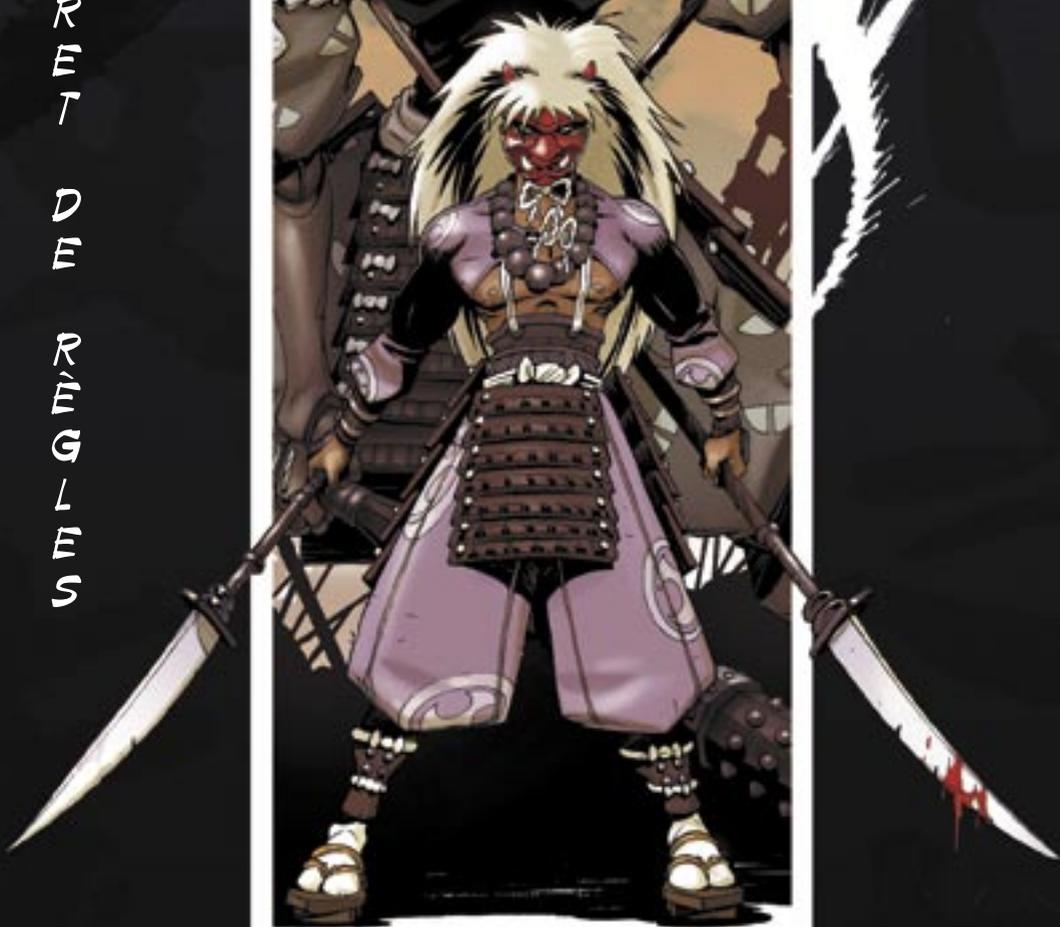


hazard  
L'ÉPIQUE

# okko

L'ÈRE D'ASAJINI

LIVRET  
DE  
RÈGLES





# SOMMAIRE

Okko l'Ere d'Asagiri.....p.4

- Principe du jeu
- La bande dessinée
- Introduction

Matériel.....p.6

- Le plateau de jeu
- Les personnages
- Les dés d'inspiration
- Les cartes profils
- Les caractéristiques
- Les compétences
- Les cartes équipements

Composer sa bande.....p.8

- Valeur de la bande
- Les cartes équipements
- Les civils
- Alignement
- Restrictions

Commencer une partie.....p.10

Tour de jeu.....p.11

Dés d'inspiration.....p.12

Compétences.....p.15

Zone de contrôle.....p.16

Mouvements.....p.17

- Les types de terrains
- Les murs
- Les escaliers
- Points de mouvement
- Restrictions
- Mouvements et zones de contrôle

Combats.....p.21

- Attaquant et défenseur
- Résolution des combats
- Combats et dés d'inspiration
- Combats et compétences
- Personnages en soutien
- Attaques de dos

Tirs.....p.25

- Tireur et cible
- Angle de vue
- Ligne de tir
- Portée de tir
- Résolution des tirs

Reculs.....p.28

Vigilant/en danger.....p.29

- Passer en danger
- Redevenir vigilant
- Tester la volonté



**1 Cartes profil** : ces cartes indiquent les caractéristiques et les compétences des personnages. Lorsqu'un personnage est en danger, on retourne sa carte du côté rouge.

**2 Cartes équipement** : les cartes équipement représentent le matériel que vous pouvez ajouter à vos personnages.

**3 Plateau de jeu** : le plateau de jeu est composé de quatre plans de sol disposés en carré.

**4 Personnages** : les membres de chaque bande sont représentés par des silhouettes. La face dessinée indique l'orientation du personnage.

**5 Dés à 6 faces** : ces dés servent à résoudre les combats.

**6 Dés d'inspiration** : ils sont lancés au début de chaque phase. Ils servent à utiliser les compétences des personnages.

**7 Dés en réserve** : chaque personnage peut garder un dé d'inspiration en réserve sur sa carte profil pour l'utiliser plus tard.





## Principe du jeu

*Okko, l'Ère d'Asagiri* est un jeu d'escarmouche qui se joue à deux sur un plateau avec des personnages, des cartes et des dés.

Le jeu est inspiré de la bande dessinée du même nom et vous permet, le temps d'une partie, de prendre la tête d'un groupe de Chasseurs de Démons ou de Créatures Maléfiques.

Composez votre bande, recrutez des Mercenaires, choisissez votre équipement et soyez fin tacticien, car à l'issue du combat, il n'y aura qu'un vainqueur.



## La bande dessinée

L'action de la bande dessinée *Okko* se situe dans l'Empire du Pajan.

Le Pajan est une île vaste, aux reliefs incroyablement diversifiés et entourée d'une multitude d'archipels. Elle tire son nom de la famille impériale qui règne depuis un millénaire et dont l'autorité est remise en cause depuis quelques décennies par trois grandes familles qui ne cessent de se livrer bataille.

Ces luttes de pouvoir ont déstabilisé l'Empire. Depuis, famines et catastrophes se succèdent. Cette période de chaos est communément appelée l'Ère d'Asagiri (l'Ère de la Brume). La série *Okko* prend place au cœur de cette période tumultueuse, en l'an 1108 du calendrier officiel.

