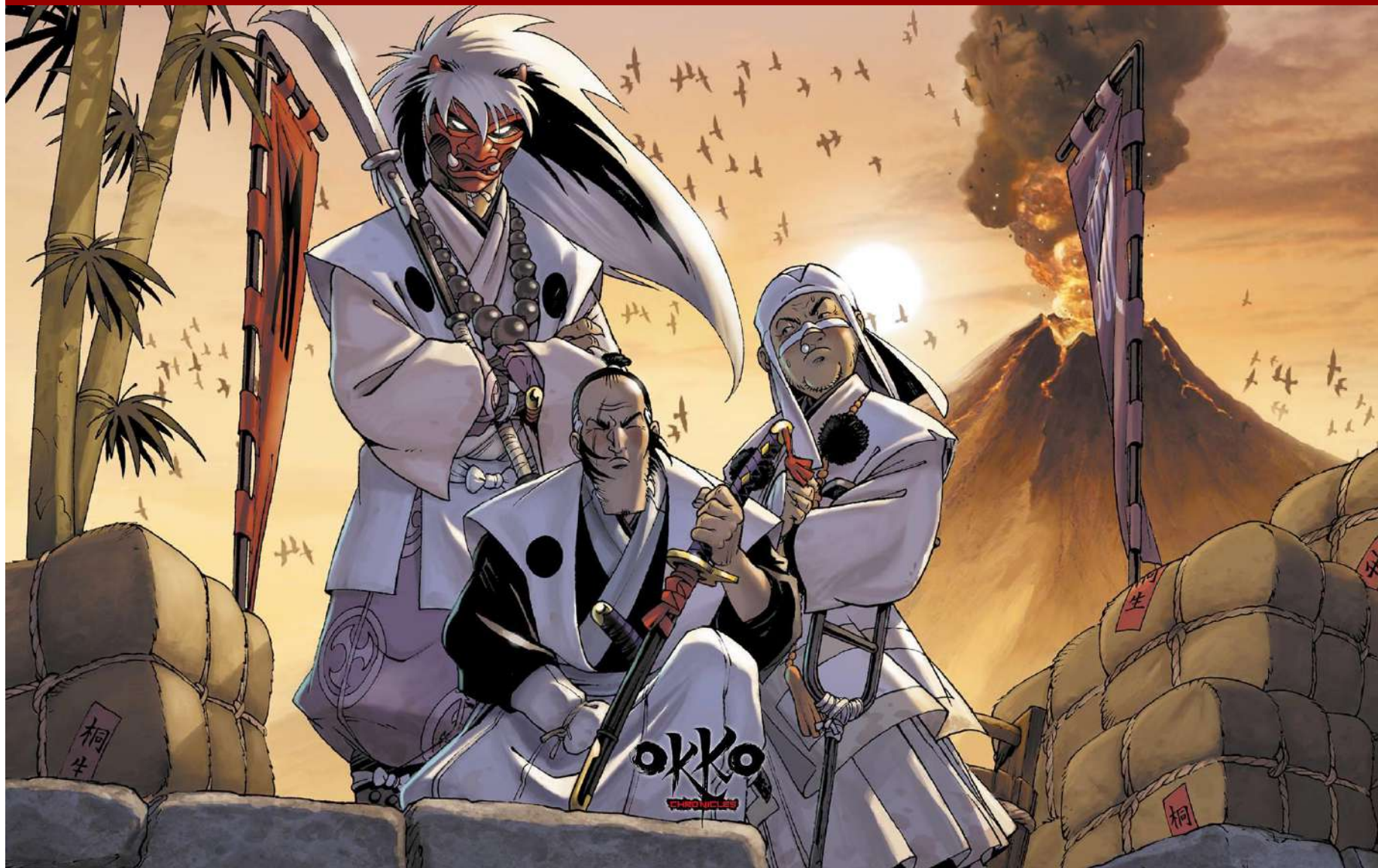


# AVENTURES AU PAJAN



**Pré-requis:** cette campagne se destine aux joueurs qui possèdent déjà un exemplaire de Okko Chronicles avec l'ensemble de ses extensions. Elle vise à relier de manière scénarisée un certain nombre de scénarios du jeu.

Il est préférable de bien connaître les règles du jeu avant d'entamer cette campagne ; vous pouvez par ailleurs jouer le scénario « Le repaire des Ninjas » en guise d'introduction.

Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser l'extension « Campagnes du Pajan » pour faire évoluer les Héros et l'Oni. Vous pouvez également utiliser l'extension « Traqueurs d'Oni » pour jouer toute la campagne en mode coopératif.

La pioche des cartes Objet est constituée de toutes les cartes de toutes les extensions, sauf si le scénario prévoit expressément d'exclure certaines cartes. Chaque Héros conserve son équipement et son suivant d'un scénario à l'autre.

Après avoir choisi un Héros (en excluant Fauche-le-Vent et Isako) et pris le matériel correspondant, vous commencez à l'Étape puis, à l'issue du scénario, **notez bien comment la partie s'est terminée** et rendez-vous à l'Étape indiquée afin de connaître la suite de la campagne. L'ensemble de la campagne se déroule ensuite de la même manière.



**Notez bien les délais indiqués** (correspondant au temps de trajet pour se rendre sur le lieu du prochain scénario) sur la dernière page de ce document. A la fin, plus le délai total de la campagne aura été court, plus les Héros auront été performants. A l'inverse, un délai total plus important risque de mettre les Héros en difficulté...

Entre deux Etapes, les Héros peuvent décider de faire une halte pour se reposer, se soigner ou faire appel aux Kamis. Dans ce cas, cette halte ajoute +1 jour au délai total mais chaque Héros peut soit :

- défausser un pion Amputé
- défausser une carte Faiblesse
- défausser une carte Objet Malédiction
- réduisez votre dégénérescence de 1 Niveau

## • ETAPE 1



« A cette époque, les guerres entre les principaux Clans du Pajan faisaient rage. Favorisée par l'exode, la famine et les cadavres pourrissant à l'air libre, une étrange épidémie frappait la population déjà durement éprouvée. Nous prenions un repos bien mérité dans une paisible auberge lorsque le Daimyo Akamatsu, une vieille connaissance de mon maître, nous fit mander. Il nous reçut fort aimablement dans son château situé à l'extrémité ouest des terres du Clan des Brumes, et nous promit une forte récompense à condition de retrouver une courtisane du nom de Iko, que le Daimyo appréciait particulièrement. Cette dernière avait été aperçue pour la dernière fois dans un salon de thé isolé situé à quelques distances de là, en compagnie d'une servante du palais. Nous n'avions aucune raison de refuser cette offre. »

