : 1
- Pions Mission : pion Document, pion Test ATTAQUE 5





« NOUS ÉTIIONS EN POSSESSION DES PARCHEMINS QUI DÉMONTRAIENT QUE LA FAMILLE MAYAMOTO AVAIT PACTISÉ AVEC LES FORCES DU JIGOKU. IL DEVENAIT URGENT DE S'ENFUIR ET D'APPORTER NOS PREUVES AU PLUS VITE AU CLAN BASHIMON. DANS LE PETIT PORT ATTENANT AU CHÂTEAU ATTENDAIT UN *SAMPAN* » EXTRAIT DES MÉMOIRES DE TIKKU. CODEX 3.

MISSION DES HÉROS : En possession des preuves incriminants la famille Mayamoto, les Héros vont devoir se rendre sur le *Sampan* et le préparer afin de pouvoir s'enfuir. Ils ont aussi la possibilité de récupérer la dernière preuve.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- Lors de cette partie, les Héros **n'ont pas d'enquête à effectuer**. Laissez les **cartes Indice** dans la boîte.
- Les Héros gagnent des **Chapitres du Conte de Tikku** en gagnant la **Mission secondaire** (Tuile M07), en respectant les **Conditions de Victoire** et en réussissant leur **Mission Personnelle**.

RÈGLES SPÉCIALES

- Référez-vous à la **carte de Référence de la Tuile M07** pour prendre connaissance des règles concernant la mission secondaire, le *Sampan d'Or*.

- 5** • Les Héros peuvent ouvrir la porte qui mène au **pion Document** en réussissant un test direct d'ATTAQUE de 5. Tant que la porte n'est pas ouverte, aucun personnage ne peut la franchir.



Campagne

- Si les Héros gagnent ce scénario, jouez l'Acte 2 : **l'Incendie** (p.6).
- Si le joueur *Oni* gagne ce scénario, jouez l'Acte 2 : **les Portes Mayamoto** (p.8).

CONDITIONS DE VICTOIRE



Si les Héros parviennent à partir avec le *Sampan d'Or*, ils gagnent ce **Chapitre**.

Si le joueur *Oni* parvient à amarrer le *Sampan d'Or*, 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 PARTIE

La partie se termine lorsqu'un camp remporte la **Mission secondaire** de la **tuile M07**.



CAMPAGNE LE SECRET DES PARCHEMINS MAYAMOTO : ACTE 2

• l'Incendie •



ZONE DE TUILLE

ZONE DE DÉPART
DES HÉROS

BAINNEN À BRÛLER

MATÉRIEL À UTILISER à l'installation de ce scénario :

- Gardes : *Ashigaru, Samourai.*
- Créatures Démoniaques : *Ninja.*
- Tuiles : A01, A04, B02, C04.
- Tuiles Mission : M07, M08.
- Hôtes du Palais : Comédien, Moine, Courtisane, Servante, +1 par Héros.
- Pions Indice : 2
- Pions Parchemin : 1
- Pions Coffre : 1
- Pions Suivant : 1
- Pions Mission : 2 piles de 5 pions Torche, 2 pions Explosif.





« NOTRE *SAMPAN* MOUILLAIT L'ANCRE DANS LE PETIT PORT DES 3 MURÈNES. UNE DRÔLE D'AMBIANCE RÉGNAIT SUR LES QUAIS ET LE PETIT VILLAGE VOISIN. NOUS COMMENÇONS NOTRE ENQUÊTE SUR D'HYPOTHÉTIQUES FORCES OBSCURES, LORSQU'UNE PREMIÈRE TORCHE VOLA EN DIRECTION DE NOTRE NAVIRE... PLUS DE DOUTE POSSIBLE, LES SBIRES DE LA FAMILLE MAYAMOTO ÉTAIENT SUR NOS TALONS. » EXTRAIT DES MÉMOIRES DE TIKKU. CODEX 3.

MISSION DES HÉROS : les Héros devront tenter de découvrir la sombre créature qui se cache parmi les hôtes et protéger leur *Sampan* des flammes.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- La **Tuile M07** n'est pas considérée comme une tuile Mission et son descriptif n'est pas pris en compte lors du déroulement de ce scénario.
- Les Héros gagnent des **Chapitres du Conte de Tikku** en résolvant l'enquête, en gagnant la **Mission secondaire** (Tuile M08), en respectant les **Conditions de Victoire** et en réussissant leur **Mission Personnelle**.

RÈGLE SPÉCIALE

- Référez-vous à la **carte de Référence de la Tuile M08** pour prendre connaissance des règles concernant la mission secondaire, *l'Incendie*.



