

OKKO

CHRONICLES

LIVRET
DE SCÉNARIOS

L'ANTRE DE LA PENNAGOLAN



THE RED
JOKER

INTRODUCTION

Ce livret est composé de 2 scénarios indépendants et d'une périlleuse Campagne en 3 actes. L'ombre de l'effrayante et sanguinaire *Oni Pennagolan* planera au-dessus de chacune des aventures de cette extension. Ses sbires, les Ogres Gaki seront toujours prêts à sortir de leur antre à l'appelle de leur maîtresse démoniaque.

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



Les scénarios comportant ce symbole font partie de la Campagne **l'Antre de la Pennagolan**.



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 vont devoir faire pour remporter le scénario.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Ici, sont indiqués les cas où certaines règles du jeu sont modifiées ou supprimées.

Ce paragraphe n'apparaît pas systématiquement lors de chaque scénario.

RÈGLES SPÉCIALES

Certains scénarios peuvent comporter une ou plusieurs règles spéciales qui lui donneront toute sa saveur.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Ce paragraphe présente tous les chapitres de Tikku, en jeu pour la partie, et explique comment les gagner.

FIN DE PARTIE

Lorsque le scénario ne comporte pas d'enquête, le Combat Final ne peut avoir lieu.

Dans ce cas, les conditions de fin de partie sont décrites dans ce paragraphe.



Campagne

ÉQUIPEMENT & SUIVANTS : Lors d'une Campagne, chaque Héros conserve 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*.

TYPES DE CAMPAGNE : La Campagne de *l'Antre de la Pennagolan* 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.



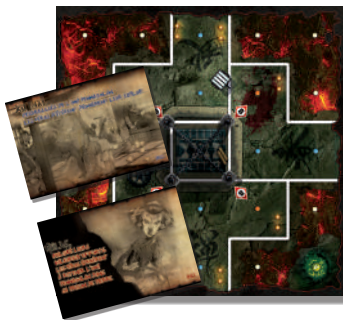
• Le camp qui remporte l'Acte 1 gagne le Chapitre :

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

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



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



LES COULOIRS

Cette extension propose **4 nouveaux Couloirs** recto/verso.

Ils représentent les souterrains obscurs dans lesquels la *Pennagolan* et ses Ogres *Gaki* ont pour habitude de se cacher.

Ces **Couloirs** répondent aux mêmes règles que ceux de la boîte de base même s'ils comportent un nouveau type d'**Espace** : les **Espaces de Feu** (cf. *le Feu* sur les cartes jointes).



LA NACELLE

Un personnage sur un Espace Orange des **couloirs C16, C17 ou C18** peut décider de déplacer la Nacelle en dépensant **1 Action**.

La **Nacelle** et les personnages qui s'y trouvent embarqués sont alors déplacés soit sur le **couloir C16** soit sur le **couloir C17**.





• l'Antre des Ogres •

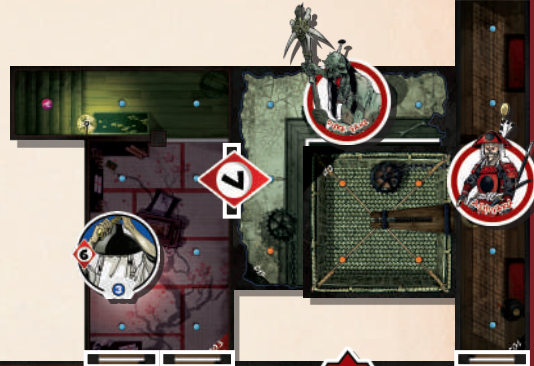


ZONE D'EXPLOSION

ZONE DE DÉPART DES HÉROS



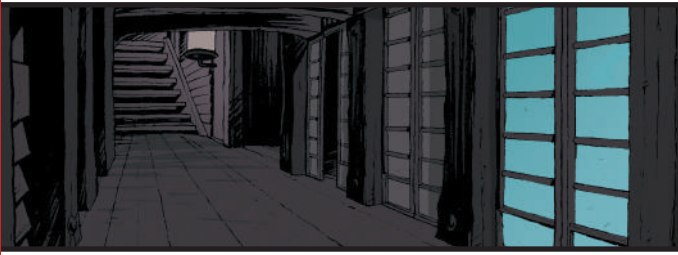
ZONE DE SORTIE



MATÉRIEL À UTILISER à l'installation de ce scénario :