⇒ Jouez le scénario « Le Rituel » (Sombres Enquêtes du Pajan)

### • Si les Héros gagnent la partie

« Il aurait fallu quelques temps à Iko pour reprendre ses esprits, après l'épreuve qu'elle avait subie. Cependant mon maître avait hâte de savoir de quelles informations elle disposait, et ne se montra donc pas particulièrement patient. C'est donc la voix entrecoupée de sanglots que Iko nous apprit qu'elle et sa servante avaient surpris une conversation entre un riche marchand d'arme du nom de Sato et une femme mystérieuse vêtue de voiles. Le marchand se dirigeait vers l'est alors que la femme encapuchonnée se dirigeait vers les montagnes célestes. Le marchand avait affirmé que la guerre allait bientôt prendre fin grâce à la « formidable alliance » qui allait bientôt être passée entre un des grands Clan du Pajan et des « forces obscures ». Ensuite, la femme avait fait apparaître un formidable démon qui s'était précipité sur elles et avait tué sa servante, avant que Iko ne s'évanouisse.



Je tâchais de rassurer Iko pendant que mon maître, la mine soucieuse, résumait la situation : un Clan allait sans doute bientôt faire appel aux forces obscures du Jigoku, et nous avons deux possibilités : la route de l'est, sur laquelle nous pouvions avancer rapidement dans l'espoir de retrouver le marchand d'arme Sato (⇒ Etape 5 / +3 jours) ou la périlleuse route des montagnes, dans l'espoir de retrouver une mystérieuse femme revêtue de voiles (⇒ Etape 4 / +3 jours). »

### • Si l'Oni gagne la partie

« La pauvre Iko avait dû horriblement souffrir avant que la mort ne vienne enfin la délivrer. Mon maître semblait surtout contrarié par le fait qu'elle ne puisse plus rien nous apprendre. Alors que nous tentions cependant d'interroger les habitués du salon de thé, nous apprîmes qu'une servante, qui se présentait comme l'amie d'Iko, se trouvait actuellement dans une maison de thé située à quelques distances de là et souhaitait nous parler. Bien que la piste semble pour le moins ténue, mon maître souhaitait que nous nous y rendions sans attendre (⇒ Etape 3 / +1 jour). De leur côté, Noburo et Noshin ne voyaient pas d'urgence et souhaitaient faire un détour par les bains des cascades de glace (⇒ Etape 2 / +1 jour). »

## • ETAPE 2

« Noshin et Noburo étaient particulièrement satisfaits ; depuis le temps qu'ils exprimaient la volonté de se rendre dans les bains des cascades de glace ! »



⇒ Jouez le scénario « L'Empoisonneuse » (La Maison des Mille Plaisirs)

### • Si les Héros gagnent la partie

« Mon maître ne souhaite pas que j'assiste aux confessions de la Geisha. Il s'isola donc avec cette dernière. Quelques temps après, il revint et nous expliqua rapidement la situation ; un Clan allait sans doute bientôt faire appel aux forces obscures du Jigoku, et nous avons deux possibilités : la route de l'est, sur laquelle nous pouvions avancer rapidement dans l'espoir de retrouver un marchand d'armes du nom de Sato (⇒ Etape 5 / +3 jours) ou la périlleuse route des montagnes, dans l'espoir de retrouver une mystérieuse femme revêtue de voiles (⇒ Etape 4 / +3 jours). »

### • Si l'Oni gagne la partie

« Nous ne sommes jamais parvenus à appréhender la Geisha qui nous avait empoisonné. Résigné, je m'effondrai contre un mur alors que le poison me paralysait peu à peu et que ma vue se brouillait. Je repris conscience quelques jours plus tard, dans un lit confortable. Mes compagnons se trouvaient à côté de moi, tous vivants. J'appris que nous avions tous été sauvé par un moine, ancien condisciple de Noshin, qui se trouvait par hasard dans l'établissement. Ce dernier nous appris qu'il avait récemment soigné, sur la route des montagnes, d'autres victimes de ce poison. La piste était maigre, mais mon maître voulu partir sur l'heure (⇒ Etape 4 / +5 jours). »

## • ETAPE 3

« Après une journée de voyage, nous arrivâmes bientôt devant une petite maison de thé. »



⇒ Jouez le scénario « Un Témoin Gênant » (Sombres Enquêtes du Pajan)

- Si les Héros gagnent la partie

« La pauvre servante était en train de mourir. Mon maître ne souhaitant pas qu'elle trépasse avant de nous dire ce qu'elle savait, il l'interrogea assez brusquement. Cette dernière nous apprit alors que son amie, la courtisane Iko, lui avait demandé de suivre un marchand d'armes du nom de Sato car elle soupçonnait ce dernier de pactiser avec des « forces obscures ». Et effectivement, le comportement de Sato était pour le moins étrange. Il avait notamment parlé avec une femme mystérieuse et cruelle, vêtue de longs voiles, capable de faire apparaître d'inquiétantes flammes vertes, et qui avait pris la route des montagnes. Mais la servante avait dû se faire remarquer car hier, alors qu'elle surveillait Sato qui faisait une halte dans cette maison de thé, elle s'était brusquement mise à vomir après avoir bu une tasse. Ne pouvant plus tenir debout, elle avait vu, impuissante, le marchand partir vers la route de l'est. Plus tard dans la soirée, elle avait appris la mort de Iko et avait alors demandé à nous parler.

Alors que je tentais d'apaiser les derniers instants de la servante, mon maître, la mine soucieuse, résumait la situation ; nous avons deux possibilités : la route de l'est, sur laquelle nous pouvions avancer rapidement dans l'espoir de retrouver le marchand d'armes Sato (⇒ Etape 5 / +3 jours) ou la périlleuse route des montagnes, dans l'espoir de retrouver une mystérieuse femme vêtue de voiles (⇒ Etape 4 / +3 jours). »

- Si l'Oni gagne la partie

« Mon maître fut passablement agacé de découvrir que nous arrivâmes trop tard pour sauver la pauvre servante. Je n'eus cependant pas le sentiment



que sa mort le toucha véritablement et il n'éprouva aucun besoin de se recueillir sur sa dépouille. Je pense que c'était surtout le fait de rester dans l'ignorance qui le contrariait. Noburo, de son côté, insista à nouveau pour que nous nous rendions aux bains des Cascades de Glace. Okko accepta en maugréant (⇒ Etape 2 / +2 jours). »

