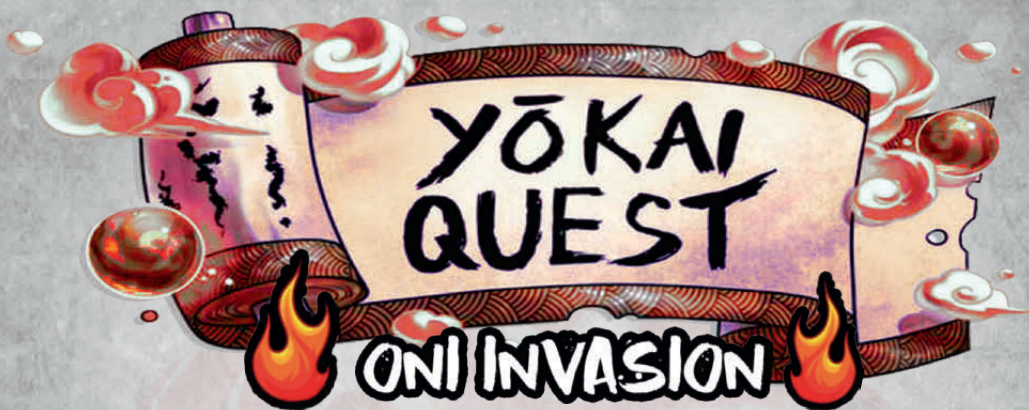


RuleBook



Indice

Benvenuti nella più profonda grotta	1
Contenuto del gioco	2
Concetti base Oni Invasion	3
I nuovi eroi	3
Satomi	4
Masaki	5
Abilità Shinobi	6
Animali degli eroi	7
Baku	8
Oggetti Oni Invasion	9
Yōkai Oni Invasion	10
Ao Oni	11
Aka Oni	12
Aramusha Oni	13
Capi Oni	14
Oni Invasion Adventure Book	15
Incontri nell'oscurità	16
Il cuore della montagna	20



Benvenuti nel profondo della grotta

Bentornati a Yōkai Quest con l'espansione Oni Invasion.

Scopri il pericoloso modo in cui i nostri coraggiosi eroi hanno percorso per lasciare la grotta interna. Come sono scesi giù nelle viscere della terra, come hanno attraversato i corridoi allagati dalla lava vulcanica e come hanno evitato l'invasione dell'esercito di Oni lì nascosto, tutto questo nel capitolo perduto durante il viaggio realizzato dai nostri eroi per distruggere il malefico Tengu e la sua oscura influenza.

Affronta numerosi eserciti di Oni che sono rimasti nascosti all'interno della montagna e vivi l'epica battaglia in cui i nostri eroi, e i loro nuovi alleati Masaki, Satomi e Baku hanno combattuto contro il comandante di queste truppe.

Quindi, affina le tue armi, dirigi i tuoi incantesimi più potenti e preparati ad affrontare il malefico esercito nascosto nella montagna.

Contenuti del Gioco: Guarda qui!

L'espansione Oni Invasion include:

- | | |
|-------------------------------------|-------------------------------|
| 1 x Regolamento. | 2 x Animali dell' Eroe: Baku. |
| 56 x Carte. | 1 x Comandate Capo Oni. |
| 4 x Plance. | 1 x Campione Oni Oscuro. |
| 1 x Tavola degli elementi di Gioco. | 2 x Oni Anamushai. |
| 2 x Schede Eroe. | 8 x Oni Aka. |
| 1 x Eroe: Masaki (Shinobi). | 8 x Oni Ao. |
| 1 x Eroe: Satomi (Shinobi). | |

Regolamento:

Questo Regolamento ti spiega come giocare con l'espansione Oni Yokai Quest - descrivendo i nuovi eroi, Yokai, avventure, ecc.



Carte:

Queste contengono informazioni su come il gioco funziona e progredisce, tra cui abilità degli eroi, guadagnare energia, vari tesori e molto altro!



Elementi di Gioco:

Come segnalini e indicatori che aiutano a tracciare la vita, l'energia, gli ingressi degli eroi e altre meccaniche di gioco. Sono inclusi alcuni elementi 3D che possono essere montati.



Plance:

Rappresentano diverse ambientazioni per aiutare con gli scenari di Yōkai Quest.



Schede Eroe:

Queste schede vengono utilizzate per tenere traccia di stato e abilità dell'eroe.

Miniature:

Modelli di Eroi e Yōkai.



Concetti Base Oni Invasion: attenzione, brucia!