*Okko* est un samouraï déchu au passé obscur. Ce personnage charismatique est accompagné dans sa quête de Noburo, redoutable guerrier aux origines douteuses, du moine Noshin, sage alcoolique, et de Tikku, jeune apprenti, narrateur de l'histoire. Cette bande de Chasseurs de Démons arpente l'Empire du Pajan à la recherche de Créatures Maléfiques et lutte contre toutes sortes de manifestations occultes.

## Introduction

Ce livret vous présente les règles du jeu *Okko, l'Ère d'Asagiri*.

Tout d'abord, vous allez faire connaissance avec le matériel nécessaire au jeu, et apprendre à composer votre bande.

La majeure partie de ce livret est consacrée à l'utilisation des compétences, aux mouvements, aux combats et aux tirs, qui sont les éléments incontournables d'un jeu d'escarmouche. Pour vous aider, vous trouverez de nombreux exemples illustrés tout au long de votre lecture.

Enfin, vous découvrirez que les parties d'*Okko* peuvent être variées grâce au livret d'aventures et ses dix scénarios originaux.

*«Tant de choses s'étaient passées...*

*Mon serment de servir un rônin inconnu,*

*le moine au saké, la tempête*

*et puis Noburo qui ne meurt jamais...*

*Ma vie avait changé le temps d'un battement d'aile de papillon...*

*Et ce n'était qu'un début...»*





Voici une présentation du matériel que vous allez utiliser.

### Le plateau de jeu

A Okko, le plateau de jeu est constitué de plans de sol modulables. Il suffit d'en assembler quatre pour commencer une partie. Ces plans sont constitués de cases. Certaines comportent un symbole qui sert à identifier les différents types de terrains (voir chapitre *Mouvements* p.17).



### Les personnages

Votre bande est composée de personnages représentés par des silhouettes. Chaque silhouette a une face avant qui détermine son orientation.



Face avant



Face arrière

### Les dés d'inspiration

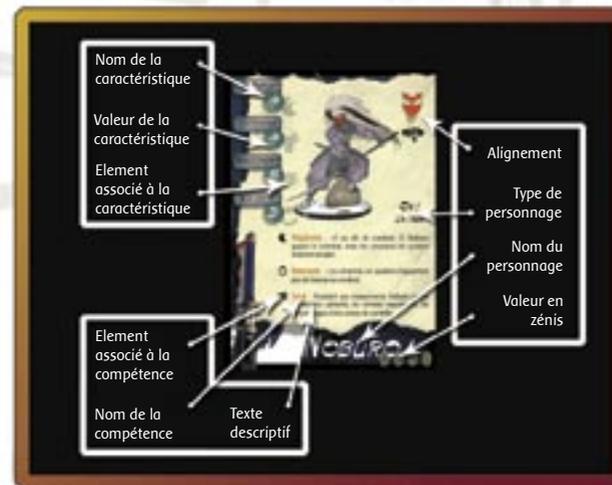
Les dés d'inspiration ne sont pas des dés ordinaires. Leurs faces représentent les cinq éléments utilisés dans le jeu : 1 face pour le Feu, 1 face pour l'Eau, 1 face pour l'Air, 1 face pour la Terre, et 2 faces pour le Tori.

Une bande possède quatre dés d'inspiration que le joueur lance au début de sa phase de jeu. Les dés d'inspiration permettent d'augmenter les caractéristiques des personnages et d'activer certaines compétences (voir chapitre *Dés d'inspiration* p.12).



### Les cartes profils

Chaque personnage possède une carte profil. Les deux faces de la carte profil sont utilisées durant le jeu. La face bleue représente le personnage **vigilant**. C'est ainsi qu'il commence la partie et qu'il est, en général, le plus performant. La face rouge représente le personnage **en danger**, lorsqu'il est affaibli ou paniqué (voir chapitre *Vigilant/en danger* p.29).



### Les caractéristiques

Chaque personnage possède **quatre caractéristiques**, chacune associée à un élément.



La valeur d'Attaque



La valeur de Mouvement



La valeur de Défense



La valeur de Volonté

### Les compétences

Chaque personnage possède des compétences qu'il peut utiliser pendant la partie. La plupart des compétences sont associées à un élément. Pour les activer, le joueur doit utiliser le dé d'inspiration correspondant (voir chapitre *Compétences*).

### Les cartes équipements

Les cartes équipements représentent le matériel que vous pouvez ajouter à vos personnages comme des armes spéciales ou des objets magiques (voir chapitre *Composer sa bande* p.8).



À OKKO,  
LES JOUEURS COMPOSENT EUX-MÊMES  
LEUR BANDE D'AVENTURIERS. LA COMPOSITION DE SA  
BANDE EST UNE ÉTAPE IMPORTANTE DU JEU ET LE CHOIX  
DES PERSONNAGES EST SOUVENT GUIDÉ PAR LEUR  
COMPLÉMENTARITÉ. COMME DANS LA BANDE DESSINÉE,  
VOUS DÉCOUVRIREZ QUE TOUTS LES PERSONNAGES  
ONT LEUR PLACE DANS L'AVENTURE...  
À CONDITION DE SAVOIR  
LES ASSOCIER.



Lorsque les joueurs composent leur bande, ils doivent respecter les règles suivantes :

### La valeur de la bande

Chaque personnage a une valeur exprimée en zénis indiquée sur sa carte profil. Le zéni est la monnaie utilisée dans l'univers d'Okko.

Pour composer leur bande, les joueurs ont un budget de 16 zénis. Ce budget sert à recruter des personnages et à acheter de l'équipement. C'est aussi une façon de constituer des bandes équilibrées.

Néanmoins, pour découvrir le jeu, un budget de 12 zénis est plus adapté.

### Les cartes équipements

Les cartes équipements représentent le matériel que vous pouvez confier à vos personnages pour augmenter leur efficacité.

Chaque équipement a une valeur exprimée en zénis indiquée sur sa carte. Les équipements sont comptabilisés dans le budget de la bande.

Sauf indication contraire, une carte équipement peut être confiée au début de la partie à n'importe quel personnage.

Les règles spéciales d'un équipement sont écrites sur la carte.

Certaines cartes équipements sont permanentes alors que d'autres ne sont valables qu'une fois dans la partie. Une carte équipement qui n'est valable qu'une fois doit être retournée après utilisation.

Une carte équipement ne peut pas changer de personnage en cours de jeu.