## • ETAPE 4

« Après quelques jours de voyage particulièrement éprouvant au sein des montagnes, nous arrivâmes en vue du petit temple des quatre Cloches de Glace. J'étais soulagé de savoir que nous allions bientôt pouvoir faire une halte et nous reposer mais alors que nous approchions des bâtiments, nous entendîmes plusieurs cris de panique. Quelqu'un (ou quelque chose) semblait attaquer les moines. »



⇒ Jouez le scénario « Kami en Furie » (Le Monastère du Prunier d'Argent)

« Une fois le calme revenu, nous apprîmes que la mystérieuse femme, qui se faisait appeler la « Dame aux Voiles », s'était dirigée vers le Monastère des sept tonnerres (⇒ Etape 6 / +5 jours). »

## • ETAPE 5

« Après quelques jours de voyage, nous arrivâmes en vue d'une auberge à la sinistre réputation. Plusieurs voyageurs nous avaient en effet prévenus qu'il s'y déroulait des activités illicites. Bien que cela n'ait rien à voir avec le marchand d'armes à la poursuite duquel nous étions, mon maître décida tout de même d'y faire halte. »

⇒ Jouez le scénario « L'Auberge Ecarlate » (La Maison des Mille Plaisirs)

« En écoutant discrètement les conversations des clients, j'entendis parler de la « Dame aux Voiles », ainsi que d'une mystérieuse combattante d'arène. Or, cette dernière se trouvait être Fauche-le-Vent, qui put nous communiquer un certain nombre d'informations et nous enjoignit de rejoindre la cité des grenouilles (⇒ Etape 9 / +2 jours) ... »



## • ETAPE 6

« Après avoir quitté le temple des quatre Cloches de Glace, nous apprîmes qu'un meurtre venait d'être commis au sein du Monastère des sept tonnerres. Mon maître soupçonna immédiatement la mystérieuse « Dames aux Voiles » que nous poursuivions d'en être à l'origine. Nous reprîmes alors immédiatement la route à travers les montagnes des sept monastères. »

⇒ Jouez le scénario « Confidences mortelles » (Le Monastère du Prunier d'Argent)

• Si les Héros gagnent la partie

« Noburo se montra extrêmement persuasif pour interroger le meurtrier. Malheureusement, ce dernier ne savait pas grand-chose. Tout juste fut-il en mesure de nous indiquer que la Dame aux Voiles était à la tête d'une très puissante organisation et qu'elle se rendait au château des Rossignols. Après avoir rendu justice au vénérable père, Okko nous annonça, sans surprise, notre prochaine destination : le château des Rossignols à Bakuyaku, la cité des Crêtes (⇒ Etape 8 / +2 jours). »

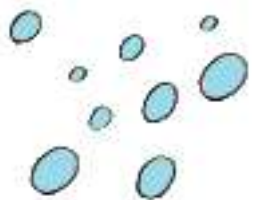


- Si l'Oni gagne la partie

« Malheureusement, nous ne parvîmes pas à découvrir qui avait assassiné le vieux père, et mon maître fut particulièrement vexé de cet échec. Heureusement, Noshin pris le temps de fraterniser avec les moines et apprit quelque chose d'extrêmement intéressant. Dans un temple situé à deux jours de marche se trouvait un moine appelé l'Oracle. Ce dernier pouvait lire dans l'avenir et révéler les secrets les mieux cachés. Il pourrait sûrement nous aider à retrouver la Dame aux Voiles ! (⇒ Etape 7 / +2 jours). »

- **ETAPE 7**

« Le voyage à travers les montagnes jusqu'au petit temple de l'Oracle ne fut pas de tout repos. Le froid, la fatigue, la faim nous mirent à rude épreuve. A un moment, nous entendîmes un grondement sourd... Levant les yeux à travers nos écharpes, nous aperçûmes une gigantesque coulée de neige se diriger vers nous : une avalanche ! »



- ⇒ Chaque Héros lance un dé de combat ;
  - Sur un succès, le Héros prend 1 Dégât
  - Sur deux succès, le Héros prend 2 Dégâts
  - Sur un Ki, le Héros prend 1 Dégât et défausse une carte Objet au choix

⇒ Jouez le scénario « L'Oracle » (Le Monastère du Prunier d'Argent)

- Si les Héros gagnent la partie

« Les propos de l'Oracle furent plutôt nébuleux, mais deux visions semblaient ressortir : le château des Rossignols en flammes, et une armée de Bunraku foulant les terres désolées du Pajan. A force de recouplements et d'interprétation, nous devinâmes que l'incendie du château était le fait de la Dame aux Voiles, alors que l'armée de Bunraku était plutôt le fait du marchand Sato et du clan Ataku. A ce moment, nous avons un choix à faire : tenter de traverser les montagnes en plein cœur de l'hiver pour rejoindre le château des Rossignols et rejoindre Bakuyaku, la cité des Crêtes (⇒ Etape 8 / +4 jours) ou bien passer quitter les montagnes pour prendre un bateau et rejoindre le nord du Pajan, et les terres du clan Ataku (⇒ Etape 10 / +4 jours). »

- Si l'Oni gagne la partie

« Malheureusement, nous arrivâmes trop tard pour empêcher la mort de l'Oracle. Désespéré, nous assistâmes à ses funérailles, dans l'espoir qu'un signe du destin nous montrerait la voie à suivre. Celui se matérialisa sous la forme d'une carte du Pajan ; l'Oracle, avant sa mort, avait demandé à ce que celle-ci nous soit transmises. Sans doute l'Oracle, devinant son trépas, avait-il fait en sorte de nous laisser un indice pour nous aider dans notre quête.

Cette carte était vierge de tout inscription, à part deux croix. L'une désignait le château des Rossignols à Bakuyaku (⇒ Etape 8 / +6 jours), l'autre la cité des Soies d'Argent, capitale des terres du clan Ataku (⇒ Etape 10 / +6 jours). Nous devons faire un choix. »



## • ETAPE 8

« Bakuyaku, la cité des Crêtes, était aussi la cité de la poudre noire. En ces temps de guerre, la poudre était une durée très recherchée, et Bakuyaku était une cité florissante où se mêlaient les réfugiés les plus pauvres et les marchands les plus fortunés. Nous ne savions pour quelle raison la Dame aux Voiles se trouvait dans la cité, mais certaines rumeurs semblaient indiquer qu'une mystérieuse secte d'empoisonneur se trouvait également au château des Rossignols. Était-ce liée à la Dame aux Voiles ? Nous devions en savoir plus. Mais Noburo proposa alors de visiter les échoppes de la ville (+1 jour), alors que mon maître souhaitait ne pas perdre de temps (0 jour). »



⇒ Si vous prenez le temps de chercher de l'équipement : chaque Héros dévoile 3 cartes de la pioche des cartes Objet. Toutes ces cartes sont étalées face visible devant les Héros, et constituent les équipements proposés dans les diverses échoppes de la ville. Chacune d'elle peut être acquise en échange de 2 cartes Objet (déjà possédées par les Héros).

