

hazgaard
EDIZIONI

LIBRETTO
DELLE
REGOLE



okko

L'ERA DI ASAGI 11





SOMMARIO

Okko l'Era di Asagiri.....p.4	Movimenti p.17
- Principi di gioco	- I tipi di terreno
- Il fumetto	- I muri
- Introduzione	- Le scale
	- Punti di movimento
	- Restrizioni
	- Movimenti e zone di controllo
Materiale.....p.6	Combattimenti..... p.21
- Il tabellone di gioco	- Attaccante e difensore
- I personaggi	- Risoluzione dei combattimenti
- I dadi di ispirazione	- Combattimenti e dadi di ispirazione
- Le carte profilo	- Combattimenti e abilità
- Le caratteristiche	- Personaggi in sostegno
- Le abilità	- Attacchi alle spalle
- Le carte equipaggiamento	
Costituire la propria banda.....p.8	Tiri p.25
- Valore della banda	- Tiratore e bersaglio
- Le carte equipaggiamento	- Angolo di vista
- I civili	- Linea di tiro
- Allineamento	- Gittata di tiro
- Restrizioni	- Risoluzione dei tiri
Cominciare una partitap.10	
Turno di gioco.....p.11	Indietreggiare p.28
Dadi di ispirazione.....p.12	Vigile/in pericolo..... p.29
Abilità.....p.15	- Passare allo status "in pericolo"
Zona di controllo.....p.16	- Tornare vigili
	- Test di volontà





1 Carte profilo: queste carte indicano le caratteristiche e le abilità dei personaggi. Quando un personaggio è in pericolo, la sua carta viene voltata in modo da mostrare il lato rosso.

2 Carte equipaggiamento: le carte equipaggiamento rappresentano il materiale che potete aggiungere ai vostri personaggi.

3 Tabellone di gioco: il tabellone di gioco è costituito da quattro aree disposte a quadrato.

4 Personaggi: i membri di ogni banda sono rappresentati da sagome. Il lato disegnato indica l'orientazione del personaggio.

5 Dadi a 6 facce: questi dadi servono a risolvere i combattimenti.

6 Dadi di ispirazione: vengono lanciati all'inizio di ogni fase. Servono ad usare le abilità dei personaggi.

7 Dadi in riserva: ogni personaggio può mantenere un dado di ispirazione in riserva sulla carta del proprio profilo, allo scopo di usarlo più tardi.





OKKO L'ERA DI ASAGIRI

Principi di gioco

Okko, l'Era di Asagiri è un gioco di schermaglie che si gioca in due su un tabellone con personaggi, carte e dadi.

Il gioco è ispirato all'omonimo fumetto e consente, durante la partita, di assumere il controllo di una banda di Cacciatori di Demoni o di Creature Maligne.

Create la vostra banda, reclutate Mercenari, scegliete l'equipaggiamento e mettete in atto fini tattiche perché alla fine del combattimento ci sarà un vincitore solo.



Il fumetto

Gli eventi del fumetto Okko hanno luogo nell'Impero del Pajan.

Il Pajan è una vasta isola che presenta rilievi incredibilmente diversificati ed è circondata da una moltitudine di arcipelaghi. Prende il proprio nome dalla famiglia imperiale che vi regna da un millennio e la cui autorità è da qualche decennio messa in discussione da parte di tre grandi famiglie che ora si battono tra loro senza sosta.

Queste lotte per il potere destabilizzano l'Impero e portano carestie e catastrofi. Tale periodo di caos è comunemente chiamato l'Era di Asagiri (l'Era della Bruma). La serie Okko si svolge in questo periodo tumultuoso, nell'anno 1108 del calendario ufficiale.

Okko è un samurai decaduto dal passato oscuro. Questo personaggio carismatico è accompagnato nella sua missione da Noburo, temibile guerriero di misteriose origini, da Noshin, saggio ubriacone e da Tikku, giovane apprendista nonché narratore della storia. Questa banda di Cacciatori di Demoni vaga attraverso l'Impero del Pajan alla ricerca di Creature Maligne e lotta contro qualsiasi genere di manifestazione occulta.

Introduzione

Questo libretto presenta le regole di *Okko, l'Era di Asagiri*.

Per prima cosa, leggendo queste pagine imparerete a conoscere il materiale necessario per il gioco e le modalità secondo le quali potrete costruire la vostra banda.

La maggior parte di questo volumetto è dedicata all'uso delle abilità, ai movimenti, ai combattimenti e al tiro: tutte cose che costituiscono il fulcro di un gioco di schermaglie. Allo scopo di aiutarvi nella lettura, saranno presenti numerosi esempi illustrati.

Infine scoprirete che le partite di Okko possono variare molto grazie al libretto di avventure e ai suoi dieci scenari originali.

"Sono accadute così tante cose...

Il mio giuramento di servire un ronin sconosciuto,

quel monaco dedito al sake, la tempesta

e poi Noburo, su cui la morte sembra non avere presa...

La mia vita è completamente cambiata in un istante...

Ed era solo l'inizio..."



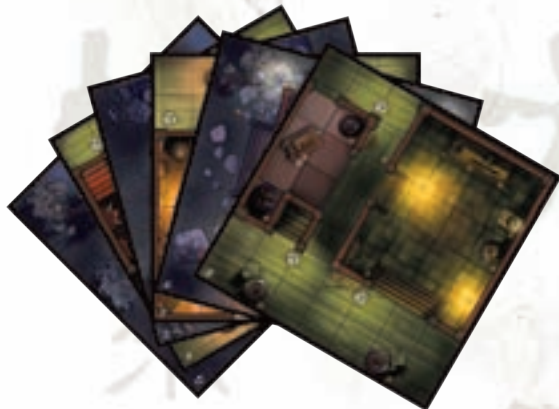
OKKO L'ERA DI ASAGIRI



Ecco una presentazione del materiale necessario per il gioco.

Il tabellone di gioco

In Okko, il tabellone di gioco è costituito da aree di terreno modulabili. Basta assemblarne quattro per cominciare una partita. Queste aree sono composte da caselle. Alcune presentano simboli che servono a identificare i diversi tipi di terreno (vedi il capitolo *Movimenti* p.17).



Le sagome

La tua banda è costituita da personaggi rappresentati da sagome. Ogni sagoma ha un lato anteriore che ne determina l'orientazione.



