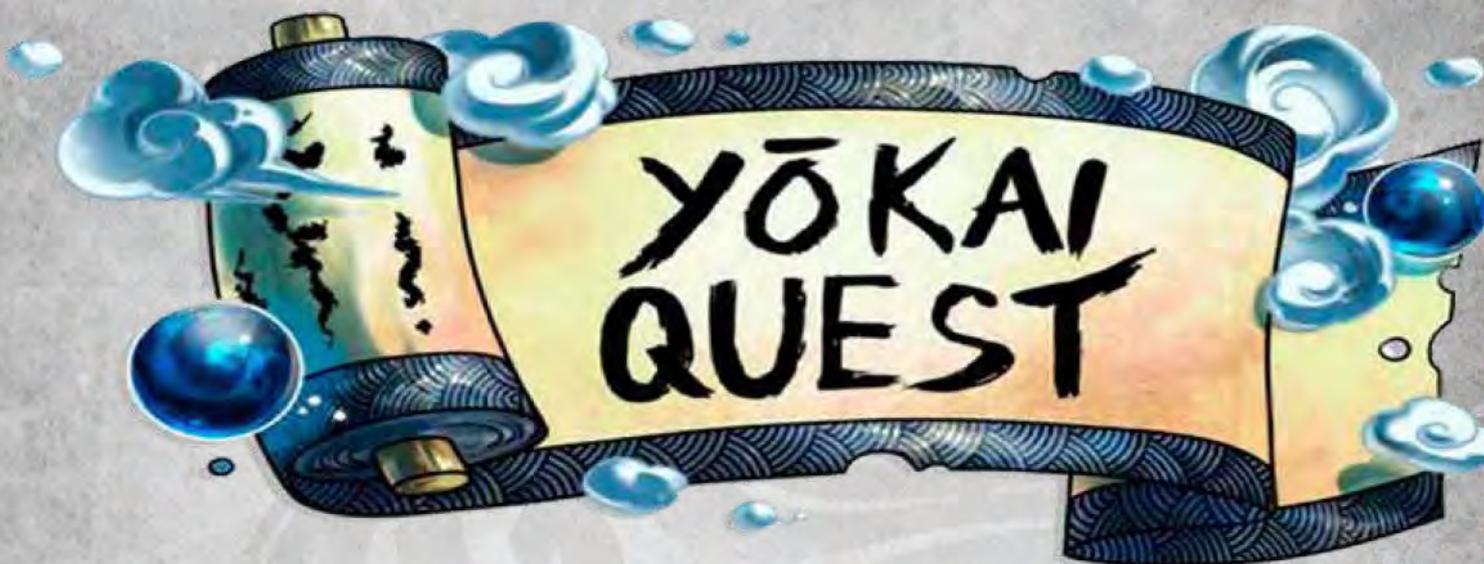


# Rule Book



# Indice

Cos'è Yōkai Quest? .....	1	Reazioni Veloci .....	21
I Round di Yokai Quest .....	2	Gli Oggetti .....	21
Contenuti del gioco .....	2	Lista degli Oggetti .....	22
Preparazione del gioco.....	3	Azioni e utilizzo dei risultati degli oggetti .	23
Giocare Yokai Quest .....	4	Icone su oggetti e abilità .....	24
<b>Concetti Basilari</b> .....	<b>6</b>	<b>Yokai</b> .....	<b>26</b>
Miniature .....	6	I tipi di Yōkai .....	26
Plance .....	7	Attributi Yōkai .....	26
Movimento .....	8	Giocare con i Yōkai .....	26
Entrare in gioco .....	8	<b>Storie</b> .....	<b>34</b>
Bersaglio .....	9	Lo scenario .....	34
Salute .....	9	Eroi sconfitti .....	34
Energia .....	9	Riprovare .....	35
Ricarica .....	10	<b>Sintesi di Gioco</b> .....	<b>36</b>
Tiri di Dado .....	10	<b>Libro delle Avventure</b> .....	<b>37</b>
Tesori .....	10	Scuotigli le ossa scheletriche! .....	38
Carte del Gioco .....	11	I veri colpevoli .....	41
<b>Eroi</b> .....	<b>12</b>	Pioggia di fiamme .....	44
La scheda eroe .....	12	Covo di rabbia .....	46
Gli eroi .....	13	Tracce congelate .....	48
Azioni .....	20	Destinazione finale .....	50



## *Cos'è Yokai Quest?*

Yokai Quest è un gioco da tavolo, in cui i giocatori comandano potenti eroi e vivono un'avventura dove si troveranno ad affrontare molteplici nemici controllati dal gioco stesso. I nemici sono principalmente Yokai - creature mitologiche del folklore giapponese. Ognuno ha le proprie caratteristiche uniche e abilità - dal malefico Oni, all'arguto Tengu, al burlone Tanuki.

I round di Yokai Quest sono semplici e veloci, con meccaniche facili da comprendere e applicare. Il gioco procede in partite chiamate "scene": nel corso di ogni scena, gli eroi controllati dai giocatori si muovono sulle plance, combattono i nemici e cercano di completare l'obiettivo assegnato. Diverse scene consecutive saranno collegate in modo da formare uno scenario attraverso il quale verrà raccontata una storia.

L'avventura inizia adesso! Preparate i vostri eroi, utilizzate le vostre abilità e acquisite potenti tesori che vi aiuteranno nelle prossime battaglie. Noi dell'Unusual Creative Studio, ci auguriamo che vi divertiate con Yokai Quest come abbiamo fatto noi!

# I Round di Yokai Quest

Questo primo capitolo descrive come prepararsi ad una partita di Yokai Quest - dall'aprire la scatola alla preparazione per iniziare a giocare. Cominciamo!

## Contenuti del gioco: Che cosa c'è nella scatola!

The basic box of Yōkai Quest includes:

1 x Regolamento.	1 x Eroe: Ryo (Bushi).	2 x Yoroi.
170 x Carte.	1 x Eroe: Haruma (Shinobi).	2 x Obake Gigante.
5 x Dadi rossi.	1 x Eroe: Ami (Sennin).	8 x Ninja Akatsume.
5 x Dadi blu.	1 x Eroe: Sai (Shinobi).	8 x Furu Usubo.
8 x Plance di gioco. 2 x	1 x Eroe: Takako (Bushi).	8 x Hone Bushi.
Tavole degli elementi di	1 x Boss Tengu.	6 x Obake.
gioco.	1 x Boss Akatsume.	6 x Yurei.
6 x Schede Eroe.	1 x Campione Oscuro Akatsume	6 x Shikigami Inu.
1 x Eroe: Katsu (Sennin)	1 x Campione Oscuro Nonmorto	

### Regolamento:

Mostra come giocare a Yokai Quest - spiegando le meccaniche di gioco come il sistema di gioco, gli eroi, Yōkai, le avventure, etc.

**Carte:** Contengono informazioni su come funziona e progredisce la partita, le abilità dell'eroe, come ottenere energia, i tesori, e molto altro ancora!

### Dadi Combattimento:

Vengono utilizzati per risolvere gli scontri: una combinazione di questi dadi viene utilizzata per attaccare e difendere. I dadi mostrano due simboli: una katana tagliente e un elmo resistente.

### Elementi di gioco:

Come segnalini e indicatori per tener traccia dei punti vita, energia, punti d'ingresso degli eroi e altre meccaniche di gioco. sono inclusi alcuni elementi 3D che possono essere assemblati.

### Tessere di gioco:

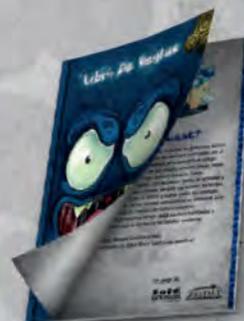
Rappresentano diversi luoghi degli scenari di Yokai Quest.

### Schede Eroe:

Vengono utilizzate per tenere traccia dello stato dell'eroe e le sue abilità.

### Miniature:

I modelli di eroi e Yokai.





## Giocare Yokai Quest: Episodi, turni e fasi!

Ogni episodio in Yokai Quest viene giocato in turni e ogni turno è diviso in due fasi: la Fase Eroe e la Fase Yokai. Qui, mostriamo una panoramica di quanto accade in ciascuna di queste fasi. Ma non preoccuparti se non sarà tutto chiaro dopo averlo letto: le regole sono pienamente spiegate nelle successive sezioni del manuale.



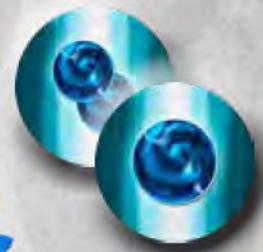
### La Fase Eroe: è tempo di Imprese Leggendarie!

In primo luogo, tutti gli eroi recuperano energia. Ogni giocatore prende una carta dal mazzo Energia e aggiunge la quantità di segnalini energia mostrati nella riserva del proprio eroe. Se la carta energia ha un potenziamento temporaneo, la carta viene posizionata di fianco alla scheda eroe come promemoria, invece di essere scartata.

Poi i giocatori decidono l'ordine in cui gli eroi vengono attivati. Quando viene attivato, un eroe ha un movimento base di tre spazi e può eseguire fino a due azioni. Queste possono essere utilizzate per diverse attività come correre, eseguire un attacco base, usare abilità o oggetti speciali. L'eroe attivo deve completare le proprie azioni prima che il prossimo eroe venga attivato: i giocatori non possono conservare azioni o movimento base.

Infine, una volta che un eroe si muove e completa le sue due azioni, il giocatore rimuove un segnalino stato alterato di ogni tipo che ha colpito l'eroe, così come un segnalino ricarica viene rimosso da ciascuna delle abilità dell'eroe che ne ha uno.

Guadagnare energia.



Movimento Base più due azioni.



Lo stato alterato e il segnalino ricarica vengono rimossi.



## La fase Yokai: stanno arrivando!

La fase Yokai inizia capovolgendo la/e moneta/e venti Yokai. La moneta Rossa/Blu viene capovolta ogni volta, mentre la moneta Verde/Gialla solo se indicato nello scenario che si sta giocando. Quando il colore di un punto comparsa corrisponde a quello indicato sulla/ e moneta/ vento Yokai, un giocatore pesca una carta dal mazzo entrata e pone lo Yokai indicato su quel punto comparsa in base al numero di eroi presenti in gioco. Oltre a ciò, lo scenario può determinare la comparsa di alcuni Yokai, sia in turni specifici o quando determinate condizioni vengono soddisfatte. Mentre giochi ricordati di prestare attenzione alla descrizione dello scenario! Se vedi che non ci sono più miniature per rappresentare la comparsa di Yokai, ignorale.

Dopo che tutti i Yokai sono comparsi nella loro fase, si attivano in ordine di iniziativa decrescente: quando diversi Yokai hanno la stessa iniziativa, i giocatori devono decidere quale attivare per primo; una buona regola è scegliere prima lo Yokai più vicino agli eroi. I giocatori gestiscono lo Yokai seguendo un "codice di comportamento" tipico per ognuno di essi. Potete trovare ulteriori informazioni all'interno del capitolo dedicato agli Yokai.

Al terminare del turno, una volta che tutti gli Yokai sono stati attivati, tutti gli effetti, come i potenziamenti di eroi o Yokai o quelli provenienti dall'episodio.

## Altri eventi: che sorpresa!

Ci sono anche altri eventi che possono attivarsi in qualsiasi momento durante la partita. Questi includono:

- **Un Eroe o uno Yokai viene sconfitto:** Se la riserva di salute di un eroe è vuota o i punti vita di uno Yokai raggiunge lo zero, la miniatura viene rimossa dal gioco.
- **Un tesoro viene scoperto:** Quando questo accade, ogni eroe prende una carta dal mazzo Tesoro. I tesori compaiono dopo che uno Yokai viene sconfitto: Gli Eroi potrebbero scoprire potenti oggetti che li aiuteranno in questa avventura.
- **Reazione rapida:** Un eroe può attivare un'abilità o un oggetto al di fuori della sua attivazione durante la Fase di Eroe, a patto che non richieda un'azione e soddisfi gli altri requisiti.

Capovolgi le monete.



Piazzare i Yokai corrispondenti



Attivali in ordine decrescente di iniziativa.

# Concetti Basilari

In questo capitolo vedremo i meccanismi generali utilizzati durante una partita di Yōkai Quest e impareremo a risolvere le situazioni.

## Miniature: avete un aspetto fantastico!

Le miniature sulla plancia rappresentano sia gli eroi che gli Yōkai. Andiamo a conoscerli!

### Eroi:

Gli eroi sono i principali attori della storia. Sono direttamente gestiti dai giocatori. Ogni eroe ha una serie di attributi che definiscono le sue caratteristiche, come si muove e a quanti attacchi può resistere. Inoltre, **gli eroi hanno accesso a una serie di potenti abilità**; queste sono tecniche speciali che possono essere eseguite in combattimento. Alcune di queste derivano dalle abilità dell'eroe, mentre altre sono uniche per ogni eroe.



### Yokai:

Gli Yokai sono il nemico. I giocatori gestiscono gli Yokai, ma le loro azioni sono determinate utilizzando **uno schema di comportamento**. Questa tabella simula come gli Yokai decidono di agire, a seconda della situazione. Lo schema di comportamento può essere utilizzata da uno Yōkai solamente una volta per turno, durante la fase Yōkai. La tabella, così come le abilità di ciascun Yōkai, verranno descritte nei capitoli successivi.



## Plance di gioco: quadrati ovunque!

I combattimenti in Yokai Quest vengono svolti su plance di gioco divise in caselle. Le miniature vengono piazzate sui quadrati: la maggior parte di esse occupano un solo quadrato, ma alcuni Yokai possono occupare quattro quadrati, o addirittura nove.

Alcune delle  
plance per  
giocare a Yōkai  
Quest.



Quando una miniatura si muove o attacca, le caselle devono essere contate per determinare quale distanza l'azione può raggiungere. Il conteggio è sempre fatto da una casella all'altra attraverso il lato della casella: mai in diagonale. Inoltre, il conteggio inizia dalla casella occupata dalla miniatura; se una miniatura occupa più di una casella, il conteggio inizia da una delle caselle che occupa, e il movimento verrà effettuato senza cambiare l'orientamento della miniatura.



Le caselle di colore rosso sono a distanza di 2 da Takako; un attacco con queste caratteristiche può colpire qualsiasi Hone Bushi colorato.

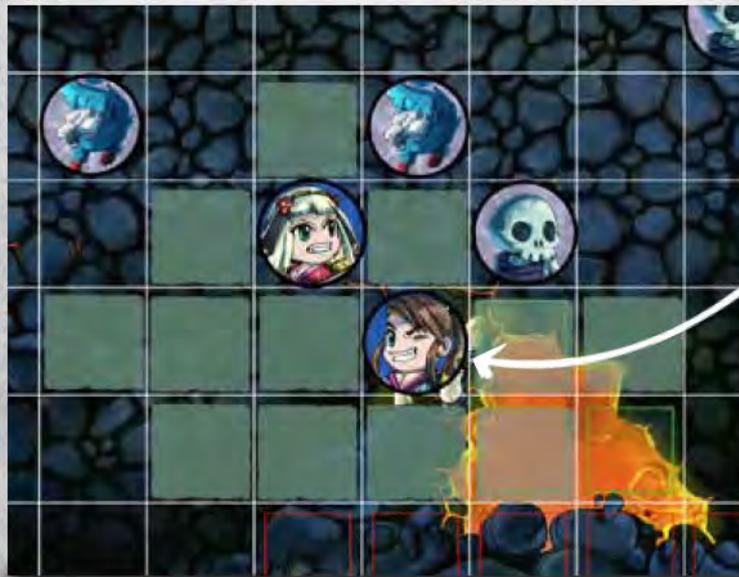
In generale, le miniature non possono muovere attraverso i quadrati con un bordo rosso. Il movimento attraverso questi quadrati rossi è bloccato da un elemento scenico disegnato. Tuttavia, alcuni eroi e Yokai possono essere in grado di attraversare questi elementi a causa di un'abilità speciale.

Caselle con effetti speciali sono contrassegnate da un simbolo. Quando una miniatura entra in una di queste caselle, l'effetto viene applicato come descritto dalla scena nel Libro delle Avventure.

## Movimento: prendere posizione e anticipare il nemico!

Muovere significa che una miniatura ha cambiato la sua posizione sulle plance di gioco - per gli eroi, questo può avvenire sia tramite il movimento base (tre caselle) che tutti gli eroi hanno, correndo, o usando un'abilità speciale. Ogni eroe ha un attributo "corsa" che indica quante caselle può avanzare correndo, mentre i movimenti basati su abilità speciali vengono mostrati nella descrizione di ogni eroe. Il movimento degli Yokai viene descritto nell'azione che compiono, secondo il loro schema di comportamento.