⇒ Jouez le scénario « La Congrégation » (Le Monastère du Prunier d'Argent)

• Si les Héros gagnent la partie

« Mon maître parvint à faire parler l'empoisonneur de cette sombre secte mais ce qu'il nous apprit me glaça le sang. Aidés de la Dame aux Voiles, la secte voulait empoisonner les puits de la ville, afin que ces nombreux morts créent une atmosphère favorable à la venue de démons du Jigoku. Nous avons empêché cette monstruosité, mais la Dame aux Voiles s'était enfuie et la cérémonie de convocation des démons allait commencer dès le surlendemain au Monastère du Prunier d'Argent. Nous devons à tout prix empêcher cela (⇒ Etape 13 / +1 jour) ! »



• Si l'Oni gagne la partie

« Nous ne parvînmes pas à comprendre pourquoi la Dame aux Voiles s'était rendue au château des Rossignols, et les objectifs de la secte d'empoisonneur restait toujours aussi obscurs. Cependant Noshin apprit d'un moine que la réponse à cette dernière interrogation pourrait trouver une réponse dans des parchemins du Monastère du Prunier d'Argent. Nous décidâmes de nous y rendre sans plus attendre. Ce fut d'ailleurs une excellente décision car, dès le lendemain, la majeure partie de la cité de Bakuyaku se trouvait empoisonnée (⇒ Etape 12 / +1 jour). »



## • ETAPE 9



« Finalement, notre séjour à l'auberge n'avait pas été inutile. Nous réussîmes à parler un peu à Fauche-le-Vent, et cette dernière nous appris que le marchand dénommé Sato travaillait pour le clan des Eventails de Nacre. Fauche-le-Vent n'en savait pas beaucoup plus, mais elle nous donna un contact qui, d'après elle, pourrait sûrement nous aider : l'intrigante Midori, qui se trouvait au cœur de la cité des grenouilles. »

⇒ Jouez le scénario « Les Confidences de Midori » (La Maison des Mille Plaisirs)

### • Si les Héros gagnent la partie

« Midori fut en capacité de nous apporter de précieuses informations. D'après elle, le marchand Sato, à la tête du clan des Eventails de Nacre, cherchaient à acquérir les plans des Bunrakus du clan Ataku. S'agissait-il du clan qui allait passer une alliance avec les forces du Jigoku ? Les clans

des Eventails de Nacre et Ataku étaient-ils alliés ? Nous devons en savoir plus et, pour ce faire, nous rendre dans le nord du Pajan, sur les terres du clan Ataku (⇒ Etape 10 / +5 jours). »

### • Si l'Oni gagne la partie

« Malheureusement, le clan des Eventails de Nacre fut plus persuasif que nous et Midori refusa de nous aider. Tout juste daigna-t-elle nous indiquer qu'un certain moine, réfugié dans un petit temple au cœur des montagnes, possédait des pouvoirs de divination. D'après elle, ce dernier pourrait nous renseigner sur une certaine Dame aux Voiles. Okko ne se montra guère satisfait face à cette réponse et s'apprêtait à le signifier à Midori, mais cette dernière porta soudain les mains à son cou et, semblant étouffer, s'écroula bientôt au sol, morte. Elle venait d'être empoisonnée sous nos yeux ! Nous n'avions dès lors plus le choix et nous nous dirigeâmes vers les montagnes des sept monastères (⇒ Etape 7 / +5 jours). »



## • ETAPE 10

« Après plusieurs jours de navigation, bien reposés par un voyage sans anicroches, nous atteignîmes la cité des Soies d'Argent, la capitale du Clan Ataku. Dans cette ville aux rues larges et aux bâtiments imposants, je remarquais les portes immenses justifiées par le nombre très important de bunraku. Il s'agissait aussi bien de bunraku de combat que de bunraku « reconvertis » en ouvriers, livreurs ou serviteurs, et dont la puissance phénoménale servait à effectuer plus rapidement toutes les actions du quotidien. L'omniprésente de ces marionnettes géantes était intimidante. Nous ne savions pas avec certitude comment le marchand Sato, à la tête du clan des Eventails de Nacre, comptait acquérir les plans des Bunrakus. Et d'ailleurs, où ces derniers se trouvaient-ils ? Pendant que Noshin partait pour tenter d'en apprendre un peu plus, Noburo proposa d'en profiter pour visiter les échoppes de la ville (+1 jour), alors que mon maître souhaitait ne pas perdre de temps (0 jour). »

⇒ Chaque Héros peut défausser une de ses cartes Faiblesse.



⇒ Si vous prenez le temps de chercher de l'équipement : chaque Héros dévoile 3 cartes de la pioche des cartes Objet. Toutes ces cartes sont étalées face visible devant les Héros, et constituent les équipements proposés dans les diverses échoppes de la ville. Chacune d'elle peut être acquise en échange de 2 cartes Objet (déjà possédées par les Héros).



« Noshin revient bientôt accompagnée d'une jeune fille, une certaine Isako, qui nous indiqua que la forge du Ryu Colérique abritait un des plus prestigieux ateliers de fabrication de Bunraku. Pour une raison que j'ignorais, la jeune fille décida de nous aider et parvins à nous faire entrer. »

⇒ Jouez le scénario « La Forge du Ryu Colérique » (Le Palais des Marionnettes)

- Si Isako gagne la partie

« Nous n'étions pas les seuls dans les ateliers ! Au milieu des forges, le clan des Eventails de Nacre cherchait à prendre possession des plans des Bunrakus. Mais Isako avait été la plus rapide (⇒ Etape 11 / +1 jour)... »

- Si les Héros ou l'Oni gagnent la partie

« Soudain, l'alarme retentit ! Visiblement, le clan des Eventails de Nacre était parvenus à prendre possession des plans sous notre nez (⇒ Etape 11 / +1 jour) ! »



## • ETAPE 11

« L'alarme était assourdissante ! Nous devons trouver un moyen de quitter cet endroit ! »

⇒ Jouez le scénario « La Fuite de l'Espionne » (Le Palais des Marionnettes)