- Gardes : Ashigaru (Ashigaru icon), Samouraï (Samurai icon), Hiroji-San (Hiroji-San icon)
- Créatures Démoniaques : Bakemono, Ogres Gaki.
- Tuiles : A01, A03, A04, B05, B06, B16, C01, C03, C15, C16, C17, C18.
- Hôtes du Palais : Magistrat, Dame aux Voiles, Fils du Daimyo, Servante, +1 par Héros.
- Pions Indice : 2
- Pions Parchemin : 1
- Pions Coffre : 1
- Pions Suivant : 1
- Pions Mission : pion Relique, pion Objectif (Tonneau d'explosifs), pions Autel, pion Test ATTAQUE 7.





« LES HABITANTS DU PALAIS DES CENDRES ARDENTES ÉTAIENT SUJETS DEPUIS PLUSIEURS MOIS AUX TURPITUDES D'HORRIBLES OGRES GAKI EN CONSULTANT LES PLANS DE L'ÉDIFICE, IL SEMBLAIT QUE LES FONDATIONS AVAIENT ÉTÉ CONSTRUITES SUR UN RÉSEAU COMPLEXE D'ANCIENNES GROTTES... » EXTRAIT DES MÉMOIRES DE TIKKU. CODEX 5.

MISSION DES HÉROS : Les Héros doivent se rendre aux sous-sols du palais, poser le tonneau d'explosif et repartir avant qu'il n'explose. Ils devront aussi découvrir derrière quel Hôte du palais se cache *l'Oni*.

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**.

RÈGLES SPÉCIALES



- Les Héros choisissent en début de partie lequel d'entre eux porte le **pion Tonneau d'explosifs**.
- Le Héros portant le **pion Tonneau d'explosifs** peut le déposer et le cacher dans la **zone d'Explosion** en dépensant **1 Action**.
- Le Héros portant le **pion Tonneau d'explosifs** peut le donner à un Héros adjacent en dépensant **1 Action**.
- Lorsque le **pion Tonneau d'explosifs** a été déposé, il explose 2 tours plus tard (en fin de tour). Les Héros ont donc 2 tours complet pour rejoindre la **zone de sortie**.
- Lorsque le pion **Tonneau d'explosifs** a sauté, la partie prend immédiatement fin.
- Lorsqu'un Héros est adjacent au **pion Relique**, il peut dépenser **1 Action** pour retirer le **pion Relique** du plateau et placer la **carte Objet - Katana Carpe Écarlate** dans sa réserve.



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 posent le **pion Tonneau d'explosifs** et sortent tous par la zone de sortie, ils gagnent ce **Chapitre** :

Si un Héros n'atteint pas la sortie avant que le tonneau d'explosifs n'explose

ou

Si les Héros n'ont pas déposé le **pion Tonneau d'explosifs** avant la fin du **tour 8**, le joueur *Oni* gagne ce **Chapitre** :



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



« NOUS SAVIONS QUE DES PASSAGES SECRETS OUBLIÉS DE TOUS MENAIENT À UN TOMBEAU ANCESTRAL DANS LEQUEL ÉTAIT RETENU UN NÉFASTE ONI LE RÉCEPTACLE SE FISSURAIT DE TOUTE PART ET ÉTAIT SUR LE POINT DE RELÂCHER L'IGNOBLE ENTITÉ DANS LES PROVINCES DE L'EMPIRE... » EXTRAIT DES MÉMOIRES DE TIKKU. CODEX 5.



CONDITIONS DE VICTOIRE

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

MISSION DES HÉROS : Les Héros devront découvrir derrière quel Hôte du palais se cache *l'Oni* et aussi, empêcher un deuxième être maléfique de sortir de son tombeau.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

• Les Héros gagnent des **Chapitres du Conte de Tikku** en résolvant l'**enquête**, en gagnant la **Mission secondaire** (Tuile M12), et en réussissant leur **Mission Personnelle**.

