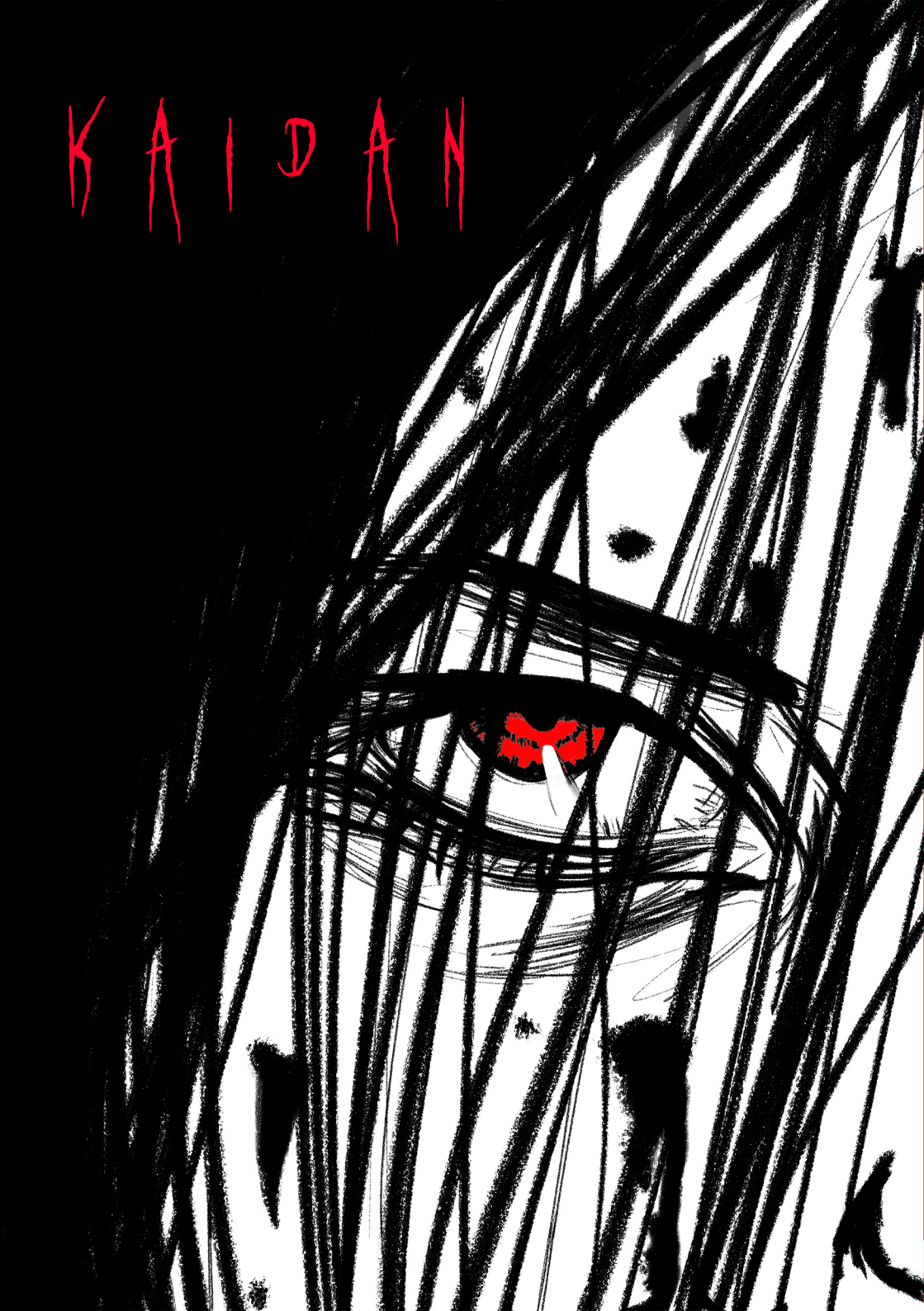


K A I D A N



LISTA DEI COMPONENTI



- 5 Standee
- 6 Standee numerati da 1 a 6
- 5 D10 Speciali
- 1 D10 bianco
- 1 D10 nero
- 6 D6
- 5 Token PG
- 6 Token Entità
- 1 Token Persona Perduta
- 13 Token Yurei
- 27 Token Porte/Movimento
- 35 Token Esplorazione
- 12 Token Nascondiglio
- 3 Token Cadavere
- 1 Token del Primo Giocatore
- 5 Token Ofuda
- 7 Token Inventario
- 1 Token Chiazza d'olio
- 10 Token Fiamme
- 6 Token Cadavere Alternativi
- 6 Token Oscurità
- 6 Token Numerati
- 2 Token Esplorazione Azzurri
- 2 Token Prova di un suicidio
- 1 Token Chiave d'argento
- 1 Token Chiave d'oro
- 1 Token Chiave di bronzo
- 3 Token Maschera
- 6 Token Allerta
- 1 Token Inseguimento
- 28 Stanze
- 9 carte Stanza maledetta
- 57 carte Oggetto
- 24 carte Evento
- 13 carte Entità
- 25 Carte Status
- 5 Carte riassuntive
- 6 Token Ferita 3
- 12 Token Ferita 1

Una lista dettagliata di tutti i componenti si può trovare nel documento
“Guida ai componenti”.

È consigliato leggere il regolamento con la Guida ai componenti a portata di mano.

1. SETUP

1.1 Setup - Mappa di gioco

La **Mappa di gioco** è composta da due elementi: il **Mondo spettrale** e le **Stanze**.

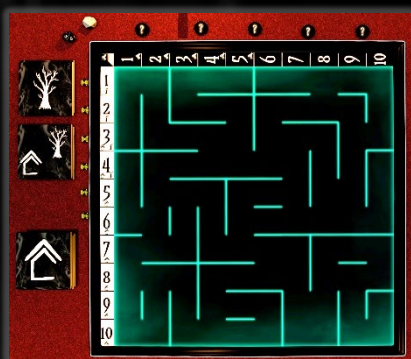
All'inizio della partita, la **Mappa di gioco** è composta dal solo **Mondo spettrale**; con l'avanzare dei **Turni**, verranno posizionate su di esso delle **Stanze**.

La **Fase di Setup** si svolge nel seguente ordine:

- 1) Poni sul tavolo il **Mondo spettrale**.
- 2) Prendi la pila delle **Stanze Casa** e metti da parte le **Stanze** chiamate **Passaggio segreto**, **Stanza dei tesori** e **Stanza delle maschere (2x)**. Rimuovi dalla pila 1 **Stanza** casuale, dopodiché rimetti le due **Stanze delle maschere** nella pila. Mescola la pila e ponila accanto al **Mondo spettrale**. Metti da parte le **Stanze Passaggio segreto** e **Stanza dei tesori**: ti serviranno più tardi.
- 3) Prendi la pila delle **Stanze Casa/Giardino** e metti da parte la **Stanza** chiamata **Stanza delle maschere**. Rimuovi dalla pila 1 **Stanza** casuale, dopodiché rimetti la **Stanza delle maschere** nella pila. Mescola la pila e ponila accanto al **Mondo spettrale**.
- 4) Prendi la pila delle **Stanze Giardino** e metti da parte la **Stanza** chiamata **Pozzo dei desideri**. Rimuovi dalla pila 1 **Stanza** casuale, dopodiché rimetti il **Pozzo dei desideri** nella pila. Mescola la pila e ponila accanto al **Mondo spettrale**.
- 5) Prendi i **6 Token Oscurità**, rimuovi 1 **Token casuale** e mescola i rimanenti. Dopodiché, per ogni coppia di numeri appartenenti alla linea dei numeri nera sul **Mondo spettrale**, piazza un **Token Oscurità** a faccia in giù, tra un numero e l'altro.
- 6) Prendi i **6 Token allerta**, e posizionali a faccia in su in prossimità della linea di numeri bianca sul **Mondo spettrale**, uno per numero a partire dall'1 fino al 6.
- 7) Prendi il **Token inseguimento**, e posizionalo **sull'intersezione delle due linee di numeri** sul **Mondo spettrale**.

Infine, prepara il **D10 bianco** ed il **D10 nero**, che da questo momento in poi verranno chiamati **Dadi Coordinate**. Questi dadi non hanno una posizione precisa, ma conviene tenerli a portata di mano.

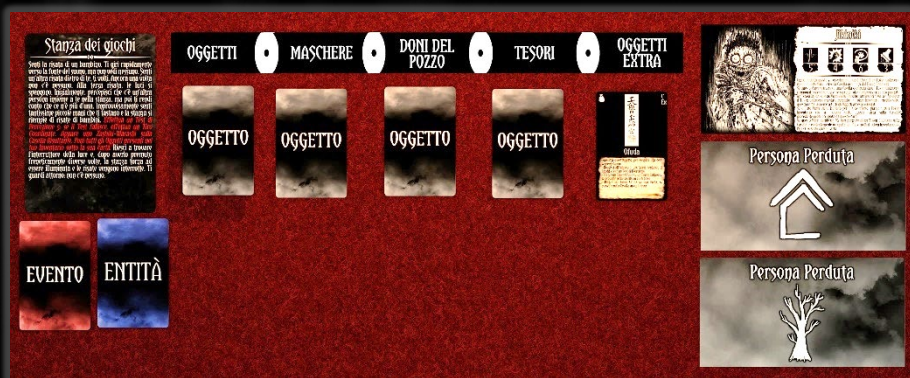
Il setup attuale dovrebbe assomigliare a questo:



1.2 Setup - Mazzi di carte

- 1) Mescola il mazzo delle **carte Entità**, e ponilo a faccia in giù sul tavolo.
- 2) Mescola il mazzo delle **carte Evento**, e ponilo a faccia in giù sul tavolo.
- 3) Prendi il mazzo delle **carte Oggetto**, e dividile in mazzi diversi a seconda del simbolo presente sull'angolo in alto a destra:
 - ☪: Tutti gli oggetti con questo simbolo vanno raggruppati nel mazzo degli **Oggetti**.
 - ☪EX: Tutti gli oggetti con questo simbolo vanno raggruppati nel mazzo degli **Oggetti Extra**.
 - ☪: Tutti gli oggetti con questo simbolo vanno raggruppati nel mazzo degli **Oggetti Tesoro**.
 - ☪: Tutti gli oggetti con questo simbolo vanno raggruppati nel mazzo dei **Doni del pozzo**.
 - ☪: Tutti gli oggetti con questo simbolo vanno raggruppati nel mazzo delle **Maschere**.
- 4) Sotto questi simboli è indicato il **numero di Giocatori necessario** per poter inserire la carta nel relativo mazzo. **Rimuovi** dai mazzi gli **Oggetti** che non soddisfano questa condizione.
- 5) Poni i **5 mazzi a faccia in giù** sul tavolo e mescolali. Per distinguerli, puoi usare il **Separatore di Mazzi**.
- 6) Prendi il mazzo delle **carte delle Stanze maledette** e mettilo a faccia in su sul tavolo.
- 7) Prendi il mazzo delle **carte dei Nemici** e mettilo a faccia in su sul tavolo.
- 8) Prendi il mazzo delle **Persone perdute** e dividile in mazzi diversi a seconda del simbolo presente sul retro. Poni a faccia in giù sul tavolo e mescolali.