Passare da una casella all'altra costa di un punto movimento. Il movimento può continuare fino a quando tutti i punti movimento vengono spesi, ma una mossa può essere interrotta prima. In questo caso, eventuali punti movimento non utilizzati vengono persi per il turno corrente. Gli eroi possono passare attraverso caselle occupate da un altro eroe; analogamente, uno Yokai può passare attraverso caselle occupate da altri Yokai, ma entrambi non possono terminare un movimento in una casella occupata.



Sai può spostarsi in una delle caselle colorate con il suo movimento base di 3. Come dimostrato, può scavalcare Takako e passare attraverso i quadrati di bordo verdi (il movimento qui costa il doppio), ma non può muoversi attraverso nessuno degli Yokai.

## Entrare in gioco: posso partecipare alla festa?

Gli eroi iniziano lo scenario nei punti di ingresso, mentre gli Yokai partono da punti comparsa. Durante l'attesa, non possono eseguire azioni ad eccezione di quelle che permettono loro di entrare in gioco. Questa azione deve essere eseguita come segue: Gli eroi possono solo fare un movimento base (fino a tre caselle) durante l'entrata in scena. La casella accanto al punto di ingresso viene considerata la prima casella per il movimento.

Gli Yokai ignorano parzialmente il proprio schema di comportamento, e possono usare solo la abilità che permettono loro di entrare in gioco. Se uno Yokai non è in grado di entrare sul punto di comparsa, perché le caselle sono bloccate o occupate da altre miniature, il punto comparsa viene temporaneamente spostato a sinistra (visto dal punto comparsa), nella prima posizione che permette allo Yokai di entrare in gioco.



Entrata degli eroi e punti comparsa.

## Bersaglio: scegliere una vittima!

Gli attacchi, alcuni oggetti e alcune abilità impiegate dagli eroi e alcune azioni degli Yokai richiedono un bersaglio. La scelta del bersaglio varierà secondo l'attacco, abilità o elemento - come descritto nella sezione relativa. Tuttavia, in nessun caso la presenza di eroi, Yokai o elementi del terreno bloccano la linea di vista.

## Salute: è solo un graffio!

Ogni combattente ha punti salute che rappresentano la propria condizione. La maggior parte degli Yokai ha un solo punto salute, mentre gli eroi e gli Yokai più potenti possono avere diversi punti di salute nella propria riserva.

Il numero massimo di punti salute è segnato sulla scheda di ciascun eroe o fornita nella descrizione dello Yokai pertinente. Eroi e Yokai iniziano il gioco con tutti i punti salute e li perdono quando vengono attaccati con successo. Quando i punti salute di un combattente raggiungono lo zero, l'eroe o lo Yokai viene sconfitto e la miniatura viene rimossa dalla plancia.

Metti i segnalini salute sulla scheda eroe a rappresentare i suoi punti salute attuali.



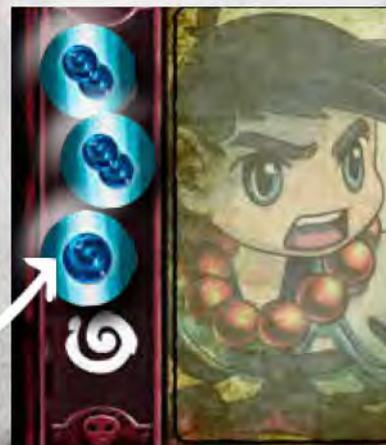
## Energia: ammira il mio potere!

L'energia è una risorsa che gli eroi usano. Ogni volta che un giocatore prende una carta energia durante la fase di preparazione, aggiunge il numero di segnalini energia indicati sulla carta alla riserva dell'eroe. Le riserve di energia hanno una capienza di sette: una volta raggiunto questo numero, non vengono aggiunti ulteriori segnalini. Quando i segnalini vengono aggiunti alla riserva dell'eroe, la carta energia viene scartata.

Gli eroi consumano la riserva di energia per attivare le proprie capacità disponibili, come descritto sulle carte abilità. Inoltre, se una di queste carte ha un effetto aggiuntivo deve essere posizionata come promemoria accanto alla Scheda Eroe e scartata alla fine del turno.

Le carte energia utilizzate andranno a formare una pila degli scarti. Quando tutte le carte vengono utilizzate, basterà rimescolare la pila degli scarti per creare un nuovo mazzo energia.

Posiziona i corrispondenti segnalini energia sulla scheda eroe, dopo aver pescato dal mazzo energia.



## Ricarica: è necessario riposare!

La Ricarica si verifica quando un'abilità ha bisogno di tempo prima che l'eroe possa attivarla nuovamente. Dopo che un'abilità è stata utilizzata e gli effetti risolti, il giocatore dovrà porre sopra la carta dell'abilità il numero di segnalini ricarica indicato; se l'abilità ne ha uno sopra, non può essere attivata. Questi segnalini vengono periodicamente rimossi: ogni volta che un eroe ha usato le sue due azioni, un segnalino ricarica viene rimosso da ognuna delle proprie abilità.



Posiziona i segnalini ricarica indicati sopra all'abilità per evitare che venga usata troppo spesso!

## Tiri di Dado: tempo di distruggere!

Quando un attacco richiede un tiro di dadi - indipendentemente dal fatto che si tratti di un attacco base, l'uso di una particolare abilità o l'uso di un oggetto - vengono eseguiti i seguenti passi:

- L'attaccante tira i dadi attacco appropriati: i risultati "Katana" vengono mantenuti.
- Il difensore tira i dadi difesa appropriati: i risultati "Elmo" vengono mantenuti.
- Ogni risultato Elmo annulla un risultato Katana. Ciascun risultato Katana rimanente rappresenta un colpo ricevuto dal difensore.



Se non diversamente indicato, il numero di colpi non annullati, è uguale al numero di punti di salute del difensore perde dalla propria riserva. Tuttavia, alcuni attacchi possono avere risultati diversi, come descritto altrove.

Attacchi e difese usano una combinazione di dadi rossi e blu; si mantengono i risultati appropriati in ciascun caso.



## Tesori: posso tenerlo?

Ogni volta che uno Yokai viene sconfitto o quando si utilizzano alcune abilità o oggetti, un segnalino tesoro viene aggiunto alla riserva del tesoro. Quando questa riserva raggiunge i 5 segnalini, ogni eroe riceve una carta dal mazzo tesoro. La riserva viene quindi svuotata e il ciclo ripetuto.



Metti un segnalino tesoro sulla riserva del tesoro per ogni Yokai sconfitto.

## Carte del Gioco

In Yokai Quest diversi tipi di carte vengono utilizzate per rappresentare i diversi meccanismi del gioco. I tipi di carte sono: carte abilità, carte tesoro, carte energia e carte comparsa. Vedremo e approfondiremo le generalità delle carte de gioco nelle sezioni dedicate a ciascun tipo.

### Carte abilità e tesoro

Queste carte rappresentano le abilità che un eroe possiede e gli oggetti che possono essere utilizzati per aiutarlo in battaglia. Queste carte hanno un nome e un'illustrazione per identificarle e, nel caso delle abilità, il ritratto dell'eroe a cui appartengono. Le parti più importanti di queste carte sono il costo di attivazione e l'illustrazione degli effetti e, nel caso delle carte tesoro, anche il tipo di oggetto.



### Carte energia e carte comparsa

Queste carte rappresentano l'energia guadagnata dagli eroi e la comparsa casuale a ogni turno Yokai tramite le apposite aree. Le carte energia hanno da una a tre sfere di energia a rappresentare numero di segnalini energia ottenuti e possono presentare ulteriori potenziamenti temporanei per gli eroi. Le carte comparsa hanno un identificatore e indicano il numero di Yokai da piazzare in funzione del numero di eroi presenti in gioco.



# Eroi

In questo capitolo, imparerete tutto quello che c'è da sapere sugli eroi, dalle caratteristiche di ciascuno a come liberare il loro pieno potenziale in battaglia.

## La scheda eroe: essere organizzati!

La Scheda Eroe fornisce anche informazioni sulle caratteristiche di ogni eroe, così come le aree per tenere traccia dei punti salute e le riserve di energia, le abilità scelte e gli oggetti equipaggiati.

Gli attributi dell'eroe sono:

- **Salute:** Questo numero rappresenta il numero massimo di punti salute. Questo è anche il numero di segnalini salute con cui l'eroe inizia uno scenario.
- **Corsa:** Questo è il numero massimo di caselle attraverso cui l'eroe può muoversi.
- **Portata:** Questa è la distanza effettiva dell'attacco base dell'eroe, in numero di caselle.
- **Potenza:** Questa è la combinazione di dadi che l'eroe tira quando effettua un attacco base.
- **Difesa:** Questa è la combinazione di dadi che l'eroe tira quando si difende da un attacco.



La scheda eroe ha i seguenti spazi:

- **Abilità:** quattro spazi per le abilità scelte dell'eroe, contrassegnati con un pugno.
- **Equipaggiamento:** due spazi, uno per ciascuno degli incantesimi e degli accessori equipaggiati, contrassegnati rispettivamente con un bastone e un anello.
- **Salute:** cinque spazi per i segnalini salute, come visto nella sezione precedente.
- **Energia:** quattro spazi per i segnalini energia, come visto nella sezione precedente.

È consentita una sola carta o segnalino per ogni spazio. Tuttavia, alcuni segnalini possono essere posizionati sulla parte superiore di alcune carte per tenere traccia di determinate meccaniche.

## Gli eroi: sempre sotto i riflettori!

Gli eroi combattono il male senza riposo, ovunque si possa trovare! Ogni eroe ha caratteristiche uniche e abilità che lo rendono un buon guardiano. In Yokai Quest, gli eroi appartengono a una delle tre classi: **Bushi**, **Shinobi** e **Sennin**. Ognuna di queste classi è definita da alcune caratteristiche e abilità:

- I Bushi sono guerrieri tosti sempre in prima linea nella battaglia. Hanno una buona riserva di salute e sono pericolosi a brevi distanze.
- Gli Shinobi sono specialisti nel combattimento a distanza. Essi sono estremamente mobili e impiegano molti trucchi per confondere i Yokai.
- I Sennin gestiscono possenti e antichi poteri. Li usano per punire i nemici e aiutare gli alleati.

Ogni eroe ha due carte con 4 abilità uniche. Inoltre, ogni eroe ha accesso a tre carte che caratterizzano le 6 capacità condivise dalla propria classe.

Nelle pagine seguenti vedremo ciascun protagonista in dettaglio!

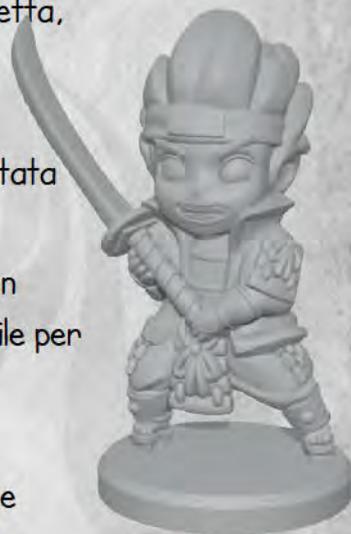


## Ryo

Nato in un villaggio di contadini, Ryo ha imparato a combattere difendendo il proprio villaggio dalla foresta Yokai. Impressionato dalla sua abilità, un signore feudale gli concesse il rango di Samurai e il titolo di "Lama Nascente". Motivato dal suo ardente spirito, Ryo ha viaggiato in tutto il paese, prestando il proprio aiuto, ove necessario, nella lotta contro le forze delle tenebre.



- **Ichigekishin:** Ryo corre avanti in linea retta, passando attraverso e attaccando tutto gli Yōkai.
- **Hononoken:** Ryo si lancia in una inaspettata rapida spinta contro un nemico vicino.
- **Koukan:** Ryo scambia la posizione con un alleato e guadagna difesa. Capacità utile per salvare gli alleati da colpi massicci.
- **Suchu-Ryouku:** Ryo si concentra profondamente, guadagnando energia e riducendo la ricarica delle sue capacità.



## Takako

La principessa di un grande feudatario, Takako è cresciuta per diventare una sacerdotessa, circondata dall'opulenza dei nobili, ma anche soffocata dai rigidi protocolli della vita di corte. Tuttavia, fu solo una questione di tempo prima che tutto cambiasse: il guerriero interiore emerse per proteggere il suo popolo in tempi disperatamente bisognosi.



- **Kami no Odori-Te:** Takako colpisce una zona frontale con il suo potente naginata.
- **Masayoshinaru Chikara no Senshi:** Usando la posizione dei 4 venti, Takako attacca in 4 direzioni opposte.
- **Fuhai no Ken:** Takako si concentra sulla difesa, diventando difficile da colpire.
- **Kami no Namida:** Incanalando i poteri della gemma reale, Takako è in grado di guarire le proprie ferite o quelle di un alleato.



## Abilità Bushi

Queste abilità vengono ripartite tra Ryo e Takako a causa della loro condizione Bushi.



- **Kiri Susumu:** Un colpo che copre un arco ravvicinato. Buono per affrontare vari Yokai più deboli grazie alla katana.
- **Inseki:** Potente schianto vicino all'eroe, che colpisce tutti gli Yokai nella sua area di effetto. Può essere usato ripetutamente per effetti devastanti.
- **Senpuu:** Attacco a vortice che copre una vasta area, colpendo tutti gli Yokai. Alto costo ma efficace per eliminare molti Yokai deboli.
- **Moui:** Usando la propria rabbia interiore, il bushi esegue un potente attacco a corto raggio. Va usato con parsimonia, ma è efficace contro i nemici corazzati.
- **Okora Seru:** L'eroe si erge con tutto il suo potere, attirando l'attenzione di tutti gli Yokai sulla plancia. Questo rende il resto degli eroi invisibile al comportamento Yokai proteggendoli efficacemente.
- **Otakebi:** La vista del bushi incoraggia gli eroi, che guadagnano un potente bonus di attacco e recuperano salute.



## Ami

All'alba dei tempi, Hatsushana si è sacrificata per fermare Dayriuu no Mizu, che voleva divorare il mondo. Millenni dopo, i monaci hanno identificato in Ami l'avatar reincarnato della dea: tuttavia, il suo ritorno prevede anche quello del male nel mondo, quindi Ami si sforza di imparare a controllare i propri poteri divini in tempo.



- **Kami no Ibuki:** Ami rilascia il soffio divino della dea, guarendo e aumentando la difesa propria o quella di un alleato.
- **Fubuki no Majo:** Il vento divino paralizza tutti gli Yokai sulla plancia.
- **Bakuryuha:** Ami lancia una bomba magica in linea retta, che colpisce i nemici sul suo cammino e scoppia alla fine del percorso.
- **Kaminari:** Ami scatena l'ira divina su un nemico, provocando gravi danni.



## Katsu

Salvato da bambino dalle rovine fumanti del suo villaggio, Katsu è stato affidato ai monaci guerrieri per diventare un membro del loro ordine. Ora come potente abate, Katsu ha giurato di combattere senza tregua nella sua lotta contro il male che minaccia il mondo.



- **Kakutou-Ou:** Katsu si muove in linea retta, attraversando e colpendo gli Yokai sul suo cammino con la sua tecnica di combattimento.
- **Haien:** Katsu esegue un potente attacco impetuoso usando il proprio ki.
- **Seinaru Mori:** Katsu incanala energia vitale su se stesso o su un alleato, curando e ripristinando energia.
- **Seinaru Chikara no Senshi:** Katsu incanala energia vitale, rafforzando le difese e riducendo il tempo di ricarica.



## Abilità Sennin

Queste competenze sono ripartite tra Ami e Katsu a causa della loro condizione Sennin.



- **Chiyute:** Sennin soffia energia curativa su di un eroe, che recupera salute. Utile per curare piccoli danni ricevuti da gli Yokai.
- **Kaifuku Mahou:** Il Sennin richiede un aiuto divino, guarendo un eroe in larga misura. Utile per far riprendere un eroe ferito, ma a spese di un alto tempo di ricarica.
- **Seki:** Evoca una barriera impenetrabile di pura energia. Questa barriera può bloccare i percorsi, facendo sì che gli Yōkai prendano strade convenienti per gli eroi. Utilizzare la sagoma apposita per rappresentare la barriera.
- **Kigai no Joumon:** Il Sennin apre un cancello di energie positive, proteggendo se stesso dagli attacchi e invocando la fortuna. Alto tempo di ricarica, ma il Sennin diventa molto ben protetto.
- **Soukatsui:** Bomba di energia dal paradiso che danneggia tutti gli Yokai sulla plancia. Alto tempo di ricarica e costo, ma può spazzare via l'intera area dagli Yokai più deboli.
- **Byakurai:** Il Sennin invoca un anello di energia elementale attorno a sé che provoca gravi danni. Danni ingenti contro i nemici colpiti, ma il Sennin deve essere in una ottima posizione.