Lato anteriore

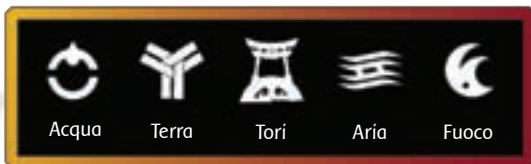


Lato posteriore

I dadi di ispirazione

I dadi di ispirazione non sono normali dadi. Le loro facce rappresentano i cinque elementi utilizzati nel gioco: 1 faccia per il Fuoco, 1 per l'Acqua, 1 per l'Aria, 1 per la Terra e 2 per il Tori.

Ogni banda dispone di quattro dadi di ispirazione che il giocatore lancia all'inizio della propria fase di gioco. I dadi ispirazione consentono di aumentare le caratteristiche dei personaggi e di attivare alcune abilità (vedi il capitolo *Dadi di ispirazione* p.12).





Le carte dei profili

Ogni personaggio possiede una carta del proprio profilo. Durante il gioco si usano entrambi i lati della carta. Il lato blu rappresenta il personaggio quando è **vigile**. Tutti i personaggi cominciano la partita in questo stato che è, generalmente, quello più efficace. La faccia rossa rappresenta il personaggio **in pericolo**, quando è indebolito o preso dal panico (vedi il capitolo *Vigile/in pericolo* p.29).



Le caratteristiche

Ogni personaggio possiede **quattro caratteristiche**, ciascuna delle quali è associata ad un elemento.



Il valore d'**Attacco**



Il valore di **Movimento**



Il valore di **Difesa**



Il valore di **Volontà**

Le abilità

Ogni personaggio possiede abilità che può usare durante la partita. La maggior parte delle abilità è associata ad un elemento. Per attivarle, il giocatore deve usare il dado d'ispirazione corrispondente (vedi il capitolo *Abilità*).

Le carte equipaggiamento

Le carte equipaggiamento rappresentano il materiale che il giocatore può attribuire ai propri personaggi, come armi speciali o oggetti magici (vedi il capitolo *Costituire la propria banda* p.8).





COSTITUIRE LA PROPRIA BANDA

IN OKKO I GIOCATORI COSTITUISCONO DA SOLI LE LORO BANDE DI AVVENTURIERI. LA COMPOSIZIONE DELLA BANDA È UNA TAPPA IMPORTANTE DEL GIOCO E LA SCELTA DEI PERSONAGGI VIENE SOLITAMENTE GUIDATA DALLA LORO SINERGIA. COME NEL FUMETTO, SCOPRIRAI CHE OGNI PERSONAGGIO HA IL PROPRIO RUOLO NELL'AVVENTURA... A CONDIZIONE DI SAPERLO SFRUTTARE.



Quando i giocatori costituiscono la propria banda, devono rispettare le seguenti regole:

Il valore della banda

Ogni personaggio presenta un valore in zeni indicato sulla sua carta. Lo zeni è la moneta usata nell'universo di Okko.

Per costituire la propria banda, i giocatori dispongono di un ammontare di 16 zeni. Con questo devono reclutare i personaggi e comprare l'equipaggiamento. Si tratta di un metodo per comporre bande equilibrate

Tuttavia per scoprire il gioco è più adatto un ammontare di 12 zeni.

Le carte equipaggiamento

Le carte equipaggiamento rappresentano gli oggetti con i quali i giocatori possono equipaggiare i propri personaggi per aumentare la loro efficacia.

Ogni equipaggiamento presenta sulla carta un valore indicato in zeni. Gli equipaggiamenti vengono conteggiati nel calcolo dell'ammontare di punti della banda.

Una carta equipaggiamento può essere attribuita all'inizio della partita a qualsiasi personaggio, a meno che sia specificato altrimenti.

Le regole speciali di ogni equipaggiamento sono riportate sulla carta.

Alcune carte equipaggiamento sono permanenti mentre altre possono essere usate una sola volta durante la partita. Una carta equipaggiamento che può essere usata una sola volta durante la partita deve essere voltata dopo il suo uso.

Le carte equipaggiamento non possono cambiare di personaggio durante la partita.

I civili

Sebbene siano pessimi combattenti, anche i civili hanno un ruolo nel gioco, poiché donano un dado di ispirazione supplementare alla banda e possiedono abilità molto utili per i loro compagni.

Nel caso in cui un civile venga messo fuori combattimento e quindi la sua sagoma sia rimossa dal gioco, il dado di ispirazione che donava è definitivamente perso.

I civili obbediscono alle stesse regole degli altri personaggi.

Allineamento

Ogni personaggio dispone di un allineamento, indicato sulla carta del profilo attraverso una maschera colorata.



Cacciatore di Demoni
(Rosso)



Creatura Maligna
(Nero)



Mercenario
(Grigio)

Restrizioni



I giocatori non possono superare l'ammontare di punti che avevano stabilito inizialmente o che era stato indicato dall'avventura.



I giocatori non possono associare nella stessa banda Cacciatori di Demoni e Creature Maligne (cioè personaggi con una maschera rossa e personaggi con una maschera nera).



I mercenari possono essere ingaggiati sia da una banda di Cacciatori di Demoni che da una banda di Creature Maligne.



Alcuni personaggi sono **unici** (questa proprietà è specificata sulla carta del loro profilo). I giocatori possono avere solo una copia di tali personaggi nella propria banda. Tuttavia è consentita la presenza dello stesso personaggio in bande nemiche presenti contemporaneamente sul campo di battaglia.



I personaggi che non sono unici possono esser reclutati in svariati esemplari.



Ogni banda non può reclutare più di un civile.



I personaggi possono avere solo una carta equipaggiamento. Se il personaggio viene messo fuori combattimento, la carta sua equipaggiamento è perduta con esso.

I GIOCATORI SONO INVITATI A SCEGLIERE UN ALLINEAMENTO PER CREARE LA PROPRIA BANDA. MA POSSONO SENZA ALCUN PROBLEMA GIOCARE UNA BANDA ESSENZIALMENTE COMPOSTA DA MERCENARI. INOLTRE BANDE APPARTENENTI ALLO STESSO SCHIERAMENTO POSSONO BATTERSI TRA LORO...



COSTITUIRE LA PROPRIA BANDA



COMINCIARE UNA PARTITA

Per cominciare una partita a Okko, bisogna seguire le seguenti tappe:

1. I giocatori costituiscono la propria banda, rispettando l'ammontare stabilito.

2. I giocatori costruiscono il proprio tabellone di gioco.

In Okko il tabellone di gioco è costruito accostando quattro aree di gioco in modo da formare un quadrato.