Campagne

- Si les Héros gagnent ce scénario, jouez l'Acte 3 : **le Port des Mensonges** (p.10).
- Si le joueur *Oni* gagne ce scénario, jouez l'Acte 3 : **la Mort Frappe la Nuit** (p.12).

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 faire exploser les deux entrepôts, ils gagnent ce **Chapitre**.



Si le joueur *Oni* parvient à faire brûler le *Sampan* d'Or, 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 LE SECRET DES PARCHEMINS MAYAMOTO : ACTE 2

• Les Portes Mayamoto •

ZONE DE SORTIE

ZONE DE FUITE

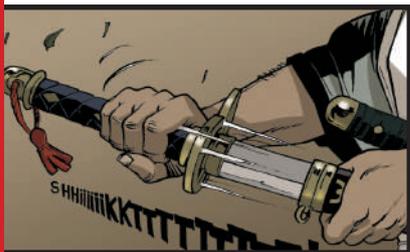


ZONE DE DÉPART DES HÉROS

MATÉRIEL À UTILISER à l'installation de ce scénario :

- Gardes : *Ashigaru, Samourai, Hiroji-San.*
- Créatures Démoniaques : *Ninja, Bakemono, Oni Kage.*
- Tuiles : A04, B01, B06, B05, C03, C04, C05.
- Tuiles Mission : M08, M09.
- Pions Coffre : 2
- Pions Suivant : 1
- Pions Mission : pion Grande Porte, 2 pions Objectif.





« NOTRE ÉVASION PAR LE *SAMPAN* AYANT LAMENTABLEMENT ÉCHOUÉ, IL NE NOUS RESTAIT QU'UN INFIME ESPOIR DE RÉCUPÉRER UN AUTRE NAVIRE. POUR CELA IL FALLAIT PASSER PAR LES PORTES PRINCIPALES DU MAUDIT CHÂTEAU DE LA FAMILLE MAYAMOTO, FERMÉES À DOUBLE BATTANT. UNE VÉRITABLE MISSION SUICIDE !!! » EXTRAIT DES MÉMOIRES DE TIKKU. CODEX 3.

MISSION DES HÉROS : les Héros devront ouvrir les portes principales du château Mayamoto et s'enfuir.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- Lors de cette partie, les Héros **n'ont pas d'enquête à effectuer**. Laissez les **cartes Indice** dans la boîte.
- La **Tuile M08** n'est pas considérée comme une tuile Mission et son descriptif n'est pas pris en compte lors du déroulement de ce scénario.
- Les Héros gagnent des **Chapitres du Conte de Tikku** en gagnant la **Mission secondaire** (Tuile M09), en respectant les **Conditions de Victoire** et en réussissant leur **Mission Personnelle**.

RÈGLE SPÉCIALE

- Référez-vous à la **carte de Référence de la Tuile M09** pour prendre connaissance des règles concernant la mission secondaire, *la Porte Principale*.

La porte doit être ouverte avant la fin du tour 8



Campagne

- Si les Héros gagnent ce scénario, jouez l'Acte 3 : **le Port des Mensonges** (p.10).
- Si le joueur *Oni* gagne ce scénario, jouez l'Acte 3 : **la Mort Frappe la Nuit** (p.12).

CONDITIONS DE VICTOIRE



Si les Héros parviennent à s'enfuir, ils gagnent ce **Chapitre**.

Si le joueur *Oni* parvient à retenir les Héros jusqu'à la fin du tour 8, 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 PARTIE

La partie se termine lorsqu'un camp remporte la **Mission secondaire** de la **tuile M09**.



CAMPAGNE LE SECRET DES PARCHEMINS MAYAMOTO : ACTE 3

• le Port des Mensonges •



ZONE DE DÉPART
DES HÉROS

ZONE DE FIN

MATÉRIEL À UTILISER à l'installation de ce scénario :

- Gardes : *Ashigaru, Samourai, Hiroji-San.*
- Créatures Démoniaques : *Ninja.*
- Tuiles : A09, B01, B02, B05, C03, C04.
- Tuiles Mission : M02, M07.
- Hôtes du Palais : Ambassadrice Pajan, Courtisane, Magistrat, +1 par Héros.
- Pions Indice : 2
- Pions Parchemin : 1
- Pions Coffre : 1
- Pions Suivant : 1
- Pions Mission : pion Épidémie, 3 piles de 4 pions Antidote.