RÈGLES SPÉCIALES

• Référez-vous à la **carte de Référence de la Tuile M12** pour prendre connaissance des règles concernant la mission secondaire, *la Cérémonie Démoniaque*.

L'Oni sort du tombeau lors de la phase de Stratégie du **Tour 8**.

• Lorsqu'un Héros est adjacent au **pion Relique**, il peut dépenser **1 Action** pour retirer le **pion Relique** du plateau et placer la **carte Objet - Mempo Laqué d'Or** dans sa réserve.



Si les Héros réussissent à détruire le tombeau avant que *l'Oni* ne soit invoqué, ils gagnent ce **Chapitre** :

Si le tombeau n'a pas été détruit avant la fin du tour 7, le joueur *Oni* gagne ce **Chapitre** :

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





CAMPAGNE L'ANTRE DE LA PENNAGOLAN : ACTE 1

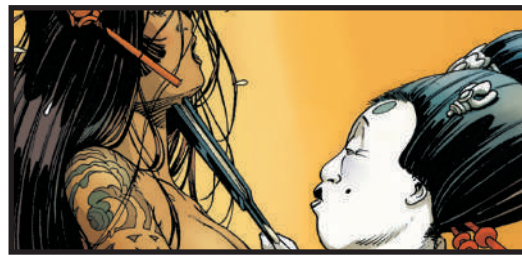
• Petite Carpe •



MATÉRIEL À UTILISER à l'installation de ce scénario :

- Gardes : *Ashigaru* , *Samourai* .
- Créatures Démoniaques : *Ninja*.
- Tuiles : A03, A04, A05, B02, C01, C02, C03, C16, C17, C18.
- Hôtes du Palais : Courtisane, Magistrat, Servante, +1 par Héros.
- Pions Indice : 1
- Pions Parchemin : 1
- Pions Coffre : 1
- Pions Suivant : 1
- Pions Mission : 3x pions Objectif, pions Autel.





« APRÈS MOULT AVENTURES, JE ME FAISAIS UNE JOIE DE RETROUVER MA SŒUR, PETITE CARPE. MAIS AUX ABORDS DE LA MAISON DE THÉ OÙ ELLE OFFRAIT SES SERVICES, JE COMPRIS VITE, QU'ELLE ET D'AUTRES COURTISANES VENAIENT D'ÊTRE ENLEVÉES. NOUS DEVIONS VITE TROUVER UN INDICE POUR NOUS LANCER AUX TROUSSES DE LEURS RAVISSEURS. »

EXTRAIT DES MÉMOIRES DE TIKKU. CODEX 5.

MISSION DES HÉROS : ils doivent résoudre l'enquête pour découvrir derrière quel hôte se cache *l'Oni* et aussi rassembler, dans l'ordre, les messages que Petite Carpe a laissés derrière elle. Ils indiquent où elle a été emmenée et permettront aux Héros de suivre sa piste plus facilement.

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**.

RÈGLES SPÉCIALES

• Si Tikku n'a pas été choisi comme Héros, l'un des joueurs doit prendre une de ses deux versions, au choix, comme Suivant.

• Un Héros adjacent à un **pion Objectif** peut dépenser 1 Action pour le placer sur sa **fiche d'Identité**.

• Les **piens Objectif** (messages de Petite Carpe) doivent être ramassés dans un ordre précis :



Campagne

• Si les Héros gagnent ce scénario, jouez l'Acte 2 : **Les Jarres des Innocentes** (p.10).