3. I giocatori determinano chi comincia.

Ognuno lancia un dado a 6 facce. Il giocatore che ottiene il risultato più elevato è chiamato giocatore A. L'altro giocatore è il giocatore B.

4. I giocatori schierano la propria banda.

Il giocatore A sceglie un lato del tabellone di gioco e schiera i propri personaggi nella sua zona di schieramento. Il giocatore B fa la stessa cosa nella zona di schieramento opposta.

In rosso: zona di schieramento del giocatore A



In blu: zona di schieramento del giocatore B

5. La partita può cominciare.

Il giocatore A comincia a giocare.

6. Fine della partita

La partita termina quando una banda perde 12 zeni (sommando il valore dei personaggi fuori combattimento con i loro equipaggiamenti). La banda nemica vice il combattimento. Se si decide di giocare con un ammontare di 12 zeni, la partita termina quando una banda ne perde 8.



NELLE PARTITE DI OKKO I GIOCATORI GIOCANO UN TURNO PER VOLTA. MA, CONTRARIAMENTE AGLI SCACCHI, IN CUI LO SPOSTAMENTO DEI PEZZI È ALTERNATO, QUI I GIOCATORI POSSONO SPOSTARE TUTTI I LORO PERSONAGGI NELLO STESSO TURNO.



Una partita è composta da svariati turni di gioco. Ogni turno è costituito da una fase per il giocatore A e poi una fase per il giocatore B.

Svolgimento di un turno di gioco:

Fase del giocatore 1

Il giocatore lancia i propri dadi di ispirazione.



Attiva i suoi personaggi uno alla volta nell'ordine che desidera e usa i dadi di ispirazione.

Infine sceglie quali dadi di ispirazione, tra quelli inutilizzati, mettere in riserva e annuncia la fine della sua fase.

Fase del giocatore 2

Il giocatore lancia i propri dadi di ispirazione.



Attiva i suoi personaggi uno alla volta nell'ordine che desidera e usa i dadi di ispirazione.

Infine sceglie quali dadi di ispirazione, tra quelli non utilizzati, mettere in riserva e annuncia la fine del turno.

1 personaggio possono essere attivati solo una volta per fase.

Quando un giocatore ha finito di giocare un personaggio e ne attiva un altro, non può più tornare al precedente. L'ordine in cui decide di attivare i personaggi è molto importante per questo motivo.

Ogni personaggio attivato può effettuare 1 azione e poi 1 movimento, oppure 1 movimento e poi 1 azione. Quando i personaggi vengono attivati non sono obbligati a spostarsi o ad eseguire un'azione. Non possono interrompere il proprio movimento per effettuare un'azione e poi riprenderlo successivamente.

Quando un personaggio viene attivato, può eseguire una delle seguenti azioni:

- **Attaccare**
- **Eseguire un test di volontà per tornare vigile**
- **Sparare**
- **Usare un'abilità che contiene la parola Azione**

Quando un personaggio viene attivato, può usare i dadi di ispirazione per aumentare le proprie caratteristiche e usare le sue abilità.

Durante la fase dell'avversario, i personaggi non possono eseguire né movimenti né azioni. Tuttavia, se necessario, possono usare il dado di ispirazione che è stato messo in riserva per aumentare una caratteristica o per usare un'abilità (vedi il capitolo *Dadi di ispirazione* p.12).

TURNO DI GIOCO



DADI DI ISPIRAZIONE



SECONDO I MONACI, L'UNIVERSO È GOVERNATO DAGLI ELEMENTI (IL FUOCO, LA TERRA, L'ARIA E L'ACQUA). ESSI ISPIRANO OGNI COSA CHE SI TROVA SU QUESTA TERRA. IN OKKO, TALI ELEMENTI SONO DISEGNATI SU DADI CHIAMATI DADI DI ISPIRAZIONE.

Ogni banda dispone di quattro dadi di ispirazione, a prescindere dal numero di personaggi che la compone. La presenza di un civile consente di aggiungere ad una banda un dado di ispirazione supplementare. Tuttavia, nel caso in cui il civile venga messo fuori combattimento, il dado di ispirazione è **definitivamente** perso. Il giocatore sceglie in questo caso quale dado ritirare.

All'inizio della propria fase, il giocatore lancia i suoi dadi di ispirazione.

Gli elementi ottenuti con i dadi di ispirazione consentono di aumentare le caratteristiche dei personaggi e di usare alcune abilità.

I dadi di ispirazione servono ad aumentare le caratteristiche.



1 dado di Fuoco aggiunge +1 al valore di *Attacco* quando il personaggio attacca.



1 dado di Terra messo in riserva sulla carta profilo di un personaggio aggiunge +1 al valore di *Difesa* nel caso in cui il personaggio venga attaccato o scelto come bersaglio durante la fase dell'avversario.



1 dado d'Aria aggiunge +1 punto di *Movimento* quando il personaggio si sposta.



1 dado d'Acqua aggiunge +1 al valore di *Volontà* del personaggio, quando questi deve affrontare un test di volontà.

Durante ogni singola fase, i personaggi possono usare un solo dado di ispirazione per caratteristica. L'uso del dado di ispirazione è temporaneo e il bonus sparisce appena dopo esser stato utilizzato.



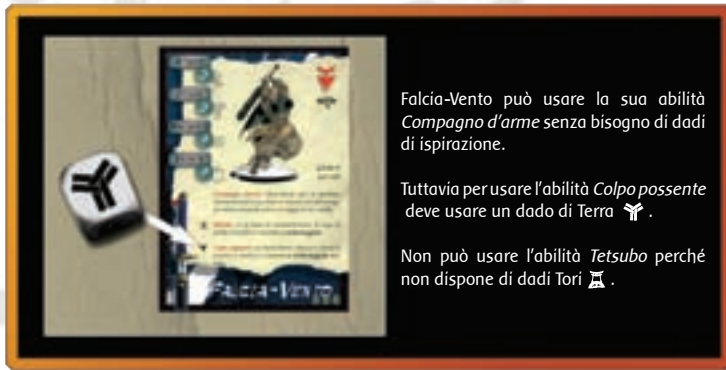
Il Maestro Kanatta desidera sfruttare l'ispirazione per attaccare.

Con il primo dado di Fuoco ☹️ può aggiungere +1 al suo valore di *Attacco*.


Il secondo dado di Fuoco ☹️ non può essere usato per aumentare ancora il suo valore di *Attacco* ma può servire ad usare l'abilità *Colpo perfetto*.


I dadi di ispirazione servono ad attivare certe abilità.