### Les civils

Piètres combattants, ils ont néanmoins toute leur place dans le jeu car ils apportent un dé d'inspiration supplémentaire à la bande, et possèdent des compétences très utiles pour leurs compagnons.

Si un civil est mis hors de combat, c'est-à-dire si la figurine est retirée du jeu, le dé d'inspiration qu'il apportait est perdu définitivement.

Les civils obéissent aux mêmes règles que les autres personnages.

## Alignements

Chaque personnage possède un alignement indiqué sur sa carte profil par un masque de couleur.



Chasseurs de Démons  
(Rouge)



Créatures Maléfiques  
(Noir)



Mercenaires  
(Gris)

## Restrictions



Vous ne devez pas dépasser le budget que vous avez choisi avec votre adversaire ou celui indiqué dans l'aventure.



Vous ne pouvez pas associer dans votre bande des Chasseurs de Démons et des Créatures Maléfiques (c'est-à-dire des personnages avec un masque rouge et des personnages avec un masque noir).



Les Mercenaires peuvent être engagés aussi bien par une bande de Chasseurs de Démons que par une bande de Créatures Maléfiques.



Certains personnages sont **uniques** (cette propriété est précisée sur leur carte profil). Vous ne pouvez avoir qu'un seul exemplaire d'un personnage unique dans votre bande. Mais il est possible d'avoir le même personnage unique dans des bandes opposées (par exemple si vous jouez contre quelqu'un qui possède aussi un exemplaire du jeu).



Les personnages qui ne sont pas uniques peuvent être recrutés en plusieurs exemplaires.



Une bande ne peut recruter qu'un seul civil.



Un personnage ne peut posséder qu'une carte équipement. Si le personnage est mis hors de combat, la carte est perdue avec.

LES JOUEURS SONT INCITÉS  
À CHOISIR UN ALIGNEMENT POUR COMPOSER LEUR  
BANDE. MAIS RIEN N'EMPÊCHE DE JOUER UNE BANDE  
ESSENTIELLEMENT COMPOSÉE DE MERCENAIRES. RIEN  
N'EMPÊCHE NON PLUS DEUX BANDES QUI APPARTIENNENT  
AU MÊME ALIGNEMENT DE SE BATTRE  
L'UNE CONTRE L'AUTRE...



Pour débiter une partie d'Okko, suivez les étapes suivantes :

**1. Les joueurs composent leur bande en respectant le budget.**

**2. Les joueurs construisent leur plateau de jeu.**

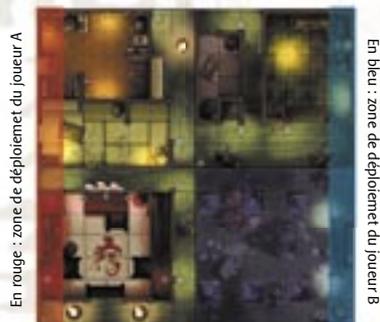
A Okko, un plateau de jeu est constitué de quatre plans de sol assemblés pour former un carré.

**3. Les joueurs déterminent qui commence.**

Chacun lance un dé à 6 faces. Celui qui obtient le score le plus élevé est appelé joueur A. L'autre joueur est le joueur B.

**4. Les joueurs déploient leur bande.**

Le joueur A choisit un côté du plateau de jeu et déploie ses personnages dans sa zone de déploiement. Le joueur B fait de même dans la zone de déploiement opposée.



**5. La partie débute.**

Le joueur A commence à jouer.

**6. Fin de la partie.**

La partie prend fin dès qu'une bande a perdu 12 zénis (additionnez la valeur des personnages hors de combat ainsi que leur équipement). La bande adverse remporte le combat. Si vous jouez avec un budget de 12 zénis, la partie prend fin dès qu'une bande a perdu 8 zénis.



DANS UNE PARTIE D'OKKO, LES JOUEURS JOUENT CHACUN LEUR TOUR. MAIS CONTRAIREMENT AUX ÉCHECS OÙ LE DÉPLACEMENT DES PIÈCES EST ALTERNÉ, ICI, LES JOUEURS PEUVENT DÉPLACER TOUS LEURS PERSONNAGES DANS LE MÊME TOUR.



Une partie est composée de tours de jeu. Dans chaque tour, il y a une phase pour le joueur A, puis une phase pour le joueur B.

**Déroulement d'un tour de jeu :**

**Phase du joueur A**

Le joueur lance ses dés d'inspiration.

Il active ses personnages un par un dans l'ordre de son choix et utilise ses dés d'inspiration.

Parmi les dés d'inspiration non utilisés, il choisit ceux qu'il met en réserve et annonce la fin de sa phase.

**Phase du joueur B**

Le joueur lance ses dés d'inspiration.

Il active ses personnages un par un dans l'ordre de son choix et utilise ses dés d'inspiration.

Parmi les dés d'inspiration non utilisés, il choisit ceux qu'il met en réserve et annonce la fin du tour.

**Les personnages ne peuvent être activés qu'une seule fois par phase.**

Si vous avez fini de jouer un personnage, et que vous en activez un autre, vous ne pourrez plus revenir au premier. L'ordre dans lequel vous activez vos personnages est donc très important.

**Chaque personnage activé peut effectuer 1 action puis 1 mouvement, ou 1 mouvement puis 1 action.** Un personnage n'est pas obligé de se déplacer ou de réaliser une action lorsqu'il est activé. Il ne peut pas non plus interrompre son mouvement pour effectuer une action et le reprendre après.

Quand il est activé, un personnage peut effectuer une des actions suivantes :

- Attaquer
- Tester sa volonté pour redevenir vigilant
- Tirer
- Utiliser une compétence qui contient le mot Action

Quand il est activé, un personnage peut utiliser les dés d'inspiration pour augmenter ses caractéristiques et utiliser ses compétences.

Pendant la phase de l'adversaire, un personnage ne peut effectuer ni mouvement, ni action. Néanmoins, s'il est sollicité, il peut utiliser le dé d'inspiration qu'il a mis en réserve pour augmenter une caractéristique ou pour utiliser une compétence (voir chapitre *Dés d'inspiration* p.12).



LES MOINES DISENT QUE L'UNIVERS EST GOUVERNÉ PAR LES ÉLÉMENTS (LE FEU, LA TERRE, L'AIR ET L'EAU) ET QUE CES ÉLÉMENTS INSPIRENT TOUTES CHOSES SUR TERRE. A OKKO, LES ÉLÉMENTS SONT DESSINÉS SUR DES DÉS APPELÉS DES D'INSPIRATION.