Questa espansione presenta quattro nuove meccaniche di base! Che sono:

- **Risorsa Salute:** Alcuni oggetti potrebbero richiedere all'eroe di spendere segnalini Salute per attivarli!
- **Animale dell'Eroe:** Un nuovo tipo di Amuleto può essere equipaggiato! Gli animali sono presenti sulla plancia come miniature e possono essere attivati per aiutare gli eroi in battaglia. Come funziona l'animale sarà descritto più avanti.
- **Controllo Oni:** Un nuovo Consumabile ha questa icona! Significa che il bersaglio Yokai diventa un alleato durante la prossima fase Yokai; segui normalmente il suo schema di comportamento, ma prendendo gli altri Yokai come nemici e gli eroi come alleati.
- **Barriere Yōkai:** Queste possono essere trovate nella Tabella degli elementi di gioco e montate per essere usate da alcuni potenti Yokai.

L'oggetto richiede salute
per la sua attivazione



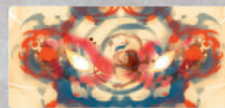
L'oggetto controlla
lo Yokai bersaglio



Questa icona indica che
l'amuleto è un animale



Queste barriere vengono piazzate
da potenti Yokai per bloccare
gli eroi



I nuovi eroi: un'aiuto è sempre il benvenuto!

Due nuovi eroi si uniscono ai ranghi! Satomi e Masaki sono la nuova aggiunta, entrambi pieni di trucchi e risorse come i potenti Shinobi che sono.

Hanno due carte con 4 abilità uniche e tre carte con le 6 abilità condivise della classe Shinobi.

Nelle pagine seguenti vedremo entrambi in dettaglio!



Satomi



Satomi era un membro di un gruppo teatrale itinerante da bambina; agile e aggraziata, le è stato insegnato a ballare e rappresentare diversi personaggi. Ma un giorno la carovana del teatro fu assalita da furiosi Yokai: se un gruppo di eroi non fosse apparso sarebbe stato distrutto.

Impressionata, la grata Satomi ha chiesto di unirsi agli eroi, così da poter imparare a proteggere la carovana e i suoi amici in futuro. La sua richiesta fu accettata da un vecchio guerriero, che vide nei suoi occhi proprio la determinazione che voleva in un allievo.

Anni dopo, Satomi è in cerca di risposta per la domanda del vecchio guerriero: "cosa vedi davanti alla tua lama?". Essendo una spadaccina molto rinomata nella territorio, famosa per la sua abilità, il coraggio e la ricerca instancabile della perfezione, Satomi fa un passo in avanti nell'opportunità di mettere alla prova le sue abilità dove la maggior parte dei guerrieri scapperebbe terrorizzata dalla paura.



- **Kirikaze:** Satomi danza in cerchio formando un vortice di vento e acciaio, causando gravi danni a tutti i nemici vicini.
- **Mikazuki Wagasa:** Satomi gira rapidamente il suo ombrello che scaglia aghi, danneggiando tutti i nemici intorno.
- **Tsuki:** Affondi di spada ravvicinati che colpiscono e paralizzano i Yokai vicini.
- **Shinigami:** Con la tecnica della spada più raffinata, Satomi proietta la sua feroce volontà su un nemico scelto, infliggendo gravi danni senza nemmeno toccarlo.

Masaki

Dedicato sin dall'infanzia alla vita criminale, Masaki fu presto ben noto tra i fuorilegge costieri, diventando in giovane età un pirata esperto con un grande equipaggio. Ma nonostante si guadagnasse da vivere in disonesto Masaki aveva un forte dell'onore: attaccava solo le navi di nobili signori disonesti, destinando il bottino ad aiutare gli abitanti del villaggio bisognosi. Durante i suoi viaggi Masaki ha acquisito grandi risultati conoscenze sulle culture di terre straniere e altro ancora importante: armi potenti. Il suo cannone è l'esempio migliore, un'arma portata da terre lontane in grado di sparare enormi palle di ferro e fuoco.



Sorpreso in uno dei suoi viaggi dalle navi da guerra di un alto lord oltraggiato, la sua nave venne affondata e il suo equipaggio disperso; fu costretto a nascondersi e rifugiarsi in una grotta marina. Le creature che vivevano nella grotta lo attaccarono per diversi giorni, rendendolo finalmente prigioniero: un Oni potente e intelligente voleva ottenere da lui le informazioni su come usare quell'arma possente.



- **Kaiyuu:** Masaki carica il suo cannone con polvere di drago e lo innesca, colpendo tutti i nemici in linea retta.
- **Umi Hougan:** una palla di cannone a frammentazione che causa danni a tutti i nemici in un'area di forma conica.
- **Onami:** Masaki invoca la vera essenza del mare, curando tutti gli alleati.
- **Tsunami:** Masaki chiama la rabbia dei mari, richiamando un'ondata enorme in una vasta area di fronte a sé.



Shinobi skills

Come Shinobi, queste abilità sono condivise tra Masaki e Satomi.



- **Kansei:** Lo shinobi pone una trappola esplosiva in un quadrato sulla mappa. Altamente dannosa, ma deve essere usato preventivamente. Usa il segnalino trappola per rappresentare la trappola sulla plancia.