Per attivare un'abilità associata ad un elemento, basta usare il dado di ispirazione corrispondente (vedi il capitolo *Abilità* p.15).



Falcia-Vento può usare la sua abilità *Compagno d'arme* senza bisogno di dadi di ispirazione.

Tuttavia per usare l'abilità *Colpo possente* deve usare un dado di Terra .

Non può usare l'abilità *Tetsubo* perché non dispone di dadi Tori .

I dadi di ispirazione usati vengono scartati.

Il giocatore li rilancerà all'inizio della sua prossima fase.

I dadi di ispirazione possono essere messi in riserva.

Alla fine della propria fase, il giocatore può distribuire ai personaggi della sua banda i dadi di ispirazione che non ha usato. Si dice che vengono messi in riserva.

- Per mettere in riserva un dado di ispirazione, il giocatore lo deve disporre sulla carta profilo di un personaggio, facendo in modo che la faccia superiore del dado risulti ben visibile. Si può posizionare solo un dado di ispirazione in riserva per carta profilo. Il dado può essere usato solo per quel personaggio.
- Un dado di ispirazione in riserva può essere usato sia per aumentare una caratteristica che per usare un'abilità.
- Un dado di ispirazione in riserva può essere conservato per svariati turni di gioco.
- Ogni personaggio può usare il suo dado di ispirazione in riserva nella fase dell'avversario, in difesa.
- All'inizio della propria fase, il giocatore può riprendere tutti o una parte dei dadi di ispirazione messi in riserva, per rilanciarli.
- Un dado di ispirazione in riserva viene perduto nel caso in cui la carta del profilo su cui si trova venga voltata. Cioè se il personaggio da vigile passa allo status "in pericolo" o, viceversa, se da "in pericolo" torna vigile.






DADI DI ISPIRAZIONE



METTERE UN DADO IN RISERVA DA LUOGO AD UN DOPPIO VANTAGGIO: PERMETTE DI CONSERVARE UN DADO DI ISPIRAZIONE PER LA FASE SUCCESSIVA SENZA ESSERE OBBLIGATO A RILANCIARLO. INOLTRE CONSENTE DI PREPARARE LA DIFESA DEI PERSONAGGI. IN EFFETTI, NEL CASO IN CUI UN PERSONAGGIO VENGA ATTACCATO, PUÒ DECIDERE DI USARE QUESTO DADO PER AUMENTARE IL PROPRIO VALORE DI DIFESA O PER USARE UN'ABILITÀ CHE LO AIUTERÀ A DIFENDERSI.



Il Maestro Kanatta ha messo un dado di Terra  in riserva. Se venisse attaccato nella fase del nemico, questo dado potrebbe essere usato per aumentare il suo valore di *Difesa*, o per attivare la sua abilità *Maestro d'arme*. Se viene scelto come bersaglio, questo dado può servire ad aumentare il suo valore di *Difesa*.

Ma il Maestro Kanatta è un combattente esperto. Probabilmente ha solo tenuto da parte questo dado per preparare il suo prossimo attacco...

I dadi di ispirazione che non sono stati usati e che non sono messi in riserva vengono persi.

Il giocatore li rilancia all'inizio della sua prossima fase.



Uso delle abilità

Le abilità sono descritte nelle carte dei profili.
Alcune carte equipaggiamento forniscono abilità supplementari.
Il loro uso è identico a quello delle abilità delle carte dei profili.

Esistono due tipi di abilità:

Le abilità che non sono associate ad alcun elemento. Si tratta di abilità automatiche ed obbligatorie. Non necessitano di dadi di ispirazione per essere usate.

Le abilità che sono associate ad un certo elemento.

Si tratta di abilità temporanee. Necessitano di un dado di ispirazione per essere usate. **Ogni personaggio può usare svariate abilità, tuttavia può utilizzare ognuna di esse una sola volta.**



Gli elementi sono dalla sua parte, il Maestro Kanatta si lancia con tutte le proprie forze in combattimento!

Grazie ai dadi di ispirazione può usare le sue abilità **Codice d'onore** e **Colpo perfetto**.

Non può usare il Tori ♁ rimanente per beneficiare una seconda volta del **Codice d'onore**, ma mettendo il dado in riserva al termine della sua fase, potrà usare questa abilità nel caso in cui fosse attaccato.

Gli effetti di una abilità sono spiegati nella carta profilo.

Alcune abilità contraddicono volontariamente le regole. In questi casi, bisogna sempre tenere in considerazione quanto dicono le abilità.

Alcune abilità contengono nel loro testo la parola Azione. Queste devono essere usate al posto di un'azione (vedi il capitolo *Turno di gioco* p.11).

La maggior parte delle abilità sono molto utili quando i personaggi sono attivi o mentre attaccano. Tuttavia esistono abilità che si attivano solo nella fase dell'avversario o quando i personaggi si difendono.



LE ABILITÀ RAPPRESENTANO I POTERI E LE CAPACITÀ SPECIALI DEI PERSONAGGI. TUTTAVIA, NEL CAOS DEL COMBATTIMENTO, I PERSONAGGI NON SEMPRE RIESCONO A MANTENERE LA LUCIDITÀ NECESSARIA PER USARLE. PER RAPPRESENTARE QUESTA INCERTEZZA, LA MAGGIOR PARTE DELLE ABILITÀ È ASSOCIATA AD UN ELEMENTO CHE IL GIOCATORE DOVRÀ OTTENERE LANCIANDO I DADI DI ISPIRAZIONE. CHE I KAMI VI ASSISTANO!



ABILITÀ



L'ORIENTAZIONE DI UN PERSONAGGIO CONSENTE DI SAPERE COSA PUÒ VEDERE, MA SERVE ANCHE A DETERMINARE LE CASELLE CHE CONTROLLA. SI DICE CHE QUESTE CASELLE RAPPRESENTANO LA SUA ZONA DI CONTROLLO.



La zona di controllo è un'area immaginaria costituita dalle tre caselle che si trovano davanti al personaggio (cioè le tre caselle davanti alla sua faccia anteriore).



I muri interrompono le zone di controllo.



CONTINUANDO NELLA LETTURA SI VEDRÀ CHE LE ZONE DI CONTROLLO NEMICHE SONO UNA VERA E PROPRIA MINACCIA PER I PERSONAGGI DELL'ALTRA FAZIONE. OLTRE AD INTRALCIARE LE AZIONI E I MOVIMENTI, POSSONO TRASFORMARSI IN FRETTA IN TRAPPOLE MORTALI DALLE QUALI È DIFFICILE SFUGGIRE.