Il setup dei vari mazzi dovrebbe assomigliare ora a questo:



1.3 Setup - Token, Dadi e Plancia dei PG

Raggruppa i seguenti token in due sacchetti, possibilmente non trasparenti:

- **Sacchetto dei Token Mappa:** metti al suo interno i **35 Token Esplorazione**, i **12 Token Nascondiglio** e i **3 Token Cadavere**.
- **Sacchetto dei Token Porta/Movimento:** metti al suo interno i **27 Token Porta/movimento**.

Ci sono alcuni elementi di gioco che i Giocatori utilizzeranno molto più spesso di altri e conviene che ogni Giocatore li abbia sempre a portata di mano:

- **1 D10 Speciale:** si tratta di un D10 con delle facce differenti rispetto a quelle normali. Da questo momento in poi ci si riferirà a questo D10 semplicemente come **D10**.
- **1 D6:** questo dado serve a rappresentare il livello di **Rumore** che il **PG** ha emesso. Da questo momento in poi ci si riferirà a questo D6 come **Dado Rumore**.
- **1 Token Inventario:** sono disponibili in diversi colori per non confondere il token di un **PG** con quello di un altro.
- **1 Token Cadavere alternativo:** rispetto ai **Token cadavere normali**, questo ha i **colori invertiti**. Questi **Token Cadavere** non devono essere inseriti nel **Sacchetto dei Token Mappa**.
- **1 Token Ofuda.**

I Token rimanenti possono anche essere raccolti in un unico sacchetto, in una scatola con dei divisori oppure messi sul tavolo dove è più comodo, in quanto verranno utilizzati meno frequentemente.

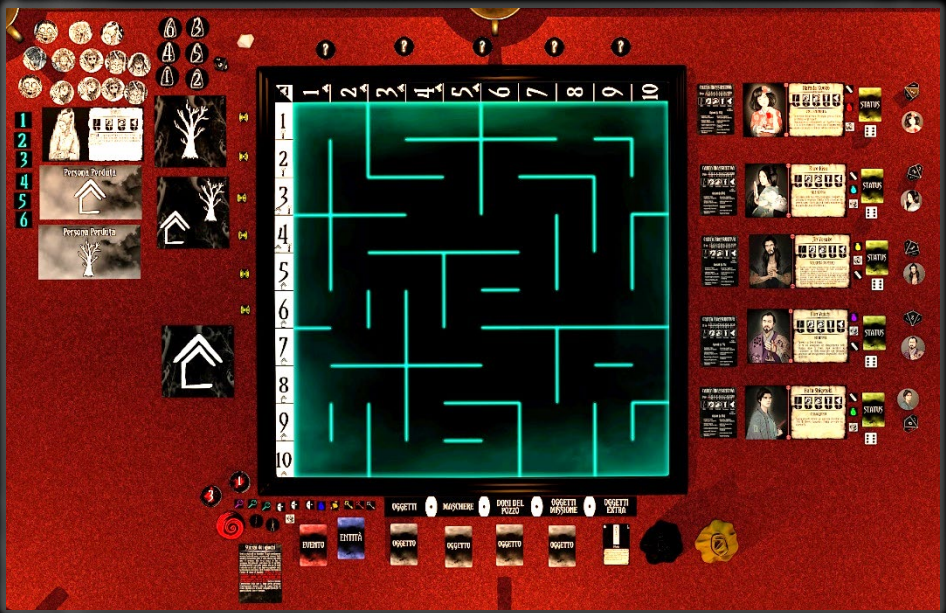
Infine, ogni Giocatore deve organizzare la propria **Plancia del PG** seguendo questi passaggi:

- 1) Scegli una **Carta PG** e monta su uno **Standee** il **Token PG** rappresentante la carta scelta.
- 2) Prendi un mazzo di **Carte Status**, costituito da **4 Marchi della Morte** e **1 Stato neutro**. Posiziona i **4 Marchi della Morte** in una pila a **faccia in giù** sul tavolo. Posiziona sopra la pila lo **Stato neutro**, anch'esso a **faccia in giù**. Non guardare mai il contenuto finché non ti viene richiesto dalla **Carta Evento Pulsione Oscura**, di cui parleremo più avanti.
- 3) Se necessario, prendi una **Carta Riassuntiva** e tienila a portata di mano.

Al termine, il setup di ogni plancia del **PG** dovrebbe assomigliare a questo:



A questo punto, il setup del gioco è completo: è arrivato il momento di giocare.



2. IL RISVEGLIO E LE FASI DI GIOCO



2.1 Il Risveglio

Prima di passare alle **Fasi di gioco** regolari, occorre parlare della cosiddetta **Fase 0**: la **Fase di Risveglio**. Tale Fase si svolge **solamente una sola volta** ed ha luogo **all'inizio della partita**. In fase i **PG** si risvegliano dopo un lungo sonno e non hanno idea di dove siano. Assegna, con un tiro di dado o tramite una decisione comune, il **Token Primo Giocatore** ad uno dei **Giocatori**. Da questo momento in poi, ci si riferirà a quel **Giocatore** come **Primo Giocatore**. A partire dal **Primo Giocatore** e andando in senso orario, ogni **Giocatore** determina la **Casella** di partenza del suo **PG** tramite un **Tiro Coordinate**. Nel caso in cui la **Casella** sia già occupata da un altro **PG**, il **Giocatore** deve **ripetere il Tiro Coordinate**.

2.2 Il Tiro Coordinate

Per effettuare un **Tiro Coordinate** lancia i **due Dadi Coordinate**. Il risultato è la **Casella** di riga pari al risultato del **D10 bianco**, e colonna pari al risultato del **D10 nero**. Da questo momento in poi, ci si riferirà a questa **Casella** come **Casella Risultante**.

2.3 Posizionare una Stanza

Quando un **PG** si **Risveglia**, prima di posizionare il suo **Token** sulla **Mappa di Gioco**, è necessario posizionare una **Stanza** sopra la **Casella Risultante**.

Ricorda: le **Stanze** sono divise in **3 tipi** a seconda del **simbolo** indicato sul **retro**:

-  : **Casa**
-  : **Casa/Giardino**
-  : **Giardino**

Il **Mondo spettrale** è diviso in **3 Aree** corrispondenti a questi simboli. Ogni **Area** è composta da due o più righe di **Caselle**. L'**Area** a cui appartiene la riga è indicata dal simbolo corrispondente sulla **linea bianca di numeri**:

- **1-6: Casa**
- **7-8: Casa/Giardino**
- **9-10: Giardino**

Dato che ogni **Stanza** è composta da **4 Caselle**, ne consegue che la **Mappa di Gioco** è così divisa:



Ogniqualevolta devi posizionare una **Stanza**, estrai una tessera dalla pila adeguata, e mettila sul **Mondo spettrale** orientandola secondo queste regole, in ordine di importanza:

- 1) Una **Stanza** appartenente all'**Area Casa/Giardino** è divisa in **due sezioni**, una di **Giardino** e una di **Casa**. La parte di **Giardino** dev'essere sempre **rivolta verso l'Area del Giardino**.
- 2) Ogni **Stanza** dovrebbe **seguire il più fedelmente possibile i limiti del Mondo spettrale**. Ad esempio, se la **Stanza** è stata posizionata al **confine del Mondo spettrale** e presenta un **lato completamente bloccato da una Parete**, tale lato dovrebbe essere **allineato con il confine del Mondo spettrale**.
- 3) Ogniqualevolta una **Stanza** potrebbe essere orientata in diversi modi, bisogna orientarla in maniera tale che le sue **Porte esterne** siano **possibilmente comunicanti con zone inesplorate della Mappa di Gioco**, o con **Stanze precedentemente esplorate che non abbiano Porte esterne su quel lato**.

Se una **Stanza** può essere orientata in più modi, il **Primo Giocatore** sceglie come orientarla.

Dopo aver posizionato la **Stanza**, gira a faccia in su il **Token Oscurità** sulla colonna di **Stanze** corrispondente.

2.4 Post-risveglio

Dopo aver terminato il **Risveglio** di tutti i **PG**, prendi le due **Stanze** rimaste da parte durante il **Setup**, cioè la **Stanza dei tesori** e il **Passaggio segreto**, mettile nella pila delle **Stanze Casa**, e mescolala.

Dopodiché, distribuisce a ogni **PG** una **Carta Ofuda** dal mazzo degli **Oggetti extra**.

2.5 Fasi di gioco

Il gioco si svolge in **Turni**, ognuno dei quali è composto dalle seguenti **Fasi**, da svolgere nell'ordine indicato:

- 1) **Fase di preparazione:** vengono risolti gli effetti di alcuni eventi di gioco specifici. (vedi Cap. 7.2)
- 2) **Fase dei PG:** i **PG** agiscono secondo la volontà del **Giocatore** che li controlla, a partire dal **Primo Giocatore**. Questa **Fase** è suddivisa in tante **Sottofasi di Attivazione** quanti sono i **PG** in gioco, una per **PG**, e finisce quando tutti i **PG** hanno terminato la propria **Attivazione**. Un **PG** che sta svolgendo la propria **Attivazione** si dice **Attivo**.
- 3) **Fase degli Eventi:** vengono estratte una o più **Carte Evento**.

- 4) **Fase delle Entità:** le **Entità**, se presenti, si spostano sulla **Mappa di gioco**.
- 5) **Fine del Turno:** il **Turno** finisce, viene passato il **Token Primo Giocatore** al prossimo **PG** in ordine di **Attivazione**, e vengono risolti alcuni eventi di gioco specifici. (vedi Cap. 7.1)

Esiste anche una **Sottofase di Inseguimento** che si può verificare durante una qualsiasi **Fase** o **Sottofase** di gioco, interrompendola momentaneamente. Ciò si verifica quando un **Entità Avvista** un **PG**.

2.6 La regola d'oro

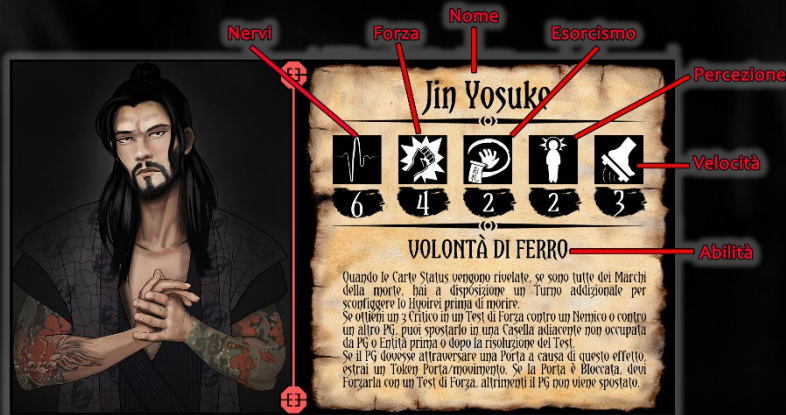
Kaidan è un gioco cooperativo, quindi non è prevista una figura che gestisca costantemente le regole e le minacce. Di conseguenza, la gestione degli eventi di gioco, nel caso in cui questi possano essere risolti in più modi, viene affidata al **Primo Giocatore**. Questa figura si occupa quindi di gestire tutte le situazioni che non possono essere risolte dai **PG**.