- Si les Héros gagnent la partie

« Nous parvînmes à identifier l'intermédiaire à qui Isako devait initialement remettre les plans ; il s'agissait en réalité d'un intermédiaire du marchand Sato ! Nous expliquâmes rapidement à celle-ci de quoi il retournait, et Isako comprit la situation. Elle nous livra alors une information capitale : elle savait où devait se rendre le marchand Sato ; ce dernier avait rendez-vous avec la Dame aux Voiles au château Satoro, situé tout au sud, sur la côte. Elle nous apprit également que cette dernière avait recours à des pirates qui enlevaient des courtisanes pour réaliser de sombres rituels... Cette nouvelle me rappela la disparation de ma sœur, Petite Carpe, et une colère sourde s'empara de moi (⇒ Etape 15 / +10 jours). »



- Si l'Oni gagne la partie

« Isako était une traîtresse ! C'est finalement elle qui remit les précieux plans à un intermédiaire du marchand Sato qui s'empressa de disparaître... Deux jours plus, Isako nous fit tout de même parvenir une lettre, dans laquelle elle s'excusait et nous indiquait qu'elle n'avait pas eu le choix, mais sans nous expliquer de quoi il retournait. Pour nous prouver sa bonne foi, elle nous livra alors une information capitale : elle savait où devait se rendre le marchand Sato ; ce dernier avait rendez-vous avec la Dame aux

*Voiles au château Satoro, situé tout au sud, sur la côte. Elle nous apprit également que cette dernière avait recours à des pirates qui enlevait des courtisanes pour réaliser de sombres rituels... Cette nouvelle me rappela la disparation de ma sœur, Petite Carpe, et une colère sourde s'empara de moi (⇒ Etape 15 / +10 jours). »*

- **Si ni les Héros ni Isako ne gagne la partie**

*« Ce fut un échec complet. Les plans avaient disparu, probablement récupérés par le clan des Eventails de Nacre, et nous avions perdus notre seule piste. Cependant, quelques jours plus tard, Isako nous indiqua un petit port, situé sur la côte, dans lequel on aurait récemment aperçu la Dame aux Voiles, la comparse du marchand Sato. Malheureusement, le vol des plans avait conduit le clan Ataku à fermer le port. Pour rejoindre notre destination, nous allions devoir traverser marcher jusqu'aux terres du clan Bashimon. (⇒ Etape 14 / +5 jours). »*



## • ETAPE 12



« Nous parvînmes, nous sans quelques difficultés, à atteindre le mystérieux Monastère du Prunier d'Argent. Noshin était persuadé que nous allions trouver la réponse à nos questions dans les plus sombres parchemins de la bibliothèque et s'empressa de commencer à chercher partout. Mon maître ne partageait guère cet enthousiasme, mais que pouvions-nous faire d'autre ? »

⇒ Chaque Héros peut piocher une carte Objet.

⇒ Jouez le scénario « Les Parchemins maudits » (Le Monastère du Prunier d'Argent)

### • Si les Héros gagnent la partie

« A la lecture des parchemins, nous découvriâmes que la venue de démons du Jigoku était particulièrement complexe à réaliser. Il était cependant possible de faciliter ce processus en procédant à de nombreux sacrifices. D'après Noshin, il était possible que les victimes de ces sacrifices ne soient pas forcément volontaires... Alors que le jour se levait, Noburo fit irruption dans

la bibliothèque ! D'après lui, la cérémonie de convocation allait commencer ici-même, sous nos pieds, dans quelques instants ! Nous devons intervenir ! (⇒ Etape 13 / +1 jour). »

### • Si l'Oni gagne la partie

« L'aube se levait et nous n'étions toujours pas parvenu à comprendre ce que cherchait la Dame aux Voiles et sa mystérieuse secte. Toute la journée, nous errâmes sans savoir quoi faire... Soudain, alors que la soirée était déjà bien avancée, Noburo fit irruption dans la bibliothèque ! D'après lui, la cérémonie de convocation allait commencer ici-même, sous nos pieds, dans quelques instants ! Nous devons intervenir ! (⇒ Etape 13 / +1 jour). »



« Nous descendîmes prudemment les escaliers qui menaient au cœur du Monastère du Prunier d'Argent. Dans une atmosphère oppressante, la secte avait commencé sa macabre cérémonie, mais j'étais certain que certains moines priaient pour nous ! »

⇒ Chaque Héros peut défausser une de ses cartes Faiblesse.

⇒ Jouez le scénario « Le Crépuscule du Prunier d'Argent » (Le Monastère du Prunier d'Argent)



« Au cours de notre enquête, nous apprîmes que des pirates travaillaient pour la Dame aux Voiles, et qu'ils étaient chargés d'enlever des courtisanes qui seraient ensuite sacrifiées. Cette nouvelle me rappela la disparation de ma sœur, Petite Carpe, et une colère sourde s'empara de moi. C'est pourquoi j'accueillis avec joie la réponse de mon maître, qui indiqua que nous allions poursuivre la Dame aux Voiles, où qu'elle aille ! »

- **Si les Héros gagnent la partie**

« Nous étions parvenus à anéantir la secte, et à faire échouer la cérémonie de la Dame aux Voiles. Malheureusement, cette dernière avait réussi à s'enfuir... Fort heureusement, les moines, aidés de leur idole, purent nous venir en aide et nous indiquèrent où se rendait cette dernière : le château Satoro, situé loin au sud, sur la côte... (⇒ Etape 15 / +10 jours). »

- **Si l'Oni gagne la partie**

« Malheureusement, nous ne parvîmes pas à empêcher totalement la cérémonie de la Dame aux Voiles. Certes, les portes du Jigoku ne s'ouvrirent pas, mais la Dame aux Voiles réussit à corrompre l'idole des moines avant de s'enfuir pour une destination inconnue. Dépités, nous restâmes plusieurs jours au Monastère, avant que les Kamis de Noshin ne lui indiquent que la Dame aux Voiles se trouvait loin au sud, sur la côte, au sein du château Satoro... (⇒ Etape 15 / +13 jours). »



## • ETAPE 14

« Après avoir fait quelques provisions, nous quittâmes la cité des Soies d'Argent en direction de l'est et des terres du clan Bashimon, avec le maigre espoir de retrouver la Dame aux Voiles. Mais bientôt, nous nous aperçûmes que nous étions poursuivis par des hommes du clan Ataku, furieux de la disparition des plans. Après quelques jours de voyage, nous parvînmes en vue d'un avant-poste du clan Bashimon. Mon maître souhaitait lui parler pour bénéficier de sa protection. »

⇒ Chaque Héros peut piocher une carte Objet.