- **Makibishi:** Getta triboli su uno Yokai, paralizzandolo temporaneamente. Utile per disabilitare un Yokai problematico, non ha effetto su campioni o boss.



- **Bakugeki:** Attacco che lancia minibombe sui bersagli scelti. Lo shinobi divide i dadi danno tra gli obiettivi.

- **Kunai Odo:** Lo shinobi lancia tre kunai a distanza ravvicinata, ciascuno in una direzione. Elevato costo energetico, ma questo attacco può causare gravi danni.



- **Kakushi:** Lo shinobi diventa invisibile a i Yokai per un breve periodo di tempo. Efficace per proteggere gli shinobi in caso di pericolo.

- **Kakekko:** Lo shinobi serra l'andatura, guadagnando un bonus di movimento. Utile quando una singola corsa non è sufficiente per trovare il posizionamento ottimale.



Animali degli Eroi: voglio abbracciarli!

Gli animali sono un tipo speciale di Amuleto che possono essere equipaggiati dagli eroi. Forniscono supporto agli eroi e sono in grado di rilasciare poteri speciali quando vengono attivati secondo la propria carta come qualsiasi altro equipaggiamento.

Al momento dell'equipaggiamento, si attivano le seguenti meccaniche:

- La miniatura che rappresenta l'animale deve essere posizionata il più vicino possibile all'eroe che l'ha equipaggiato in quel momento.
- L'animale conta come un eroe per il comportamento Yokai e ha le proprie caratteristiche, quindi può essere attaccato e sconfitto; di conseguenza, l'animale ha punti difesa e salute. Nel caso in cui l'animale venga sconfitto, la miniatura viene rimossa dal tabellone e la carta dell'animale viene scartata.
- L'eroe può scartare un animale, ma solo se l'animale non ha ferite.
- Una volta sulla plancia, l'animale segue uno schema di comportamento. Viene completato dopo che tutti i Yokai vengono attivati e prima che il turno finisca.
- Inoltre, l'animale potrebbe avere un'abilità che l'eroe può attivare soddisfacendone il costo di attivazione

Nella prossima pagina vedremo l'animale
incluso nell'espansione Oni Invasion!








Baku



“Ho fame, quindi è meglio che tu abbia dei buoni incubi!”

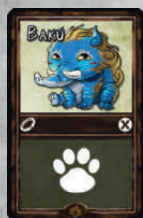
I Baku furono creati dagli dei con i pezzi di ricambio rimasti quando finirono di creare tutti gli altri animali: la proboscide di un elefante, un paio di occhi di rinoceronte, una coda di bue e un paio di zampe di tigre. Queste creature, sebbene furtive e timide, amano gli gnani e li proteggono nutrendosi dei loro incubi.



- **Ora di cena!**: Il Baku si sposta fino a cinque quadrati verso l'eroe più vicino con uno stato alterato. Se il Baku termina il movimento in un quadrato adiacente all'eroe bersaglio, lo stato alterato viene rimosso e il Baku recupera 1 punto salute. Se il Baku non raggiunge un quadrato adiacente, si infuria per la fame e attacca con    ogni Yokai ed eroi entro portata 2.
- **Carica!**: Il Baku si sposta fino a cinque quadrati verso l'eroe che l'ha equipaggiato, seguendo il percorso più vicino disponibile. Se il Baku raggiunge l'eroe prima di finire tutto il movimento, si ferma. Questo movimento passa attraverso altri eroi e Yokai, colpendo questi ultimi con  .
- **Trovate Riparo!**: Questa abilità può essere attivata dall'eroe che ha equipaggiato la carta Baku, pagando i costi di attivazione specificati nella carta. All'attivazione, tutti gli eroi a portata 2 dal Baku recuperano 1 segnalino Salute.

Oggetti Oni Invasion: maneggiare con cura!

Nuovi oggetti possono essere trovati nel profondo delle grotte Oni! Puoi aggiungere queste carte oggetto al mazzo tesoro per aiutare i tuoi eroi nell'avventura.



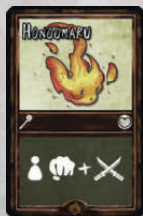
Amuleti

- **Baku:** Il Baku segue l'eroe che equipaggia questo oggetto!
- **Kiba Kubikazari:** L'eroe guadagna energia a costo della salute all'attivazione. Può essere usato più volte ma con cautela!
- **Onikamen:** La maschera dell'Oni richiama la fortuna, aggiungendo due segnalini tesoro all'attivazione.
- **Tora no Haori:** Aumenta l'attributo di difesa dell'eroe aggiungendo un elmo a ogni tiro di difesa.