## Sai

In un sogno, il nonno di Sai ha visto come la sua nipotina fosse destinata a divenire un'eroina. Credendo fosse una profezia, intraprese un viaggio per trovare l'arma definitiva per aiutare Sai in quel compito, scoprendo in una terra lontana il segreto che cercava. Addestrata dall'infanzia Sai è un'esperta nell'uso di queste armi e combatte con acume e dedizione nella sua aspirazione di purificare il mondo dalle tenebre.



- **Pawaashotto:** Sai utilizza potenti munizioni per sparare, danneggiando tutti i nemici in linea retta.
- **Faia Doragon:** Le munizioni del drago lanciano fiamme, colpendo tutti i nemici in un cono frontale.
- **Barettotaimu:** Sai entra in uno stato di massima concentrazione, aumentando la portata e la potenza del suo attacco base.
- **Paasekyuutaa Roketto:** Sai lancia sei razzi esplosivi, divisi tra i nemici a sua scelta.

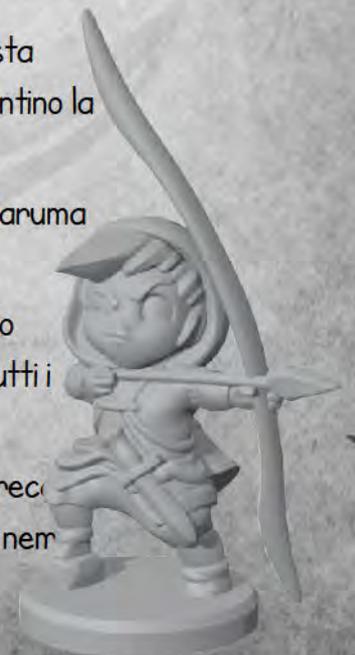


## Haruma

Haruma passava le sue giornate a caccia nella foresta per fornire sostentamento alla propria famiglia. Ritornando da una caccia prolungata, un giorno Haruma trovò i resti carbonizzati del suo villaggio: la sua famiglia era scomparsa. Da allora, questo instancabile cacciatore ha viaggiato per il mondo alla ricerca di indizi sulla posizione dei suoi parenti e sui responsabili del disastro. Lungo la strada, ha aiutato coloro che si trovavano in circostanze simili.



- **Ten Kakeru Yumizukai:** Haruma invoca la vista dell'aquila, facendo sì che tutti gli eroi aumentino la portata dei loro attacchi di base.
- **Kaze no Kizu:** Usando la sua spada corta, Haruma colpisce i nemici in una zona vicina.
- **Kiryokukyushu Kougeki:** Haruma spruzza olio avvelenato dalla sua zucca, danneggiando tutti i nemici.
- **Kariudo no Kuro Yumi:** Haruma spara una freccia nera con tutte le sue forze, danneggiando i nemici in una vasta area.



## Abilità Shinobi

Queste abilità vengono ripartite tra Sai e Haruma a causa della loro condizione Shinobi.



- **Kansei:** Lo shinobi piazza una trappola esplosiva in una casella sulla mappa. Altamente dannoso, ma deve essere usato preventivamente. Usare il segnalino trappola per rappresentarla sulla plancia.
- **Makibishi:** Lancia triboli su uno Yokai, paralizzandolo temporaneamente. Utile per rendere inoffensivo uno Yokai problematico, ma non colpisce campioni o boss.
- **Bakugeki:** Attacco che lancia minibombe sugli obiettivi prescelti. Lo Shinobi divide i dadi danno fra i bersagli.
- **Kunai Odo:** Lo shinobi lancia tre kunai a distanza ravvicinata, ciascuno in una direzione. Costo energetico elevato, ma questo attacco può causare gravi danni.
- **Kakushi:** Lo shinobi diventa invisibile agli Yokai per un breve periodo di tempo. Efficace per proteggere lo shinobi in caso di pericolo.
- **Kakekko:** Lo shinobi serra il passo, guadagnando un bonus di movimento. Utile quando una singola corsa non è sufficiente per trovare il posizionamento ottimale.



## Azioni: metti in pratica il tuo allenamento!

È ora di scoprire cosa può fare un eroe quando viene attivato durante la Fase Eroe di un turno. Ogni eroe ha un movimento base fino a tre caselle e può eseguire fino a due azioni; possono essere eseguite in qualsiasi ordine, ma l'attivazione di ogni eroe deve essere completata prima che un nuovo eroe venga attivato. Gli eroi possono usare le loro azioni per eseguire una corsa, un attacco base, usare un'abilità o usare un oggetto.

Il giocatore può eseguire con il proprio eroe attivato il movimento base e le due azioni in qualsiasi ordine, rinunciando anche a utilizzare una di questi. Questo va fatto prima che l'eroe successivo venga attivato.

### Corsa

L'eroe può spendere un'azione per eseguire un movimento pari al proprio attributo "Corsa". Questa operazione viene eseguita seguendo le regole di movimento e in aggiunta al movimento base di tre spazi.

### Attacco base

Questo è l'attacco standard dell'eroe, usando i propri attributi di potenza e portata. Per un attacco base, l'eroe deve avere un bersaglio valido. Per determinare un bersaglio valido, il giocatore conta i quadrati dalla miniatura attaccante alla miniatura bersaglio. Questo deve essere inferiore o uguale all'attributo portata per poter attaccare. Dopo aver selezionato un bersaglio valido, l'attacco viene risolto tirando i dadi come spiegato in precedenza, usando la combinazione indicata nell'attributo "potenza" (per l'attaccante) e l'attributo "difesa" (per il difensore), risolvendo immediatamente eventuali colpi ricevuti dal difensore.

### Usare un'abilità o un oggetto

Molte abilità degli eroi richiedono di spendere un'azione per poter essere usate; succede anche con alcuni oggetti. Per usare un'abilità o un oggetto, per prima cosa devi soddisfare il suo costo di attivazione; queste sono le risorse che devono essere spese. Una volta utilizzate, queste risorse vengono esaurite, indipendentemente dal risultato. Le risorse possono essere azioni, energia, salute, ricarica e consumabili:



**Consumabili:** Richiesti solo per alcuni oggetti. Un eroe può utilizzarne al massimo uno per turno.

**Energia:** L'eroe deve spendere il numero indicato di segnalini energia dalla propria riserva di energia.

**Azione:** Una o due delle azioni disponibili per l'eroe durante la fase Eroe.

**Ricarica:** Questo è il numero di segnalini ricarica che deve essere collocato sull'abilità dopo che viene attivata. Le abilità o gli oggetti che infliggono danno, includono una combinazione di dadi sulla carta che rappresenta il tiro per colpire. Se l'abilità può danneggiare più di un bersaglio, l'attaccante deve lanciare i dadi per ciascuno dei nemici colpiti.

## Reazione veloce: è meglio avere buoni riflessi!

Una reazione veloce è l'uso di un'abilità o un oggetto che non ha la necessità di un'azione nel proprio costo di attivazione. Questo tipo di abilità o oggetti può essere utilizzato in qualsiasi momento, a condizione che vengano soddisfatti altri costi di attivazione.

Quando una di queste abilità od oggetti vengono attivati, il loro effetto viene risolto immediatamente; se la reazione veloce ha luogo durante la risoluzione di un'altra azione, quell'azione viene sospesa, la reazione rapida risolta, e quindi l'azione sospesa riprende.

## Oggetti: hai trovato qualcosa di buono?

Ogni volta che la riserva del tesoro raggiunge 5 segnalini, ogni eroe prende una carta dal mazzo tesoro e la riserva del tesoro viene svuotata. L'eroe ora ha l'oggetto tesoro mostrato sulla carta.

Ogni eroe può possedere non più di quattro carte tesoro. Se, dopo aver preso una carta tesoro, l'eroe possiede più di quattro carte, una deve essere immediatamente scartata. I giocatori possono spostare gli equipaggiamenti dalla loro mano agli spazi corrispondenti sulla Scheda Eroe in qualsiasi momento, o viceversa, ma solo una volta per turno. Quando un amuleto o un incantesimo viene inserito nello spazio corretto, gli effetti che non richiedono l'attivazione vengono applicati contemporaneamente. Un giocatore può rifiutare (in qualsiasi momento) qualsiasi oggetto ricevuto, scartando la carta tesoro. Tutte le carte tesoro scartate vengono messe insieme e quando il mazzo del tesoro si esaurisce, vengono mischiate per formare un nuovo mazzo tesoro.

Ci sono due tipi di tesoro:

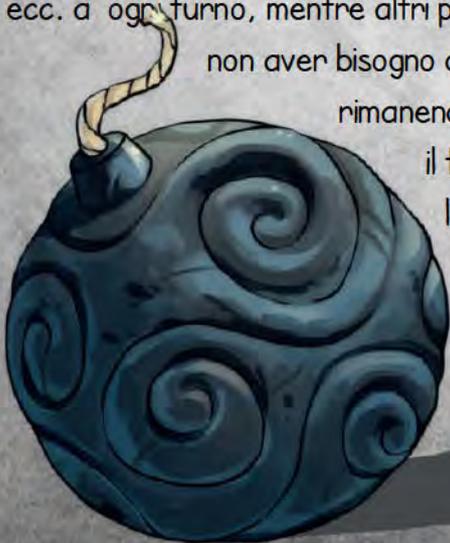
### Consumabili

Questi oggetti vengono tenuti in mano e sono scartati quando i loro effetti vengono attivati.

### Equipaggiamento

Questi possono essere amuleti o incantesimi, e vengono collocati in appositi spazi sulla Scheda Eroe. Alcuni possono richiedere l'uso di risorse per l'attivazione: l'uso di consumabili, azione, energia, ecc. a ogni turno, mentre altri potrebbero

non aver bisogno di attivazione, rimanendo attivi tutto il tempo da quando l'oggetto viene equipaggiato.



## Lista degli Oggetti

### Amuleti



- **Ryokka no Yubiwa:** Quando equipaggiato, aumenta Portata del protagonista. Questo oggetto può essere molto utile per eroi con portata corta, ma alta potenza.
- **Tsuru Kanzashi:** Canalizza di energia per aumentare la difesa di un alleato. Può essere usato ripetutamente per aumentare ulteriormente la difesa.
- **Hono Hoseki no Yubiwa:** Aumenta il movimento dell'eroe mentre è equipaggiato. Poiché non necessita di attivazione, questo oggetto funziona con ogni azione di corsa.
- **Hitai-ate:** Aumenta l'attributo difesa dell'eroe convogliando l'energia. Può essere usato ripetutamente per aumentare la difesa a spese di più energia.
- **Omamori:** Chiama la fortuna attivandolo, aumentando le possibilità di trovare tesori. Questo oggetto scambia energia con segnalini tesoro.
- **Midori Ningyo:** Invoca la presenza del Grande Signore, aumentando la difesa di tutti gli eroi. Un buon oggetto da usare quando ci si aspetta un danno a tutti gli eroi.
- **Tetsui no Kago no Ishi:** I poteri del vuoto aumentano la difesa dell'eroe o di un alleato. Oggetto difensivo flessibile, ma può essere utilizzato solo una volta per turno.
- **Tsuru Origami:** La forma della gru infonde energia nell'eroe o in un alleato a spese della risorsa consumabile del turno.
- **Kitsune Origami:** La forma della volpe ripristina la salute all'eroe o a un alleato. Efficace cura d'emergenza per salvare l'eroe o un alleato.

### Incantesimi

- **Ryofou:** Uno spirito di schiuma marina aumenta il potere d'attacco di un eroe alleato. Può potenziare notevolmente un alleato, ma al costo di energia.
- **Senpuu:** L'elementale del vento concede all'eroe un bonus di attacco, al costo di una risorsa consumabile.
- **Doro Doro:** Conferisce a un alleato il potere della terra, rafforzando i suoi attacchi. Costoso ma un potenziamento molto efficace per un alleato.
- **Hibana:** L'elementale del fulmine rafforza l'attacco dell'eroe. Buon bonus per un costo di attivazione economico.
- **Uro:** I poteri curativi dell'elementale dell'acqua guariscono l'eroe o un alleato. Una buona ed efficace guarigione da aggiungere all'arsenale dell'eroe.
- **Bura Bura:** Questi maliziosi spiriti danzanti aumentano il movimento dell'eroe o di un alleato. Ottimo bonus per prendere posizione più facilmente e risparmiare azioni.
- **Hakubo:** Questo spirito della foresta aumenta l'attributo Portata dell'eroe. Può essere usato ripetutamente finché c'è abbastanza energia.
- **Akatsuki:** Lo spirito dell'alba aumenta l'attacco di tutti gli eroi. Forte potenziamento, in quanto garantisce un risultato Katana a tutti gli eroi nei rispettivi attacchi.

### Consumabili

- **Tenpura, Gyoza, Nigiri, Onigiri, Maki sushi:** Questi piatti speciali guariscono all'istante l'eroe. Indicati per rimanere più a lungo in prima linea nella battaglia.
- **Mochi:** Dolce che fa riacquistare salute ed energia. Una combinazione di risorse su un singolo oggetto.
- **Dango:** Dolce che fa riacquistare salute ed energia. Recupera un po' più salute che energia.
- **Chiyu Hoseki:** Spezzare la pietra della vita ripristina la salute dell'eroe o di un alleato. Cura flessibile.
- **Soba:** Gli spaghetti piccanti ripristinano la salute e aumentano il movimento dell'eroe. Una bella combinazione, da usare con saggezza.
- **Ikkaeru Rōsoku:** La sacra candela riporta in vita un eroe sconfitto. L'eroe ritorna con metà dei punti salute massimi al punto di ingresso degli eroe.



- **Magatama:** Queste pietre magiche scolpite ripristinano l'energia dell'eroe rompendole. Un buon oggetto da utilizzare quando è necessaria un'esplosione di energia elevata.
- **Hinote:** Il bagliore della fiaschetta di fuoco provoca danni a un'area. Utile quando è necessario un attacco di emergenza.
- **Mahi Fuuin:** Il sacro sigillo paralizza tutti gli Yokai, anche quelli più forti.
- **Ame no Makimono:** Le parole sacre su questo rotolo feriscono tutti gli Yōkai. Può ripulire l'intera pianura, quindi usala per ottenere il massimo effetto.
- **Toki-Sei Shuryoudan:** Bomba esplosiva che provoca danni in un'area. Ottima per infliggere quell'ultimo danno necessario ai nemici.
- **Kaifukuyaku:** Il vaso sacro di acqua ripristina la salute di tutti gli eroi quando aperto. Usalo quando tutti gli eroi sono danneggiati per massimizzare l'effetto.
- **Kiri:** Questa essenza potenzia i sensi degli eroi, aumentando la loro difesa. Usalo quando il danno per tutti gli eroi è inevitabile.

## Azioni e utilizzo dei risultati degli oggetti

Qui vedremo i risultati generali di abilità e oggetti: si va dal danneggiare i nemici al potenziare gli attributi fino a guarire gli eroi. Oltre a questi, qualsiasi risultato insolito e il modo in cui funzionano le abilità e gli oggetti sono descritti in dettaglio nella carta abilità o dell'oggetto, o nello scenario che si sta giocando.

### Colpi: Fanno male!

Come già menzionato nella sezione dei dadi, i colpi ricevuti durante un attacco sono tradotti in perdita di punti vita, a meno che non sia specificato diversamente. I segnalini salute vengono immediatamente rimossi dal difensore dopo la risoluzione dei tiri di dado, uno per ogni colpo ricevuto.

### Potenziamenti: ho il potere!

Alcune abilità, oggetti e alcune carte energia possono temporaneamente migliorare le capacità di un eroe. Questo inizia quando un'abilità o un oggetto sono attivati e dura fino al termine del turno. I potenziamenti possono aumentare il numero di dadi da lanciare, sia quando si attacca con un attacco o un'abilità base sia quando si difende, il numero di caselle che un eroe può percorrere durante la corsa, la portata dell'attacco di base e così via.