Une bande possède quatre dés d'inspiration, quel que soit le nombre de figurines qui la composent. Un civil permet d'ajouter un dé d'inspiration supplémentaire à une bande mais s'il est mis hors de combat, le dé d'inspiration est perdu **définitivement**. Le joueur choisit le dé qu'il retire.

**Au début de sa phase, le joueur lance ses dés d'inspiration.**

Les éléments obtenus avec les dés d'inspiration permettent d'augmenter les caractéristiques des personnages et d'utiliser certaines compétences.

**Les dés d'inspiration servent à augmenter les caractéristiques.**

-  **1 dé de Feu** ajoute +1 à la valeur d'Attaque quand le personnage attaque.
-  **1 dé de Terre** placé en réserve sur la carte profil ajoute +1 à la valeur de Défense quand le personnage est attaqué ou pris pour cible lors de la phase adverse.
-  **1 dé d'Air** ajoute +1 point de Mouvement quand le personnage se déplace.
-  **1 dé d'Eau** ajoute +1 à la valeur de Volonté quand le personnage teste sa volonté.

Dans une phase, un personnage ne peut utiliser qu'un dé d'inspiration par caractéristique. L'utilisation d'un dé d'inspiration est temporaire et le bonus disparaît aussitôt après avoir été utilisé.



Maitre Kanatta serait bien inspiré d'attaquer.

Avec le premier dé de Feu , il peut ajouter +1 à sa valeur d'Attaque.

Le second dé de Feu  ne peut pas servir à augmenter une nouvelle fois sa valeur d'Attaque, mais il peut servir à utiliser la compétence *Coup parfait*.

**Les dés d'inspiration servent à activer des compétences.**

Pour activer une compétence associée à un élément, il suffit d'utiliser le dé d'inspiration correspondant (voir chapitre *Compétences* p.15).



Fauche-le-Vent peut utiliser sa compétence *Compagnon d'arme* sans dé d'inspiration.

Par contre, pour utiliser sa compétence *Coup puissant*, elle doit utiliser un dé de Terre .

Elle ne peut pas utiliser sa compétence *Tetsubo* car elle n'a pas de dé de Tori .

**Les dés d'inspiration utilisés sont mis à l'écart.**

Le joueur les relancera au début de sa prochaine phase.

**Les dés d'inspiration peuvent être mis en réserve.**

A la fin de sa phase, les dés d'inspiration qui n'ont pas été utilisés peuvent être distribués aux personnages de sa bande. On dit qu'ils sont mis en réserve.

-  Pour mettre un dé d'inspiration en réserve, le joueur place le dé, face visible, sur la carte profil d'un personnage. On ne peut mettre qu'un dé d'inspiration en réserve par carte profil. Il ne peut être utilisé que pour ce personnage.
-  Un dé d'inspiration en réserve peut servir aussi bien à augmenter une caractéristique qu'à utiliser une compétence.
-  Un dé d'inspiration en réserve peut être conservé pendant plusieurs tours de jeu.
-  Un personnage peut utiliser son dé d'inspiration en réserve dans la phase adverse pour défendre.
-  Au début de sa phase, le joueur peut reprendre tout ou partie des dés d'inspiration mis en réserve pour les relancer.
-  Un dé d'inspiration en réserve est perdu si la carte profil est retournée. C'est-à-dire, si le personnage était vigilant et qu'il passe en danger, ou s'il était en danger et qu'il redevient vigilant.





L'AVANTAGE DE METTRE UN DÉ EN RÉSERVE EST DOUBLE. CELA VOUS PERMET DE CONSERVER UN DÉ D'INSPIRATION POUR LA PROCHAINE PHASE, SANS ÊTRE OBLIGÉ DE LE RELANCER. CELA VOUS PERMET ÉGALEMENT DE PRÉPARER LA DÉFENSE DE VOTRE PERSONNAGE. EN EFFET, SI VOTRE PERSONNAGE EST ATTAQUÉ, IL POURRA PEUT-ÊTRE UTILISER CE DÉ POUR AUGMENTER SA CARACTÉRISTIQUE DE DÉFENSE OU UTILISER UNE COMPÉTENCE QUI L'AIDERA À SE DÉFENDRE.



Maître Kanatta a mis un dé de Terre en réserve. S'il est attaqué dans la phase adverse, ce dé peut servir à augmenter sa valeur de *Défense*, ou à utiliser sa compétence *Maître d'arme*. S'il est pris pour cible, ce dé peut servir à augmenter sa valeur de *Défense*.

Mais Maître Kanatta est un combattant expert. Il a peut-être tout simplement gardé ce dé en réserve pour préparer sa prochaine attaque...

Les dés d'inspiration qui n'ont pas été utilisés et qui ne sont pas mis en réserve sont perdus.

Le joueur les relancera au début de sa prochaine phase.



## Utilisation des compétences

Les compétences sont détaillées sur les cartes profils.

Certaines cartes équipements proposent des compétences supplémentaires. Leur utilisation est identique aux compétences des cartes profils.

Il existe deux types de compétences :

**Les compétences qui ne sont pas associées à un élément.** Ce sont des compétences automatiques et obligatoires. Elles ne nécessitent pas de dé d'inspiration pour être utilisées.

**Les compétences qui sont associées à un élément.** Ce sont des compétences temporaires. Elles nécessitent un dé d'inspiration pour être utilisées. **Un personnage peut utiliser plusieurs compétences, mais il ne peut utiliser qu'une fois chaque compétence.**



Les éléments sont avec lui, Maître Kanatta jette toutes ses forces dans le combat !

Grâce aux dés d'inspiration, il utilise ses compétences *Code de l'honneur* et *Coup parfait*.

Il ne peut pas utiliser le *Tori* restant pour bénéficier une seconde fois du *Code de l'honneur*, mais en mettant ce dé en réserve à la fin de sa phase, il pourra utiliser cette compétence s'il est attaqué.

Les effets d'une compétence sont expliqués sur la carte profil.

**Certaines compétences contredisent volontairement les règles. Lorsque c'est le cas, ce sont toujours les règles des compétences qui doivent être prises en compte.**

Certaines compétences contiennent le mot *Action*. Celles-ci doivent être utilisées à la place d'une action (voir chapitre *Tour de jeu* p.11).

La plupart des compétences sont très utiles quand les personnages sont actifs ou lorsqu'ils attaquent. Néanmoins, il existe des compétences qui se révèlent dans la phase de l'adversaire ou quand les personnages se défendent.