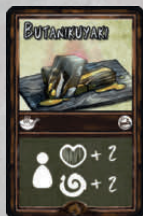
Incantesimi

- **Doumaru:** Uno spirito delle rocce delle caverne potenzia l'attacco dell'eroe o di un alleato. Può essere usato più volte, ma a costo della salute.
- **Honoomaru:** L'elementale di lava garantisce il successo sugli attacchi dell'eroe, a scapito della salute.
- **Kajimaru:** Uno spirito di fuoco migliora notevolmente gli attacchi dell'eroe. Attenzione al costo in salute!



Consumabili

- **Butanikuyaki:** Cibo che guarisce istantaneamente l'eroe e recupera la sua energia. Buono per recuperare le risorse perse.





- **Dendendaiko:** Un tamburo che garantisce successo agli attacchi di tutti gli eroi. Purtroppo, si rompe dopo l'uso.
- **Furui Youhishi:** La parola segreta degli abissi danneggia i nemici di colui che la legge. Il danno viene diviso tra i nemici a propria scelta.
- **Oni Ningyou:** La rappresentazione di un Oni confonde il bersaglio Yokai. Non funziona sui capi!
- **Ryuuen:** Un grande fuoco d'artificio che danneggia i nemici in linea retta. Infligge molti danni ma usalo con cautela!
- **Tonkatsu Ramen:** Zuppa con molti ingredienti che ripristina notevolmente la salute dell'eroe. Utilizzalo nei momenti di bisogno!
- **Tonkatsu:** Un buon pasto che guarisce e potenzia gli attacchi dell'eroe. Buono per attaccare in prima linea in battaglia.
- **Yougan Kiba:** Spezzare questa pietra lavica dà energia all'eroe ma fai attenzione perché morde!
- **Youganen Tsubo:** Questo vaso contiene un antico potere degli dei e danneggia tutti i nemici presenti. Spezzare il sigillo danneggia anche l'eroe, ma ne vale la pena finché si tengono gli occhi chiusi.

Yokai Oni Invasion: sembrano arrabbiati!

Nuovi Yokai si uniscono all'avventura! Gli Oni sono un tipo di Yokai che si trova principalmente nelle montagne e nelle grotte. Questi di solito hanno corna e denti aguzzi, insieme alla pelle solitamente rossa o blu. A loro piace molestare gli stupidi umani che si avvicinano ai loro domini in montagna, ma a volte una grande forza Oni si raduna e scende dalle montagne come un fiume rosso di furia e distruzione.



Gli eroi saranno pronti ad affrontare questi potenti nemici? Vediamoli!

Oni Ao




"VI ODIIO!"

Non fatevi distrarre dal loro aspetto! Dietro le loro piccole dimensioni e la loro amichevole faccia si nasconde uno dei più temibili Oni. Sempre scontroso e arrabbiato. I Ao Oni attaccheranno chiunque vi si imbatte, anche se non viene provocato. Con la bocca piena di grandi denti affilati (quando aperta, la bocca è la metà della loro testa), hanno un'intelligenza arguta e malvagia sotto quelle corna appuntite. E se non bastasse padroneggiano la magia del fuoco! Possono lanciare fiamme dai loro scettri per bruciare tutto ciò che li infastidisce (praticamente tutto).

Iniziativa: 5 Salute: 1 Difesa:  



- **Ha un buon sapore!**: L'Oni Ao morde, attaccando con  un eroe a portata 1.
- **Brucia e sparisce!**: L'Oni Ao lancia fiamme contro l'eroe più vicino, attaccando con .
- **Chi ha fatto quel rumore?!**: L'Oni Ao muove fino a quattro quadrati verso l'eroe con il maggior numero di segnalini energia.

Oni Aka

"Cos'è che luccica?"






Questi Oni sani e rossastri sono molto forti! Nella loro ossessione per tutto ciò che ha valore, non hanno alcun rimorso nel distruggere, picchiare o dilaniare qualcuno così Stupido da prendere qualcosa che brilla in una grotta nelle montagne. Passano più tempo a cercare di derubarsi l'un l'altro, ma di tanto in tanto un grande Oni li riunisce con promesse di tesori: questo porta a una delle peggiori calamità che possono diffondersi sulle terre: una marcia di randelli che spuntano dalle grotte più profonde, desiderosi di oggetti preziosi da accaparrarsi.

Iniziativa: 3 Salute: 1

Difesa:  





- **Me spaccal!**: Il randello dell'Oni Aka, attacca con  un eroe a portata 1. L'eroe attaccato riceve anche un segnalino "Frantumato" 
- **Me carica!**: L'Oni Aka si muove fino a tre quadrati verso l'eroe con la maggior parte di oggetti equipaggiati e in mano. Alla fine del movimento, l'Oni Aka effettua un attacco con  tutti gli eroi entro portata 1.