Per rendere evidente che l'eroe è in uno stato potenziato, la carta di quell'effetto deve essere posizionata di fronte alla Scheda Eroe. Questo rende facile ricordare quali poteri sono attivi e quando. Alla fine di ogni turno, tutte queste carte vengono ritirate: le abilità e gli equipaggiamenti ritornano negli spazi appropriati, mentre gli oggetti consumabili vengono messi nella pila delle carte tesoro scartate.

### Stati alterati: Mi fai star male!

Alcuni attacchi degli Yokai o eventi durante uno scenario possono influenzare lo stato degli eroi. Quando ciò accade, un apposito segnalino viene posizionato sulla scheda eroe, indipendentemente da qualsiasi altro effetto. Ogni volta che un eroe termina la propria attivazione, viene rimosso un segnalino di ciascuno di questi tipi. Gli stati alterati sono:

- **Frantumato:** Rimuove un risultato "Elmo" su qualsiasi tiro di difesa
- **Stordimento:** Rimuove un risultato "Katana" su qualsiasi tiro di attacco
- **Rallentato:** Dimezza l'attributo movimento (arrotondato per eccesso).
- **Cecità:** Dimezza l'attributo portata (arrotondato per eccesso).



## Icone su oggetti e abilità

Come abbiamo visto, gli oggetti e le abilità hanno la propria iconografia che viene mostrata come riferimento visivo. In questo modo, per ricordare come funziona basterà dare un'occhiata! I costi di identificazione e attivazione sono collocati al centro delle carte, mentre il resto delle icone sono posizionati subito sotto.

Le icone utilizzate e il loro significato sono:

### Identificazione e costi di attivazione

Amuleto



Incantesimo



Consumabile



Utilizza un consumabile per la sua attivazione



Utilizza energia per la sua attivazione



Utilizza un'azione per la sua attivazione



Metti un segnalino ricarica dopo la sua attivazione



### Attributi Eroe

Riguarda i segnalini salute



Riguarda i segnalini energia



Riguarda i segnalini di ricarica piazzati sulle abilità



Riguarda i segnalini Tesoro



Riguarda i tiri di attacco



Riguarda i tiri di difesa



Riguarda l'attributo Portata



Riguarda l'attributo Corsa



Indica i quadrati mossi: direzione, proprietà e numero



## Bersagli

Sé stesso



Alleato



Alleato o Sé stesso



Tutti gli Eroi



Nemico



Tutti i nemici



Nemici su quadrati arancioni



Dividi i dadi attacco tra i nemici scelti



## Risultati

Aggiunge valore



Valore da aggiungere



Alleato o Sé stesso



Tutti gli Eroi



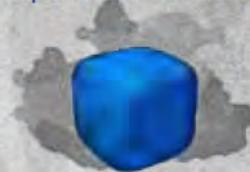
Sottrae valore



Dado rosso al corrispondente tiro di dadi



Dado blu al corrispondente tiro di dadi



Metti una barriera sulla plancia di gioco



Metti una trappola sulla plancia di gioco



L'eroe viene ignorato quando si applica lo schema di comportamento degli Yokai



L'eroe ha la priorità quando si applica lo schema di comportamento degli Yokai



Metti un segnalino paralisi sullo Yōkai colpito



L'eroe sconfitto ritorna all'entrata degli eroi con metà dei segnalini salute massima



Tiro di dadi attacco contro il bersaglio con i dadi indicati



# Yōkai

In questo capitolo imparerete tutto sui nemici fastidiosi che si oppongono gli eroi ... gli Yokai!!

## I tipi di Yokai: Chi sono?

In Yokai Quest i nemici sono Yokai. Il termine Yokai può essere tradotto come "mostro" o "fantasma". Nel gioco, i Yokai rappresentano una vasta gamma di creature malvagie e personaggi.

La maggior parte dei Yokai base sono Hone Bushi, Obake o Yurei, per esempio. Questi appaiono di frequente nel gioco e possono essere sconfitti facilmente; si comportano in modi limitati che gli eroi possono facilmente prevedere, ma la loro forza è nel loro numero. Gli Yokai migliori sono i capi: sono nemici unici, con attributi e comportamenti che variano da uno scenario all'altro. I capi appaiono di solito alla fine di uno scenario, rappresentando il nemico finale.

## Attributi Yokai: metti le carte in tavola!

Gli Yokai hanno attributi definiti nelle meccaniche di gioco. Questi sono:

- **Nome e ritratto:** utilizzato per riconoscere i diversi Yokai.
- **Iniziativa:** L'ordine in cui si attivano nella fase Yokai. I numeri più alti agiscono prima.
- **Salute:** Il numero di ferite che uno Yokai può ricevere prima che venga sconfitto. Solo i capi e i capi epici hanno punti salute: come con gli eroi, questi potenti Yokai hanno una riserva di salute. I giocatori saggiamente dovrebbero tenere traccia dei colpi inflitti a questi Yokai, usando i segnalini cuore nero o con carta e penna. Ogni volta che uno Yokai riceve un colpo, perde un punto vita.
- **Difesa:** La combinazione dei dadi che gli Yokai lanciano per difendersi da un attacco.

## Giocare con gli Yokai: eroi abbiate paura!

Ora che sappiamo che cosa sono gli Yokai e conosciamo i loro attributi, veniamo alla parte più importante: come giocarli.

### Ordine di attivazione

Dopo l'apparizione degli Yokai all'inizio della fase Yokai, i giocatori devono vedere la loro iniziativa, controllando sia quelli già presenti sulla plancia che quelli che stanno ancora aspettando nei punti comparsa.

Gli Yokai si attivano sempre dall'iniziativa più alta a quella più bassa. Se c'è più di uno Yokai diverso con lo stesso valore di iniziativa, i giocatori decidono quale agirà per primo; l'ordine di attivazione Yokai all'interno di un gruppo viene deciso anche dai giocatori. Una buona regola generale per l'attivazione è seguire il comportamento generale dello Yokai; per esempio se lo Yokai tende a spostarsi verso gli eroi, è meglio attivare prima quelli più vicini.

Dopo che il gruppo con il valore di iniziativa più alto ha agito tocca al gruppo con il valore più basso e così via fino a quando tutti gli Yokai non hanno agito.

## Schema di comportamento

Ogni Yokai seguirà uno schema di comportamento che determina come agirà. Gli schemi sono rappresentati da diagrammi di flusso, che sono facili da seguire ed aggiungono una sensazione di "picchiaduro" al gioco catturando la natura selvaggia degli Yokai.

I diagrammi di flusso comprendono i seguenti elementi:

- **Cerchi verdi:** rappresentano l'inizio e la fine di uno schema. L'inizio sarà sempre nella parte in alto a sinistra del diagramma di flusso, con le frecce che si allontanano da esso. La fine avrà sempre frecce che puntano verso di essa.
- **Frecce nere:** Mostrano come muoversi da un passo a quello successivo lungo il diagramma di flusso.
- **Diamanti blu:** Questi sono punti decisionali. Includeranno sempre testo con una domanda o un processo casuale, come "C'è un eroe a portata?" o "Tira due dadi blu". I diamanti avranno possibili risultati elencati accanto a ciascuna freccia nera che lascia il punto di decisione: segui la freccia con la risposta corretta.
- **Rettangolo rosso:** Rappresenta un'azione dello Yokai. Il testo identificherà l'abilità, i cui dettagli possono essere trovati nella descrizione di ciascun Yokai.



Usare i diagrammi di flusso è facile! Inizia semplicemente nell'ovale verde di partenza e segui le frecce nere. Quando raggiungi un diamante blu, risolvi la domanda o tira i dadi e segui la freccia con la risposta corretta. Quando raggiungi un rettangolo rosso, lo Yokai esegue l'azione indicata. Continua a seguire questi passaggi fino a raggiungere l'ovale verde finale, a quel punto l'attivazione dello Yokai è terminata.

L'eccezione è quando uno Yokai entra nella plancia, per prima cosa utilizzerà un'abilità che consente un movimento, ignorando temporaneamente il suo modello di comportamento. Ad esempio, Hone Bushi utilizzerà l'abilità "Ti prenderò prima o poi!", mentre Yoroï userà "Parata Militare!". È più facile di quanto sembri.

## Yokai: stati alterati

Uno Yokai, come gli eroi, può essere influenzato da stati alterati:

- **Paralisi:** alcune abilità dell'eroe possono paralizzare lo Yokai. Quando ciò accade, un segnalino paralisi viene posizionato vicino alla miniatura dello Yokai colpito, impedendone l'attivazione durante la successiva fase Yōkai.
- **Potenziamento:** alcuni campioni oscuri possono potenziare le capacità dei loro alleati. Quando ciò accade, un segnalino campione viene posto accanto alla miniatura dello Yokai colpito. La descrizione di ogni scenario spiegherà come vengono applicati questi segnalini e i loro effetti.



Alla fine della fase Yokai in ogni turno, tutti i segnalini paralisi e potenziamento vengono rimossi dalla plancia.

## Hone Bushi



“L’hai sentito? Aspetta - Non ho le orecchie!”

Il Clan Akatsume onmyoji lancia orrendi incantesimi di magia nera per creare questi mucchi di ossa. Questi guerrieri sono creati per servire i loro padroni oscuri e la loro presenza di solito attrae altri tipi di Yokai associati al grande oltre.

Anche se sono terrificanti da vedere, gli Hone Bushi sono lenti e goffi in combattimento (la loro mancanza di muscoli e cervello li ha penalizzati). Pertanto non rappresentano una terribile minaccia. Ma fate attenzione! Un gran numero di lessi può mettere alle corde anche l'eroe più abile nel momento in cui usano i loro corpi scheletrici per proteggere altri Yokai più pericolosi.

Iniziativa: 2 Salute: 1 Difesa:



## Yurei



“Sono semplicemente irresistibile!”

Vagando per l'eternità alla ricerca del vero amore, queste belle ragazze attirano gli sguardi di tutti ... ma è meglio che non togli la maschera che copre il loro volto. Se qualcuno è in grado di guardare i loro volti svelati senza battere ciglio, la Yurei non attaccherà ... ma poi vorranno sposarlo, che lo voglia o no!

Le Yurei appaiono generalmente in luoghi in cui è stata praticata potente magia, dato che ciò rende loro più facile manifestarsi e cercare l'amore. I membri del Clan Akatsume hanno imparato a manipolare le Yurei per servire i loro scopi malvagi: semplicemente dicono loro che stanno per arrivare degli eroi affascinanti...

Iniziativa: 6 Salute: 1 Difesa:



## Chochin Obake



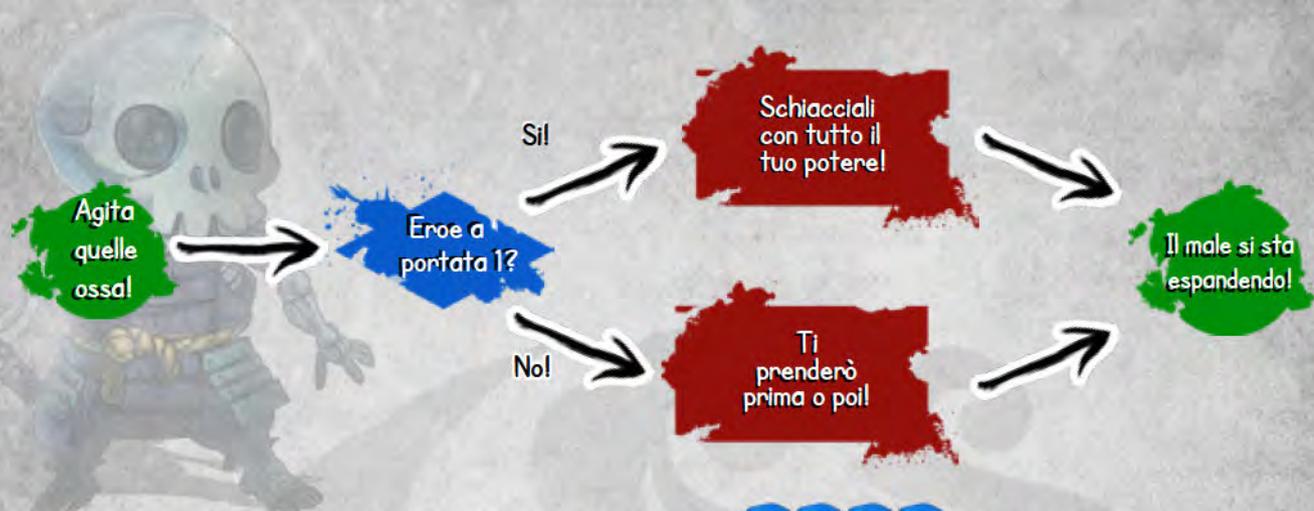
“Hahahahaha! Scusate - le falene mi mi stanno facendo il solletico!”

Quando una casa invecchia, gli oggetti all'interno si infondono delle sensazioni e i sentimenti che li circondano nel corso degli anni - finché alla fine, questa forza vitale emerge e gli oggetti stessi prendono vita. Il Chochin Obake è un esempio di questo fenomeno: una lanterna che veniva usata principalmente per le feste, questo oggetto è diventato animato grazie a uno spirito burlone. A loro piace apparire durante qualsiasi festa o trambusto, causando una maggior confusione.

Queste lanterne non sanno nulla delle loro origini, o perché fanno quello che fanno. E a loro non importa davvero. Sanno solo che le persone hanno paura di loro e che lanciare le fiamme che ardono dentro di loro contro gli altri è molto divertente. Il loro senso del divertimento non ha limiti. Pensano che dare fuoco alle case, distruggere campi e illuminare la via di sentieri abbandonati sia divertente. E se la gente brucia nelle case, se il raccolto viene rovinato o se i viandanti su un sentiero cadono giù da un dirupo? Beh, questo è solo un danno collaterale!!

Iniziativa: 5 Salute: 1 Difesa:

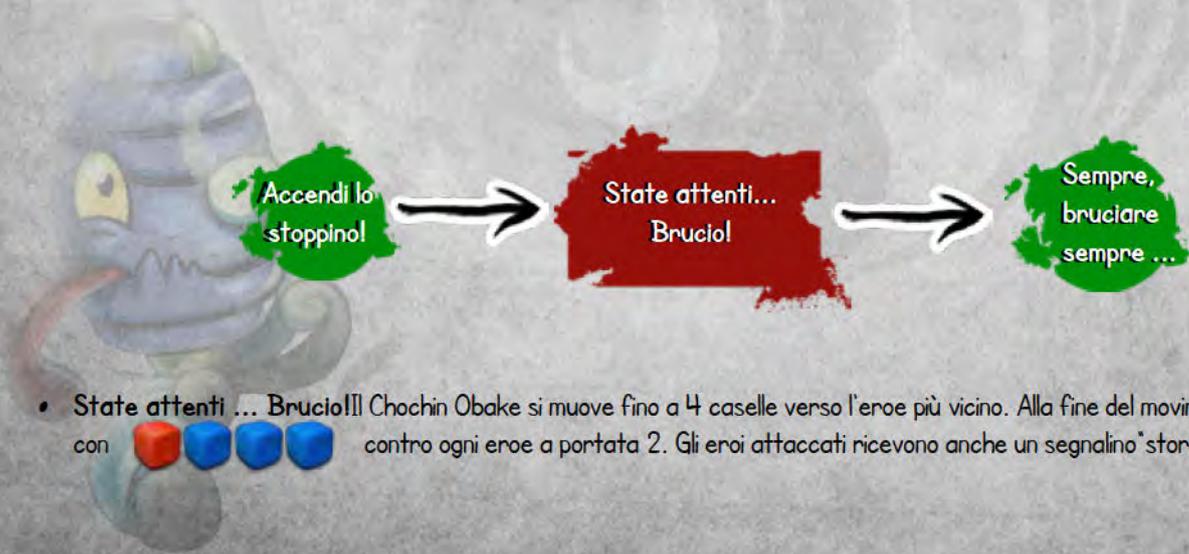




- Schiacciati con tutto il tuo potere! L'Hone Bushi attacca con  un eroe a distanza 1.
- Ti prenderò prima o poi! L'Hone Bushi si sposta fino a quattro spazi verso l'eroe più vicino.



- Dimmi che sono carinal! La Yurei effettua un attacco  contro l'eroe più vicino entro 6 caselle di distanza. L'eroe attaccato riceve anche un segnalino "cecità". 
- Dove sono gli eroi affascinanti! La Yurei muove fino a 3 caselle in linea retta verso l'eroe con il maggior numero di segnalini salute.