⇒ Jouez le scénario « La Mort Frappe la Nuit » (les Héros du Peuple)

- Si les Héros gagnent la partie

« Je ne sais pas ce que mon maître raconta à l'ambassadeur, mais ce dernier nous laissa bientôt poursuivre notre route, après nous avoir permis de nous reposer et de nous équiper (⇒ Etape 15 / +6 jours). »

- Si l'Oni gagne la partie

« Malheureusement, l'ambassadeur Bashimon fut tué, probablement par les hommes du clan Ataku qui étaient à notre poursuite. Cet évènement risquait de relancer la guerre entre les deux clans qui n'attendaient qu'un prétexte pour rompre un fragile cessez-le-feu. Au milieu



de la confusion, nous réussîmes à fuir en direction de la côte. (⇒ Etape 15 / +9 jours). »

## • ETAPE 15

« Au cours de notre voyage, nous apprîmes plusieurs choses. Tout d'abord il y eut les rumeurs de courtisanes enlevées par des pirates, que nous suspicions d'être à la solde de la Dame aux Voiles. Nous craignions que les pauvres femmes ne soient destinées à être sacrifiées pour favoriser la venue de démons venues du Jigoku. Je repensais à nouveau à ma sœur Petite Carpe, et réprimait ma colère. Ensuite, nous entendîmes des nouvelles de la reprise des hostilités entre les clans Ataku et Bashimon, suite au vol des plans d'élaboration des Bunrakus ; nous suspicions le clan des Eventails de Nacre et le marchand Sato d'être en réalité à l'origine de cette disparition. Enfin, des terribles informations sur la propagation d'une étrange épidémie nous parvinrent. Là encore, nous suspicions la Dame aux Voiles de répandre la mort afin de favoriser la venue de démon. Toutes les pièces du puzzle commençaient à s'imbriquer ; à priori, le riche Clan des Eventails de Nacre, dirigé par le marchand et Oyabun Sato, souhaitait profiter de la faiblesse des clans historique pour prendre une place de premier choix, quitte à relancer la guerre entre ces derniers. Et pour assurer la réussite de ce projet, l'Oyabun Sato était prêt à tout, y compris à faire venir, à l'aide de la Dame aux Voiles, des démons du Jigoku. »



« Nous parvînmes finalement à un petit port, d'où nous espérions trouver un moyen de nous rendre rapidement dans le sud, au château Satoro, pour retrouver la Dame aux Voiles et le marchand Sato. »

⇒ Jouez le scénario « Le Port des Mensonges » (Les Héros du Peuple)



- Si les Héros gagnent la partie

« Nous parvînmes finalement à enrayer l'épidémie. Reconnaisant, un pêcheur nous proposa alors de nous conduire vers le sud, en direction du château Satoro. Mais, alors que nous apprêtions à partir, nous apprîmes que Fauche-le-Vent avait été enlevé, visiblement par le clan des Eventails de Nacre, et serait retenue dans la cité des 110 Pertitions. Peut-être que l'Oyabun Sato avait eu vent des liens qui nous unissaient à Fauche-le-Vent, et cherchait à se venger. Toujours est-il que nous étions face à un dilemme : partir au secours de notre ami et renoncer temporairement à retrouver à la Dame aux Voiles (⇒ Etape 16 / +4 jours) ou bien abandonner notre amie et tenter avant tout d'interrompre l'horrible machination de la Dame aux Voiles, et peut-être sauver ma sœur Petite Carpe. (⇒ Etape 18 / +4 jours). »

- Si l'Oni gagne la partie

« Malheureusement, nous ne parvînmes pas à enrayer l'épidémie. Il nous fallut alors quitter le petit port. Ce n'est que deux jours plus tard, en longeant la côte, que nous trouvâmes une embarcation qui soit en mesure de nous conduire vers le sud, en direction du château Satoro. Mais, alors que nous apprêtions à partir, nous apprîmes que Fauche-le-Vent avait été enlevé, visiblement par le clan des Eventails de Nacre, et serait retenue dans la cité des 110 Pertitions. Peut-être que l'Oyabun Sato avait eu vent des liens qui nous unissaient à Fauche-le-Vent, et cherchait à se venger. Toujours est-il que nous étions face à un dilemme : partir au secours de notre ami et renoncer temporairement à retrouver à la Dame aux Voiles (⇒ Etape 16 / +6 jours) ou bien abandonner notre amie et tenter avant tout d'interrompre l'horrible machination de la Dame aux Voiles, et peut-être sauver ma sœur Petite Carpe (⇒ Etape 18 / +6 jours). »





## • ETAPE 16

« Nous prîmes une nouvelle fois la mer, mais cette fois-ci le voyage ne se déroula pas sans encombre... Nous essuyâmes une violente tempête et notre sampan fit naufrage... »

- ⇒ Chaque Héros lance un dé de combat ;
- Sur un succès, le Héros prend 1 Dégât
  - Sur deux succès, le Héros prend 2 Dégâts
  - Sur un Ki, le Héros prend 1 Dégât et défausse une carte Objet au choix

« Nous arrivâmes finalement dans la cité des 110 Pertidions et commençâmes à tenter de retrouver la trace de Fauche-le-Vent. »

- ⇒ Jouez le scénario « Un Tetsubo chez les Yakuza » (La Maison des Mille Plaisirs)

- **Si l'Oni gagne la partie**

« Malheureusement, nous ne parvînmes pas à aider Fauche-le-Vent qui succomba sous les coups de ses adversaires. Okko entra dans une telle fureur qu'il massacra tous les Yakuza du Clan des Eventails de Nacre. Puis, la mort dans l'âme, nous décidâmes de quitter la cité des 110 Pertidions pour tenter de retrouver la Dame aux Voiles, et ainsi peut-être pouvoir sauver ma sœur Petite Carpe. Nous prîmes donc la mer en direction du château Satoro... (⇒ Etape 19 / +3 jours). »

- **Si les Héros gagnent la partie**



« Nous parvînmes à délivrer Fauche-le-Vent qui nous appris où se cachait l'Oyabun Sato. Nous partîmes immédiatement en direction de son repaire. (⇒ Etape 17 / +1 jour). »

## • ETAPE 17

« Un peu à l'écart de la cité des 110 Pertidions, le repaire de l'Oyabun était surveillé par de nombreux gardes. Nous décidâmes d'attendre la nuit pour pénétrer dans son repaire. »

- ⇒ Jouez le scénario « Derrière l'Homme de Paille » (La Maison des Mille Plaisirs)