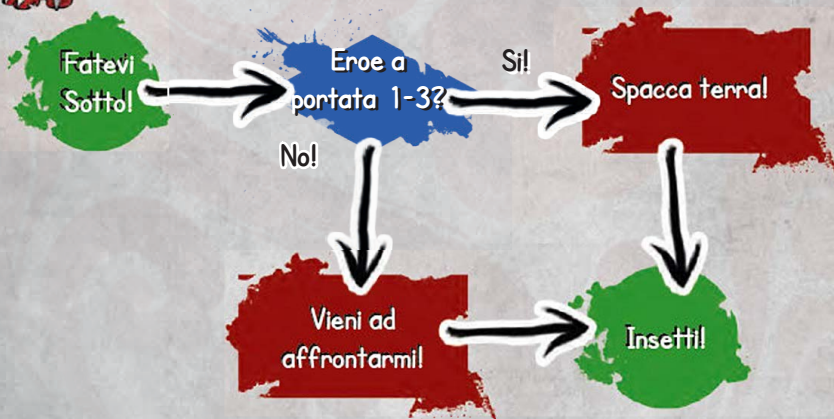
Oni Aramusha






"Combattere senza onore"

gli Aramusha Oni erano guerrieri coraggiosi e forti che caddero in disgrazia in passato; hanno preso una via austera nelle caverne più profonde onde per svanire dal mondo come atto di purificazione e per recuperare l'onore perduto. Invece vennero divorati dalle loro paure e dall'avidità, trasformandosi in potenti Oni. Non potevano tornare a unirsi con i loro fedeli compagni, ma chi vorrebbe una tale banalità? Avere una forza illimitata per combattere senza i limiti inutili dell'onore che li ha fatti soffrire. li fa sentire molto meglio.

Iniziativa: 3 Salute: 2

Difesa:  



- **Spacca terra!:** L'Oni Aramusha spacca il terreno dove si trova l'eroe più vicino, attaccando con   l'eroe e ogni altro eroe a portata 1 dal primo bersaglio. Gli eroi attaccati ricevono anche un segnalino "Frantumato" e "Stordimento". 
- **Vieni ad affrontarmi!:** L'Oni Aramusha muove fino a quattro quadrati verso l'eroe con il maggior numero di segnalini salute. Alla fine del movimento, l'Aramusha Oni effettua un attacco con   a tutti gli eroi entro portata 2.

Capi Oni

"Osa dire che non sono un Oni!"

Anni fa, una bambina umana scomparsa nella foresta venne adottata da una madre Oni gentile che la trovò. Anche se quello non era chiaramente il suo posto e sia la bambina che la matrigna avevano avuto momenti difficili, era cresciuta nel modo dei Yokai della montagna. Una volta adulta, la tipica forma umana cambiò radicalmente dovuta alla cura e i nutrimenti ricevuti; la pelle diventò rossa. si formarono artigli e zanne e forza sovrumana! Alcuni Oni cercano ancora di maltrattarla a causa delle sue origini ... quei poveri sciocchi sanno di essere nei guai nel momento stesso in cui punta il suo sguardo su di loro.



"Siamo stati esiliati nelle profondità... ma adesso RISORGEREMO!"



Gli Oni Haiiro sono di solito i più stupidi e irrazionali della loro razza. I cugini lontani dei Oni Aka, di solito si aggirano per i confini delle montagne innevate saccheggiando gli abitanti del villaggio.

Qualcosa ha cambiato questo Oni: è molto più alto e più forte dei suoi compagni e può usare la magia dell'oscurità e del fuoco a proprio piacimento. Ma la cosa peggiore è che lui è intelligente! Incoraggiato da una volontà infrangibile, è diventato un leader Oni. e il segreto delle sue origini e del suo scopo non può che portare dolore a queste terre

Iniziativa: ?

Salute: ?

Difesa: ?

Oni Invasion: Adventure Book



Incontro nell'oscurità'