- State attenti ... Bruciol!!! Chochin Obake si muove fino a 4 caselle verso l'eroe più vicino. Alla fine del movimento, tira un attacco con  contro ogni eroe a portata 2. Gli eroi attaccati ricevono anche un segnalino "stordimento". 

## Ninja Akatsume



"Anche se ho preso una freccia nel ginocchio - Sono ancora un ninja!"

Seguaci dell'onorevole Clan Akatsume, questi ninja sono i guerrieri laboriosi di cui ogni comunità ha bisogno. Combattenti, costruttori, mercanti ... questi ninja possono fare tutto per la maggior gloria del clan. Il clan è grande e potente e sono orgogliosi di appartenergli. Certo, a volte sono imperdonabili, soprattutto quando affrontano compiti impossibili o situazioni complicate: non riescono a fermare la pioggia quando il capo cammina, non riescono a spostare una montagna in modo che il capo possa godere di una bella vista o non riescono a dire al capo che il suo abbigliamento non gli sta bene.

Tuttavia, non importa quanto sia duro il lavoro, né quanto sia dura la punizione del capo, il Ninja Akatsume è sempre disposto a compiere il proprio dovere in modo che, alla fine della giornata, possa tornare a casa da sua moglie e dai suoi figli.

Iniziativa: 7 Salute: 1 Difesa:  

## Furu Utsubo



"Sono affamatooooo!"

Vivendo in una ciotola che è rimasta vuota per 100 anni, i Furu Utsubo sono sempre affamati. Come risultato, questi Yōkai cercano incessantemente persone povere e incaute per riempire la propria pancia, prosciugando le vittime della propria vita. Il problema è che i Furu Utsubo sono dei ghiottoni e non sanno quando fermarsi. Un Furu Utsubo con accesso a una fontana di linfa vitale continuerà a mangiare fino a scoppiare, letteralmente! Quando ciò accade, nulla rimane se non una ciotola sul terreno - abbandonata, ma incredibilmente soddisfatta.

Iniziativa: 3 Salute: 1 Difesa: 

## Shikigami Inu



"Non cacciare i lupi!"

Di tanto in tanto, nei branchi di lupi selvaggi, gli spiriti infuocati dei membri più fieri del branco vivono al di là della loro carne mortale. Leader del branco, questi Yōkai si manifestano per cercare vendetta sugli umani per i loro oltraggi contro la natura.

Shikigami Inu è il maestro della caccia: bracca la preda, individua il membro più debole e lo caccia fino alla morte. Ancora di più l'ululato! È un latrato che fa rizzare i capelli alla base del collo, uno che ti fa venir voglia di imitarlo... ma non senza fermarsi a chiedersi come un lupo spettrale sia in grado di creare un tale suono senza una gola fisica per produrlo...

Iniziativa: 4 Salute: 1 Difesa:  



- **Movimento furtivo!** Il Ninja Akatsume si sposta fino a 5 quadrati verso l'eroe più vicino, seguendo il percorso più breve. (Il Ninja è in grado di passare attraverso un terreno bloccato, ma deve terminare il movimento in una casella libera).
- **Abilità della spada Akatsume!** Il Ninja Akatsume fa un attacco  contro un eroe a portata 1
- **Assapora l'Artiglio Rosso!** Il Ninja Akatsume fa un attacco con  contro l'eroe più vicino a portata entro 3 caselle.



- **Vedo del cibo!** Il Furu Utsubo si muove fino a 5 caselle seguendo il percorso più breve verso l'eroe con la riserva di energia più alta.
- **Ora di cenal!** Il Furu Utsubo fa un attacco tirando  contro l'eroe con la riserva di energia più alta a portata 2.



- **Sento l'odore della preda!** Lo Shikigami Inu si muove fino a 6 caselle verso l'eroe con il minor numero di segnalini salute.
- **Morderel!** Lo Shikigami Inu fa un attacco con  contro un eroe a portata 1. L'eroe attaccato riceve anche un segnalino "frantumato". 

## Obake Dono



**"Alcuni vogliono solo vedere il mondo bruciare ...anche io!"**

Grandi festival annuali si tengono per celebrare la vita, l'amore e la famiglia: e qui, enormi lanterne vengono accese per consumare e bruciare tutti i cattivi pensieri che potrebbero distruggere i motivi della celebrazione. Questa è una grande verità. Sfortunatamente, il male si accumula rapidamente: se è molto potente e la lanterna non riesce a bruciarlo abbastanza velocemente, la lanterna si trasforma in un terribile Yōkai.

Obake Dono ne è il risultato: una lanterna ardente motivata dall'egoismo e dall'odio, che nella sua furiosa carica cerca di bruciare tutto sul proprio cammino. Che ti serva da avvertimento: sii buono o Obake Dono si sveglierà e cercherà vendetta!

Iniziativa: 1 Salute: 1 Difesa:



## Yoroi



**"Certi giorni mi sento vuoto dentro..."**

Pesanti e imponenti, queste armature hanno bisogno degli sforzi combinati di diversi onmyōji del Clan Akatsume per animarsi. A volte la magia non è richiesta, poiché la forza di volontà del guerriero che indossava l'armatura si è infusa nella pelle e nel metallo, permettendogli di continuare a muoversi da sola.

(Immagina le dimensioni di un tale guerriero: Invitarlo a cena sarebbe costato una fortuna!)

Gli Yoroi sono attratti dalla sfida, quindi cercheranno sempre l'eroe più forte per impegnarlo in combattimento e testare le proprie abilità guerriere. Inoltre, hanno il vantaggio di essere un'armatura vuota: non sentono il caldo o il freddo e non si sentono mai soli (a causa delle famiglie di topi che vivono al loro interno).

Iniziativa: 1 Salute: 1 Difesa:



## Capi

**"Dal mio punto di vista, sono io l'eroe qui"**

I Campioni Oscuri sono formidabili guerrieri che hanno scalato i ranghi delle loro organizzazioni malvagie grazie alle loro favolose abilità: infiltrazione, combattimento corpo a corpo, magia ... e suonare lo shamisen. Qualunque sia la loro natura e le loro capacità, ogni eroe dovrebbe essere preparato ogni volta che appare una di queste versioni oscure degli eroi, perché hanno la cattiva abitudine di rendere le cose molto difficili!

**"Il potere ... è l'unica cosa che conta!"**

Il Boss Akatsume è il capo di tutti i ninja Akatsume. La domanda più comune è: "Com'è possibile che questo Yōkai sia arrivato a guidare i ninja?" L'unica risposta sensata è: "Come non potrebbe, con un aspetto così violento e tutte le abilità che possiede?" Un terribile nemico, questo boss ha dominato l'antica arte ninja della licanthropia, riuscendo a diventare una massa di muscoli, zanne e artigli. Fate attenzione a lui!

**"Sono nato con la creazione del mondo ... cosa possono fare bambini come voi contro di me?"**

Il Tengu è un nemico formidabile, che appare per impegnare gli eroi con complicate sfide. Con l'aspetto di un monaco di montagna che indossa la sua tipica maschera dal grande naso, il Tengu presagisce sempre la venuta di tempi difficili.

Questi antichi esseri sono maestri dell'inganno, capaci di qualsiasi cosa pur di realizzare i loro obiettivi; ma non sottovalutare mai le loro capacità di combattimento: l'unico onore che conoscono è quello che si trova nel calore della battaglia, e lo prendono molto sul serio.

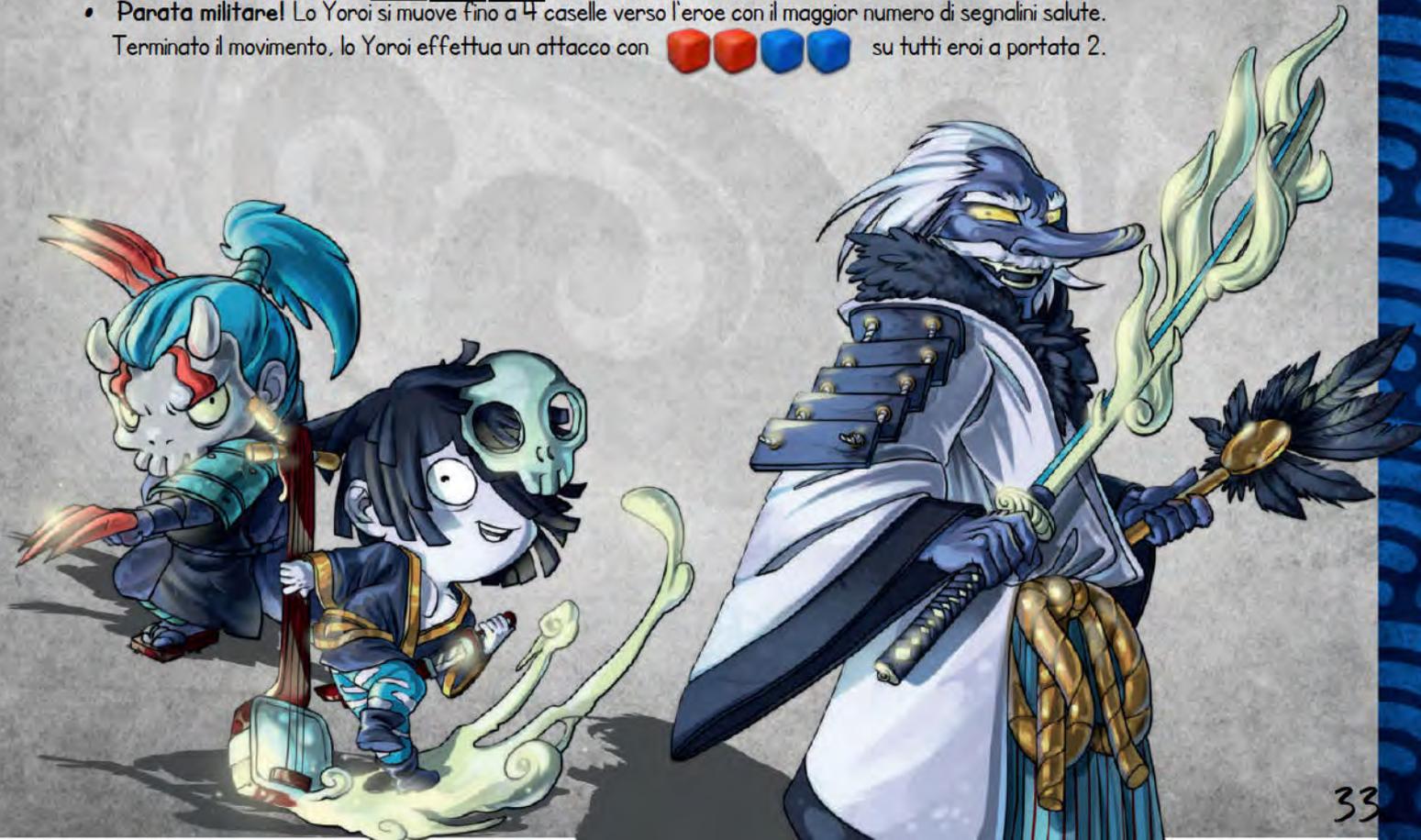
Iniziativa: ? Salute: ? Difesa: ?



- **Fiamme per tutti!** Obake Ono muove di 3 caselle verso l'eroe più distante. Finendo il suo movimento, Obake Ono effettua un attacco contro ogni eroe nel raggio 3, tirando     . Gli Eroi attaccati con successo ricevono anche un segnalino "stordimento". 



- **Duro colpo!** Lo Yoroi fa un attacco contro l'eroe a portata 1 con il maggior numero di segnalini salute, tirando      
- **Parata militare!** Lo Yoroi si muove fino a 4 caselle verso l'eroe con il maggior numero di segnalini salute. Terminato il movimento, lo Yoroi effettua un attacco con     su tutti eroi a portata 2.



# Storie

Le storie sono al centro del gioco Yōkai Quest: presentano l'azione all'interno di un arco narrativo che fornisce la trama dell'avventura in una struttura classica di introduzione, complicazione ed esito.

## Lo scenario: raccontami di nuovo quella storia...

Le storie del Libro delle Avventure sono composte da due parti principali: narrazione e scenario; questi di solito si alternano man mano che la storia progredisce. La narrazione si svolge tra gli scenari per aiutare a raccontare la storia, spiegando dove sono gli eroi, i problemi che dovranno affrontare e perché stanno combattendo. Gli scenari sono la parte giocabile della storia: descrivono come impostare la partita, la/le plancia/e utilizzata/e, la posizione dei punti comparsa e così via.

Per passare da una scena all'altra, è necessario raggiungere le condizioni di vittoria stabilite per lo scenario. Quando le condizioni vengono soddisfatte, i punti di comparsa smettono di funzionare e non vengono pescate più carte dal mazzo Comparsa durante la fase Yokai. Se una o più delle condizioni di vittoria non può più essere raggiunta, lo scenario termina ed entra in gioco la meccanica Riprovare.

Inoltre, gli scenari possono presentare obiettivi speciali che possono essere raggiunti. Se gli eroi soddisfano questi risultati durante lo scenario, alla fine riceveranno la ricompensa specificata.

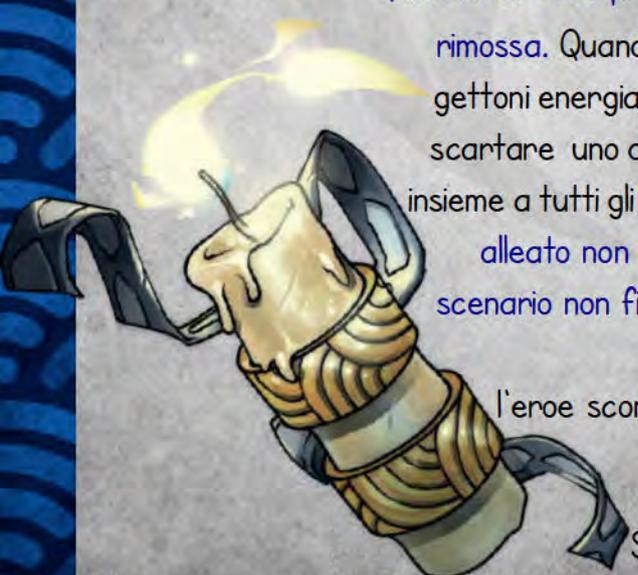
Il Libro delle Avventure fornisce tutte le informazioni necessarie su ogni storia e gli scenari che lo compongono - incluso come preparare le plance di gioco, la composizione dei mazzi, le condizioni di vittoria, ecc.

## Eroi sconfitti: Tornerò!

Quando un eroe perde tutti i segnalini Salute, l'eroe è sconfitto: la miniatura viene rimossa. Quando ciò accade, il giocatore che controlla l'eroe sconfitto scarta tutti i gettoni energia, tutti gli stati alterati e i segnalini ricarica. Il giocatore deve anche scartare uno degli oggetti posizionati su uno qualsiasi degli spazi della Scheda Eroe, insieme a tutti gli oggetti in mano. Un eroe in questa situazione attende fino a che un alleato non utilizza un consumabile in grado di riportarlo sulla plancia o finché lo scenario non finisce - in modo positivo o necessariamente con un nuovo tentativo.

Se lo scenario termina con la vittoria, l'eroe sconfitto riceve un segnalino Salute e viene preparato per lo scenario successivo (questo si aggiunge al cambiamento dello scenario specifico se non diversamente indicato).

Se tutti gli eroi nella scena sono sconfitti, la meccanica Riprovare viene applicata.