• Si le joueur *Oni* gagne ce scénario, jouez l'Acte 2 : **Trafic Macabre** (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 récupèrent les messages de Petite Carpe dans le bon ordre avant le tour 8, ils gagnent ce **Chapitre** :

Si les Héros ne récupèrent pas les messages de Petite Carpe dans le bon ordre ou avant le **tour 8**, le joueur *Oni* gagne ce **Chapitre** :






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

CAMPAGNE L'ANTRE DE LA PENNAGOLAN : ACTE 2

• Les Jarres des Innocentes •



MATÉRIEL À UTILISER à l'installation de ce scénario :

- Gardes : Ashigaru , Samurai  Hiroji-San .
- Créatures Démoniaques : Ninja, Bakemono.
- Tuiles : A01, A02, A16, B06, C03, C05, C11, C12, C13, C14.
- Tuiles Mission : M13.
- Hôtes du Palais : Dame aux Voiles, Moine, Ambassadrice du Pajan, Seishitsu, +1 par Héros.
- Pions Indice : 2
- Pions Parchemin : 1
- Pions Coffre : 2
- Pions Suivant : 1
- Pions Mission : pion Relique, pions Jarre, Pions Autel.



« NOUS ÉTIIONS SUR LES TRACES DES PIRATES QUI AVAIENT ENLEVÉS LES COURTISANES DONT MA SOEUR, PETITE CARPE. ILS LES AVAIENT ENFERMÉES DANS DES JARRES QU'ILS ALLAIENT DÉCHARGER D'UN SAMPAN DANS LA CRYPTÉ CACHÉE DU CHÂTEAU SATORO. MAIS À QUELLE FIN LES AVAIENT-ILS ENLEVÉS ? ... LA RÉPONSE QUE JE DEVINAIS M'EFFRAYAIT. »

EXTRAIT DES MÉMOIRES DE TIKKU. CODEX 5.

MISSION DES HÉROS : les Héros devront tenter de découvrir, parmi les hôtes, la sombre créature qui se cache, et récupérer un maximum de jarres contenant des innocentes.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

• Les Héros gagnent des **Chapitres du Conte de Tikku** en résolvant l'enquête, en gagnant la **Mission secondaire** (Tuile M13), en respectant les **Conditions de Victoire** et en réussissant leur **Mission Personnelle**.

RÈGLES SPÉCIALES

• Si Tikku n'a pas été choisi comme Héros, l'un des joueurs doit prendre une de ses deux versions, au choix, comme Suivant.

• Référez-vous à la **carte de Référence de la Tuile M13** pour prendre connaissance des règles concernant la mission secondaire, *Trafic d'Esclaves*.

• Lorsqu'un Héros est adjacent au **pion Relique**, il peut dépenser **1 Action** pour retirer le **pion Relique** du plateau et placer la **carte Objet - No Dashi Ancestral** dans sa réserve.



Campagne

- Si les Héros gagnent ce scénario, jouez l'Acte 3 : **Le Corps Réceptacle** (p.14).
- Si le joueur *Oni* gagne ce scénario, jouez l'Acte 3 : **Le Corps Réceptacle** (p.14).

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 délivrent 3 Innocentes, ils gagnent ce **Chapitre** :



Si le joueur *Oni* réussit à transporter 4 jarres dans la zone de sortie, il gagne ce **Chapitre** :



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



CAMPAGNE L'ANTRE DE LA PENNAGOLAN : ACTE 2

• Trafic Macabre •

ZONE DE SORTIE

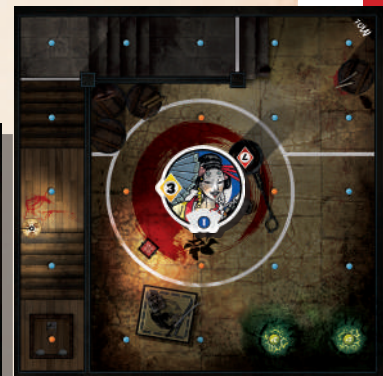
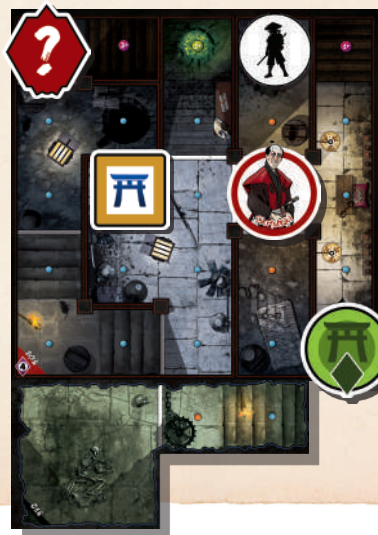