3 scenari - Le segrete, Tesori Nascosti, Corridoi di lava

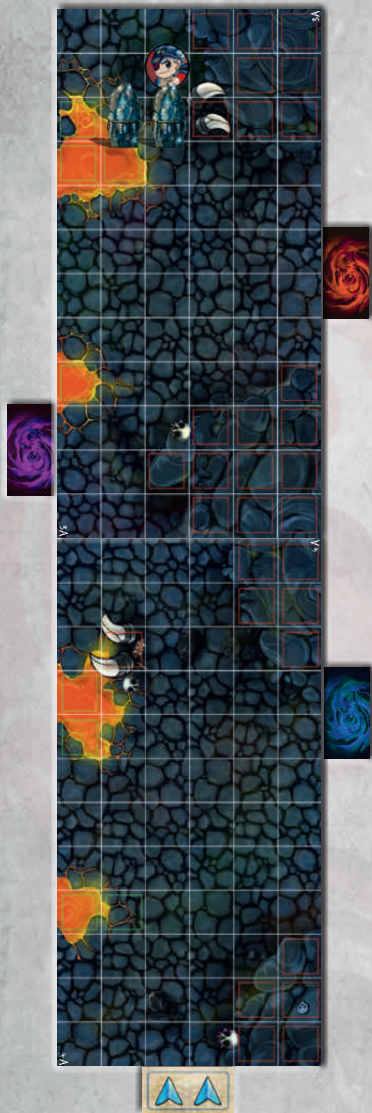
Scenario 1 - Le segrete

Gli eroi scoprono, dopo la battaglia nel "Covo della Rabbia", che sono rinchiusi nella grotta. All'improvviso il pavimento si apre sotto i loro piedi e viene mostrato un altro spazio della grotta: un posto strano con porte e costruzioni! Gli eroi capiscono presto che quel posto è una specie di prigione, perché c'è un prigioniero! "Liberatemi da questa prigione o ti ridurrò in pezzi, dannazione! Mi state ascoltando?"

Gli eroi si avvicinano alla cella per scoprire qualcuno che sembra essere un pirata. Entrambe le parti rimangono sorprese, il pirata prende l'iniziativa: "Non siete quelle creature, siete umani! Presto, portami fuori e la farò pagare a quegli Oni il danno causato alla mia nave!!

In quel momento, due losche creature appaiono in fondo alla stanza. "INTRUSI! Uno di loro tira una leva, e la lava inizia a riempire la zona dove si trova il prigioniero ...







Plance: 4A - 3A

Punti Comparsa: Viola, rosso e blu.

Carte Comparsa: da F1 a F4, da G1 a G4 e da H1 a H4.

Carte Tesoro: rimuovere le carte Baku.

Regole speciali dello scenario:

- Masaki è presente sulla plancia, ma non può essere bersagliato in alcun modo.
 - Né Masaki né Satomi possono essere scelti come eroi dai giocatori.
 - Pilastri! Rappresentati da elementi scenici o segnalini posizionati correttamente sul tabellone. Ognuno ha 8 punti salute e tira   in difesa.
 - Ogni volta che i punti salute di un pilastro vengono ridotti di un numero qualsiasi, lo stesso numero di Hone Bushi appare dal punto viola.
 - Calore estremo! Il movimento attraverso i quadrati a bordo verde costa un punto salute per quadrato attraversato. Gli Yokai ignorano questo effetto.
- Condizioni di vittoria:

- Distruggi entrambi i pilastri prima del turno 15, liberando Masaki.

Obiettivi speciali:

- Fai apparire 8 Hone Bushi durante lo stesso turno.
Ricompensa: tutti gli eroi recuperano due punti salute.

Penalità di sconfitta:

- Nuova condizione di Vittoria: "Distruggi entrambi i pilastri prima del turno 12"

Ottimo lavoro a salvare il prigioniero, eroi! E guarda, appare un altro straniero!
(Ricompensa: tutti gli eroi pescano una carta tesoro).

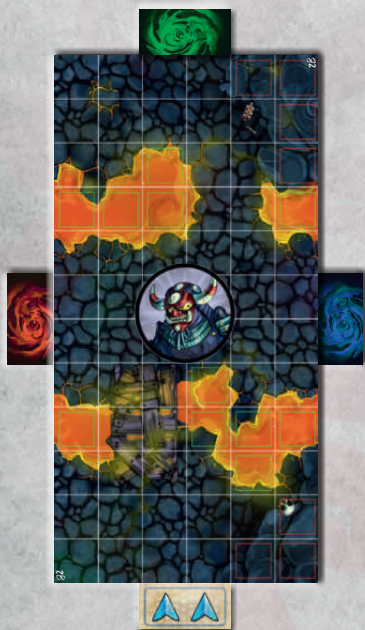


Scenario 2 - Tesori Nascosti

Dopo l'estenuante lotta contro il tempo, gli eroi riescono a liberare il pirata. In quel momento, una strana donna entra nella caverna! "Oh cavolo, sembra che abbia perso la mia opportunità! Avete già fatto il mio lavoro".

La donna si presenta come Satomi; era entrata nella caverna alla ricerca di potenti Yokai da combattere e mettere alla prova le sue abilità. In quel momento, il pirata interrompe bruscamente la conversazione: "Sì, sì, sì grazie di tutto quanto! Adesso che mi avete liberato credo che punirò tutti questi esseri per il male che mi hanno causato, quindi, Signora e salvatori, fatemi largo perché nella stanza adiacente c'è l'armeria e voglio recuperare la mia arma saccheggiando tutto prima di ridurre questo posto in macerie".

Gli eroi decidono che non possono lasciare soli i due amanti del rischio.



Plance: 2B.

Punti Comparsa: Blu, rosso, giallo, verde.

Carte Comparsa: da F1 a F4, da H1 a H8, da A1 a AB, da D1 a D4.

Regole speciali dello scenario:

- Uno Yoroï è presente sulla plancia sin dall'inizio.
- La moneta dei venti giallo/verde viene capovolta ogni turno.
- Calore estremo! Il movimento attraverso i quadrati a bordo verde costa un punto salute per quadrato attraversato. Gli Yokai ignorano questo effetto.