LES COMPÉTENCES REPRÉSENTENT LES POUVOIRS ET LES CAPACITÉS SPÉCIALES DES PERSONNAGES. CEPENDANT, DANS LE CHAOS DU COMBAT, LES PERSONNAGES N'ONT PAS TOUJOURS LA LUCIDITÉ QU'IL FAUDRAIT. POUR REPRÉSENTER CETTE INCERTITUDE, LA PLUPART DES COMPÉTENCES SONT ASSOCIÉES À UN ÉLÉMENT QUE VOUS DEVEZ OBTENIR EN LANCANT LES DÉS D'INSPIRATION. QUE LES KAMIS VOUS SOIENT PROPICES !



L'ORIENTATION D'UN PERSONNAGE PERMET DE SAVOIR CE QU'IL VOIT, MAIS ÉGALEMENT DE DÉTERMINER LES CASES QU'IL CONTRÔLE. ON DIT QUE CES CASES REPRÉSENTENT SA ZONE DE CONTRÔLE.



La zone de contrôle est une zone imaginaire composée des trois cases devant le personnage (c'est-à-dire les trois cases qui sont devant son point d'orientation).



Les murs bloquent les zones de contrôle.



VOUS ALLEZ DÉCOUVRIR DANS LES PAGES QUI SUIVENT, QUE LES ZONES DE CONTRÔLE ENNEMIES SONT UNE VRAIE MENACE POUR VOS PERSONNAGES. EN PLUS DE GÊNER LES ACTIONS ET LES MOUVEMENTS, ELLES PEUVENT SE TRANSFORMER TRÈS VITE EN TOILES D'ARAIGNÉES D'OÙ VOS PERSONNAGES AURONT BEAUCOUP DE MAL À S'ENFUIR.



Tous les personnages peuvent se déplacer quand ils sont activés. Il ne s'agit pas d'une action.

### Types de terrains

**Terrains dégagés** (couloir, étendue d'herbe...) :

- Ils ne sont pas représentés par un symbole.
- Ils ne gênent pas les mouvements.
- Ils ne bloquent pas les lignes de tir.
- Ils ne procurent aucun couvert contre les tirs.

**Terrains gênants** (meuble, végétation, débris...) :



- Ils sont représentés par un symbole orange.
- Ils gênent les mouvements.
- Ils ne bloquent pas les lignes de tir.
- Ils procurent un couvert contre les tirs.

**Terrains aquatiques** (ruisseau, mare peu profonde...) :



- Ils sont représentés par un symbole bleu.
- Ils gênent les mouvements.
- Ils ne bloquent pas les lignes de tir.
- Ils ne procurent aucun couvert contre les tirs.

**Terrains bloquants** (statue monumentale, gros rocher...) :



- Ils sont représentés par un symbole rouge.
- Ils bloquent les mouvements.
- Ils bloquent les lignes de tir.



Quand un type de terrain est signalé par un symbole, il s'applique à toute la case. Par exemple, un arbre ne remplit pas exactement une case, et parfois, dépasse même un peu. Cependant, pour le jeu, on considère que seule la case avec le symbole contient l'arbre et que celui-ci occupe tout l'espace de la case. De la même manière, on considère qu'un personnage occupe tout l'espace de la case sur laquelle il se trouve.

### Les murs

Les murs sont représentés par des traits rouges et sont toujours placés entre deux cases.



- Ils bloquent les mouvements.
- Ils bloquent les lignes de tir.



## Les escaliers

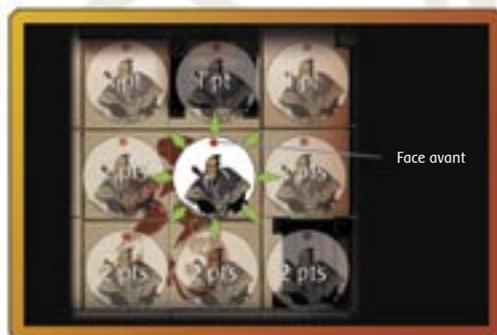
Les escaliers et les trappes sont considérés comme des terrains dégagés. Dans le cadre d'une aventure, ils permettent aux personnages de changer d'étage.



## Points de mouvement

Chaque personnage possède une valeur de *Mouvement*. Il s'agit du nombre de points qu'il peut dépenser pour se déplacer. Un personnage peut utiliser un dé d'Air  pour ajouter 1 point de *Mouvement*.

-  **Se déplacer en avant ou en diagonale dans l'une des trois cases de sa zone de contrôle** : 1 point de *Mouvement*.
-  **Se déplacer dans toute autre case** (sur le côté ou sur l'arrière) : 2 points de *Mouvement*.



-  **Pivoter sur place d'un quart de tour** : 1 point de *Mouvement*.
-  **Entrer dans une case de terrain gênant** : 1 point de *Mouvement* supplémentaire.
-  **Entrer dans une case de terrain aquatique** : 1 point de *Mouvement* supplémentaire.

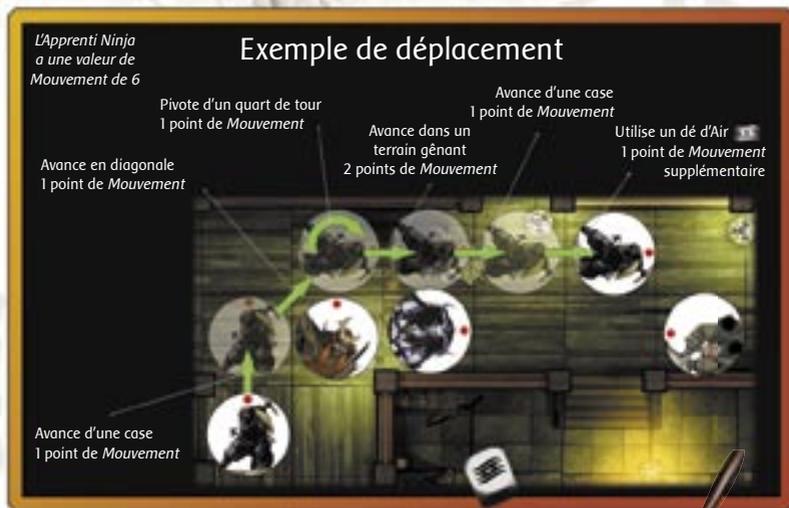
## Restrictions

-  Un personnage ne peut pas entrer dans une case de terrain bloquant.
-  Un personnage ne peut pas entrer dans une case occupée par un autre personnage (même pour la traverser).
-  Un personnage ne peut pas traverser un mur.
-  Un personnage ne peut pas quitter le plateau de jeu (sauf si c'est précisé dans l'aventure). On considère que le plateau de jeu est entouré d'un mur et qu'une fois la partie commencée, il est impossible aux personnages d'en sortir.
-  Un personnage ne peut pas entrer dans une case s'il ne lui reste pas suffisamment de points de mouvement pour le faire.
-  Un personnage ne peut pas se déplacer en diagonale s'il passe entre deux cases occupées par des figurines ou des terrains bloquants.