Per esempio, se una **Stanza** può essere **orientata** in più modi, sta al **Primo Giocatore** scegliere come debba essere posizionata sul **Mondo spettrale**

Quando uno dei **PG Muore**, tutte queste operazioni vengono delegate invece al **Giocatore** che lo controllava. Se sono **Morti** più **PG**, i **Giocatori** che li controllavano prendono insieme le decisioni riguardo gli eventi di gioco.

3. LA FASE DEI PG

3.1 La Carta PG



Sulla Carta PG sono riportati i seguenti elementi:

- 5 Caratteristiche:

- **Nervi:** i **Nemici** possono sentire l'odore della paura e i **Nervi** rappresentano la capacità del **PG** di mantenere l'autocontrollo in una situazione terrificante. Quando il **PG** subisce **Ferite**, la sua capacità di mantenere i **Nervi** saldi verrà meno. Quando un **PG** accumula **Ferite** pari al proprio valore di **Nervi**, **Muore**.
- **Forza:** rappresenta la prestanza fisica del personaggio, che può entrare in gioco nello sfondare porte bloccate, nel respingere i **Nemici**, oppure per combattere contro altri **PG**.
- **Esorcismo:** rappresenta le conoscenze da parte del **PG** delle antiche arti arcane che permettono di **Bandire** uno spirito maligno dal limbo in cui è intrappolato.
- **Percezione:** rappresenta la capacità di un **PG** di vedere al buio, di notare dettagli nascosti, e di esercitare le sue capacità intuitive. Rappresenta quindi la sua percettività, sia a livello interiore che esteriore.
- **Velocità:** rappresenta la rapidità di movimento del **PG** e, allo stesso tempo, il numero dei **Punti Movimento** che ha a disposizione ogni **Turno**. Questi sono necessari per spostarsi sulla **Mappa**. D'ora in poi ci riferiremo ai **Punti Movimento** con l'abbreviazione **PM**.
- **Abilità:** ogni **PG** ha una specifica **Abilità** che lo rappresenta e distingue. Queste **Abilità** possono essere attivate dal **Giocatore**, attivate in risposta ad un evento di gioco, oppure essere sempre attive.

Ogni **PG** possiede inoltre i seguenti elementi, non riportati sulle loro carte, in quanto comuni ad ogni **PG**:

- **Punti Azione:** tutti i **PG** hanno a disposizione **3 Punti Azione** durante la propria **Attivazione**. Questi servono per compiere svariate **Azioni di gioco** che vedremo nel *Cap. 3.8*. D'ora in poi ci riferiremo ai **Punti Azione** con l'abbreviazione **PA**.
- **Inventario:** ogni **PG** ha a disposizione un **Inventario** che può contenere un **numero illimitato di Oggetti**. L'**Inventario** di ogni **PG** è **segreto**. Un **PG** può dichiarare ai suoi compagni di avere un determinato **Oggetto**, ma non deve mai mostrarlo agli altri: potrebbe essere una menzogna per arrivare ai propri scopi.

3.2 I Test

Durante il gioco verrà richiesto ai **PG** di effettuare dei **Test** che coinvolgono una delle 5 **Caratteristiche**. Un **Test** può essere di due tipi:

- **Test standard:** viene solitamente richiesto da un evento di gioco come l'effetto di un **Oggetto**, di una **Stanza Maledetta** o di un **Evento**. Tira il **D10** e somma il **risultato del dado** al valore della **Caratteristica** richiesta. Se il risultato ottenuto è **uguale o superiore al valore richiesto del Test** allora hai avuto **successo**. In caso **contrario**, il **Test** è considerato **fallito**.
- **Test Contrapposto:** viene richiesto in due occasioni:
 - o **Un PG contro un Nemico:** entrambi i partecipanti tirano il **D10** (il **Primo Giocatore tira per conto del Nemico**) e **sommano il risultato del dado** al valore della **Caratteristica** richiesta. Chi ha ottenuto il **risultato maggiore vince**. In caso di **parità, vince il PG**.
 - o **Un PG contro un altro PG:** entrambi i partecipanti tirano il **D10** e **sommano il risultato del dado** al valore della **Caratteristica** richiesta. Chi ha ottenuto il **risultato maggiore vince**. Ognuno di questi **Test** prevede regole aggiuntive in alcuni casi specifici (*vedi Cap. 3.7*).

Come si può vedere, il **D10** presenta alcune facce differenti rispetto a quelle normali, una in cui è presente un **3 di colore rosso**, e una in cui è presente uno **0 di colore rosso**. Queste facce sono chiamate **3 Critico** e **0 Critico**. Nel caso in cui si abbiano a disposizione solamente dei D10 standard, sulla **Carta riassuntiva** è riportata una **tabella di conversione** dei risultati.

Ogniqualevolta un **Giocatore** tira il **D10** per un **Test**, nel caso in cui il risultato sia un **3 Critico**, quel **Giocatore** ottiene un **successo automatico**, ovvero il **Test** si risolve con **successo indipendentemente dal valore richiesto** e dal **punteggio ottenuto dall'altro partecipante**.

Analogamente, nel caso in cui il risultato sia uno **0 Critico**, quel **Giocatore** ottiene un **fallimento automatico**, ovvero il **Test** si risolve con un **fallimento indipendentemente dal valore richiesto** e dal **punteggio ottenuto dall'altro partecipante**.

Nel caso in cui **entrambi i partecipanti** a un **Test** ottengano un **3 Critico** o uno **0 Critico**, avviene un **pareggio**.

Nota che, a meno che non sia esplicitamente richiesto, un **3 Critico** viene considerato comunque come un **3**, e uno **0 Critico** viene comunque considerato come uno **0** ai fini degli effetti di alcune carte ed eventi di gioco.

3.3 Movimento

Per **muovere** un **PG** sulla **Mappa di Gioco**, è necessario spendere **PM** (ricorda, i **PM** sono disponibili in quantità pari al valore della **Velocità** indicata sulla **Carta PG**). Per ogni **PM** speso, un **PG** può muoversi di **1 Casella**, in **orizzontale** o in **verticale**, a patto che non vi sia una **Parete** nel mezzo. Ogni **Casella** può ospitare **un solo PG o Entità**. Se un **PG** dovesse **effettuare un movimento in una Casella già occupata** da un altro **PG** o **Entità**, sposta questo **PG** o **Entità** nella **Casella di provenienza del PG** che sta effettuando il **movimento**.

3.4 Rumore e Allerta

Ogni volta che un **PG** si sposta di **1 Casella**, emette **Rumore 1**. Questo viene segnalato posizionando un **Dado Rumore** con la faccia appropriata rivolta verso l'alto, accanto al **Token PG**. Ogni **Rumore** emesso da un **PG** si **somma a quello precedente**. Il livello massimo di **Rumore** che un **PG** può emettere è **6**.

Il **livello di Rumore** indica il **numero di Caselle di distanza a cui il PG può essere Percepito da un'Entità**. Per calcolare tale distanza **ignora le Pareti e non contare in diagonale**.

La prima volta per **Turno** che ognuna delle **Entità** sulla **Mappa di Gioco** **Percepisce un Rumore**, il **Primo Giocatore** tira il **D10**: l'**Entità** si **sposta verso il Rumore** di un numero di **Caselle pari al risultato del dado**, rispettando la presenza di eventuali **Pareti**. Dopo aver spostato l'**Entità**, capovolgi il **Token Allerta** posizionato accanto alla riga di **numero corrispondente** a quello indicato sullo **standee del Token Entità**: l'**Entità** è stata **Allertata**, e **non può più essere Allertata questo Turno**.



Un'**Entità** **non può essere Allertata** durante un **Inseguimento**.

Il **Rumore** permane sul **PG** fino alla fine del **Turno**, al termine del quale il **Dado Rumore** viene **rimosso**.

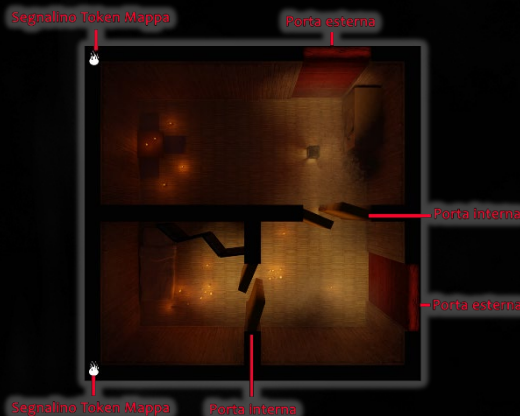
3.5 Linea di vista

La **Linea di vista** è una caratteristica posseduta da tutti i **PG** ed **Entità**. Essa stabilisce la **distanza entro la quale è possibile Avvistare un PG o un'Entità**. Normalmente, la **Linea di vista** arriva a **1 Casella** di distanza, in **orizzontale**, in **verticale**, e anche in **diagonale**.

Vi sono tuttavia alcuni elementi che possono **bloccarla**: **Pareti** e **Porte chiuse**.

3.6 Muoversi nelle Stanze

Come precedentemente accennato, le **Stanze** sono **quadrati 2x2** composti da **4 Caselle** ciascuna. Questo layout non è sempre esplicitamente disegnato sulla **Stanza** per non inficiare troppo l'immersione di gioco, tuttavia vale sempre.



Ogni **Stanza** è composta dai seguenti elementi:

- **Pareti:** sono rappresentate da tutte le **linee nere** che attraversano e circondano la **Stanza**. **Impediscono il movimento** e **bloccano la Linea di vista**.
- **Porte interne:** fintanto che sono **Chiuse**, le **Porte interne bloccano la Linea di vista**. Una **Porta interna** può essere **Aperta** con un'**Azione Gratuita Istantanea** (vedi Cap. 3.7), per la **durata di un'interazione**. Una **Porta interna Aperta**, **non blocca la Linea di vista**, e permette di **interagire attraverso di essa** con altri **PG** ed **Entità** (per esempio per effettuare uno **Scambio di Oggetti** o per **Attaccare** un altro **PG**). Al termine dell'interazione, la **Porta** si **Chiude**.
- **Porte esterne:** funzionano analogamente alle **Porte interne**, tuttavia possono risultare **Bloccate** da forze spettrali. **Ogniqualevolta che un PG tenta di aprire una determinata Porta esterna** per la prima volta durante la sua **Attivazione**, deve **Controllarla**, **Estrai** un **Token Porta/Movimento** dal sacchetto corrispondente, e consulta il lato del Token che ritrae una **Porta**:



o

La **Porta** è **Aperta**: il **PG** può interagirvi come con una **Porta interna**.



o

La **Porta** è **Bloccata**: il **PG** deve scegliere se **rinunciare ad Aprirla**, oppure tentare di **Sfondarla** tramite un **Test di Forza**. La **difficoltà** del **Test** è indicata dal **numero riportato sul Token**. La prima volta in ogni **Turno** che il **PG** affronta il **Test** su

questa **Porta**, compie un'**Azione Gratuita Istantanea**. Nel caso in cui il **PG** decida di **Sfondare la Porta**:

- Se il **Test** ha successo: il **PG** emette **Rumore 1**, la **Porta** è **Aperta**.
- Se il **Test** è fallito: il **PG** emette **Rumore 1** e la **Porta** rimane **Bloccata fino alla fine dell'Attivazione del PG**. In questo caso, un **PG** può tentare di **Sfondare** nuovamente questa **Porta** al costo di **1 PA**.