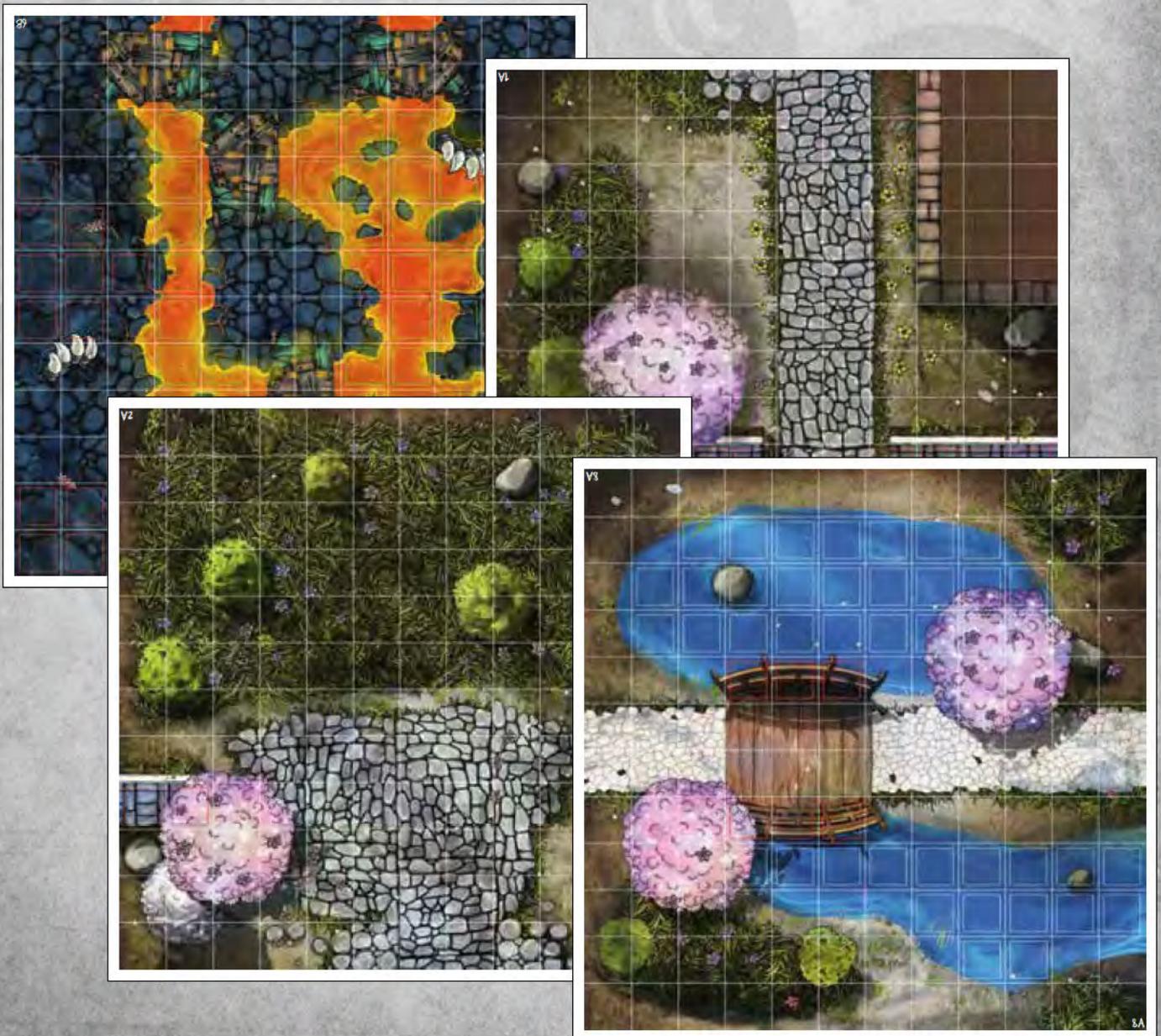


## Riprovare: Ti prego, continua!

In questo caso, lo scenario viene resettato e deve essere giocato nuovamente dall'inizio. I passi da seguire per ritentare uno scenario sono:

- I mazzi Energia, Comparsa e Tesoro vengono ripristinati e mescolati.
- La riserva del Tesoro viene svuotata.
- Le condizioni di vittoria vengono azzerate, quindi tutti i risultati ottenuti vengono scartate.
- Tutti gli elementi vengono ripristinati sulla plancia come in partenza.

Si può Riprovare solo una volta per scenario. Se gli eroi falliscono due volte, perdono lo scenario. Il Libro delle Avventure include ulteriori informazioni sui meccanismi specifici che entrano in gioco se uno scenario viene perso durante l'avventura.



# Sintesi di Gioco

## Fase Eroe:

Tutti gli eroi guadagnano energia! Ogni eroe pesca una carta dal mazzo energia e aggiunge il numero di segnalini energia nella riserva corrispondente.



Gli Eroi giocano! Nell'ordine stabilito dai giocatori, gli eroi vengono attivati uno ad uno, potendo eseguire all'attivazione due azioni e un movimento base di tre caselle in qualsiasi ordine.

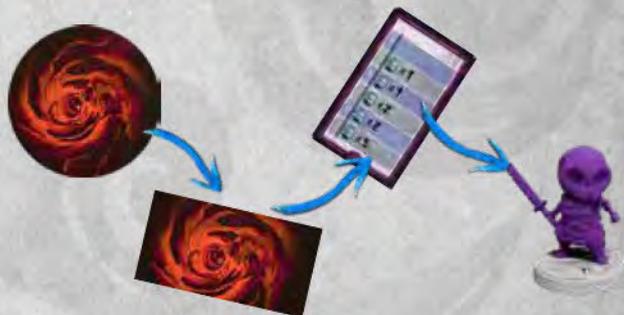


Dopo aver terminato la propria attivazione, gli eroi rimuovono un segnalino ricarica da ogni capacità che ne abbia e uno stato alterato per ogni tipo che li influenza.



## Fase Yōkai:

I Yokai appaiono! Le monete del vento Yokai vengono capovolte; per ogni colore corrispondente ai punti comparsa, pescate una carta dal mazzo comparsa e aggiungete il numero indicato di Yokai su in quei punti. Fate anche attenzione alla comparsa di alcuni Yokai indicata nella descrizione dello scenario.



IGli Yokai giocano! Vengono gestiti dai giocatori seguendo il modello di comportamento in ordine di iniziativa decrescente.



Per finire, rimuovete tutti i potenziamenti degli eroi, tutti gli stati alterati sugli Yokai e gli eventuali effetti dello scenario che possono essere presenti.



# Adventure Book



# Scuotigli le ossa scheletriche

3 scenari - L'arrivo del Matsuri, il Ritmo Nonstop, Maestro del shamisen

## Scenario 1 - L'arrivo del Matsuri

Gli eroi si svegliano nel cuore della notte a causa di un trambusto improvviso: gli Hone Bushi sono arrivati! Stanno ballando fuori controllo intorno al villaggio, mentre celebrano la festa Matsuri. Nella loro follia provocano risse, distruggono le colture e intimidiscono i nativi del luogo. Il paese ha bisogno di aiuto, vanno messi a riposare... di nuovo!



Plance: 2A.

Punti Comparsa: Viola, rosso e blu.

Carte Comparsa: dalla A1 alla A8

Regole speciali dello scenario:

- Durante i turni 2, 5 e 7 appaiono Hone Bushi dal punto viola pari alla metà degli eroi in gioco.
- Passaggio alla scena 2 immediatamente, mantenendo plance e miniature presenti.

Condizioni di vittoria:

- Sconfiggi 12 Hone Bushi prima del turno 9.

Obiettivo speciale:

- Sconfiggi 12 Hone Bushi prima del turno 5. (Ricompensa: aggiungi un segnalino tesoro in più alla riserva tesoro).

Grazie, eroi! Riprendete fiato per un attimo. (Ricompensa: tutti gli eroi recuperano 1 segnalino salute).



## Scenario 2 - Ritmo Nonstop

Quello era solo l'inizio della festa. Gli Hone Bushi sono all'interno del villaggio e delle case, provocando distruzione e disastri... anche i Furu Utsubo si sono uniti alla festa e non smettono di fare scherzi. Si ode una musica distante, che suona mentre si sta svolgendo tutto questo trambusto.



Plance: 2A (scena precedente)- 1A.

Punti Comparsa: 2 rossi, viola e blu.

Carte Comparsa: dalla A1 alla A8, dalla D1 alla D4.

Regole speciali dello scenario:

- Durante i turni 3, 6 e 8 appaiono dal punto viola tanti Furu Utsubo quanti sono gli eroi in gioco.

Condizioni di vittoria:

- Sconfiggi 15 Yokai prima del turno 9.

Obiettivo speciale:

- Gli Eroi non utilizzano segnalini energia. (Ricompensa: tutti gli eroi pescano una carta Tesoro).



Eroi, ottimo lavoro! Guardate! I Furu Utsubo avevano alcuni oggetti, prendete tutto ciò che potete utilizzare. E... la musica diventa sempre più furiosa? Mi sento molto stanco... (Ricompensa: tutti gli eroi pescano una carta Tesoro).



## Scenario 3 - Maestro dello shamisen

La musica arriva dal tempio, ed è chiaramente la fonte di tutto il trambusto. Lo Shamisen viene suonato da un campione oscuro e sta canalizzando e assorbendo tutte le energie degli abitanti. Gli Eroi devono fermarlo altrimenti chiunque verrà trasformato in non-morto!



Plancia: 5A.

Punti Comparsa: 2 Blu, e 1 viola. Carte Comparsa: dalla A1 alla A8 e dalla D1 alla D4. Regole speciali dello scenario:

- Il Campione Oscuro Non-morto è presente sulla plancia sin dall'inizio.
- Ogni turno una Yurei appare attraverso il punto comparsa viola.

Condizioni di vittoria:

- Il campione non-morto perde tutti i punti vita.

Obiettivo speciale:

- Sconfiggi 8 Yurei. (Ricompensa: uno degli eroi può cercare il mazzo Tesoro per un incantesimo e equipaggiarlo).

Condizioni sconfitta:

- Gli eroi non sconfiggono il capo prima del turno 15.

Penalità di sconfitta:

- Ricominciare la partita dallo scenario 1.

### Comportamento del Capo

Campione Non-morto Oscuro - Salute: 15 Iniziativa: 6 Difesa:



Questo è un nuovo pezzol



Attacco Assolo Struggente



Non sei pronto per la mia arte!

Attacco Assolo Struggente!: Ogni eroe sceglie se perdere un segnalino Salute o uno Energia.

Grazie mille eroi, ci avete salvato !! È stato davvero un colpo di fortuna avervi qui con noi dalla nostra parte... ora godetevi il meritato riposo! (Tutti gli eroi recuperano due segnalini salute e prendono un oggetto a loro scelta dal mazzo Tesoro).



# I Veri Colpevoli

3 scenari - Nel Bosco / La casa del Male / Metamorfosi

## Scenario 1 - Nel Bosco

Dopo aver fermato lo Yokai Matsuri nella città, gli abitanti del villaggio dicono che alcune strane figure sono state avvistate correre e saltare sui tetti; anche alcune case e il fabbro sono stati derubati. Ora questi ladri stanno cercando di fuggire, quindi vanno inseguiti e fermati!



### Comportamento del Capo

Campione Oscuro Akatsume:

Salute: 12 Iniziativa: 7 Difesa:  

Non potete prendermi!

Questa è una ritirata tattica

Fermo lì!

Ci Vediamo!

- Questa è una ritirata tattica: Il Campione oscuro Akatsume si muove di due caselle verso il punto comparsa viola.
- Fermo lì!: Il campione oscuro Akatsume tira i kunai all'eroe più vicino, tirando    . L'eroe attaccato riceve anche un segnalino "rallentato". 

Plance: 2A - 8A

Punti Comparsa: Viola, rosso e verde.

Carte Comparsa: Dalla C1 alla C4 e dalla E1 alla E8.

Regole speciali dello scenario:

- Il Campione Oscuro Akatsume e due ninja Akatsume sono presenti sulla plancia sin dall'inizio.
- Il movimento attraverso le caselle verdi costa il doppio.
- Le monete dei venti Yokai devono essere impostate per alternare le apparenze tra rosso e verde. La moneta verde / gialla è girata ogni turno.

Condizioni di vittoria:

- Sconfiggi il Campione Oscuro Akatsume

Penalità di sconfitta:

- Tutti gli eroi scartano i propri oggetti in mano.

Eroi, ottimo lavoro nell'inseguimento! Riconosco questi fastidiosi nemici... è il clan Akatsume! Che cosa staranno facendo qui? (Ricompensa: tutti gli eroi recuperano un segnalino salute).

## Scenario 2 - La casa del Male

Un sentiero nascosto nel bosco inizia dove gli eroi hanno fermato il campione oscuro; conduce ad una città fortificata, un covo degli Akatsume. Nessuno sa quando lo abbiano costruito, ma meglio cacciarli da qui per il bene degli abitanti del villaggio!



Plance: 1A - 3A.

Punti Comparsa: Blu, giallo e verde.

Carte Comparsa: dalla C1 alla C8 e dalla E1 alla E8.

Regole speciali dello scenario:

- Ogni volta che uno Yokai viene sconfitto, capovolgi la moneta del vento Yokai verde/gialla. •

Nei turni 4 e 8 appare uno Yoroi sul punto comparsa viola.

Condizioni di vittoria:

- Sconfiggi due Yoroi.

Obiettivo speciale:

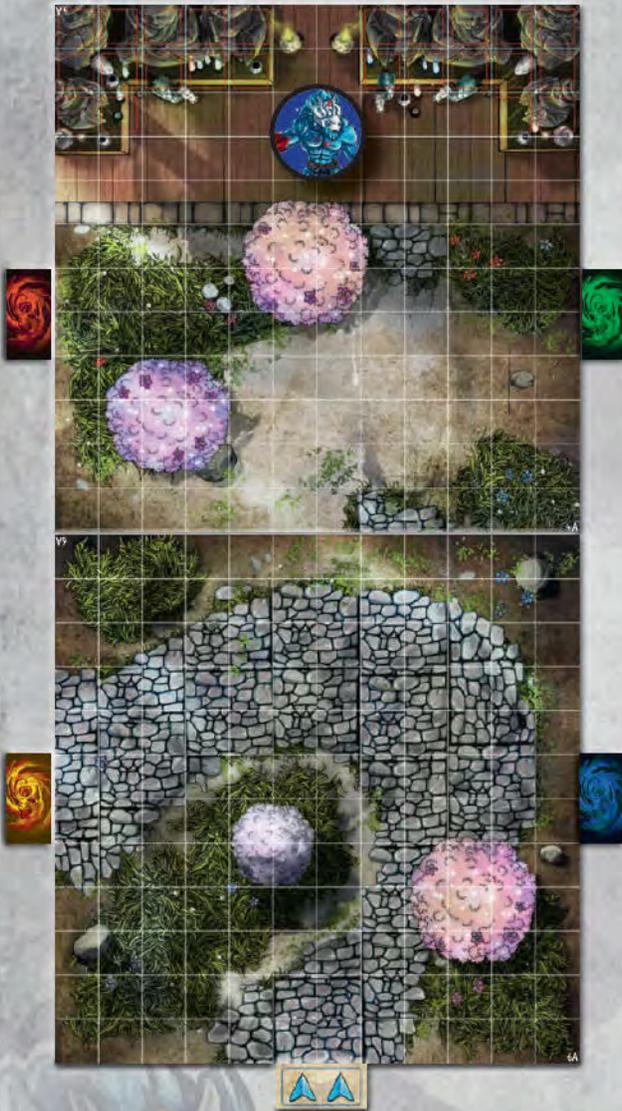
- Sconfiggi entrambi gli Yoroi nello stesso turno.  
(Ricompensa: tutti gli eroi recuperare un segnalino salute).

Oh, oh ... speravo che fosse finita, ma penso che non lo sia. Eroi fate attenzione! Il loro capo sta arrivando! (Ricompensa: tutti gli eroi pescano una carta tesoro).



## Scenario 3 - Metamorfosi

Una figura enorme emerge dal tempio in fondo alla strada: "Osate interferire nel nostro piano? Il clan Akatsume conquisterà il mondo! Ora guardate la potenza che state affrontando..."



Plance: 4A - 6A.

Punti Comparsa: Viola, giallo, verde, rosso e blu.

Carte Comparsa: dalla A1 alla A4, dalla B1 alla B4, dalla C1 alla C8.

Regole speciali dello scenario:

- Il Boss Akatsume è presente sulla plancia sin dall'inizio.
- La moneta dei venti Yokai giallo/verde viene capovolta ogni turno.
- Ogni turno uno Shikigami Inu appare attraverso il punto comparsa viola.

Condizioni di vittoria:

- Sconfiggi il Boss Akatsume.

Obiettivo speciale:

- Sconfiggi il boss Akatsume e 8 Shikigami Inu prima del turno 9. (Ricompensa: tutti gli eroi recuperano 2 segnalini salute e pescano una carta Tesoro).

Penalità di sconfitta:

- Tutti gli eroi scartano gli oggetti equipaggiati.