A. Ce mouvement en diagonale est impossible car il passe entre un mur et une case occupée par une figurine.

B. Ce mouvement en diagonale est impossible car il passe entre deux cases occupées par des figurines.



## Mouvements et zones de contrôle

Un personnage qui entre dans une zone de contrôle ennemie doit s'arrêter. Son mouvement est fini pour cette phase, il ne peut ni pivoter, ni poursuivre son chemin. S'il n'a pas effectué d'action avant son déplacement, il est libre d'attaquer ou d'utiliser une compétence Action.

Un personnage en danger qui commence son mouvement dans une zone de contrôle ennemie peut pivoter, mais pas se déplacer.

Un personnage vigilant qui commence son mouvement dans une zone de contrôle ennemie peut se déplacer normalement, mais doit passer en danger à la fin de son mouvement.



Attaquer est une action et n'est possible que si le personnage n'a pas accompli d'autre action pendant son activation.

## Attaquant et défenseur

Le personnage qui initie le combat est appelé l'attaquant. Le personnage qui est attaqué est appelé le défenseur. L'attaquant utilisera sa valeur d'Attaque ☪, le défenseur utilisera sa valeur de Défense ☩.

- ☪ Un personnage ne peut attaquer qu'un ennemi qui se trouve dans sa zone de contrôle.
- ☪ Un personnage n'est jamais obligé d'attaquer, mais est toujours obligé de défendre s'il est attaqué.

## Résolution des combats

1. Le joueur annonce quel personnage attaque quel ennemi.
2. L'attaquant annonce les dés d'inspiration et les compétences qu'il utilise pour attaquer.
3. Le défenseur annonce les dés d'inspiration et les compétences qu'il utilise pour défendre.
4. Le défenseur pivote (si nécessaire) pour avoir l'attaquant dans sa zone de contrôle.
5. L'attaquant et le défenseur lancent chacun un dé à 6 faces, appelé dé de combat.
6. L'attaquant additionne sa valeur d'Attaque, son dé de combat et les bonus éventuels.
7. Le défenseur additionne sa valeur de Défense, son dé de combat et les bonus éventuels.
8. On compare les deux résultats. Celui qui obtient le score le plus élevé gagne le combat :
  - ☪ Si le combat est gagné avec un écart de 1 ou 2 points, le personnage vaincu **recule**.
  - ☪ Si le combat est gagné avec un écart de 3 points, le personnage vaincu **passé en danger et recule**. Si le personnage avait un dé en réserve, celui-ci est perdu pour cette phase.





Si le combat est gagné avec un écart de 4 points ou plus, le personnage vaincu est **mis hors de combat**, et la figurine est retirée du jeu. Si le personnage avait un dé en réserve, celui-ci est perdu pour cette phase.

En cas d'égalité, les personnages restent au contact.

Un personnage qui défend est aussi actif. En gagnant le combat, il peut mettre son adversaire hors de combat, le faire reculer ou passer en danger.

$4 + 3 + 1 = 8$

L'Oni Bushi traverse le pont d'un bond et saute sur Okko.

Il choisit d'utiliser son dé de Feu pour augmenter sa valeur d'Attaque.

Okko a un Tori en réserve. Il décide de l'utiliser pour sa compétence *Chasseur vétérán*.

Les dés de combat sont lancés. Chacun calcule son score. Okko gagne le combat avec un écart de 1 point. L'Oni Bushi est forcé de reculer.

Si Okko n'avait pas utilisé sa compétence *Chasseur vétérán*, le combat se serait terminé sur une égalité.

$4 + 4 + 1 = 9$

### Combats et dés d'inspiration

Lorsqu'un personnage attaque, il peut utiliser un dé de Feu pour ajouter +1 à sa valeur d'Attaque.

De la même manière, un personnage qui est attaqué peut utiliser un dé de Terre gardé en réserve, pour ajouter +1 à sa valeur de Défense. Il peut aussi le conserver s'il pense en avoir besoin plus tard.

### Combats et compétences

Un personnage peut utiliser certaines de ses compétences pour combattre. Référez-vous à la carte profil pour connaître leurs conditions et leurs effets.

### Personnages en soutien

Il arrive que des personnages participent indirectement à un combat. Ce ne sont pas eux qui attaquent ou sont attaqués, mais comme ils ont le personnage ennemi **dans leur zone de contrôle**, ils influencent le combat. On dit qu'ils sont en soutien.

Lors d'un combat, chaque personnage ami en soutien apporte un bonus de +1 au dé de combat.

Un personnage peut bénéficier de soutien(s) en attaque comme en défense.

Un personnage peut participer comme soutien à plusieurs combats.

Dans la même phase, un personnage peut attaquer et participer comme soutien à un autre combat.

Okko (A) est activé et attaque l'Oni Warau (D). Okko bénéficie du soutien de B et C car ses compagnons ont tous les deux l'Oni Warau dans leur zone de contrôle. Okko bénéficie donc d'un bonus de +2 à son dé de combat.

Pour défendre, l'Oni Warau bénéficie du soutien de E car son compagnon a Okko dans sa zone de contrôle. L'Oni Warau bénéficie donc d'un bonus de +1 à son dé de combat.

Les personnages en soutien ne sont pas affectés par les résultats de combat.

### Attaques de dos

Chaque personnage a une orientation. En traçant une ligne imaginaire devant lui, on détermine son angle de vue.

A. Même si l'Apprenti Ninja attaque Noburo sur le côté, il ne bénéficie pas du bonus d'attaque de dos, car il a effectué une partie de son mouvement dans son angle de vue.

B. L'Oni Bushi attaque Noburo par derrière. Il bénéficie du bonus d'attaque de dos, car il a effectué tout son mouvement hors de son angle de vue.

Dans chaque cas, avant de lancer les dés de combat, Noburo doit pivoter pour faire face à son adversaire.

Si l'attaquant effectue tout son mouvement derrière cette ligne imaginaire, on considère que le défenseur est surpris. L'attaquant ajoute +1 à son dé de combat comme bonus d'attaque de dos.



Si l'attaquant effectue une partie de son mouvement devant cette ligne imaginaire, on considère que le défenseur le voit venir (ou devine sa présence). L'attaquant ne bénéficie pas du bonus d'attaque de dos, même s'il finit son mouvement dans son dos.