Condizioni di vittoria:

- Arrivare all'inizio del turno 10

Obiettivi speciali:

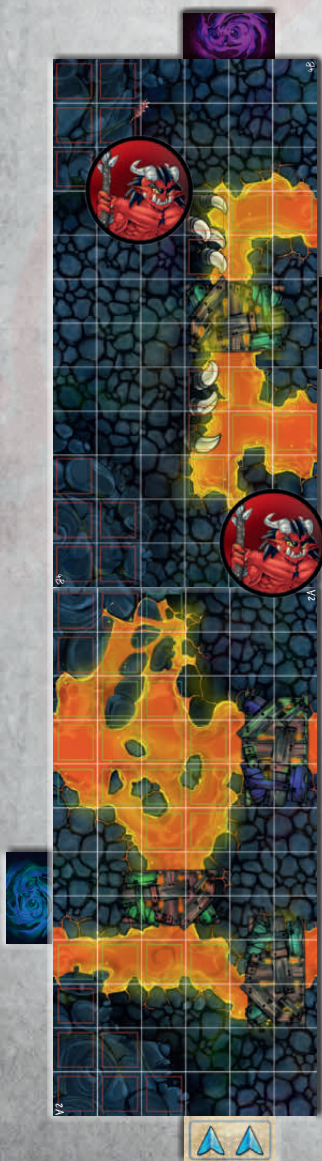
- Lo Yoroï non viene sconfitto prima del turno 10 (Tutti gli eroi pescano una carta tesoro). Penalità di sconfitta:

- Gli eroi ritentano con metà dei segnalini salute massima.

Wow, guarda quanti oggetti ci sono! Perché gli Oni hanno bisogno di così tante cose? (Ricompensa: tutti gli eroi pescano due carte tesoro).

Scenario 3 - Corridoi di lava

Dopo aver preso un mucchio di oggetti dall'armeria Oni, il suono di una grande campana riecheggiò negli antri della grotta. Gli Oni hanno suonate l'allarme! Si comincia a sentire un'enorme orda fuori dall'armeria. Forse è ora di lasciare questo posto e non tornare mai più.



Plance: 2A - 4B.

Punti Comparsa: Viola, rosso e blu.

Carte Comparsa: da F4 a F8, da G4 a G8 e da H1 a H8.

Regole speciali dello scenario:

- Sono presenti due Aramusha Oni sulla plancia sin dall'inizio.
- Nei turni pari, due Hone Bushi compaiono dal punto di ingresso Eroi.
- Ogni turno una Yurei appare sul punto comparsa viola.
- Calore estremo! Il movimento attraverso i quadrati a bordo verde costa un punto salute per quadrato attraversato. Gli Yokai ignorano questo effetto.

Condizioni di vittoria:

- Gli eroi raggiungono il punto comparsa viola prima del turno 12.

Obiettivi speciali:

- Nessun Bushi Hone viene sconfitto (Ricompensa: tutti gli eroi recuperano 3 punti salute).

Phew, è stato veramente claustrofobico! Ma... adesso dove siamo ... ? (Ricompensa: tutti gli eroi recuperano due segnalini salute)

Il Cuore della montagna

2 scenari - Il colosseo, Il re oscuro

Scenario 1 - Il colosseo

Gli eroi attraversano una grande porta dopo essersi fatti strada tra i nemici. La luce accecante del cuore della montagna è davanti a loro, illuminando quello che sembrava essere uno stadio Oni. Nel mezzo, una figura urla: "Vi siete fatti strada fin qui, ora inizia la vera battaglia!"

Plance: 1B - 2A

Punti Comparsa: Blu, rosso, verde.

Carte Comparsa: da F4 a F8, da G4 a G8 e da H1 a H8.

Regole speciali dello scenario:

- Il Campione Oni Oscuro e due Oni Aramusha sono presenti sulla plancia sin dall'inizio.
- Il Campione Oni Oscuro non segue il suo schema di comportamento e non può essere bersagliato fino al suo turno di attivazione.
- Quando i due Oni Aramusha presenti dall'inizio vengono sconfitti, ne appaiono altri due, uno su ciascuno dei punti comparsa rosso.
- Quando quattro Oni Aramusha vengono sconfitti, il Campione Oni Oscuro salta sul posto dove l'ultimo è stato sconfitto e viene attivato.
- Calore estremo! Il movimento attraverso i quadrati a bordo verde costa tre punti salute per quadrato attraversato. Gli Yokai ignorano questo effetto.