### Comportamento del Capo

Boss Akatsume - Salute: 20 Iniziativa: 2 Difesa:   



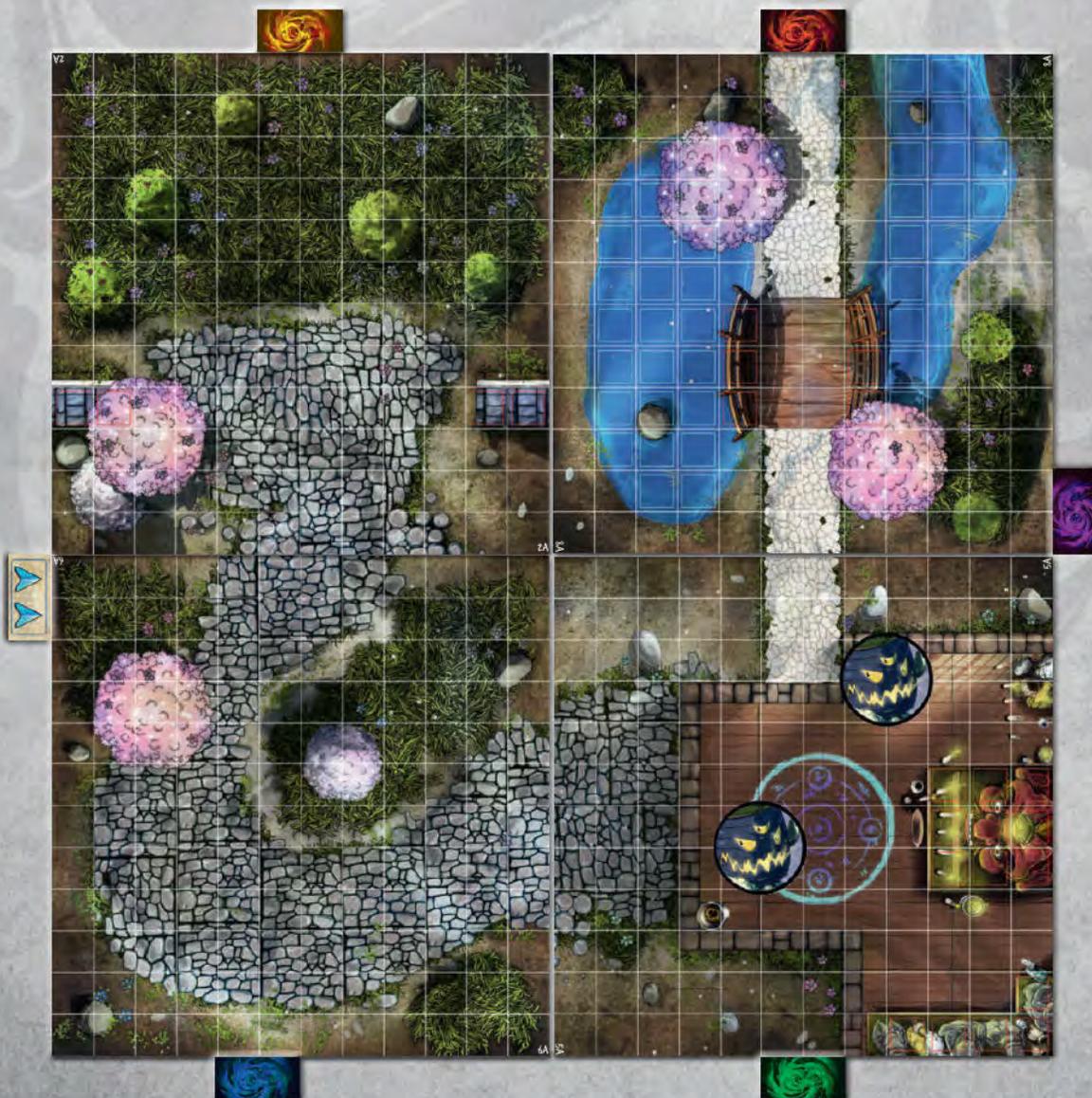
Torniamo in città per banchettare e festeggiare! (Ricompensa: gli eroi recuperano tutti i punti salute).

# Pioggia di Fiamme

1 scenario - Luce, fuoco e distruzione

## Scenario 1 - Luce, fuoco e distruzione

Durante la cena di ringraziamento tenuta per aver salvato il piccolo villaggio, i cittadini parlano di un essere molto alto e dal grosso naso che è stato avvistato nella foresta un paio di volte ultimamente. Un contadino afferma che si tratta di un simbolo di sventura, una punizione per chiunque osa addentrarsi nelle zone più buie della foresta. Improvvisamente, viene appiccato il fuoco a molte case e le fiamme si estendono attraverso tutto il villaggio. Una forte voce risuona sulla città... "INTRUSI! COME OSATE ENTRARE NELLA MIA FORESTA E SCOMBINARE I MIEI PIANI... LA PAGHERETE! "





Plance: 2A - 8A - 5A - 6A.

Punti Comparsa: Giallo, verde, rosso e blu.

Carte Comparsa: Dalla A1 alla A4, dalla B1 alla B4, dalla D1 alla D8.

Regole speciali dello scenario:

- Due Obake Dono sono presenti sulla plancia sin dall'inizio.
- La moneta dei venti Yokai giallo/verde viene girata ogni volta che un Obake Dono viene sconfitto.
- Ogni turno un Obake appare attraverso il Punto Comparsa viola.
- All'inizio di ogni fase Yokai se non c'è un Obake Dono o ce n'è solo uno in gioco, piazzane uno sul corrispondente punto comparsa verde / giallo come indicato dalla moneta dei venti Yokai; viene fatto in aggiunta alle usuali comparse del mazzo comparsa.
- Fiamme piovano nell'aria! Ogni eroe subisce un attacco con  alla fine di ogni Fase di Yokai.
- Il movimento attraverso le caselle verdi costa il doppio.

Condizioni di vittoria:

- Sconfiggi 6 Obake Dono.

Obiettivo speciale:

- Sconfiggi un Obake Dono mentre è sul ponte.  
(Ricompensa: tutti gli eroi iniziano il prossimo scenario con la riserva di energia piena).



Eroi! Chiunque stia causando questi problemi sembra essere davvero capace di attuare a pieno le sue minacce... L'unica soluzione sembra essere quella di tornare nella foresta, anche se è chiaramente una trappola! (Ricompensa: ogni eroe recupera 3 segnalini salute).

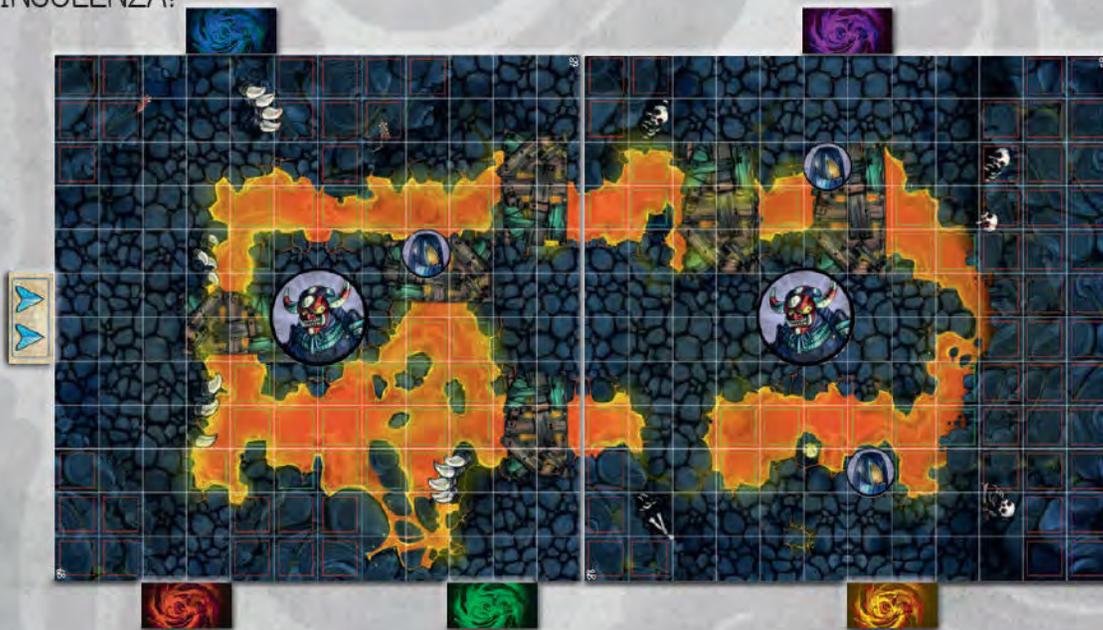


# Covo di Rabbia

2 scenari - L'alleanza del male / Falene contro le lanterne

## Scenario 1 - L'alleanza del male

Dopo l'attacco alla città, gli eroi si dirigono verso la zona più buia della foresta. La voce sembra arrivare da lì, ed è anche dove gli abitanti del villaggio dicono risieda il male. La voce altisonante risuona ancora: "VIENITE QUI O MI VEDRETE DISTRUGGERE L'INTERO VILLAGGIO!". Mentre l'ambiente circostante continuava a diventare sempre più oscuro; gli eroi continuavano ad avanzare... infine, una caverna apparve davanti a loro... "SÌ, ENTRATE NEL MIO COVO, E PAGATE PER LA VOSTRA INSOLENZIA!"



Plance: 6B - 8B.

Punti Comparsa: Giallo, verde, viola, rosso e blu.

Carte Comparsa: dalla A4 alla A8, dalla D1 alla D8.

Regole speciali dello scenario:

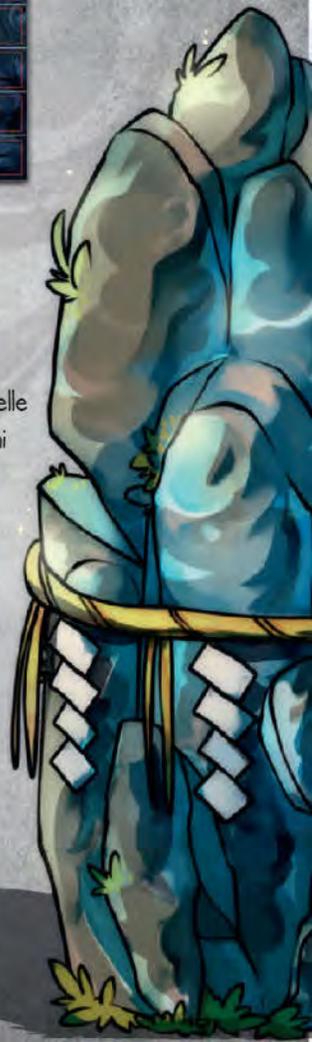
- Due Yoroi e due Yurei sono presenti sulla plancia sin dall'inizio.
- La moneta dei venti Yokai giallo/verde viene capovolta ogni volta che uno Yurei viene sconfitto.
- Ogni turno 1 Yurei appare attraverso il Punto Comparsa viola.

- Ogni turno 1 Obake appare attraverso il punto Comparsa giallo.
- Calore estremo! Il movimento attraverso le caselle a bordo verde costa un segnalino salute per ogni quadrato. Gli Yokai non ne vengono influenzati.

Condizioni di Vittoria:

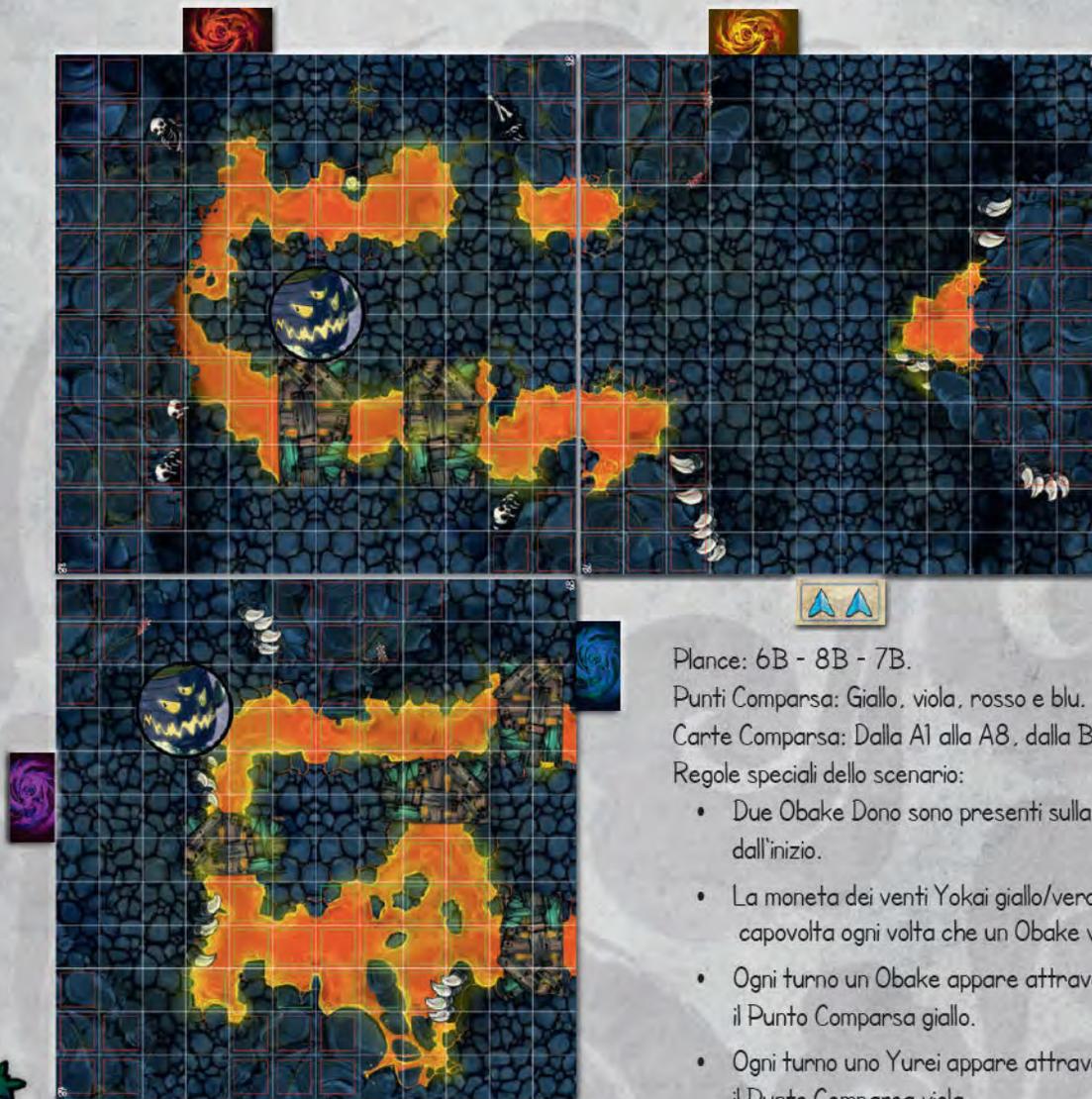
- Tutti gli eroi raggiungono il Punto Comparsa viola.
- I Yoroi e le due Yurei vengono sconfitti.

Era alleato con il clan Akatsume! E guardate quei vasi, scommetto che non sono a fin di bene. (Ricompensa: tutti gli eroi pescano una carta Tesoro).



## Scenario 2 - Falene contro le lanterne

Una figura enorme appare sul fondo della caverna, il Tengu è qui!... "Siete venuti qui per servirmi, come tutti gli altri! NON POTETE FUGGIRE!" Un gas viola inizia a fuoriuscire dai vasi. Non sembra cosa buona, la trappola è scattata... gli eroi devono fuggire dalla caverna prima che sia troppo tardi!!



Plance: 6B - 8B - 7B.

Punti Comparsa: Giallo, viola, rosso e blu.

Carte Comparsa: Dalla A1 alla A8, dalla B1 alla B4.

Regole speciali dello scenario:

- Due Obake Dono sono presenti sulla plancia sin dall'inizio.
- La moneta dei venti Yokai giallo/verde viene capovolta ogni volta che un Obake viene sconfitto.
- Ogni turno un Obake appare attraverso il Punto Comparsa giallo.
- Ogni turno uno Yurei appare attraverso il Punto Comparsa viola.
- Calore estremo! Il movimento attraverso le caselle col bordo verde costa un segnalino salute per ogni casella. Gli Yokai non ne vengono influenzati.
- Gas Viola! Ogni eroe rimuove un segnalino salute o una energia al termine di ogni Fase Yokai.

Condizioni di vittoria:

- Tutti gli eroi raggiungono il Punto Comparsa viola.

Wow, c'è mancato poco! Scommetto che quello è il motivo per cui il campione non-morto oscuro era al loro servizio... quella cosa viola è pericolosa! (Ricompensa: tutti gli eroi recuperano tutti i segnalini salute e cercano nel tesoro un consumabile a loro scelta da tenere).