Lorsque le défenseur est attaqué sur le côté ou sur l'arrière, les joueurs vérifient s'il s'agit d'une attaque de dos. **Dans tous les cas, avant de lancer les dés de combat, le défenseur pivote pour que l'attaquant soit face à lui, c'est-à-dire, dans sa zone de contrôle. L'orientation est gratuite.**

L'Oni Bushi est activé et attaque Noburo. Il bénéficie du bonus d'attaque de dos et du soutien de l'Apprenti Ninja. Noburo se retourne face à l'Oni avant de lancer les dés de combat.

Le combat se solde par une égalité.

L'Apprenti Ninja est activé et attaque à son tour Noburo. Il bénéficie maintenant du bonus d'attaque de dos et du soutien de l'Oni Bushi. Noburo se retourne face à l'Apprenti Ninja avant de lancer les dés de combat.



Tirer est une action et n'est possible que si le personnage n'a pas accompli d'autre action pendant son activation.

### Tireur et cible

Le personnage qui tire est appelé le tireur. Celui qui est visé est appelé la cible.

Pour tirer, un personnage doit utiliser une compétence de Tir. La portée et la valeur du tir sont précisées dans le descriptif de la compétence. La cible utilisera sa valeur de *Défense*

**Tir puissant** : Tir / portée : 5 cases / valeur de tir : 4. L'ennemi perd son dé d'inspiration en réserve. Après le tir, la Gueule de Feu passe en danger.

Pour que le tir soit valide :

- Le tireur ne doit pas être dans une zone de contrôle ennemie.
- La cible doit être dans l'angle de vue du tireur.
- La ligne de tir ne doit pas être bloquée.
- La cible ne doit pas être hors de portée.

### Angle de vue

Chaque personnage a une orientation. En traçant une ligne imaginaire devant lui, on détermine son angle de vue.

Pour tirer, la cible doit être dans l'angle de vue du tireur.

Angle de Vue

Face avant



你

TIRS

## Résolution des tirs

1. Le joueur annonce quel personnage tire sur qui.
2. Le tireur annonce les dés d'inspiration et les compétences qu'il utilise pour tirer sur la cible.
3. La cible annonce les dés d'inspiration et les compétences qu'il utilise pour se protéger du tir.
4. Le tireur lance un dé à 6 faces, ajoute sa valeur de tir et les bonus éventuels.
5. La cible lance un dé à 6 faces, ajoute sa valeur de défense et les bonus éventuels.
6. On compare les deux résultats :

 Si le tireur gagne avec un écart de 1 ou 2 points, la cible **pivote** (si nécessaire) pour avoir le tireur dans son angle de vue, **puis recule**.

 Si le tireur gagne avec un écart de 3 points, la cible **pivote** (si nécessaire) pour avoir le tireur dans son angle de vue, **puis passe en danger et recule**. Si le personnage avait un dé en réserve, celui-ci est perdu.

 Si le tireur gagne avec un écart de 4 points ou plus, la cible est **mise hors de combat** et la figurine est retirée du jeu.

 Dans tous les autres cas, le tir est sans effet et la cible ne se retourne pas.



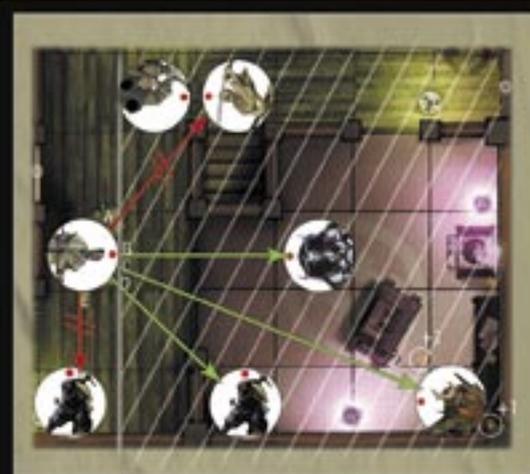
## Ligne de tir

La ligne de tir est une ligne imaginaire qui relie le centre de la case du tireur au centre de la case de la cible.

La ligne de tir est bloquée par les murs, les cases de terrain bloquant et les cases qui contiennent des personnages autres que la cible. Une ligne de tir qui passe en diagonale entre deux cases occupées par des figurines ou des terrains bloquants est considérée bloquée.

Chaque case de terrain gênant traversée par la ligne de tir ajoute +1 au dé de la cible. Si le tireur est dans une case de terrain gênant, celle-ci est ignorée car on considère que le tireur tire par-dessus. Si la cible est dans une case de terrain gênant, celle-ci est prise en compte, car on considère que le personnage profite de son couvert. Une ligne de tir qui passe en diagonale entre deux cases de terrain gênant, ajoute également +1 au dé de la cible.

Pour tirer, la ligne de tir ne doit pas être bloquée.



La Gueule de Feu a une portée de cinq cases.

A. Tir impossible car la ligne de tir passe en diagonale entre un mur et une case occupée par une figurine.

B. Tir possible.

C. Tir possible, mais la cible a un bonus de +2 à son dé. En effet, la ligne de tir traverse deux cases de terrain gênant (la case du pupitre et la case de la bibliothèque dans laquelle se trouve la cible).

D. Tir possible. L'extrémité du mur ne bloque pas la ligne de tir.

E. Tir impossible car la cible n'est pas dans l'angle de vue de la Gueule de Feu.

## Portée de tir

La portée de tir est exprimée en cases. Par exemple, les *Shurikens* qui ont une portée de quatre cases, ne peuvent pas atteindre un ennemi qui se trouve à plus de quatre cases.

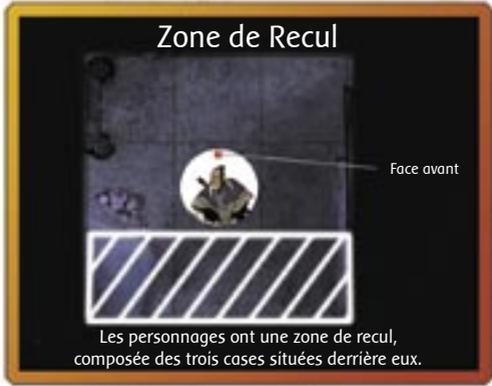
Pour tirer, la cible doit être à portée de l'arme.



TIRS



Parfois, après un combat ou un tir, un personnage est forcé de reculer. Reculer est un mouvement **obligatoire**. Un personnage qui est forcé de reculer le fait obligatoirement dans sa zone de recul. Il choisit sa case de recul parmi les trois possibles, **et ne change pas son orientation**.