- **Si les Héros gagnent la partie**

« Reconnaisant, Sato nous appris tout ce qu'il savait ; les démons du Jigoku étaient mené par un démon appelé l'Oni Warau. Une secte appelée

« La secte de l'aube ténébreuse », menée par la Dame aux Voiles, s'efforçait de faciliter sa venue. Certains avaient bien tenté de s'y opposer, dont le dernier en date était le Daimyo Kuroda, mais la secte avait réussi à le manipuler et le Daimyo devait bientôt se faire Seppuku. Mon maître décida que nous devions tout tenter pour sauver le Daimyo Kuroda et détruire cette secte (⇒ Etape 20 / +3 jours). »

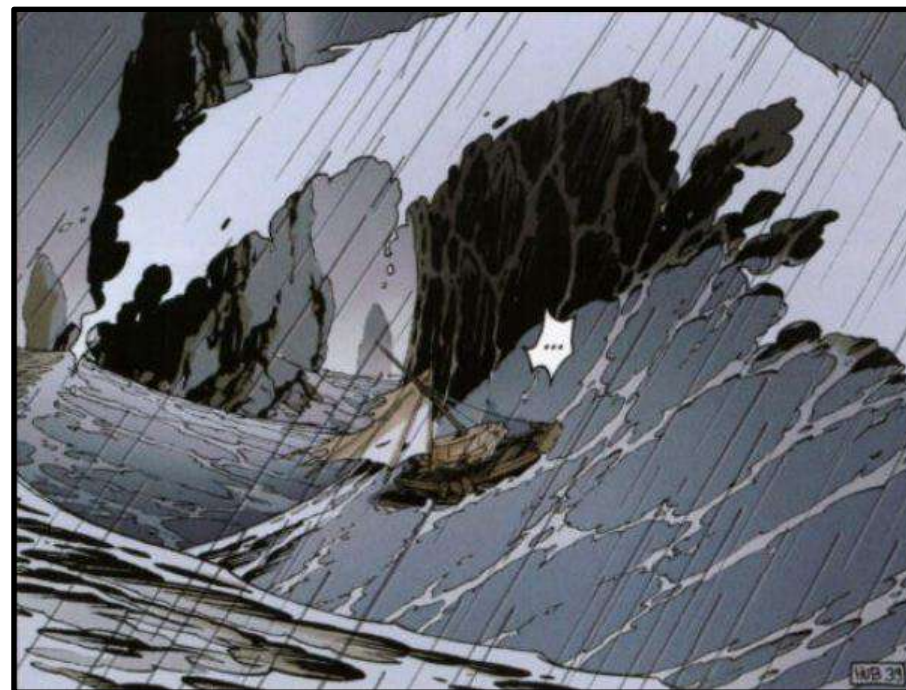
- Si l'Oni gagne la partie

« Nous arrivâmes finalement trop tard pour sauver Sato. Pendant de longues heures, Noshin fouilla dans les multiples documents du bureau de l'Oyabun jusqu'à trouver une note qui l'intrigua ; visiblement, le Daimyo Kuroda avait tenté de s'opposer aux projets du Clan des Eventails de Nacre et de la Dame aux Voiles. Il s'agissait donc pour nous d'un allié à qui il était nécessaire de rendre visite. (⇒ Etape 20 / +4 jours). »

## • ETAPE 18

« Nous prîmes une nouvelle fois la mer, mais cette fois-ci le voyage ne se déroula pas sans encombre... Nous essayâmes une violente tempête et notre sampan fit naufrage... »

- ⇒ Chaque Héros lance un dé de combat ;
- Sur un succès, le Héros prend 1 Dégât
  - Sur deux succès, le Héros prend 2 Dégâts
  - Sur un Ki, le Héros prend 1 Dégât et défausse une carte Objet au choix



« Nous parvînmes finalement en vue du château Satoro juste au moment où les pirates à la solde de la Dame aux Voiles déchargeaient de leur navire les jarres contenant les courtisanes destinées à être sacrifiées. »

⇒ Jouez le scénario « Trafic Macabre » (L'Antre de la Pennagolan)

- Si les Héros gagnent la partie

« Les courtisanes délivrées nous indiquèrent le chemin à suivre pour empêcher le rituel de la Dame aux Voiles. Nous devons nous hâter ! Etape 19 / +1 jour). »



- Si l'Oni gagne la partie

« Malheureusement nous ne parvînmes pas à empêcher l'accomplissement de l'étrange rituel de la Dame aux Voiles. Lorsque nous pénétrâmes dans la crypte du château, il n'y avait plus que des cadavres... Noshin parvient toutefois, en fouillant dans les documents de la Dame aux Voiles, à découvrir où se trouvait le repaire de l'Oyabun Sato, près de la cité des 110 Pertidions. Il apparaissait nécessaire de lui rendre une petite visite (⇒ Etape 17 / +3 jours). »

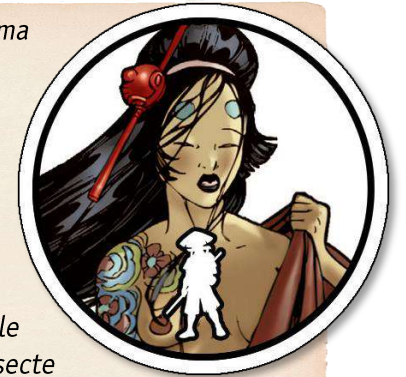
## • ETAPE 19

« Alors que nous nous enfoncions dans les entrailles du château Satoro, j'entendis une voix que je reconnu immédiatement : ma sœur Petite Carpe ! Nous devons la sauver ! »

⇒ Jouez le scénario « Le Corps Réceptacle » (L'Antre de la Pennagolan)

- Si les Héros gagnent la partie

« Il est difficile de trouver les mots pour décrire ma joie alors que je serais ma sœur Petite Carpe dans mes bras. Nous partîmes rapidement de ce château maudit, alors que ma sœur nous expliquait ce qu'il savait : la Dame aux Voiles dirigeait une secte appelée « La secte l'aube ténébreuse » qui s'efforçait de faciliter la venue de venue de l'Oni Warau et des hordes du Jigoku. Certains avaient bien tenté de s'y opposer, dont le dernier en date était le Daimyo Kuroda, mais la secte avait réussi à le manipuler et le Daimyo devait bientôt se faire Seppuku. Mon maître décida que nous devons tout tenter pour sauver le Daimyo Kuroda et détruire cette secte (⇒ Etape 20 / +3 jours). »