ZONE DE DÉPART DES HÉROS

ZONE DE SORTIE

MATÉRIEL À UTILISER à l'installation de ce scénario :

- Gardes : Ashigaru (👤), Samurai (👤) • Pions Suivant : 1 Hiroji-San (👤).
- Créatures Démoniaques : Ninja, Bakemono, Ogres Gaki.
- Pions Mission : Pion Relique, pions Autel, pions Jarre, pions Invocation.
- Tuiles : A03, A16, B05, B06, C03, C06, C15, C16, C17, C18.
- Tuiles Mission : M01, M13,
- Pions Coffre : 2





« NOUS AVONS ENFIN RETROUVÉ LES TRACES DES PIRATES QUI AVAIENT ENLEVÉS LES COURTISANES DONT MA SOEUR, PETITE CARPE. ELLES ÉTAIENT ENFERMÉES DANS DES JARRES QUI ALLAIENT ÊTRE DÉCHARGÉES D'UN SAMPAN DANS LA CRYPTÉ CACHÉE DU CHÂTEAU SATARO. UN ÉTRANGE RITUEL AVAIT COMMENCÉ. ARRIVERIONS-NOUS À TEMPS ? »

EXTRAIT DES MÉMOIRES DE TIKKU. CODEX 5.

MISSION DES HÉROS : les Héros devront tenter de découvrir, parmi les hôtes, la sombre créature qui se cache, et récupérer un maximum de jarres contenant des innocentes.

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 les **Missions secondaires** (Tuile M01 et M13) et en réussissant leur **Mission Personnelle**.

RÈGLES SPÉCIALES

- Si Tikku n'a pas été choisi comme Héros, l'un des joueurs doit prendre une de ses deux versions, au choix, comme Suivant.
- Au début du scénario, le joueur *Oni* choisit un Héros qui recevra une **carte Objet - Malédiction**
- Référez-vous à la **carte de Référence de la Tuile M01** pour prendre connaissance des règles concernant la mission secondaire, *le Rituel*.
- Référez-vous à la **carte de Référence de la Tuile M13** pour prendre connaissance des règles concernant la mission secondaire, *Trafic d'Esclaves*.

- Lorsqu'un Héros est adjacent au **pion Relique**, il peut dépenser **1 Action** pour retirer le **pion Relique** du plateau et placer la **carte Objet - Armure Ancestrale** dans sa réserve.

FIN DE PARTIE

La partie se termine à la fin du **Tour 8**.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Si les Héros délivrent autant 3 Innocentes, ils gagnent ce **Chapitre** :



Si le joueur *Oni* réussit à transporter 4 jarres dans les zones de sortie, il gagne ce **Chapitre** :



Si les Héros réussissent à sauver la Courtisane avant que le rituel n'arrive à son terme, ils gagnent ce **Chapitre** :



Si le rituel parvient à son terme, le joueur *Oni* gagne ce **Chapitre** :

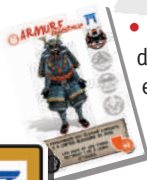


Lorsque les Héros attaquent un **Garde** non corrompu, **l'alerte est donnée ! Le Chapitre 'Alerte est donnée !' est placé dans les mémoires de Tikku.**



Campagne

- Si les Héros gagnent ce scénario, jouez l'Acte 3 : **Le Corps Réceptacle** (p.14).
- Si le joueur *Oni* gagne ce scénario, jouez l'Acte 3 : **Le Corps Réceptacle** (p.14).