Tutti i personaggi possono spostarsi quando vengono attivati.
Tale spostamento non rappresenta un'azione.

Tipi di terreno

Terreni liberi (corridoi, prati...):

- Non sono rappresentati da simboli.
- Non intralciano i movimenti.
- Non intralciano le linee di tiro.
- Non procurano alcuna copertura dai tiri.

Terreni difficili (mobilio, vegetazione, macerie...):



- Sono rappresentati da un simbolo arancione.
- Intralciano i movimenti.
- Non intralciano le linee di tiro.
- Procurano una copertura dai tiri.

Terreni acquatici (rigagnolo, mare poco profondo...):



- Sono rappresentati da un simbolo blu.
- Intralciano i movimenti.
- Non intralciano le linee di tiro.
- Non procurano alcuna copertura dai tiri.

Terreni ostruiti (statua monumentale, grossa roccia...):



- Sono rappresentati da un simbolo rosso.
- Bloccano i movimenti.
- Bloccano le linee di tiro.



Quando un certo tipo di terreno è segnato da un simbolo, questo simbolo interessa tutta la casella. Per esempio, un albero di solito non riempie completamente la sua casella e talvolta ne supera un po' i bordi. Tuttavia nel gioco si considera che solo la casella indicata dal simbolo contenga l'albero e che quest'ultimo occupi tutto lo spazio della casella. Allo stesso modo, si considera che ogni personaggio occupi interamente la casella in cui si trova.

I muri

I muri sono rappresentati da tratti rossi e sono sempre disposti tra due caselle.



- Bloccano i movimenti.
- Bloccano le linee di tiro.



你

MOVIMENTI




Le scale

Le scale e le botole si considerano terreno libero. Nel quadro di un'avventura consentono ai personaggi di spostarsi da un piano all'altro.



Punti di movimento

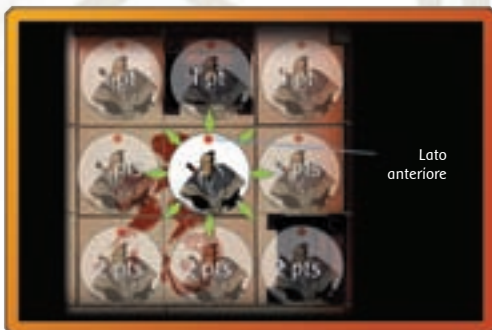
Ogni personaggio possiede un valore di *Movimento*. Si tratta del numero di punti che può spendere per spostarsi. I personaggi possono usare un dado d'Aria  per ottenere 1 altro punto di *Movimento*.



Spostarsi in avanti e in diagonale su una delle tre caselle della zona di controllo: 1 punto di *Movimento*.



Spostarsi in tutte le altre caselle (ai lati o dietro): 2 punti di *Movimento*.





- **Girare sul posto di un quarto di giro:** 1 punto di *Movimento*.
- **Entrare in una casella di terreno difficile:** 1 punto di *Movimento* supplementare.
- **Entrare in una casella di terreno acquatico:** 1 punto di *Movimento* supplementare.

Restrizioni

- I personaggi non possono entrare in una casella di terreno ostruito..
- I personaggi non possono entrare in una casella occupata da un altro personaggio (né attraversarla).
- I personaggi non possono attraversare i muri.
- I personaggi non possono abbandonare il tabellone di gioco (a meno che sia specificato dall'avventura). Si considera che il tabellone di gioco sia circondato da un muro e che una volta cominciata la partita, i personaggi non possano più uscire.
- I personaggi non possono entrare in una casella se non hanno abbastanza punti di movimento per farlo.
- I personaggi non possono spostarsi in diagonale se ciò li costringe a passare tra due caselle occupate da sagome o da terreni ostruiti.



A. Questo movimento in diagonale non è consentito perché attraversa un muro e una casella occupata da una sagoma.

B. Questo movimento in diagonale non è consentito perché passa tra due caselle occupate da sagome.



L'Apprendista Ninja
ha un valore di
Movimento pari a 6

Esempio di spostamento



Movimenti e zone di controllo

Un personaggio che entra in una zona di controllo nemica deve fermarsi. Il suo movimento per questa fase è finito, non può voltarsi, né continuare lo spostamento. Se non ha eseguito azioni prima dello spostamento, è libero di attaccare o di usare un'abilità Azione.

Un personaggio in pericolo che comincia il proprio movimento all'interno di una zona di controllo nemica può voltarsi ma non spostarsi.

Un personaggio vigile che comincia il proprio movimento all'interno di una zona di controllo nemica può spostarsi normalmente ma deve passare allo status "in pericolo" alla fine del movimento.



L'attacco è un'azione e pertanto è possibile solo se il personaggio non ha già eseguito altre azioni durante la sua attivazione.

Attaccante e difensore

Il personaggio che da inizio al combattimento è chiamato attaccante. Il personaggio attaccato è chiamato difensore. L'attaccante usa il suo valore d'Attacco ☾, mentre il difensore usa il suo valore di Difesa ☽.



I personaggi possono attaccare solo i nemici che si trovano nella loro zona di controllo.



I personaggi non sono mai obbligati ad attaccare, ma sono sempre costretti a difendersi, se attaccati.

Risoluzione dei combattimenti

1. Il giocatore annuncia con quale personaggio vuole attaccare e quale altro personaggio subirà l'attacco.

2. L'attaccante annuncia che dadi di ispirazione e quali abilità vuole usare per attaccare.

3. Il difensore annuncia che dadi di ispirazione e quali abilità vuole usare per difendere.

4. Il difensore si gira (se necessario) in modo da avere l'attaccante nella propria zona di controllo.

5. L'attaccante e il difensore lanciano un dado a 6 facce ciascuno, chiamato dado di combattimento.

6. L'attaccante somma il suo valore d'Attacco, il dado di combattimento e gli eventuali bonus.

7. Il difensore somma il suo valore di Difesa, il dado di combattimento e gli eventuali bonus.

8. Si comparano i due risultati. Chi ottiene il punteggio più elevato vince il combattimento:



Se il combattimento viene vinto con uno scarto di 1 o 2 punti, il personaggio battuto **indietreggia**.



Se il combattimento viene vinto con uno scarto di 3 punti, il personaggio battuto **passa allo status "in pericolo" e indietreggia**. Se il personaggio aveva un dado in riserva, quest'ultimo è perduto per questa fase.