Condizioni di vittoria:

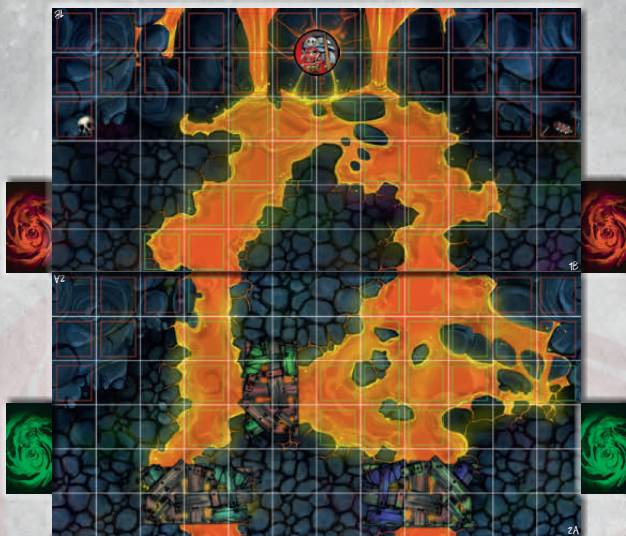
- Sconfiggi il Campione Oni Oscuro.

Obiettivi speciali:

- Nessun eroe perde segnalini salute attraversando i quadrati a bordo verde.

(Ricompensa: tutti gli eroi recuperano 3 segnalini salute).








Comportamento del Capo

Campione Oni Oscuro - Salute: 20

Iniziativa: 8

Difesa:



- **Mazza Carosello!**: Il Campione Oni Oscuro si sposta di 3 caselle verso l'eroe più vicino. Finendo il movimento, effettua un attacco con  su tutti gli eroi entro portata 3.
- **Tempesta di zanne e artigli!**: Il Campione Oni Oscuro effettua un attacco contro l'eroe a portata 1 con il maggior numero di segnalini Salute, tirando .
- **Ira della montagna!**: Il Campione Oni Oscuro ruggisce di rabbia. Ogni eroe riceve un segnalino "rallentato" e uno "stordimento". .

Verso l'uscita, subito! Sono scioccati per la sconfitta del loro Campione Oscuro!
(Ricompensa: tutti gli eroi pescano una carta tesoro).

Scenario 2 - Il re oscuro


Mentre gli eroi riescono a sconfiggere il Campione Oni Oscuro, i Yokai corrono terrorizzati nel vedere quella scena. Cogliendo l'opportunità, gli eroi decidono di scappare da lì prima che gli Oni possano riorganizzarsi.

La luce del sole sembrava entrare in una delle grotte, quindi gli eroi accelerarono il passo. Quando l'uscita ormai era vicina, un Oni di taglia enorme con la pelliccia scura accompagnato da altri due Oni balzò dalla sporgenza superiore. "Pensavate di poter irrompere nella mia fortezza, scombinare i miei piani di invasione e andarvene illesi? Il Maestro Tengu mi farà pagare cara questa inettitudine, ma ve la farò pagare prima a voi."

L'uscita adesso è bloccata!

Comportamento del Capo



- **Fuoco e ombre!**: Il Capo Oni pone una barriera davanti a se, in direzione dell'eroe più vicino. Conta come un Yokai ma senza comportamento, e può essere attaccato e sconfitto. Ha 2 punti salute e non tira dadi in difesa. Non possono essere presenti più di due barriere alla volta.
- **Furia della montagna!**: Il Capo Oni colpisce con la sua mazza, effettuando un attacco contro tutti gli eroi a portata 3, tirando 
- **Cuore di lava fusa!**: Il Leader Oni scaglia lava fusa contro l'eroe con più segnalini salute a portata 2-5, rimuovendo immediatamente due segnalini salute dalla sua riserva.
- **Cuore di pietra!**: Il Capo Oni si sposta due caselle verso l'eroe con più segnalini salute e recupera due punti salute.



Plance: 1A - 3B

Punti Comparsa: Blu, rosso, verde giallo viola.

Carte Comparsa: da F4 a F8, da G4 a G8 e da H1 a H8.

Regole speciali dello scenario:

- Il Capo Oni e due Aramusha Oni sono presenti sulla plancia sin dall'inizio.
- La moneta dei venti Yokai giallo/verde viene capovolta ogni turno.
- Calore estremo! Il movimento attraverso i quadrati a bordo verde costa tre punti salute per quadrato attraversato. Gli Yokai ignorano questo effetto.
- Ogni turno due Hone Bushi appaiono attraverso il punto comparsa viola

Condizioni di vittoria:

- Sconfiggi il Capo Oni.

Obiettivi speciali:

- Non sconfiggere alcun Aramusha Oni. (Ricompensa: gli eroi recuperano tutti i segnalini salute).

L'uscita, finalmente! Eroi ben fatto! Potremmo aver fermato qualcosa di molto pericoloso all'interno delle montagne... (Ricompensa: tutti gli eroi recuperano due gettoni salute)

Qui finisce l'avventura!!
Grazie mille per aver attraversato
i reami Oni e aver fermato
l'Invasione Oni



Ci vediamo alla prossima avventura!