« APRÈS DEUX SEMAINES DE VOYAGE, NOUS POSÂMES UN PIED À TERRE DANS LE PORT DES MENSONGES. RAPIDEMENT NOUS COMPRÎMES QU'UNE ÉPIDÉMIE DUE AUX INCESSANTES GUERRES ET À LA FAMINE, RONGEAIT LA POPULATION LOCALE. LE PORT ÉTAIT MIS EN QUARANTAINE. »

EXTRAIT DES MÉMOIRES DE TIKKOU. CODEX 3.

MISSION DES HÉROS : les Héros vont devoir mener une enquête pour démasquer *l'Oni* caché au sein du Palais tout en essayant d'endiguer l'épidémie qui se répand.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- La **Tuile M07** n'est pas considérée comme une tuile Mission et son descriptif n'est pas pris en compte lors du déroulement de ce scénario.
- Les Héros gagnent des **Chapitres du Conte de Tikkou** en résolvant l'enquête, en gagnant la **Mission secondaire** (Tuile M02), en respectant les **Conditions de Victoire** et en réussissant leur **Mission Personnelle**.

RÈGLE SPÉCIALE

- Référez-vous à la **carte de Référence de la Tuile M02** pour prendre connaissance des règles concernant la mission secondaire, *l'Épidémie*. Les Héros doivent collecter **10 pions Antidote**. Le joueur *Oni* doit poser sur le plateau de jeu **6 pions Épidémie**.



Campagne

- Si les Héros gagnent ce scénario, jouez l'Acte 4 :
le siège de la citadelle du Paon Doré (p.14).
- Au début du prochain scénario, chaque Héros pioche 1 **carte Équipement**.
- Si le joueur *Oni* gagne ce scénario, jouez l'Acte 4 :
le siège de la citadelle du Paon Doré (p.14).
- Au début du prochain scénario, le joueur *Oni* pioche 2 **cartes Évènement**.

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 récupérer **10 pions Antidote** avant le tour 5, ils gagnent ce **Chapitre**.



Si le joueur *Oni* parvient à poser **6 pions Épidémie** avant que les Héros n'aient récupéré leurs **pions Antidote**, 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 Tikkou.**



CAMPAGNE LE SECRET DES PARCHEMINS MAYAMOTO : ACTE 3

• la Mort Frappe la Nuit •

ZONED'APPARITION DES
CRÉATURES DÉMONIAQUES



ZONED'APPARITION DES
CRÉATURES DÉMONIAQUES

ZONE DE FIN

ZONE DE DÉPART
DES HÉROS

ZONED'APPARITION DES
CRÉATURES DÉMONIAQUES

MATÉRIEL À UTILISER à l'installation de ce scénario :

- Gardes : *Ashigaru*.
- Créatures Démoniaques : *Yurei*.
- Tuiles : A02, A04, B01, C05, C06, C09.
- Tuiles Mission : M08, M09.
- Hôtes du Palais : *Seishitsu*, Fils du *Daimyo*, Ambassadeur *Bashimon*, Moine, +1 par Héros.
- Pions Indice : 2
- Pions Parchemin : 1
- Pions Coffre : 1
- Pions Suivant : 1





« NOTRE FUIITE PAR LA MER DEVENUE IMPOSSIBLE, NOUS ATTEIGNÎMES LE PREMIER AVANT-POSTE DU CLAN BASHIMON, APRÈS PLUSIEURS SEMAINES DE MARCHÉ FORCÉE. NOUS PENSIONS QUE NOUS SERIONS EN SÉCURITÉ MAIS DEHORS, DANS LA NUIT, SE FAUFIILAIENT D'INQUIÉTANTES OMBRES ET UN TRÂITRE CORROMPU PAR L'ONI S'APPRÊTAIT À NOUS LIVRER À L'ENNEMI. » EXTRAIT DES MÉMOIRES DE TIKKU. CODEX 3.

MISSION DES HÉROS : les Héros vont devoir mener une enquête pour démasquer l'Oni caché au sein des Hôtes de l'avant-poste tout en défendant l'Ambassadeur Bashimon des vagues de créatures démoniaques qui déferleront toute la nuit.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- Les **Tuiles M08 et M09** ne sont pas considérées comme des tuiles Mission et leur descriptif ne sont pas pris en compte lors du déroulement de ce scénario.
- Le joueur *Oni* ne peut pas jouer de Gardes. Les 4 *Ashigaru* déjà sur le plateau sont contrôlés par les Héros.
- 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

- À la fin de son activation, un Héros peut activer 1 *Ashigaru*.
- En début de tour, le joueur *Oni* place dans les **Zones d'Apparition de Créatures Démoniaques** :

Tour 2 : 1 *Yurei* + 1 *Ninja* par joueur.

Tour 3 : 2 *Ninja* + 1 *Yurei* par joueur.