- La **Porta** è stata alterata da uno **Squarcio spettrale**: il **PG Sparisce** (vedi **Cap. 4.3**).

Nonostante ogni **Porta esterna** debba essere nuovamente **Controllata** durante l'**Attivazione** del **PG** successivo, i **Token Porta/Movimento** estratti non devono essere riposti nel sacchetto dopo essere stati consultati. I **Token** devono essere **riposti nel sacchetto solo alla fine del Turno**.

Inoltre, nota che, durante un **Inseguimento** (vedi **Cap. 6.2**), le **Porte** devono essere sempre **Controllate**, anche se sono già state **Controllate** durante l'**Attivazione** in corso.

- **Segnalino Token Mappa**: la prima volta che un **PG** acquisisce **Linea di vista** sulla **Casella** in cui si trova questo **Segnalino**, piazza a faccia in su un **Token** casuale estratto dal **Sacchetto Token Mappa**. I **Token** che si possono trovare nel sacchetto sono: **Token Cadavere** (necessario per **Bandire** dei **Nemici** chiamati **Jikiniki**), **Token Nascondiglio** (vedi **Cap 6.5**) e **Token Esplorazione** (vedi **Cap 3.7**).

Alcune **Stanze speciali** sono contraddistinte da un nome. Il colore del nome indica il tipo di **Stanza**:

- **Nero - Stanza maledetta**: ogniqualvolta che un **PG** entra in una **Stanza maledetta**, il **Giocatore** deve estrarre la relativa **carta** dal mazzo delle **Carte Stanze maledette**. A meno che non sia esplicitamente indicato sulla **carta** (come nel caso della **carta Pozzo dei desideri**, che si **Risveglia** in ogni caso), il **Giocatore** sceglie **pari o dispari** e tira un **D10**:
 - Se il Giocatore ha **indovinato il risultato, non accade nulla**, e la **carta** viene nuovamente inserita nel mazzo delle **Carte Stanze maledette**.
 - Se il Giocatore **non ha indovinato il risultato**, la **Maledizione** che infesta la **Stanza si Risveglia**. Il **Giocatore** deve seguire le istruzioni riportate sulla **Carta Stanza maledetta**. Dopodiché, tale carta viene **scartata**: la **Maledizione** è stata **Placata**, e i prossimi **PG** che metteranno piede in questa **Stanza** non rischieranno più di affrontarla. Alcune **Maledizioni**, come il **Pozzo dei desideri**, rimangono **Risvegliate** fintanto che non viene **soddisfatta** una **condizione speciale**, riportata sulla **carta**.
- **Viola - Stanza delle Maschere**: in ogni **Stanza delle Maschere** è presente almeno un **Segnalino Token Mappa viola**. La prima volta che un **PG** acquisisce **Linea di vista** sulla **Casella** in cui si trova questo **Segnalino**, piazza a faccia in su un **Token Maschera**. Un **PG** che riesce ad **Esplorare** con successo un **Token Maschera** (vedi **Cap. 3.8**), invece di estrarre una **carta** dal mazzo degli **Oggetti**, ne estrae una dal mazzo delle **Maschere**.

- **Azzurro - Stanza dei Tesori:** la Stanza dei Tesori è fondamentale per il conseguimento della Condizione di Vittoria del Gruppo di Giocatori. In questa Stanza, infatti, è possibile trovare un Oggetto necessario per Fuggire dalla casa, la Chiave d'oro. La Stanza dei Tesori non è accessibile fin dall'inizio della partita: le sue Porte esterne sono considerate Pareti. Per accedere alla Stanza, è necessario piazzare sulla Stanza, da una Casella adiacente a una sua Porta esterna, un Token Chiave d'argento e un Token Chiave di bronzo. I PG possono compiere queste operazioni grazie a degli Oggetti specifici: la Chiave d'argento, la Chiave di bronzo e la Chiave universale.

Nella Stanza dei Tesori sono presenti due Segnalini Token Mappa azzurri. La prima volta che un PG acquisisce Linea di vista sulla Casella in cui si trova uno di questi Segnalini, piazza a faccia in su un Token Esplorazione azzurro. Un PG che riesce ad Esplorare con successo un Token Esplorazione azzurro (vedi Cap. 3.8), invece di estrarre una carta dal mazzo degli Oggetti, ne estrae una dal mazzo dei Tesori.

- **Verde - Passaggio segreto:** il Passaggio segreto, come la Stanza precedente, è fondamentale per il conseguimento della Condizione di Vittoria del Gruppo di Giocatori. Nel Passaggio segreto, infatti, si trova la Casella Botola. L'unico modo che i PG hanno di Fuggire è Aprire la Botola. All'inizio della partita, la Botola è Chiusa, e funziona come una normale Casella. Per poterla Aprire, è necessario piazzare sopra di essa un Token Chiave d'oro, un'operazione che può essere compiuta, se il PG è sulla Casella Botola, grazie all'Oggetto Chiave d'oro, precedentemente acquisito nella Stanza dei Tesori. Nel caso in cui la Botola sia Aperta, un PG che vi si trova sopra durante la propria Attivazione, o durante un Inseguimento (vedi Cap.6.2), può decidere di Fuggire dalla Casa in un qualsiasi momento con un'Azione gratuita.



3.7 Le Azioni

Un PG può compiere svariate Azioni. Ogni Azione può essere descritta da 4 Parole chiave, che, a volte, possono essere anche combinare fra di loro:

- **Azione Standard:** un'Azione che possiede questa Parola chiave costa 1 PA.
- **Azione Gratuita:** un'Azione che possiede questa Parola chiave non costa PA.
- **Azione Istantanea:** un'Azione che possiede questa Parola chiave può essere compiuta in qualsiasi momento della partita. Il normale svolgimento del Gioco viene momentaneamente interrotto, finché non viene risolta quest'Azione. Un'Azione istantanea può essere interrotta da un'altra Azione istantanea. Nel caso in cui un'Azione istantanea elimini la fonte di un'altra

Azione istantanea precedentemente compiuta, ma non ancora risolta, quest'Azione istantanea non si risolve.

- **Azione Unica:** un'Azione che possiede questa **Parola chiave** può essere compiuta **una sola volta per Turno**.

Ogni **PG**, a meno di particolari **eventi di gioco**, ha a disposizione le seguenti **Azioni**:

- **Corsa (Azione Gratuita Unica):** normalmente, i **PG** tentano di muoversi in maniera cauta per non attirare l'attenzione delle **Entità**. Tuttavia, se un **PG** lo desidera, può decidere di **Correre**. Ogniqualevolta un **PG** decide di **Correre**, deve effettuare un **Test di Velocità**, la cui difficoltà è pari al **Livello di Oscurità** della **Stanza** in cui si trova.

Il **Livello di Oscurità** di una **Stanza** è indicato dal **Token Oscurità** presente sulla **colonna** corrispondente della **Mappa di gioco**.

Il **Test di Velocità** può avere i seguenti risultati:

- o Il **Test** ha **successo**: il **PG** ottiene **1 PM** aggiuntivo.
- o Il **Test fallisce**: il **PG** inciampa nel buio e cade a terra, o comunque urta qualcosa che produce un gran frastuono. L'**Attivazione** del **PG** **termina** immediatamente, e il **PG** emette **Rumore 6**.
- **Esaminare un Token Esplorazione (Azione Standard):** ogniqualevolta un **PG** si trova sopra una **Casella** che ospita un **Token Esplorazione** a faccia in su, può tentare di **Esaminarlo** effettuando un **Test di Percezione**. La **difficoltà** di questo **Test** è **pari al livello di Oscurità della Stanza** in cui il **PG** si trova (vedi **Azione Corsa**).

Il **Test di Percezione** può avere i seguenti risultati:

- o Il **Test** ha **successo**: il **Token Esplorazione** viene messo a **faccia in giù**, e il **PG** pesca una **carta dal mazzo degli Oggetti**.
- o Il **Test fallisce**: non accade nulla.
- **Utilizzare un Oggetto** (vedi **carta Oggetto**): ogni **Oggetto** ha il suo uso ed effetto. Per utilizzare un **Oggetto**, normalmente, è necessaria un'**Azione Standard**. Gli **Oggetti** col simbolo ⚡ in alto a sinistra della propria **carta Oggetto** possono essere utilizzati con un'**Azione Istantanea Gratuita**.
- **Effettuare uno Scambio con un altro PG (Azione Standard):** ogniqualevolta un **PG** si trova su una **Casella** adiacente a un altro **PG**, ha **Linea di vista** su di esso, e il secondo **PG** **accetta** lo **Scambio**, i due **PG** possono effettuare uno **Scambio di Oggetti**. È possibile scambiare un qualsiasi numero di **Oggetti** durante la stessa Azione di **Scambio**. Le **carte Oggetto** devono rimanere a faccia in giù per la durata dello **Scambio**, dato che l'**Inventario** dei **Giocatori** è **segreto**. È possibile **donare** uno o più **Oggetti** senza chiederne alcuno in cambio.
- **Attaccare un altro PG (Azione Standard):** in determinate occasioni, un **PG** potrebbe scegliere di diventare ostile ai suoi compagni (vedi **Cap. 4.2**). Se un **PG** lo desidera, può **Attaccare** un altro **PG** che si trova in una **Casella** adiacente e su cui ha **Linea di vista**. Entrambi i **PG** entrano in **combattimento**: **ognuno dei PG** deve effettuare un **Test di Forza Contrapposto**. Il **vincitore del**

Test infligge al **PG** perdente un numero di **Ferite** pari alla differenza fra i risultati ottenuti dai due **Giocatori**. In caso di **Parità**, entrambi i **PG** subiscono **1 Ferita**.

Oltre al risultato del **Test**, durante un **Combattimento** possono essere inflitte **Ferite aggiuntive** nei seguenti casi:

- o Uno dei **PG In combattimento** ottiene un **3 Critico**: l'altro **PG** partecipante subisce **1 Ferita aggiuntiva**.
- o Uno dei **PG In combattimento** ottiene uno **0 Critico**: il **PG** subisce **1 Ferita aggiuntiva**.






Fintanto che un **PG** è **In Combattimento**, se possiede un **Oggetto Arma** nell'**Inventario**, prima di svolgere il **Test** può effettuare un'**Azione Istantanea Gratuita** per sfruttarne l'effetto. Un **PG** può beneficiare dell'effetto di una sola **Arma** alla volta.