你

COMBATTIMENTI



Se il combattimento viene vinto con uno scarto di 4 o più punti, il personaggio battuto è **messo fuori combattimento** e la sua sagoma viene rimossa dal gioco. Se il personaggio aveva un dado in riserva, quest'ultimo è perduto per questa fase.

In caso di parità, i personaggi rimangono in contatto.

Anche il personaggio che difende è considerato attivo. Vincendo lo scontro può mettere il suo avversario fuori combattimento, farlo indietreggiare o passare allo status "in pericolo".

L'Oni Bushi attraversa il ponte con un balzo e si getta su Okko.

Decide di usare il suo dado di Fuoco  per aumentare il proprio valore d'Attacco.


Okko ha un Tori  in riserva. Decide di usarlo per attivare la sua abilità *Cacciatore veterano*.

Si lanciano i dadi di combattimento. I giocatori calcolano i punteggi. Okko vince lo scontro con uno scarto di 1 punto. L'Oni Bushi è costretto a indietreggiare.

Se Okko non avesse usato la sua abilità *Cacciatore veterano* lo scontro sarebbe terminato in parità.

Combattimenti e dadi di ispirazione

Quando un personaggio attacca, può usare un dado di Fuoco  per aggiungere +1 al suo valore d'Attacco.

Allo stesso modo un personaggio attaccato può usare un dado di Terra  tenuto in riserva per aggiungere +1 al proprio valore di Difesa. Può anche decidere di conservarlo se pensa di averne bisogno più tardi.

Combattimenti e abilità

I personaggi possono usare alcune abilità per combattere. Le condizioni e gli effetti di queste abilità sono riportati sulle carte profilo.

Personaggi in sostegno

Può accadere che dei personaggi partecipino indirettamente al combattimento. Non sono cioè né coloro che attaccano, né coloro che sono attaccati, ma poiché il personaggio nemico si trova **nella loro zona di controllo**, influenzano comunque il combattimento. Si dice che sono in sostegno.



Nei combattimenti ogni personaggio amico in sostegno aggiunge un bonus di +1 al dado di combattimento.

I personaggi possono beneficiare di sostegno/i sia in attacco che in difesa.

Un personaggio può partecipare come sostegno a più combattimenti.

Nella stessa fase, un personaggio può attaccare e partecipare come sostegno ad un altro combattimento.



Okko (A) viene attivato e attacca l'Oni Warau (D). Okko beneficia del sostegno di B e C poiché l'Oni Warau si trova nella zona di controllo di entrambi. Okko beneficia quindi di un bonus di +2 per il dado di combattimento.

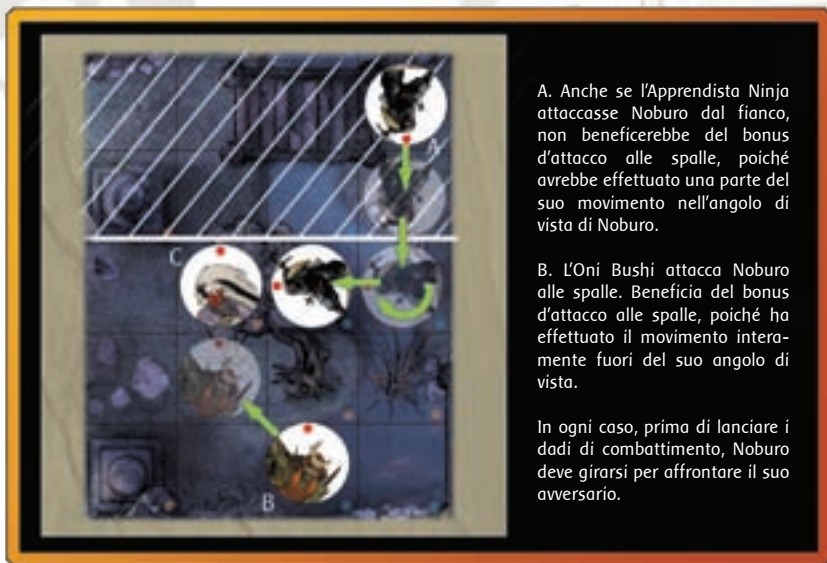
Per difendersi, l'Oni Warau beneficia del sostegno di E poiché Okko si trova nella sua zona di controllo.

L'Oni Warau beneficia quindi di un bonus di +1 per il dado di combattimento.

I personaggi in sostegno non sono interessati dai risultati del combattimento.

Attacchi alle spalle

Ogni personaggio ha un'orientazione. Tracciando una linea immaginaria davanti ad esso si determina il suo angolo di vista.



A. Anche se l'Apprendista Ninja attaccasse Noburo dal fianco, non beneficerebbe del bonus d'attacco alle spalle, poiché avrebbe effettuato una parte del suo movimento nell'angolo di vista di Noburo.

B. L'Oni Bushi attacca Noburo alle spalle. Beneficia del bonus d'attacco alle spalle, poiché ha effettuato il movimento interamente fuori del suo angolo di vista.

In ogni caso, prima di lanciare i dadi di combattimento, Noburo deve girarsi per affrontare il suo avversario.

Se l'attaccante effettua il proprio movimento per intero dietro a questa linea immaginaria, si considera che il difensore sia stato preso alla sprovvista. L'attaccante aggiunge +1 al suo dado di combattimento in quanto bonus d'attacco alle spalle.



COMBATTIMENTI

Se l'attaccante effettua una parte del suo movimento davanti a questa linea immaginaria, si considera che il difensore l'abbia visto arrivare (o ne abbia intuito la presenza). L'attaccante non beneficia di bonus d'attacco alle spalle, anche se termina il proprio movimento dietro al nemico,

Quando il difensore viene attaccato dal fianco o da dietro, i giocatori verificano se si tratta di un attacco alle spalle. **In ogni caso, prima di lanciare i dadi di combattimento, il difensore si gira in modo che l'attaccante gli sia di fronte,** cioè nella sua zona di controllo. Questo movimento per voltarsi è gratuito.



L'Oni Bushi viene attivato e attacca Noburo. Beneficia del bonus di attacco alle spalle e del sostegno dell'Apprendista Ninja. Noburo si volta verso l'Oni prima di lanciare i dadi di combattimento.

Il combattimento termina in parità.


Viene attivato l'Apprendista Ninja, che attacca a sua volta Noburo. Ora beneficia del bonus di attacco alle spalle e del sostegno dell'Oni Bushi. Noburo si volta verso l'Apprendista Ninja prima di lanciare i suoi dadi di combattimento.