Tour 4 : 3 *Ninja* + 1 *Bakemono*.

Tour 5 : 4 *Ninja* + 1 *Yurei* par joueur.

Tour 6 : 5 *Yurei* + 1 *Ninja* par joueur.

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

L'Ambassadeur Bashimon 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'Ambassadeur Bashimon est encore en vie à la fin du tour 6, les Héros gagnent ce **Chapitre**.



Si l'Ambassadeur Bashimon a été tué avant la fin du tour 6, le joueur *Oni* gagne ce **Chapitre**.



Campagne

- Si les Héros gagnent ce scénario, jouez l'Acte 4 : **le siège de la citadelle du Paon Doré** (p.14).
- Au début du prochain scénario, chaque Héros pioche 1 **carte Équipement**.
- Si le joueur *Oni* gagne ce scénario, jouez l'Acte 4 : **le siège de la citadelle du Paon Doré** (p.14).
- Au début du prochain scénario, le joueur *Oni* pioche 2 **cartes Événement**.

CAMPAGNE LE SECRET DES PARCHEMINS MAYAMOTO : ACTE 4

• le Siège de la Citadelle du Paon Doré •



MATÉRIEL À UTILISER à l'installation de ce scénario :

- Gardes : *Ashigaru, Samouraï.*
- Créatures Démoniaques : *Ninja, Yurei, Bakemono.*
- Tuiles : A04, A05, A06, B01, B02, C07.
- Tuiles Mission : M08, M09.
- Hôtes du Palais : *Daimyo*, Courtisane, Ambassadrice du Pajan, Magistrat, +1 par Héros.
- Pions Indice : 1
- Pions Parchemin : 2
- Pions Mission : pion Grande Porte, pions Objectif, pions Trappe, pion Test ATTAQUE 5, pion Test ATTAQUE 3.

« LORSQU'ENFIN NOUS ARRIVÂMES À LA CITADELLE DU DAIMYO BASHIMON, CELUI-CI ÉTAIT SOUMIS AU SIÈGE DES ARMÉES DE LA FAMILLE MAYAMOTO. IL NOUS FALLAIT RAPIDEMENT TROUVER UN MOYEN D'ENTRER POUR REMETTRE LES PARCHEMINS AU DAIMYO, ET PROUVER L'INFÂME CORRUPTION DE LA FAMILLE MAYAMOTO. MAIS EN NOTRE ABSENCE UNE SOMBRE CORRUPTION S'ÉTAIT EMPARÉE DES HÔTES DU CHÂTEAU... »

EXTRAIT DES MÉMOIRES DE TIKKU. CODEX 3.



CONDITIONS DE VICTOIRE

MISSION DES HÉROS : les Héros vont devoir s'infiltrer au sein du château Bashimon pour remettre les preuves qu'il leur reste au *Daimyo* et aussi mener une enquête pour démasquer *l'Oni* caché parmi ses Hôtes.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- La **Tuile M08** n'est pas considérée comme une tuile Mission et son descriptif n'est pas pris en compte lors du déroulement de ce scénario.
- 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 M09) et en réussissant leur **Mission Personnelle**.

RÈGLES SPÉCIALES

- Un personnage adjacent à la Trappe A ou B peut dépenser **1 Action** pour se placer sur 1 espace libre adjacent à la Trappe C.
- Un personnage adjacent à la Trappe C peut dépenser **1 Action** pour se placer sur 1 espace libre adjacent à la Trappe A ou B.

3
5

- Les Héros peuvent ouvrir les portes qui mènent aux **piens Trappe** en réussissant un **test Direct d'ATTAQUE**. Tant que la porte n'est pas ouverte, aucun personnage ne peut les franchir.

- Référez-vous à la **carte de Référence de la Tuile M09** pour prendre connaissance des règles concernant la mission secondaire, *la Porte Principale*.

- Pour la **tuile M09**, les rôles des Héros et du joueur *Oni* sont inversés.

La porte doit être ouverte avant la fin du tour 8

- Un Héros adjacent au **pion Hôte - Daimyo** peut dépenser **1 Action** pour lui remettre les preuves qu'il possède.

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 la Grande Porte fermée jusqu'à la fin du **tour 8**, ils gagnent ce **Chapitre**.

Si le joueur *Oni* réussit à ouvrir la Grande Porte avant la fin du **tour 8**, il gagne ce **Chapitre**.



Lorsqu'un Héros donne ses preuves au *Daimyo* Bashimon, les Héros gagnent 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 Campagne

Afin de connaître le camp vainqueur de la Campagne, référez-vous aux explications en début de livret (p.3).