A prescindere dall'esito, **entrambi i PG** emettono **Rumore 6** al termine dell'**Azione**.

- **Esorcismo (Azione Standard)**: nel caso in cui un **PG** venga **Posseduto da uno Hyourei** (vedi Cap. 4.2), un suo compagno può tentare un **Esorcismo** per salvarlo. Per effettuare un **Esorcismo**, è necessario consumare un **Oggetto Ofuda**. Ognuno dei **PG** deve effettuare un **Test di Esorcismo Contrapposto**:
 - o Se il **PG** che ha iniziato l'**Esorcismo** vince il **Test**, il suo **Bersaglio** viene **Esorcizzato**. Il **PG Esorcizzato** scarta la carta **Oggetto Hyourei**. Ignora l'effetto degli **Eventi Pulsione Oscura** (vedi Cap. 4.2) fino al termine della partita.
 - o Se il **PG Posseduto dallo Hyourei** vince il **Test**, il **PG** che ha iniziato l'**Esorcismo Muore**.
 - o In caso di **Parità**, il **PG Posseduto dallo Hyourei** vince il **Test**.
- **Recuperare gli Oggetti da un Token Inventario (Azione Standard)**: ogniqualvolta un **PG Muore**, o determinati **Nemici** vengono **Banditi**, viene posizionato un **Token Inventario** sull'ultima **Casella** occupata. Le **carte Oggetto** precedentemente presenti nell'**Inventario** del **PG** o del **Nemico** vengono messe da parte. Qualunque **PG** che si trovi sopra la **Casella** occupata dal **Token Inventario** può vedere il contenuto dell'**Inventario** corrispondente messo da parte, e prendere a sua scelta una o più **carte Oggetto** da esso. Nel caso in cui non rimangano più **Oggetti** in un **Inventario** messo da parte, **rimuovi** il corrispondente **Token Inventario** dalla **Mappa di gioco**.
- **Emettere Rumore (Azione Standard)**: a volte, per attirare un'**Entità** in un punto preciso della Mappa, un **PG** può decidere volontariamente di causare del frastuono. Un **PG** può decidere di **Emettere Rumore**: tira il **Dio** ed emetti **Rumore** pari al risultato.
- **Sfondare una Porta Bloccata (Azione Gratuita/Standard)**: il funzionamento dell'**Azione Sfondare una Porta Bloccata** è già stato descritto nel Cap. 3.6, nella sezione dedicata alle **Porte Esterne**.
- **Nascondersi (Azione Gratuita Istantanea)**: ogniqualvolta un **PG** si trova su una **Casella** con sopra un **Token Nascondiglio**, può decidere di **Nascondersi**. Quest'**Azione** sarà descritta nel dettaglio nel Cap. 6.5.
- **Passare (Azione gratuita)**: l'**Attivazione** del **PG** termina.

3.8 Gli Oggetti

Ogni **Oggetto** possiede un effetto riportato nel **testo** della propria carta. Come accennato in precedenza, su ogni **carta Oggetto** è riportato, **nell'angolo in alto a destra**, il **mazzo** di appartenenza dell'**Oggetto** (vedi **Cap. 1.2**). **Nell'angolo in alto a sinistra** sono invece presenti delle **icone** che indicano le proprietà dell'**Oggetto**:

-  : **Oggetto comune**. Se dentro all'icona è presente un **numero**, esso indica il **numero di volte** che l'**Oggetto** può essere **Utilizzato prima di essere Consumato**.
-  : **Oggetto Missione**. Gli **Oggetti** che riportano questa **icona** non possono essere **scartati** o **Rimossi dal gioco**, se non per loro effetto. Nel caso in cui un **Inventario** contenente un **Oggetto Missione** dovesse essere **Rimosso dal gioco**, **Rimuovi** invece solamente gli **Oggetti non Missione** da quell'**Inventario**.
-  : **Oggetto Maschera**
-  : **Oggetto Arma**
-  : **Oggetto Rapido**. Gli **Oggetti Rapidi** possono essere **Utilizzati** in un qualsiasi momento del **Turno** di gioco tramite un'**Azione Gratuita Istantanea**.

Tra tutti gli **Oggetti**, ve ne sono alcuni con effetti particolari:

- **Hyoirei**: uno **Yurei** che si nasconde nel **mazzo delle carte Oggetto**, e possiede i **PG** che vi si imbattono. La meccanica dello **Hyoirei** verrà spiegata in seguito nel suo **Capitolo** dedicato (vedi **Cap. 4.2**).
- **Scatola di Fiammiferi, Olio sacro e Acqua sacra**: l'**Oggetto Olio sacro** può essere consumato per lasciare a terra un **Token Chiazza d'olio**. È possibile **incendiare** quest'olio consumando l'**Oggetto Scatola di Fiammiferi**: il **Token Chiazza d'olio** viene sostituito dal **Token Fiamme Sacre**. Qualsiasi **PG** o **Entità** che si trova sopra una **Casella** inghiottita dalle **Fiamme Sacre Muore/viene Bandita**. Qualsiasi **Token Inventario, Cadavere e Ofuda** viene **Rimosso dal gioco**. Al termine del **primo Turno** di gioco in cui è stato piazzato il **Token Fiamme Sacre**, le **Fiamme** si espandono a ricoprire tutte le **Caselle** della **Stanza** in cui si trova. Al termine di ogni **Turno successivo al primo**, le **Fiamme** si espandono alle **Stanze adiacenti**: piazza un **Token Fiamme Sacre** su ognuna di esse. L'intera **Mappa** di gioco può diventare una trappola mortale nel giro di pochi **Turni** a causa delle **Fiamme Sacre**. Un **PG** può **Consumare** un **Oggetto Acqua sacra** per **rimuovere** tutti i **Token Fiamme Sacre** dalla **Mappa** di gioco.

3.9 La morte di un PG e la rinascita come Onryo

Kaidan è un gioco caratterizzato da un'alta mortalità, e la morte di uno o più **PG** non è solo possibile, ma anche probabile. Tuttavia, la morte in Kaidan non è che un nuovo inizio.

Quando un **PG Muore**, **Rimuovi il Token PG** corrispondente dalla **Mappa**. Dopodiché, piazza sulla **Casella** dove è **Morto** un **Token Cadavere alternativo** e un **Token Inventario** (vedi Cap. 3.7). All'inizio del **secondo Turno** successivo alla **Morte** del **PG**, il suo spirito vendicativo torna sulla **Mappa** sotto forma di **Onryo**, uno spettro corrotto dal male che dimora nella casa. La **Condizione di Vittoria** del **Giocatore** che controlla un **Onryo** diventa far sì che **tutti gli altri PG Muoiano**. Il **Giocatore** che controllava il **PG Morto** piazza sulla **Mappa**, nella **Casella** dove è **Morto**, il proprio **Token PG Corrotto**, e **capovolge la Carta PG**, in modo da poterne consultare il **retro**. Da questo momento, in poi il **PG** viene considerato uno **Yurei**, e segue tutte le regole che stabiliscono il comportamento dei **Nemici**. Fa eccezione il **Movimento**: mentre i normali **Nemici** si muovono principalmente in due occasioni, ovvero quando vengono **Allertati** (vedi Cap. 3.4), oppure quando compiono movimenti casuali durante la **Fase delle Entità** (vedi Cap. 5.3), gli **Onryo Allertati** si muovono con **priorità** sugli altri **Nemici**, e i loro movimenti casuali avvengono durante la **Fase del PG**. Infatti, all'inizio del **Turno**, ogni **Onryo** riceve **2 Token Porta/movimento** e, una volta per **Turno**, possono decidere di utilizzarne uno, subito **dopo la fine dell'Attivazione di un PG qualsiasi**. In questo caso, l'**Onryo** si può muovere di una quantità di **Caselle** indicata dal **Token scelto**, ignorando eventuali **direzioni** di movimento (**avvicinarsi** e **allontanarsi**). Nel caso in cui **più Onryo** decidano di muoversi nello stesso momento, i movimenti desiderati si risolvono nello stesso ordine col quale i **Giocatori** effettuerebbero la propria **Attivazione**.

Ogni **Onryo**, come ogni **PG**, ha a disposizione un'**Abilità** specifica riportata sulla propria carta.

Nel caso in cui il **Primo Giocatore** diventi un **Onryo**, il **Token Primo Giocatore**, deve essere ceduto al **prossimo PG** in ordine di **Attivazione**.



Hara Shigetoki - Onryo			
			
6	3	5	3
POTERE SPETTRALE			
Ogniqualevolta un PG che si trova nella tua stessa Stanza effettua un Test di Nervi, quel PG riceve -1 durante il Test.			

4. LA FASE DEGLI EVENTI E LO HYOIREI

4.1 Gli Eventi

Una volta che tutti i **PG** hanno **terminato** la propria **Attivazione**, comincia la **Fase degli Eventi**. All'inizio di questa Fase il **Primo Giocatore** estrae una o più **carte Evento**:

- Normalmente, viene pescato **1 Evento per Fase Evento**.
- Nel caso in cui siano stati trovati due **Oggetti** tra **Chiave d'argento**, **Chiave di bronzo**, o **Chiave universale**, vengono pescati **2 Eventi per Fase Evento**.
- Nel caso in cui sia stato trovato l'**Oggetto Chiave d'oro**, vengono pescati **3 Eventi per Fase Evento**.

Quando il mazzo delle **carte Evento** termina, la partita si conclude (vedi Cap.8).

Ogni **Evento** può riguardare sia l'intero **Gruppo** che il singolo **Primo Giocatore**, come indicato nel **testo della carta**.

4.2 Lo Hyoirei, le Carte Status e la Pulsione oscura



La **carta Hyoirei**, nonostante si trovi nel mazzo degli **Oggetti** e sia a tutti gli effetti un **Oggetto**, rappresenta uno **Yurei** che si impossessa del **PG** che vi si imbatte. Come riportato sul testo della **carta**, il **PG Posseduto** cambia **Condizione di Vittoria**: deve rimanere l'unico **PG** sulla **Mappa** di gioco, e **non far Fuggire** nessuno. Il **Giocatore** che controlla un **PG Posseduto** deve cercare di **non farsi scoprire dai compagni**, e deve agire segretamente verso il suo nuovo obiettivo.

Uno **Hyoirei** deve sfruttare la propria astuzia per avvicinarsi al suo scopo. Questo può avvenire in diversi modi, alcuni diretti, come **Combattere** contro un altro **PG**, e altri più subdoli, come tenere per sé **Oggetti** fondamentali per la partita.

Lo **Hyoirei** ha a disposizione un ulteriore metodo per disfarsi degli altri **PG**: la **Pulsione oscura**. Ogni **PG**, come precedentemente accennato, possiede 5 **Carte Status**, che un **Giocatore Posseduto** può sfruttare per maledire mortalmente i propri compagni. Ogniquale volta due **PG** si trovano nella **stessa Stanza**, e sono in **Linea di vista**, sono costretti a scambiarsi una **Carta Status**. Tale scambio può avvenire solo **una volta per Attivazione tra i soliti due PG**.