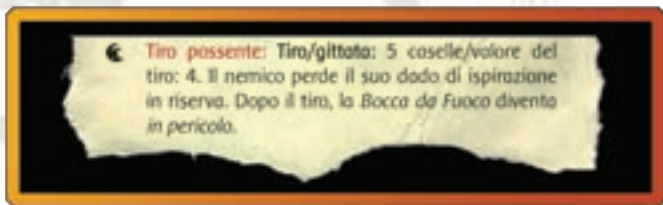


Sparare è un'azione e in quanto tale può essere eseguita dai personaggi solo se questi non hanno compiuto alcuna altra azione durante la loro attivazione.





Tiratore e bersaglio

Il personaggio che spara è chiamato tiratore. Colui che è preso di mira è chiamato bersaglio.

Per sparare, i personaggi devono usare un'abilità di Tiro. La gittata e il valore del tiro sono precisati nella descrizione dell'abilità. Il bersaglio risponderà con il suo valore di *Difesa* .



Perché il tiro sia valido:

-  Il tiratore non deve trovarsi in una zona di controllo nemica.
-  Il bersaglio deve trovarsi nell'angolo di vista del tiratore.
-  La linea di tiro deve essere libera.
-  Il bersaglio non deve trovarsi ad una distanza superiore alla gittata.

Angolo di vista

Ogni personaggio dispone di una orientazione. Tracciando una linea immaginaria davanti ad esso si determina il suo angolo di vista.

Per sparare, il bersaglio deve trovarsi nell'angolo di vista del tiratore.



TIRI



Línea di tiro

La línea di tiro è una línea immaginaria che collega il centro della casella del tiratore al centro della casella del bersaglio.

La línea di tiro viene interrotta da muri, caselle di terreno ostruito e dalle caselle che contengono personaggi diversi dal bersaglio. Una línea di tiro che passi in diagonale tra due caselle occupate da sagome o da terreni ostruiti viene considerata interrotta.

Ogni casella di terreno difficile attraversata dalla línea di tiro aggiunge +1 al dado del bersaglio. Se il tiratore si trova in una casella di terreno difficile, quest'ultima non influenza il tiro. Se invece è il bersaglio a trovarsi in una casella di terreno difficile, quest'ultima si tiene in considerazione per il punto di bonus: il bersaglio ne approfitta per godere di una parziale copertura. Le linee di tiro che passano in diagonale tra due caselle di terreno difficile aggiungono +1 al dado del bersaglio.

Per sparare si deve disporre di una línea di tiro libera, senza interruzioni.



La Bocca da Fuoco ha una gittata di cinque caselle.

A. Tiro impossibile perché la línea di vista passa in diagonale tra un muro e una casella occupata da una sagoma.

B. Tiro possibile.

C. Tiro possibile, ma il bersaglio ha un bonus di +2 per il suo dado. Infatti la línea di tiro attraversa due caselle di terreno difficile (la casella del leggio e la casella della libreria dove si trova il bersaglio).

D. Tiro possibile. L'estremità del muro non interrompe la línea di tiro.

E. Tiro impossibile perché il bersaglio non si trova nell'angolo di vista della Bocca da Fuoco.

Gittata di tiro

La gittata di tiro è espressa in caselle. Per esempio, le *Shuriken*, che hanno una gittata di quattro caselle, non possono raggiungere un nemico che si trova ad una distanza superiore alle quattro caselle.

Per poter sparare ad un bersaglio, quest'ultimo deve trovarsi entro la gittata dell'arma.



Risoluzione dei tiri

1. Il giocatore annuncia chi è il tiratore e chi il bersaglio.
2. Il tiratore annuncia i dadi di ispirazione e le abilità che usa per sparare al bersaglio.
3. Il bersaglio annuncia i dadi di ispirazione e le abilità che usa per proteggersi dal tiro.
4. Il tiratore lancia un dado a 6 facce e addiziona il suo valore di tiro e gli eventuali bonus.
5. Il bersaglio lancia un dado a 6 facce e addiziona il suo valore di difesa e gli eventuali bonus.
6. Si comparano i due risultati:



Se il tiratore vince con uno scarto di 1 o 2 punti, il bersaglio si **gira** (se necessario) in modo da avere il tiratore nel suo angolo di vista, **poi indietreggia**.



Se il tiratore vince con uno scarto di 3 punti, il bersaglio si **gira** (se necessario) in modo da avere il tiratore nel suo angolo di vista, **poi passa allo status "in pericolo" e indietreggia**. Se il personaggio aveva un dado in riserva, quest'ultimo è perduto.



Se il tiratore vince con uno scarto di 4 punti o più, il bersaglio è **nesso fuori combattimento** e la sagoma è rimossa dal gioco.



In tutti gli altri casi, il tiro è senza effetto e il bersaglio non si gira.



TIRI



INDIETREGGIARE

Talvolta, dopo un combattimento o un tiro, i personaggi sono costretti a indietreggiare. Indietreggiare è un movimento **obbligatorio**. Un personaggio obbligato a indietreggiare lo fa obbligatoriamente nella sua zona di arretramento. Sceglie una casella di arretramento tra le tre disponibili e **non cambia orientazione**.



- Un personaggio obbligato a indietreggiare e che non può farlo passa automaticamente allo status "in pericolo".
- Un personaggio costretto a indietreggiare in un terreno difficile o acquatico passa automaticamente allo status "in pericolo".
- Un personaggio che si trova in un terreno difficile o acquatico e che è costretto a indietreggiare in un terreno libero, non passa allo status "in pericolo".
- Un personaggio che è costretto a indietreggiare in una zona di controllo nemico passa automaticamente allo status "in pericolo".

Indietreggiare

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

- A. Falcia-Vento non può indietreggiare in una casella occupata da un altro personaggio.
- B. Falcia-Vento non può indietreggiare in una casella di terreno ostruito.
- C. Falcia-Vento non ha altra scelta ed è costretta a indietreggiare in questa casella. Indietreggiando entra nella zona di controllo dell'Oni Bushi che è un nemico. Passa quindi automaticamente allo status "in pericolo".

- Un personaggio in pericolo che deve subire nuovamente il passaggio a questo status a causa di un arretramento difficile o impossibile, è messo fuori combattimento.