CAMPAGNE L'ANTRE DE LA PENNAGOLAN : ACTE 3

• Le Corps Réceptacle •



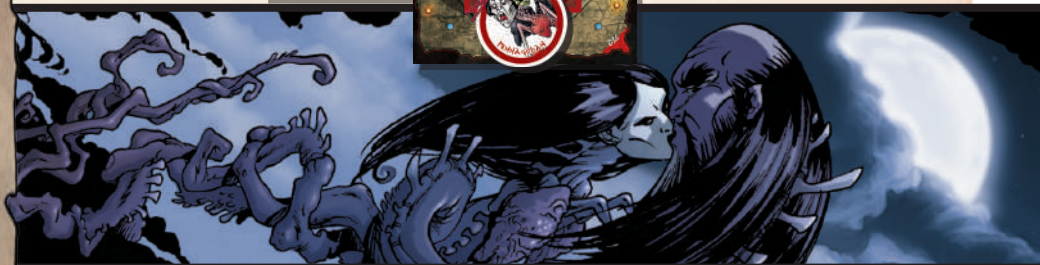
ZONE DE DÉPART
DES HÉROS



MATÉRIEL À UTILISER

à l'installation de ce scénario :

- Gardes : Ashigaru , Samourai , Hiroji-San .
- Créatures Démoniaques : Ninja, Bakemono, Ogres Gaki, Oni-Pennagolan.
- Tuiles : A05, B03, B16, C01, C03, C05, C11, C13, C14, C18.
- Tuile Mission : M12.
- Pions Coffre : 2
- Pions Mission : 3x pions Objectif, 3x pions Porte fermée, pion Relique, pions Autel, pion Petite Carpe.





« DANS LES ENTRAÎLLES DU CHÂTEAU DE L'ONI PENNAGOLAN, PETITE CARPE ÉTAIT MENÉE JUSQU'À L'AUTEL OÙ ELLE DEVIENDRAIT LE NOUVEAU CORPS RÉCEPTACLE DE L'HORRIBLE PENNAGOLAN. NOUS DEVIONS LA LIBÉRER AU PLUS VITE ET PRENDRE LA FUITE AVEC ELLE. »

EXTRAIT DES MÉMOIRES DE TIKKU. CODEX 5.

MISSION DES HÉROS : Les Héros devront secourir Petite Carpe et aussi empêcher *l'Oni* de sortir du tombeau.

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 les **Mission secondaire** (Tuile M12), en respectant les **Conditions de Victoire** et en réussissant leur **Mission Personnelle**.

RÈGLES SPÉCIALES

- Si Tikku n'a pas été choisi comme Héros, l'un des joueurs doit prendre une de ses deux versions, au choix, comme Suivant.
- Référez-vous à la **carte de Référence de la Tuile M11** pour prendre connaissance des règles concernant la mission secondaire, *La Cérémonie Démoniaque*.
L'Oni sort du tombeau lors de la phase de Stratégie du **Tour 7**.

5

- Si le joueur *Oni* a remporté le scénario précédent, placez un **pion test de Mental 5** sur le **pion porte** bordant la **zone de départ des Héros**. Ils ne pourront pas la franchir sans avoir réussi le test.
- Un personnage contrôlé par *l'Oni* qui s'active alors qu'il est adjacent au **pion Petite Carpe** le place sur un **Espace** qui lui est adjacent à la fin de son **Activation**.
- Le pion **Petite Carpe** ne peut être déplacé qu'une fois par tour par un personnage contrôlé par *l'Oni* et **elle ne peut pas être attaquée**.

- Un Héros adjacent au pion **Petite Carpe** peut en faire sa **Suivante** en dépensant **1 Action**, s'il n'y a pas de **Créature Démoniaque** adjacente au **pion Petite Carpe**.



CONDITIONS DE VICTOIRE

Si les Héros réussissent à emmener Petite Carpe dans leur zone de Départ, ils gagnent ce **Chapitre** :



Si le joueur *Oni* arrive à placer Petite Carpe dans la zone de sacrifice, il gagne ce **Chapitre** :



Si les Héros réussissent à détruire le tombeau avant que *l'Oni* ne soit invoqué, ils gagnent ce **Chapitre** :



Si le tombeau n'a pas été détruit avant la fin du **tour 6**, le joueur *Oni* gagne ce **Chapitre** :



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



FIN DE PARTIE

La partie se termine lorsque Petite Carpe a été placée sur la zone de sacrifice ou si elle a atteint la zone de départ des Héros.