Se il **Setup** è stato effettuato correttamente (vedi *Cap. 1.3*), ogni **Giocatore** dovrebbe avere **4 carte Marchio della Morte a faccia in giù** sul tavolo, raccolte in un **mazzetto**, con **sopra una carta Stato neutro**, anch'essa a **faccia in giù**. Ogni **Giocatore** sa quindi che, se pescasse dalla **cima**, otterrebbe uno **Stato neutro**, mentre se pescasse **dal fondo**, otterrebbe un **Marchio della morte**. Come già specificato durante il **Setup**, il mazzo delle **Carte Status** non deve essere **mai guardato**, a meno che ciò non sia esplicitamente richiesto da un evento di gioco.

Al momento dello scambio di carte, entrambi i **Giocatori** prendono il mazzo delle **carte Status**. **Evitando di mostrare da dove venga estratta la carta** (i **Giocatori** possono semplicemente portarlo sotto al tavolo o girarsi di schiena), ogni **Giocatore** deve effettuare una pescata precisa:

- Nel caso in cui il **PG non sia Posseduto**: il **Giocatore** che lo controlla deve estrarre e passare al proprio compagno la **prima carta** del mazzo, che **suppone essere lo Stato neutro**. Dopodiché, posiziona la carta ricevuta dal compagno sopra al proprio mazzo, ovvero nella **posizione precedentemente occupata dalla carta estratta**.
- Nel caso in cui il **PG sia Posseduto**: il **Giocatore** che lo controlla deve estrarre e passare al proprio compagno l'**ultima carta** del mazzo, che è **sicuramente un Marchio della morte**. Dopodiché, posiziona la carta ricevuta dal compagno **sopra il mazzo**.

Il verbo “supporre” non è utilizzato casualmente nel descrivere la prima opzione: durante uno scambio, un **PG Posseduto** effettivamente **ruba** all'altro **PG** il suo unico **Stato neutro**, all'insaputa del malcapitato. Sta ai **Giocatori** giudicare se il comportamento di un determinato **PG** sia sospetto o meno, e spesso può accadere che un **PG** attacchi un compagno non **Posseduto** soltanto per un gesto frainteso, uccidendo un innocente e contribuendo al piano dello **Hyoirei**.



L'unico momento in cui uno o più **Giocatori** devono verificare le proprie **carte Status** è durante una **Pulsione oscura**. La **Pulsione oscura** rappresenta la volontà della casa di chiamare a sé le anime dei viventi. Ogniqualevolta si verifica una **Pulsione oscura**, uno o più **Giocatori** devono verificare le **carte Status** del proprio **PG**. Qualunque **PG** che abbia solo **Marchi della morte** nel proprio mazzo, deve **annunciarlo pubblicamente al Gruppo** (gli altri **Giocatori** non devono rivelare le proprie **carte Status**). Ogni **PG** che abbia scoperto di possedere solo **Marchi della morte** ottiene lo status **Condannato**: ciò significa che **Muore al termine del Turno successivo in cui avviene la Pulsione oscura**. La sua unica speranza di salvezza è **Uccidere** o **Esorcizzare** il **PG posseduto dallo Hoyoirei**. Se ciò avviene, il **Giocatore** precedentemente **Posseduto** scarta la **carta Hoyoirei**, le **carte Status** di ogni **PG** vengono scartate, e le future **Pulsioni oscure** vengono **ignorate**.

Una **Pulsione Oscura** si può scatenare in tre modi:

- **Carta Evento Pulsione oscura**: effettua una **Pulsione oscura** su tutti i **PG**.
- Il **PG Posseduto** rivela la **carta** dello **Hoyoirei**: una sola volta per partita, il **PG Posseduto** dallo **Hoyoirei** può rivelare la propria **Carta Oggetto Hoyoirei** per forzare una **Pulsione oscura** su tutti i **PG**.
- Un **PG** tenta di **Fuggire**: la casa fa un ultimo tentativo disperato di reclamare l'anima del **PG** prima che **Fugga**. Effettua una **Pulsione oscura** su quel **PG**. Un **PG** che ha solo **Marchi della morte Muore** se tenta di **Fuggire** dalla casa.

Uno **Hoyoirei** può essere **sconfitto** in due modi:

- Il **PG Posseduto Muore**.
- Il **PG Posseduto** viene **Esorcizzato**: un **PG** può decidere di tentare un **Esorcismo** sul **Giocatore** che ritiene essere **Posseduto** dallo **Hoyoirei**. Un **Esorcismo** può essere tentato solo se una **Pulsione Oscura** ha precedentemente **Marchiato a Morte** o **Ucciso** un **PG**. Nel caso in cui l'**Esorcismo** venga tentato su un **PG non Posseduto**, non accade nulla, ma il **PA** e l'**Ofuda** necessario vengono comunque **consumati**.

4.3 Apparire e Sparire

Alcune **carte Evento** (ma, più raramente, anche alcune **carte Oggetto** e alcune **Stanze maledette**) possono far **Apparire** o **Sparire PG** ed **Entità**.

Sparire significa **rimuovere temporaneamente** un **PG** o **Entità** dalla **Mappa di gioco**. Il **Rumore** eventualmente emesso da un **PG** viene **azzerato**. Dopodiché, se non vengono fornite altre indicazioni, il **PG** o **Entità Appare** sulla **Casella Risultante** di un **Tiro Coordinate**. **Entità** e **PG** non possono **Apparire** su una **Casella** già **occupata**: in questo caso, **ripeti il Tiro Coordinate**.

PG ed **Entità** che entrano per la **prima volta** sulla **Mappa di gioco Appaiono nello stesso modo**, eseguendo un **Tiro Coordinate**. Nel caso in cui siano già presenti **6 Entità** sulla **Mappa di Gioco**, **ignora** qualsiasi effetto che richieda di far **Apparire** una nuova **Entità casuale**.

Ogniqualevolta che una **nuova Entità** dovrebbe **Apparire**, prendi lo **Standee** libero col valore **più basso possibile**. Combinalo con un **Token Entità Generico**, e posizionalo sulla **Casella Risultante** del **Tiro Coordinate**.

In certi casi, il gioco può richiedere di far **Apparire** un'Entità casuale su una **Casella precisa**. Nel caso in cui la **Casella** sia **occupata**:

- Se è occupata da un **PG**: il **Giocatore** che lo controlla lo sposta in una **Casella adiacente libera e in Linea di vista**. Se ciò non è possibile, l'Entità non **Appare**.
- Se è occupata da un'altra **Entità**: tale **Entità** viene spostata in una **Casella adiacente libera e in Linea di vista**, scelta dal **Primo Giocatore**. Se ciò non è possibile, l'Entità non **Appare**.
- Se sono già presenti **6 Entità** sulla **Mappa di gioco**: l'Entità non **Appare**.

Ogniqualevolta un evento di gioco richieda di far **Apparire** un **Nemico** ben **preciso** (non casuale), questo deve sempre **Apparire**, anche nel caso in cui siano già presenti **6 Entità** sulla **Mappa di gioco**. In questo caso, rimuovi dalla **Mappa** l'Entità con il valore di **Paura** più basso (vedi *Cap. 6.1*) e **rimetti la corrispondente Carta Entità nel mazzo delle carte Entità**.

Potrebbe capitare che un **PG**, a seguito di un **Tiro Coordinate**, debba **Apparire** su una **Casella** della **Stanza dei tesori**. In questo caso, a meno che la **Stanza dei tesori** non sia già stata **Aperta**, **ripeti il Tiro Coordinate**.

5. LA FASE DELLE ENTITÀ



5.1 Entità, Nemici e Yurei

Un'Entità, come suggerisce il nome stesso, rappresenta una creatura la cui identità non è stata ancora svelata. La posizione di ogni Entità è indicata da uno Standee numerato da 1 a 6, sul quale è posizionato un Token Entità generico. La prima volta che un PG acquisisce Linea di vista su un'Entità, viene scoperta quale è la sua identità: estrai una carta dal mazzo delle carte Entità. Prendi il Token corrispondente all'illustrazione indicata sulla Carta Entità estratta e piazzalo sullo Standee precedentemente occupato dal Token Entità generico. Nota che il mazzo delle carte Entità è composto solamente da Nemici, tranne per un'unica Persona Perduta.

Con "Nemico" si indicano tutte le Entità il cui obiettivo è impedire ai PG di Fuggire. Uno Yurei è, ovviamente, un Nemico. Gli unici Nemici presenti nel Core game sono Yurei.

Se vi sono due Nemici dello stesso tipo sulla Mappa, puoi posizionare i Token Numerati sulle corrispondenti Carte Nemico per distinguerli.

5.2 Prima Fase delle Entità

All'inizio della prima Fase delle Entità che avviene durante la partita, occorre effettuare un passaggio aggiuntivo: sulla Mappa di gioco Appaiono un numero di Entità pari al numero dei Giocatori -1, con un minimo di 2.

5.3 Movimento delle Entità

Un'Entità si può muovere più di una volta: dopo essere stata Allertata (vedi Cap. 3.4) e durante la Fase delle Entità.

Durante la Fase delle Entità, le Entità si muovono secondo le indicazioni riportate sui Token Porta/movimento. Per determinare il movimento delle Entità, estrai un Token Porta/movimento per ogni Entità, partendo dal Token Entità col numero minore e procedendo in ordine crescente. Le uniche Entità che fanno eccezione a queste modalità di movimento sono gli Onryo: il loro movimento si svolge durante la Fase dei PG ed è già stato descritto al Cap. 3.9.

Sul Token Porta/movimento è indicata una serie di simboli da interpretare nel seguente modo:

- **Numero:** indica il numero di Caselle di cui l'Entità si sposta. Se non vi sono altre indicazioni, essa si sposta verso la Casella risultante di un Tiro Coordinate, a meno che l'Entità non Percepisca uno o più Rumori. Nel caso in cui l'Entità percepisca uno o più Rumori, essa si sposta verso il Rumore col livello più alto. A parità di livello, se i Rumori Percepiti sono stati prodotti da dei PG, l'Entità si sposta verso quello più vicino (conta il numero di Caselle che l'Entità dovrebbe percorrere per raggiungere il PG). A parità di distanza, l'Entità si sposta verso il PG con il valore di Nervi minore. Le Entità si possono muovere nelle Caselle del Mondo spettrale e non possono attraversare né le Pareti delle Stanze, né i Muri spettrali, rappresentati dalle linee azzurre presenti sul Mondo

spettrale. Un'Entità può spostarsi dal Mondo spettrale a una Stanza passando attraverso una Porta esterna.

- ? : l'Entità Sparisce, dopodiché compie il movimento indicato dal Numero.



- : l'Entità si sposta verso il PG più vicino. A parità di distanza, l'Entità si sposta verso il PG che ha emesso il Rumore di livello maggiore; a parità di livello di Rumore, l'Entità si sposta verso il PG con il valore di Nervi minore.



- : l'Entità si sposta lontano dal PG più vicino.