NELLE PARTITE DI OKKO, LA FATICA E LO STRESS DEI COMBATTIMENTI SONO GESTITI ATTRAVERSO LE CARTE DEI PROFILI. QUANDO I PERSONAGGI SONO IN PIENO POSSESSO DELLE LORO CAPACITÀ SI DICE CHE SONO VIGILI. AL CONTRARIO, SE SONO INDEBOLITI O PRESI DAL PANICO SI DICE CHE PASSANO IN PERICOLO E LA LORO CARTA PROFILO VIENE VOLTATA IN MODO DA MOSTRARE IL LATO ROSSO. CIÒ NON VUOL DIRE PER FORZA CHE SONO STATI FERITI. PUÒ ESSERE ACCADUTO CHE I PERSONAGGI SIANO STATI COLTI DI SORPRESA, O OSTACOLATI O ANCORA SPAVENTATI DAL NEMICO. POSSONO AVER PERSO LA LORO ARMA O ESSERE INCIAMPATI IN UN SASSO! IN OGNI CASO, DA TAL MOMENTO I PERSONAGGI DIVENTANO PIÙ VULNERABILI. PER TORNARE VIGILI DEVONO DAR PROVA DELLA LORO VOLONTÀ.



Ogni carta dei profili dispone di due facce distinte:

- Una faccia blu che rappresenta il personaggio vigile, in pieno possesso delle sue capacità.
- Una faccia rossa che rappresenta il personaggio in pericolo, quando quest'ultimo è indebolito o preda del panico.

Salvo il caso in cui lo scenario specifichi altrimenti, i personaggi iniziano sempre la partita vigili e la loro carta profilo mostra la faccia blu.



Passare in pericolo

Un personaggio vigile che passa allo status "in pericolo" volta la carta del suo profilo, mostrandone la faccia rossa. Se possedeva un dado di ispirazione in riserva, viene perduto per questa fase.

Un personaggio in pericolo costretto nuovamente a passare allo status "in pericolo" viene messo fuori combattimento e rimosso dal gioco.

Tornare vigile

Eeguire un test di volontà per far tornare vigile un personaggio è un'azione.

I personaggi in pericolo che vogliono tornare vigili devono superare un test di *Volontà* (vedi il paragrafo *Eeguire un test di volontà* p.30).


Se il personaggio supera il test, la sua carta viene voltata, in modo da mostrare la faccia blu. Se possedeva un dado di ispirazione in riserva, viene perduto per questa fase. Se non supera il test, rimane in pericolo. In entrambi i casi, il personaggio usa la propria azione e non può eseguirne altre per il resto della sua attivazione.

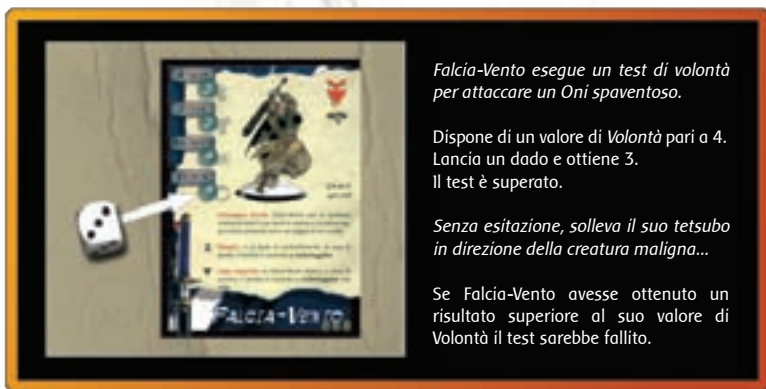
I personaggi in pericolo non possono tornare vigili finché restano in una zona di controllo nemica. Quando sono minacciati infatti, i personaggi non sono in grado di ritrovare il loro sangue freddo.





Eeguire un test di volontà

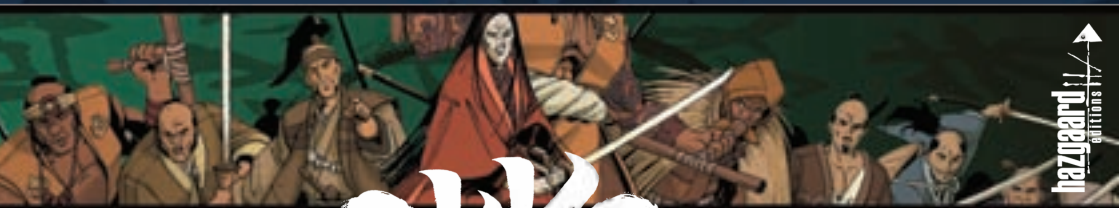
Quando un personaggio esegue un test di volontà, lancia un dado a 6 facce. Deve ottenere un risultato minore o uguale al suo valore di Volontà. Può ovviamente usare un'abilità appropriata o un dado d'Acqua  per aggiungere +1 al proprio valore di volontà.



Eeguire un test di volontà per tornare vigile costituisce un'azione.

Eeguire un test di volontà in altre circostanze (per attaccare un nemico spaventoso, resistere alla magia), non costituisce un'azione.





OKKO

LE PIÈCE 2 HUIT



LE MINIATURE!

Aumenta il divertimento delle tue partite con le miniature in piombo, finemente scolpite, predipinte o da dipingere, della gamma *Pièce 2 Huit*.





"L'Era di Asagiri è come una ferita aperta, che non accenna a rimarginarsi..."



Crediti:

Regole: Laurent Pouchain.

Illustrazioni: Hub, Geoffrey Stepourenko (tabelloni di gioco).

Infographic: Frédérick Condette, Goulven Quentel, Stéphane Saffar.

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

Il fumetto *Okko* di Hub è una pubblicazione di Delcourt.

Ringraziamenti:

Testi e rilettura delle regole: Pierre "Jugger" per i suoi consigli pertinenti, Olivier "Katana", Thibaud "Splashone", Christophe "Konrad", Pierre "Wirbowski", Eudes.

Scenari originali: David "Bouba" per le sue idee ed il suo entusiasmo.

E tutti gli altri: staff Delcourt, Claire Wilson, Sylvain Coissard, Juliette Mathieu, François Capuron, Marc Nunez, Boudewijn Zenden, Catherine, Cécilia, Christine, Céline "Allo, Asmodée, buongiorno! Ah, no, non ci sono", Gutti, Philippe Mouret, H-F Thiéfaine, 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, John Grams, Michel Dufranne, J-C Camus, Murat Celebi, il Team Mosaïques, Corinne, Miles?, Andreas, Grouik, Alain Saffar (per i muri), Kaka, Jypecey, mia mamma, mia zia e i miei cugini, Toutatis Team, Asterix, Jack Sparrow, Geoff, TOT, Hellboy e Romaric, l'intrepido ninja!

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

www.okko-thegame.com

www.hazgaard.com