- Un personnage qui est forcé de reculer et qui ne peut pas le faire passe en danger automatiquement.
- Un personnage qui est forcé de reculer dans un terrain gênant ou aquatique passe en danger automatiquement.
- Un personnage dans un terrain gênant ou aquatique, qui est forcé de reculer dans un terrain dégagé, ne passe pas en danger.
- Un personnage qui est forcé de reculer dans une zone de contrôle ennemie passe en danger automatiquement.

### Recul

*Sous les coups répétés de l'Oni Warau, Fauche-le-Vent est forcée de reculer.*

A. Fauche-le-Vent ne peut pas reculer dans une case occupée par un autre personnage.

B. Fauche-le-Vent ne peut pas reculer dans une case de terrain bloquant.

C. Fauche-le-Vent n'a pas le choix et est forcée de reculer dans cette case. En reculant, elle entre dans la zone de contrôle de l'Oni Bushi qui est un ennemi. Elle passe donc automatiquement en danger.

- Un personnage en danger qui passe de nouveau en danger à cause d'un recul difficile ou impossible, est mis hors de combat.

DANS UNE PARTIE D'OKKO, LA FATIGUE ET LE STRESS DES COMBATS SONT GÉRÉS PAR LES CARTES PROFILS. LORSQUE LE PERSONNAGE EST EN PLEINE POSSESSION DE SES MOYENS, ON DIT QU'IL EST VIGILANT. AU CONTRAIRE, SI LE PERSONNAGE EST AFFAIBLI OU PANIQUÉ, ON DIT QU'IL PASSE EN DANGER, ET SA CARTE PROFIL EST RETOURNÉE FACE ROUGE. CELA NE SIGNIFIE PAS FORCÉMENT QU'IL EST BLESSÉ. IL A PEUT-ÊTRE ÉTÉ SURPRIS, GÊNÉ OU EFFRAYÉ PAR L'ENNEMI. IL A PEUT-ÊTRE PERDU SON ARME... OU TRÉBUCHÉ CONTRE UNE PIERRE ! QUOI QU'IL EN SOIT, C'EST À CE MOMENT-LÀ QU'IL EST LE PLUS VULNÉRABLE. POUR REDEVENIR VIGILANT, IL DEVRA FAIRE PRELÈVE DE VOLONTÉ.



Chaque carte profil possède deux faces distinctes :

- Une face bleue qui représente le personnage vigilant, en pleine possession de ses moyens.
- Une face rouge qui représente le personnage en danger, lorsqu'il est affaibli ou paniqué.

Sauf si le scénario le précise, les personnages commencent toujours la partie vigilants, avec leur carte profil, face bleue visible.



### Passer en danger

Un personnage vigilant qui passe en danger retourne sa carte profil, face rouge visible. S'il possédait un dé d'inspiration en réserve, celui-ci est perdu pour cette phase.

Un personnage en danger, qui passe en danger une nouvelle fois, est mis hors de combat et est retiré du jeu.

### Redevenir vigilant

Tester sa volonté pour redevenir vigilant est une action.

Un personnage en danger qui veut redevenir vigilant doit réussir un test de Volonté (voir paragraphe Tester la volonté p.30).

Si le test est réussi, la carte est retournée, face bleue visible. S'il possédait un dé d'inspiration en réserve, celui-ci est perdu pour cette phase. Si le test est raté, il reste en danger. Dans les deux cas, le personnage a utilisé son action, et ne peut pas en faire d'autre pendant son activation.

Un personnage en danger ne peut pas redevenir vigilant tant qu'il est dans une zone de contrôle ennemie. En effet, sous la menace, le personnage est incapable de retrouver son sang-froid.



## Tester la volonté

Un personnage qui teste sa volonté lance un dé à 6 faces et doit obtenir un résultat inférieur ou égal à sa valeur de *Volonté*. Il peut bien sûr utiliser une compétence appropriée ou utiliser un dé d'Eau ☉ pour ajouter +1 à sa valeur de volonté.



Tester sa volonté pour redevenir vigilant est une action.  
Tester sa volonté dans d'autres circonstances (pour attaquer un ennemi terrifiant, résister à la magie...), n'est pas une action.



# okko

L'ÈRE D'ASUHIKI



## LES FIGURINES !

Augmentez votre plaisir en incorporant à vos parties les figurines en plomb pré-peintes ou à peindre finement sculptées de la gamme *Pièce 2 Huît*.



[www.okko-thegame.com](http://www.okko-thegame.com)



*"L'Ere d'Asagiri est comme une plaie béante, elle n'est pas près de se refermer..."*



### **Crédits :**

**Règles :** Laurent Pouchain.

**Illustrations :** Hub, Geoffrey Stepourenko (plateaux de jeu).

**Infographie :** Frédérick Condette, Stéphane Saffar.

**Sculptures :** Allan Carrasco, Jacques-Alexandre Gillois, Yannick Hennebo, Cyril Abati.

La bande dessinée *Okko* de Hub est une publication des éditions Delcourt.

### **Remerciements :**

**Tests et relecture des règles :** Pierre «Jugger» pour ses avis pertinents, Olivier «Katana», Thibaud «Splashone», Christophe «Konrad», Pierre «Wirbowski», Eudes.

**Scénarios originaux :** David «Bouba» pour ses idées et son enthousiasme.

**Et tous les autres :** staff Delcourt, Claire Wilson, Sylvain Coissard, Juliette Mathieu, François Capuron, Marc Nunez, Boudewijn Zenden, Catherine, Cécilia, Christine, Céline "Allo, Asmodée, bonjour ! Ah non ils sont pas là", Gutí, Philippe Mouret, H-F Thiéfaïne, Croc, Mathieu Bellami, Gregory Clavilier, Bruno Chérou, Pascal Bernard, Chris de Cannes, Créafigs, Léonidas Vesperini, P.O, Suzuki-san, Céline Lux, SaNni, Sydonie Anatine, Sib, Alexine, Claire Renaudat, Ségo, Lorna Dane, Clothilde, Kara Zor-El, X-Tina, Björk, François Moreau, Didier Poly, Clark Kent, Peter Parker, Jennie-Lynn Hayden, Michel Dufranne, J-C Camus, Murat Celebi, la Team Mosaïques, Corinne, Miles?, Andreas, Grouik, Alain Saffar (pour les murs), Kaka, Jypecey, ma maman, ma tante et mes cousins, Toutatis Team, Asterix, Jack Sparrow, Geoff, TOT, Hellboy et Romaric le ninja intrépide !

**Hazgaard Editions : 67, rue Edouard Vaillant - 94 140 Alfortville - France**

**[www.okko-thegame.com](http://www.okko-thegame.com)**

**[www.hazgaard.com](http://www.hazgaard.com)**