- : l'Entità ignora i Muri spettrali durante il suo movimento.



- : l'Entità Sparisce ed Appare su una Casella libera e adiacente rispetto al PG più vicino. Se le Caselle libere sono più di una, l'Entità Appare, se possibile, su una Casella da cui può Avvistare il PG. A parità di distanza, l'Entità si sposta verso il PG che ha emesso il Rumore di livello maggiore; a parità di livello di Rumore, l'Entità si sposta verso il PG con il valore di Nervi minore.

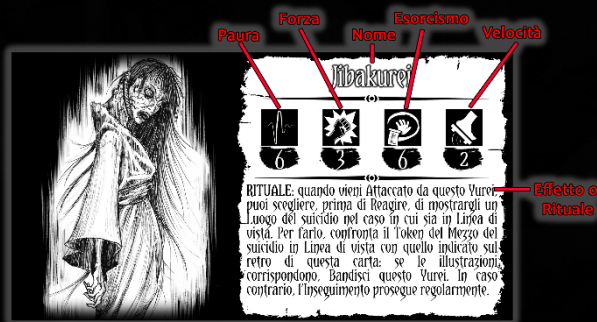
I Token Porta/movimento devono essere riposti nel sacchetto solo alla fine del Turno.

Se un'Entità non può proseguire lungo il percorso stabilito dal Token Porta/movimento, l'Entità Sparisce.

Una volta che ogni Entità ha compiuto il suo movimento tramite i Token Porta/movimento, la Fase delle Entità termina.

6. INTERAGIRE CON LE ENTITÀ: SOTTOFASE DI INSEGUIMENTO

6.1 La carta Nemico



Sulla **carta Nemico** sono riportati i seguenti elementi:

- **Paura**: rappresenta quanto terrore lo spettro incute nel **PG** che sta inseguendo.
- **Forza**: gli spettri, quando aggrediscono gli umani, sono costretti a manifestarsi nel mondo dei vivi. In questo modo, possono interagire con essi ma, allo stesso tempo, i **PG** possono opporre resistenza. La **Forza** rappresenta la potenziale minaccia che lo spettro pone per il **PG**.
- **Esorcismo**: rappresenta quanto è difficile **Bandire** lo spettro tramite un **Ofuda**.
- **Velocità**: rappresenta quanto velocemente è in grado di spostarsi lo spettro durante un **Inseguimento**.

Queste **Caratteristiche** entrano in gioco principalmente durante la **Sottofase di Inseguimento**. Un **Inseguimento** può innescarsi in qualsiasi momento della partita, interrompendo il normale flusso di gioco.

6.2 L'Inseguimento

L'**Inseguimento** è suddiviso in **Round**. Ogni **Inseguimento** può durare fino a un massimo di **5 Round**.

L'**Inseguimento** si innesca non appena un **Nemico Avvista** un **PG**. Quest'ultimo assume lo stato **Braccato** fino al termine dell'**Inseguimento**. Il **PG Braccato** può compiere una **singola Mossa** durante ogni **Round**. Le **Mosse** a disposizione sono:

- **Fuggire:** il **PG** tenta di distanziarsi il più possibile del **Nemico** e cerca di andare verso una posizione più vantaggiosa. Il **PG** e il **Nemico** devono effettuare un **Test di Velocità Contrapposto** (il **Primo Giocatore** tira per conto del **Nemico** o, se il **PG Braccato** appartiene a lui, il **Giocatore** alla sua sinistra):
 - o Se il **PG vince:** si muove per primo di un numero di **Caselle pari al risultato del proprio D10**. Se è riuscito a muoversi, emette **Rumore 6** dopo essersi spostato. Dopodiché, il **Nemico si muove** verso il **PG Braccato** di un numero di **Caselle pari al risultato del suo D10**.
 - o Se il **Nemico vince:** si muove per primo di un numero di **Caselle pari al risultato del proprio D10 verso il PG Braccato**. Dopodiché, il **PG si muove** di un numero di **Caselle pari al risultato del suo D10**.

Nota che se un **PG** dovesse spostarsi su una **Casella** su cui si trova un **Token Nascondiglio**, può effettuare l'**Azione Gratuita Istantanea** di **Nascondersi**.

- **Aspettare:** il **Nemico** si muove fino ad arrivare sulla **stessa Casella** occupata dal **PG Braccato**.
- **Compiere qualsiasi altra Azione:** il **PG** può compiere una qualsiasi **Azione** che potrebbe effettuare normalmente durante la sua **Attivazione** e lo fa tramite un'**Azione Gratuita**. Risolta l'**Azione**, il **Primo Giocatore** tira un **D10**. Il **Nemico** si muove verso il **PG Braccato** di un numero di **Caselle pari al risultato ottenuto**.

L'**Inseguimento** termina in uno dei seguenti modi:

- Il **Nemico Sparisce:** un **Nemico** può **Sparire** durante un **Inseguimento** a causa di un evento di gioco. Per esempio, quando il **Nemico**, durante il suo movimento, attraversa una **Porta** sulla quale è stato posizionato un **Token Ofuda**, il **Nemico Sparisce** e l'**Inseguimento termina**.
- Il **Nemico** viene **Bandito:** Se è stato **Bandito** da un **PG**, quel **PG** pesca un **Oggetto** dal mazzo degli **Oggetti** e, se presenti, tutti gli **Oggetti** presenti sotto la **carta Nemico** (i **Jikinki** e gli **Zashiki-warashi** possono rubare gli **Oggetti** ai **PG**).
- Il **PG Braccato Muore:** dopo che un **Nemico** ha **ucciso** il **PG Braccato**, **Sparisce**, a meno che non **Avvisti** un altro **PG**. In questo caso, inizia un nuovo **Inseguimento**.
- Il **PG Braccato Sparisce:** dopo che il **PG Braccato** è **Sparito**, anche il **Nemico** che lo stava **Inseguendo Sparisce**.
- Il **PG Braccato si Nasconde:** quando un **PG Braccato** si **Nasconde**, il **Nemico** si muove verso di lui finché non raggiunge la **Casella** da lui occupata (vedi Cap. 6.4).
- I **Round di Inseguimento terminano:** il **PG Braccato** dovrà **Nascondersi** immediatamente sulla **Casella** su cui si trova. Se quest'ultima è **priva di Nascondiglio**, è costretto a **Nascondersi nell'Ombra**, altrimenti segue le regole dedicate ai **Nascondigli** (vedi Cap. 6.5).

Se un **PG** ha compiuto la **Mossa Fuggire**, assume lo stato di **Esausto**: questo significa che, se dovesse innescarsi un **altro Inseguimento** che lo coinvolge, il **PG è non può effettuare nessun Round di Inseguimento**. Dovrà, invece, **Nascondersi** seguendo le regole descritte sopra.

Ricorda che, per tenere conto del **numero di Round** passati durante un **Inseguimento**, puoi usare il **Token Inseguimento** in congiunzione con la **Linea nera di numeri** sul **Mondo spettrale**.

Una volta che un **Inseguimento** è stato risolto, il **PG** coinvolto nell'**Inseguimento** perde lo **Stato Braccato**.

6.3 Ostacoli durante l'Inseguimento

Può accadere anche che un **PG Braccato** debba oltrepassare un **Nemico** durante un **Inseguimento**. Per farlo, il **PG** e il **Nemico** effettuano un **Test di Forza Contrapposto**:

- Se il **PG vince**: il **Nemico** viene **spostato** su una **Casella** adiacente e il **PG** prosegue il suo movimento.
- Se il **Nemico vince**: il **Nemico** infligge al **PG** un numero di **Ferite** pari alla **differenza fra i risultati dei loro Test**. Dopodiché, il **Nemico** viene **spostato** su una **Casella** adiacente e il **PG** prosegue il suo movimento.

Inoltre, ricorda che, durante un **Inseguimento**, le **Porte** devono essere sempre **Controllate**, anche se sono già state **Controllate** durante l'**Attivazione** in corso.

6.4 Attacco di un Nemico

Se, durante il proprio movimento, un **Nemico** dovesse spostarsi sulla **Casella** del **PG Braccato**, il movimento viene interrotto e il **Nemico Attacca** il **PG Braccato**. All'inizio del **Combattimento**, se il **Nemico** può essere **Bandito** con un **Rituale**, il **PG** può compiere il **Rituale** prima di **Reagire**. Infatti, alcuni **Nemici** posseggono un **Rituale** specifico utile per **Bandirli**: questo è descritto nella corrispondente **Carta Nemico**. Se il **PG Braccato** non può compiere il **Rituale** o fallisce, può **Reagire** in uno dei due seguenti modi:

- **Respingere il Nemico**: il **PG** e il **Nemico** effettuano un **Test di Forza Contrapposto**:
 - o Se il **PG vince**: il **Nemico** viene **Respinto**, e si passa al **prossimo Round**.
 - o Se il **Nemico vince**: il **Nemico** infligge al **PG** un numero di **Ferite** pari alla **differenza fra i risultati dei loro Test**. Dopodiché, si passa al **prossimo Round**.
- **Esorcizzare il Nemico**: il **PG** e il **Nemico** effettuano un **Test di Esorcismo Contrapposto** (*Paragrafo 3.7*):
 - o Se il **PG vince**: il **Nemico** viene **Bandito**: il suo **Token Entità** viene **Rimosso** e il suo standee viene messo da parte. L'**Inseguimento** termina e il **PG Braccato** pesca una **carta Oggetto** dal mazzo delle **carte Oggetto**.
 - o Se il **Nemico vince**: il **Nemico** infligge al **PG** un numero di **Ferite** pari alla **differenza fra i risultati dei loro Test**. Dopodiché, si passa al **prossimo Round**.

Ricorda che, per poter effettuare un **Esorcismo**, è **necessario Consumare un Ofuda** dal proprio **Inventario**.

Ogni **Nemico** può **Inseguire** un solo **PG Braccato** alla volta, in quanto è concentrato sulla sua preda ignorando gli altri malcapitati.

Se il **PG Braccato** si trova in un vicolo cieco, ovvero se tutte le **Caselle** adiacenti sono **chiuse da Pareti** o **occupate da Nemici**, il **PG** è **In trappola**. Se un **Nemico** infligge una o più **Ferite** a un **PG In trappola**, questo **Muore**.



6.5 Nascondersi

Un **PG Nascosto** mantiene la sua regolare **Linea di vista**, ma le **Entità** non possono **Avvistarlo**.

Se un **Nemico** sta per muoversi sulla **Casella occupata da un PG Nascosto**, si ferma invece dove si trova, e il **PG** assume lo stato **Braccato**, se non lo ha già. Dopodiché il **PG** e il **Nemico** effettuano un **Test di Nervi Contrapposto**. Per i **Nemici**, anziché prendere in causa i **Nervi**, viene utilizzato il valore di **Paura**.

Esistono delle situazioni disperate per cui un **PG** non fa in tempo ad arrivare a un **Nascondiglio** ed è costretto ad appiattirsi come può contro un muro in un cono d'ombra, cercando di mantenere i nervi saldi per non essere notato dal **Nemico** che lo sta braccando.