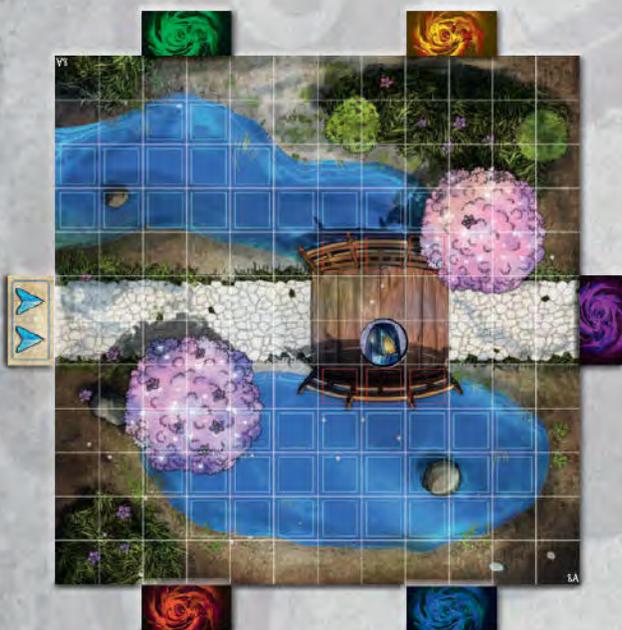
# Tracce Congelate

2 scenari - La ragazza del ponte / Un villaggio innevato

## Scenario 1 - La ragazza del ponte

Dopo la fuga dalla caverna, gli eroi decidono di tornare al covo del Clan Akatsume e cercare di scoprire dove il malfattore Tengu sia andato, e quali interessi comuni abbiano lui e il clan Akatsume. Un forte vento comincia a soffiare, e nuvole di neve cominciano ad addensarsi come una profezia di catastrofe.

Improvvisamente, gli eroi sentono un grido lontano! Una ragazza è distesa sul ponte, immobile. Mentre gli eroi si avvicinano per cercare di aiutarla, lei rivela il suo vero essere... una Yurei! E ci sono Yokai ovunque, è un'imboscata! Non c'è alternativa se non combattere.



Plancia: 8A

Punti Comparsa: Giallo, verde, viola, rosso e blu.

Carte Comparsa: Dalla A1 alla A4, dalla C1 alla C4 e dalla E1 alla E8.

Regole speciali dello scenario:

- La moneta dei venti Yokai giallo/verde viene capovolta ogni volta che una Yurei viene sconfitta.
- Una Yurei è presente sulla plancia sin dall'inizio.
- Ogni turno due Yurei appaiono attraverso il punto comparsa viola.
- Il movimento attraverso le caselle col bordo verde costa il doppio. Condizioni di Vittoria:

- All'inizio del turno 10.

Obiettivo speciale:

- Sconfiggi 10 ninja Akatsume prima del turno 8. (Ricompensa: tutti gli eroi pescano una carta Tesoro).
- La Yurei presente sulla plancia sin dall'inizio è l'ultimo Yokai a venire sconfitto. (Ricompensa: tutti gli eroi pescano una carta Tesoro).

Ci sono andati vicino! Sembra che ci stessero aspettando... facciamo attenzione! (Ricompensa: tutti gli eroi recuperano due segnalini salute).



## Scenario 2 - Un villaggio innevato

Dopo aver resistito all'agguato degli Yokai, arrivate ai resti del covo Akatsume; qui la neve è più abbondante e continua a cadere in modo innaturale. Nelle vicinanze, un oggetto luccicante si trova nel mezzo di una strada sorvegliata da due statue di neve. Quando vi avvicinate, lo vedete chiaramente: l'oggetto è una sfera di cristallo, con una rappresentazione del paesaggio al suo interno! E... quelle statue non sono statue!



Plance: 4B - 1B.

Punti Comparsa: Viola, rosso e blu. Carte Comparsa: dalla A4 alla A8, dalla C1 alla C8, dalla D1 alla D8.

Regole speciali dello scenario:

- Due Yoroï sono presenti sulla plancia sin dall'inizio.
- Ogni turno uno Yurei e uno Shikigami Inu appaiono attraverso il Punto Comparsa viola.
- Nel turno 5 un Campione Non-morto Oscuro e due Hone Bushi appaiono sul Punto di Ingresso degli eroi.
- Sfera di cristallo! Rappresentato da un elemento di terreno o un segnalino posizionato correttamente sulla plancia. Ha 20 punti salute e tira   in difesa.
- Vento e neve! Tutti gli attributi Portata e Corsa degli eroi sono ridotti di uno per tutta la durata dello scenario.

Condizioni di vittoria:

- Gli eroi distruggono la Sfera di Cristallo.
- Gli eroi sconfiggono il Campione Oscuro Non-morto.

Obiettivo speciale:

- Sconfiggi il Campione Oscuro Non-morto prima del turno 8 (Ricompensa: un giocatore può cercare nel mazzo Tesoro e prendere una carta).

### Comportamento del Capo

Campione Oscuro Non-morto - Salute: 8 Iniziativa: 2

Difesa:  

- **Siamo in tour!** Il Campione Oscuro Non-morto muove di 3 spazi verso l'eroe con il maggior numero di segnalini energia e pone un segnalino Potenziamento su ogni Hone Bushi sulla plancia. Gli Hone Bushi Potenziati raddoppiano la loro capacità di movimento e tirano un ulteriore dado rosso quando attaccano.
- **Barriera del suono!** Il Campione Oscuro Non-morto attacca con   l'eroe più vicino con il maggior numero di segnalini energia. Per ogni colpo andato a segno, l'eroe perde un segnalino energia in aggiunta a quello salute perso normalmente.



Buona idea distruggere la sfera! Spero che metta fine al vento e alla neve. (Ricompensa: tutti gli eroi recuperano tutti i segnalini salute).

# Destinazione Finale

3 scenari - I sobborghi del tempio / Il rituale oscuro / Scontro finale

## Scenario 1 - I sobborghi del tempio

Mentre il clan Akatsume raccoglieva energia dagli abitanti del villaggio, il Tengu stava usando l'energia per cambiare il tempo e trasformare le persone in Yokai; questo può essere disastroso, se non fermato in tempo. La rappresentazione del luogo all'interno della sfera mostra altre sfere sparse in giro, ma gli eroi notarono un punto centrale che le collega tutte: un tempio sulla cima delle vicine montagne. Gli eroi si diressero rapidamente verso di esso: quando si avvicinano al tempio, il cielo sta diventando viola. Non sembra affatto un buon segno!



Plance: 6A - 2A.

Punti Comparsa: Blu, viola.

Carte Comparsa: dalla C1 alla C8, dalla D1 alla D8 e dalla E1 alla E8.

Regole speciali dello scenario:

- Il Campione Oscuro Akatsume e due Yoroï sono presenti sin dall'inizio dello scenario.
- Ogni turno uno Shikigami Inu e una Yurei appaiono attraverso il Punto Comparsa: viola.

Condizioni di vittoria:

- Sconfiggi il Campione Oscuro Akatsume.

Obiettivo speciale:

- Sconfiggi il Campione Oscuro Akatsume prima del turno 12.  
(Ricompensa: tutti gli eroi pescano una carta Tesoro).

### Comportamento del Capo

Campione Oscuro Akatsume - Salute: 15 Iniziativa: 9

Difesa: 



- **Fagliela pagare!** Il Campione Oscuro Akatsume si allontana di 1 casella dall'eroe più vicino e pone un segnalino Potenziamiento su ogni Yokai a 5 caselle o meno da lui. Gli Yokai Potenzianti aggiungono un risultato katana quando attaccano.
- **Artigli rossi Akatsume della distruzione!** Il Campione Oscuro Akatsume attacca con  ogni eroe entro 2 spazi.

Era deciso a fermarvi! Sbrigatevi, sta succedendo qualcosa di molto grave! (Ricompensa: tutti gli eroi recuperano 2 segnalini salute).

## Scenario 2 - Il rituale oscuro

Infine, il luogo del rituale è davanti agli eroi. Una sinistra figura è al centro della stanza, intenta in qualche sorta di rituale; è il creatore di ogni sofferenza, oscurità e malvagità: il malfattore Tengu. "Siete arrivati lontano, ma è troppo tardi: il mio rituale verrà completato presto, e questa terra apparterrà agli Yokai. Tuttavia, siete così testardi da pensare di potermi fermare. Vi mostrerò quanto vi sbagliate". Ci sarà pur modo di fermare questa follia!



Plancia: 5A.

Punti Comparsa: Blu, rosso, giallo, verde.

Carte Comparsa: dalla A4 alla A8, dalla B4 alla B8 e dalla E1 alla E8.

Regole speciali dello scenario:

- Il Tengu è presente sin dall'inizio dello scenario.
- Colonna di Energia! Rappresentata da un elemento di terreno o un segnalino posizionato sulla plancia. Ha 8 punti salute e tira in difesa.
- Passare allo scenario 2 subito, mantenendo plancia e miniature presenti.

La moneta dei venti Yokai giallo/verde viene capovolta ogni turno. Condizioni di vittoria:

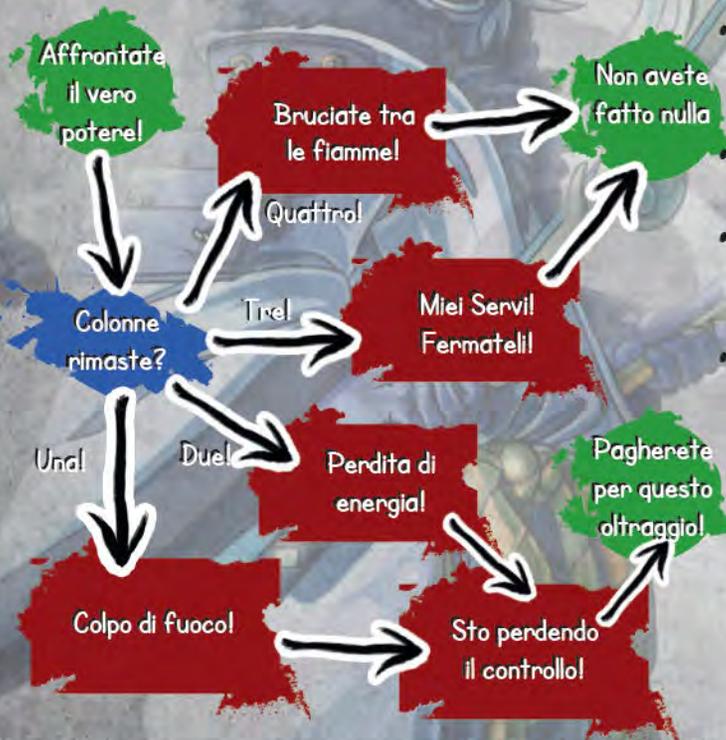
- Distruggere le Colonne di Energia prima del turno 15.

Obiettivo speciale:

- Nessun eroe perde segnalini salute dall'abilità del Tengu "Sto perdendo il controllo". (Ricompensa: tutti gli eroi scelgono una carta Tesoro dal mazzo da tenere).
- Sconfiggi il Tengu (Ricompensa: la scenario successivo viene completato subito, terminando con successo la missione "Destinazione finale").

### Comportamento del Capo

Tengu - Salute: 30 Iniziativa: 8 Difesa:



- **Bruciate tra le fiamme!** Il Tengu lancia fiamme sull'eroe con più segnalini salute e su tutti gli eroi fino a due quadrati di distanza dal primo bersaglio, attaccandoli con .

- **Miei Servii Fermatelli!** Un Yoroi e un Obake Dono appaiono rispettivamente sui Punti Comparsa blu e rosso.

- **Perdita di energia!** Il Tengu attacca l'eroe con più segnalini energia, tirando . I colpi di questa abilità rimuovono solo i segnalini energia dall'eroe.

- **Colpo di fuoco!** Il Tengu lancia una fiamma esplosiva contro l'eroe più vicino, attaccandolo con .

**Sto perdendo il controllo!** Il rituale lancia un fulmine su diverse aree della plancia, attaccando gli eroi presenti con . Le aree coprono fino a tre quadrati da ciascuna Colonna di Energia, e la decisione di quale viene attivata si verifica tirando e controllando il risultato:

: Area 1.

: Area 2.

: Area 3.

: Area 4.

I colpi non parati di questa abilità rimuovono segnalini energia. Se l'eroe non ha segnalini energia da rimuovere, perde quelli salute.

Adesso è vulnerabile! Attaccatelo ora! (Ricompensa: tutti gli eroi recuperano 1 segnalino salute).

## Scenario 3 - Scontro Finale

Il rito è stato fermato! Il Tengu è ancora in mezzo alla stanza, infuriato: "Così siete riusciti a fermare il rituale... ADESSO AVETE LA MIA COMPLETA ATTENZIONE!!"



Plancia: 5A (scenario precedente).

Punti Comparsa: Blu, rosso, giallo, verde, viola.

Carte Comparsa: dalla A4 alla A8, dalla B4 alla B8 e dalla E1 alla E8.

Regole speciali dello scenario:

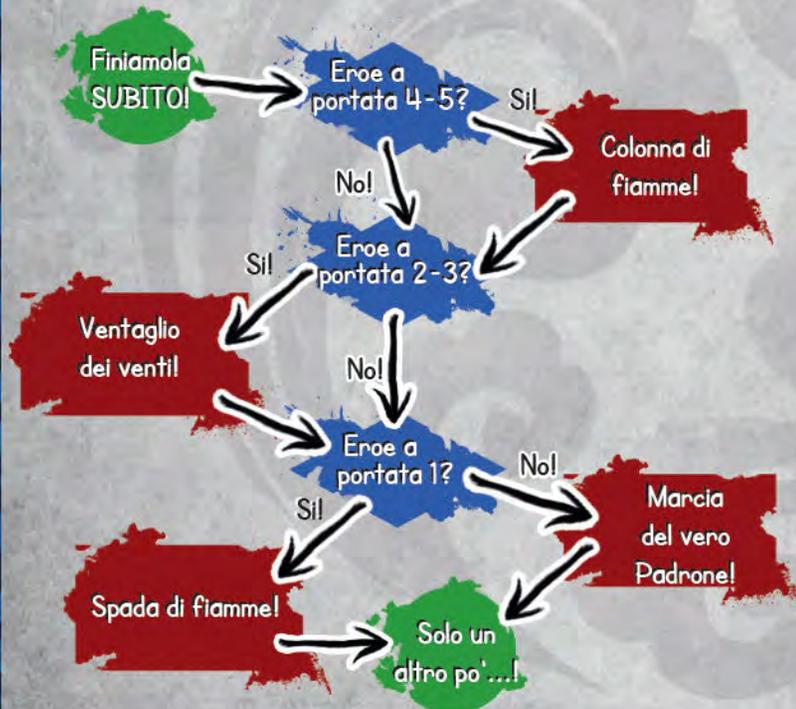
- La moneta dei venti Yokai giallo/verde viene capovolta a ogni turno.
- Ogni turno uno Shinigami Inu e una Yurei appaiono attraverso il Punto Comparsa viola.

Condizioni di vittoria:

- Sconfiggi il Tengu.

### Comportamento del Capo

Tengu - Salute: 30 Iniziativa: 8 Difesa: 



- **Colonna di fiamme!**: Il Tengu provoca una massiccia esplosione che copre tutti i quadrati a portata 4 e 5, causando un attacco con . Gli eroi colpiti ricevono anche un segnalino "cecità".  

- **Ventaglio dei venti!**: Il Tengu sventola il Ventaglio dei venti, spingendo tutti gli eroi a portata 2 e 3 fino alle caselle di confine della plancia. Questo movimento viene compiuto seguendo la linea formata tra l'eroe colpito e il Tengu, il più possibile in linea retta.

- **Spada di fiamme!**: Il Tengu attacca l'eroe con più segnalini energia a portata 1, tirando . L'eroe colpito riceve anche un segnalino "frantumato".  

- **Marcia del vero Padrone!**: Il Tengu si sposta fino a 3 spazi verso l'eroe con più segnalini salute. Alla fine del movimento, il Tengu recupera 4 punti salute.



Ce l'avete fatta! Siete veramente dei grandi eroi per essere stati in grado di sconfiggere questo eccezionale nemico. Ma... dove è il Tengu? È solo scomparso? Spero davvero che non ritorni mai più...

*Questa è la fine di questo viaggio!!  
Grazie mille per aver salvato  
la nostra terra dalle grinfie malvage  
del clan Akatsume e del Tengu!*

*Ci vediamo alla prossima avventura!*