- Si l'Oni gagne la partie

« La mort de ma sœur Petite Carpe fut le pire moment de mon existence... Je dois avouer que je ne me souviens plus très bien de ce se passa ensuite. Toujours est-il que lorsque je parviens à ravalier mes larmes pour disperser les cendres de ma défunte sœur sur l'océan, Okko connaissait déjà notre prochaine destination ; le château du Daimyo Kuroda, qui avait visiblement tenté de s'opposer aux projets du Clan des Eventails de Nacre et de la Dame aux Voiles. Il s'agissait donc pour nous d'un allié à qui il était nécessaire de rendre visite. (⇒ Etape 20 / +4 jours). »





## • ETAPE 20

« Nous arrivâmes finalement devant le château du Daimyo Kuroda, l'homme qui avait tenté de s'opposer à « La secte de l'aube ténébreuse », ces fanatiques qui tentaient de favoriser la venue de l'Oni Warau et des hordes du Jigoku. »

⇒ Jouez le scénario « Le Daimyo qui en Savait Trop » (Derrière les Portes du Jigoku)

### • Si l'Oni gagne la partie

Malheureusement, nous ne parvinmes pas à innocenter le Daimyo à temps. Néanmoins la famille du Daimyo se montra bienveillante et nous permit de nous reposer et de nous équiper. Par ailleurs, nous découvrîmes dans son bureau un grand nombre de documents nous indiquant où se trouvaient un certain nombre d'adaptes de l'Oni Warau. Nous devons les interroger pour tenter de localiser le domaine de l'Oni et mettre un terme définitif à ses agissements avant que lui et ses troupes ne déferlent sur le Pajan. (⇒ Etape 21 / +1 jour).

⇒ Chaque Héros peut défausser une de ses cartes Faiblesse.

⇒ Chaque Héros peut piocher une carte Objet.

### • Si les Héros gagnent la partie

Après nous avoir remercié, le Daimyo nous expliqua rapidement la situation. L'Oni Warau et ses troupes avaient prévu d'ouvrir les portes du Jigoku dans les prochains jours ! Nous pouvions encore l'en empêcher en l'attaquant dans son domaine, mais le Daimyo ignorait où il se trouvait... Néanmoins, le Daimyo connaissait plusieurs adaptes de l'Oni Warau qui possédaient certainement cette information (⇒ Etape 21 / 0 jour). Avant de partir, le Daimyo nous proposa toutefois de nous reposer et de nous équiper.

⇒ Chaque Héros peut défausser une de ses cartes Faiblesse.

⇒ Chaque Héros dévoile 3 cartes de la pioche des cartes Objet. Toutes ces cartes sont étalées face visible devant les Héros, et constituent les équipements proposés dans les diverses échoppes de la ville. Chacune d'elle peut être acquise en échange de 2 cartes Objet (déjà possédées par les Héros).



## • ETAPE 21



L'Oni Warau et les hordes du Jigoku ont prévu de franchir les portes du Jigoku au 51<sup>ème</sup> jour du délai global de la campagne !

Les Héros peuvent donc jouer un ou plusieurs scénarii de l'Acte 2 de la campagne des Adeptes de l'Oni Warau, mais le délai global de la campagne augmente de 5 jours par scénario joué.

Les Héros doivent donc prendre garde au délai déjà écoulé avant de décider quel(s) scénario(s) jouer.

« Nous avons le choix pour interroger les adeptes de l'Oni Warau :

- Soit interroger l'Oni Miryoku, retenue prisonnière dans le château des Trois Cerfs par le général Masahito ;
- Soit interroger une certaine Kako, servante dans un ryokan et qui avait surpris les propos d'un membre de la secte de l'aube ténébreuse ;
- Soit interroger un groupe d'explorateur qui avaient pénétré les terres du Jigoku ;
- Soit tenter de démasquer un ambassadeur qui était certainement un adepte de l'Oni Warau.

Mais nous devons nous hâter, car aucun d'eux ne se trouvait à proximité, et un délai de 5 jours était nécessaire pour aller interroger un seul adepte (+5 jours). »

- ⇒ Jouez le scénario « La Bataille du Crépuscule Doré » (Derrière les Portes du Jigoku) et/ou
- ⇒ Jouez le scénario « Les Secrets de la Servante » (Derrière les Portes du Jigoku) et/ou
- ⇒ Jouez le scénario « Dans les Entrailles du Mal » (Derrière les Portes du Jigoku) et/ou
- ⇒ Jouez le scénario « Raccourci Mortel » (Derrière les Portes du Jigoku)

- Si le délai global de la campagne est supérieur à 50 jours



Malheureusement, les hordes du Jigoku mené par l'Oni Warau surgissent et recouvrent les terres du Pajan...

- Si le délai global de la campagne est inférieur à 51 jours et que les Héros souhaitent combattre l'Oni Warau

Nous avons finalement découvert où se situait le domaine de l'Oni Warau, et nous étions prêt à l'affronter (⇒ Etape 22 / 0 jour).

## • ETAPE 22

Nous arrivâmes finalement au cœur du domaine de l'Oni Warau... Tout allait se jouer ici !

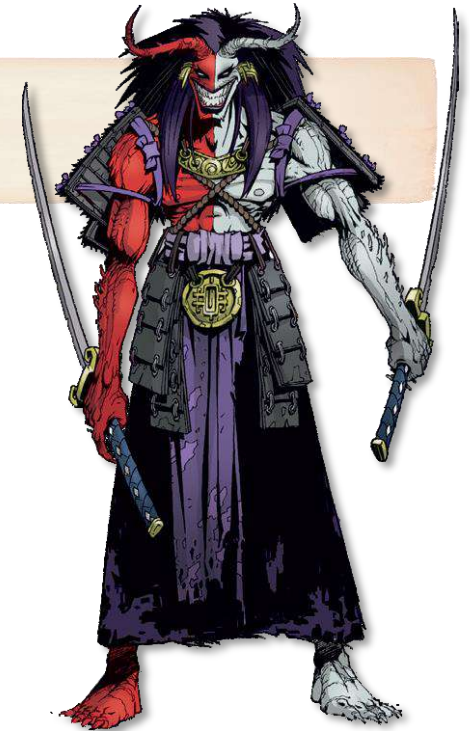
- ⇒ Jouez le scénario « Mission Suicide » (Derrière les Portes du Jigoku)

- Si les Héros gagnent la partie

Nous avons réussi ! L'Oni Warau avait été enfermé à tout jamais dans sa propre salle du trône, et le Pajan était sauvé !

- Si l'Oni gagne la partie

Malheureusement, les hordes du Jigoku mené par l'Oni Warau surgissent et recouvrent les terres du Pajan...



# DÉLAI DE LA CAMPAGNE