In queste situazioni il **PG** deve **Nascondersi nell'ombra**: quando il **PG** effettua il **Test di Nervi Contrapposto** utilizza solamente il proprio valore di **Nervi**, senza alcun bonus derivante un **Token Nascondiglio**.

A seconda della situazione, il risultato ottenuto dal **PG** viene modificato in base ai seguenti criteri:

- **+X** dove **X** è il **valore** indicato sul **Token Nascondiglio** presente sulla stessa **Casella** del **PG Braccato**.
- **-1** se il **PG** si è **Nascosto** mentre era in **Linea di vista** del **Nemico**.

Gli esiti del **Test di Nervi Contrapposto** sono i seguenti:

- Se il **PG** ha **successo**: il **Nemico Sparisce**. Tuttavia, ricorda che se il **Nemico Avvista** un altro **PG**, si innesca un secondo **Inseguimento** fra il **Nemico** e il nuovo **PG**.
- Se il **PG fallisce**: il **PG** deve effettuare un **Test** particolare, chiamato **Test del Fato**.

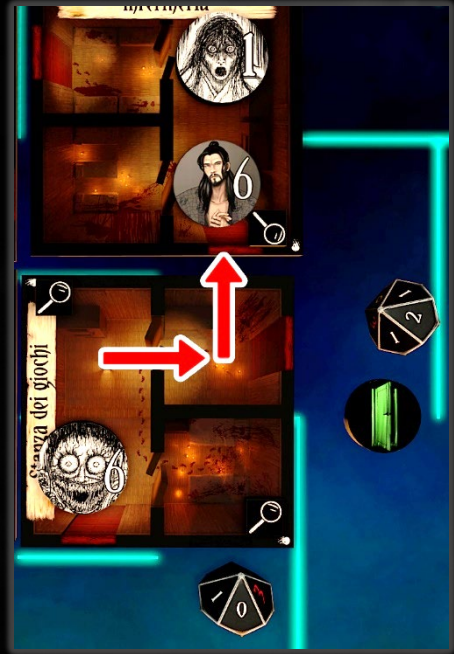
6.6 Il Test del Fato

Il **Test del Fato** rappresenta per il **PG** un possibile colpo di fortuna, come un rumore improvviso che attira l'attenzione del **Nemico** o la possibilità che quest'ultimo gli passi oltre senza notarlo.

Il **PG** sceglie **pari o dispari** e lancia un **D10**:

ROUND 1

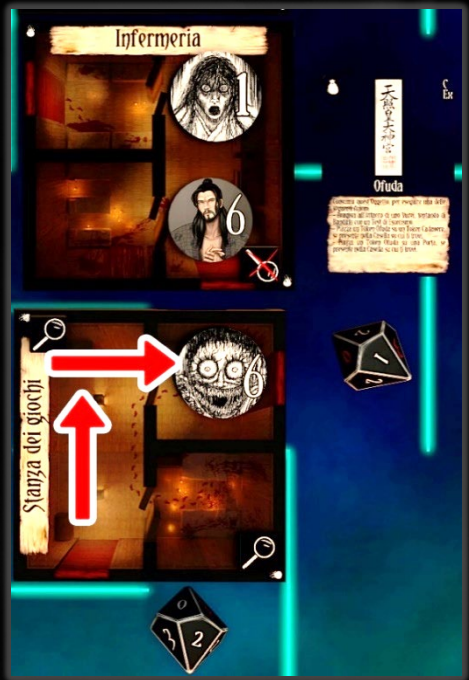
Jin Yosuke decide di Fuggire ed effettua un Test di Velocità Contrapposto contro il Jikiniki. Ottiene in totale 5 (Velocità 3 + 2 dal D10), mentre il Jikiniki ottiene 3 (Velocità 3 + 0 dal D10). Jin Yosuke vince il Test, quindi si muove per primo. Il numero di Caselle di cui si può muovere è indicato dal D10 che ha tirato, quindi 2. Non appena si è spostato di 1 Casella, emette Rumore 6, in quanto sta Fuggendo. Per muoversi sulla seconda Casella, deve attraversare una Porta Esterna. Il Primo Giocatore estrae un Token Porta/movimento: la Porta è Aperta.



La Stanza in cui è entrato Jin Yosuke è Maledetta. Jin Yosuke sceglie pari e tira un D10: il risultato è 2 e la Maledizione non viene Risvegliata. Dopo che Jin Yosuke ha terminato il proprio movimento, tocca al Jikiniki spostarsi. Tuttavia, avendo ottenuto uno 0 dal tiro di dado, si sposterebbe di 0 Caselle verso Jin Yosuke, quindi resta fermo.

ROUND 2

Jin Yosuke decide compiere un'Azione di Esplorazione per cercare qualche Oggetto utile. Effettua quindi un Test di Percezione la cui difficoltà è data dal valore di Oscurità della Stanza, in questo caso 3. Jin Yosuke ottiene esattamente 3 (Percezione 2 + 1 del D10) e riesce a compiere un'Esplorazione con successo. Pesca una carta Oggetto dal mazzo degli Oggetti e trova un Ofuda. Dopo che Jin Yosuke ha compiuto la sua Mossa, il Jikiniki tira un D10 e si muove verso di lui di un numero di Caselle pari al risultato del dado, in questo caso 2.



ROUND 3

Jin Yosuke potrebbe Consumare l'Ofuda appena trovato per piazzare un token Ofuda sulla Porta, facendo così Sparire il Jikiniki una volta che quest'ultimo attraversa la Porta. Tuttavia, decide anzi di tenersi l'Ofuda per una situazione più pericolosa, quindi sceglie invece di Fuggire. Jin Yosuke effettua un Test di Velocità Contrapposto contro il Jikiniki. Ottiene uno 0 critico, quindi fallisce automaticamente il Test a prescindere dal risultato. Il Jikiniki ottiene 4 (Velocità 3 + 1 dal D10) e può muoversi di 1 Casella verso Jin Yosuke, esattamente quanto basta per Attaccarlo. Il Jikiniki rimane quindi fermo sul posto ed Attacca Jin Yosuke. Il PG può scegliere di Respingerlo con un Test di Forza contrapposto, oppure di tentare un Esorcismo mediante l'Ofuda. Il valore di Esorcismo di Jin Yosuke è bassissimo, quindi sceglie anzi di Respingere il Nemico.





Jin Yosuke effettua un Test di Forza Contrapposto contro il Jikiniki. Ottiene in totale 6 (Forza 4 + 2 dal D10), mentre il Jikiniki ottiene anch'esso 6 (Forza 4 + 2 dal D10). Jin Yosuke vince il Test, quindi Respinge con successo il Jikiniki.

Nota che se invece Jin Yosuke avesse deciso di effettuare un Esorcismo e avesse avuto miracolosamente successo, il Jikiniki sarebbe stato Bandito e Jin Yosuke avrebbe pescato un Oggetto dal mazzo degli Oggetti. Tuttavia, sarebbe stato subito Avvistato dal Nemico n.1, uno Yurei. In quel caso, non si sarebbe innescato nessun Inseguimento, in quanto Jin Yosuke, essendo Fuggito almeno una volta durante un Inseguimento precedente, avrebbe assunto lo Status Esausto e sarebbe stato costretto a Nascondersi nell'ombra sulla Casella dove si trova.

ROUND 4

Jin Yosuke decide di Fuggire ed effettua un Test di Velocità Contrapposto contro il Jikiniki. Ottiene in totale 6 (Velocità 3 + 3 dal D10), mentre il Jikiniki ottiene 3 (Velocità 3 + 0 dal D10). Jin Yosuke vince il Test, quindi si muove per primo e può muoversi di 3 Caselle.



Non appena si è spostato di 1 Casella, incappa in uno Yurei. Questo viene spostato in una Casella adiacente, ma Jin Yosuke è costretto ad effettuare un Test di Forza Contrapposto contro lo Yurei per non subire Ferite mentre lo sta oltrepassando. Jin Yosuke effettua un Test di Forza Contrapposto contro lo Yurei. Ottiene in totale 4 (Forza 4 + 0 dal D10) ma fallisce automaticamente il Test a causa dello 0 Critico. Lo Yurei invece ottiene 6 (Forza 3 + 3 dal D10). Jin Yosuke subisce 2 Ferite per la differenza fra i due risultati. Il suo valore di Nervi passa quindi da 6 a 4. Jin Yosuke prosegue nel suo movimento e tenta di uscire dalla Stanza, ma la porta risulta Bloccata 5.

Jin Yosuke effettua un Test di Forza per Sfondare la Porta la cui difficoltà è data dal valore del token Porta/movimento, in questo caso 5. Dato che è il primo tentativo di Sfondamento contro quella porta in questo Inseguimento, Jin Yosuke può effettuare il Test con un'Azione Gratuita Istantanea. Nel Test ottiene in totale 5 (Forza 4 + 1 dal D10), esattamente quanto basta per Sfondare la Porta. Jin Yosuke termina il movimento su una Casella che ospita un Token Nascondiglio 3, quindi decide di Nascondersi con un'Azione Gratuita Istantanea.



FINE DELL'INSEGUIMENTO

Il Jikiniki si sposta fino a raggiungere Jin Yosuke. Nel farlo, passa sopra la Casella occupata dallo Yurei, che viene spostato dal Primo Giocatore su una Casella Adiacente. Quando il Jikiniki raggiunge Jin Yosuke, quest'ultimo deve effettuare un Test di Nervi Contrapposto contro il Nemico. Nel Test ottiene in totale 7 (Nervi 4 + 3 dal Nascondiglio + 0 dal D10), mentre il Jikiniki ottiene 6 (Paura 5 + 1 dal D10). Tuttavia il risultato del D10 di Jin Yosuke è uno 0 Critico, quindi il Test fallisce automaticamente.

Jin Yosuke è costretto ad effettuare il Test del Fato: sceglie dispari e tira il D10. Il risultato è 2, quindi il Test fallisce. Il Jikiniki ha scovato la sua preda.



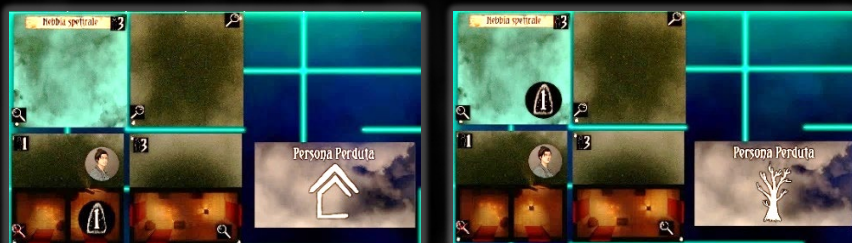
L'ultima possibilità di sopravvivere per Jin Yosuke è riuscire a salvarsi con una singola Reazione o con un singolo Oggetto. Potrebbe Reagire tentando un Esorcismo con l'Ofuda trovato precedentemente, ma sceglie la via più sicura: il PG consuma un Cristallo spettrale raffinato per Sparire dalla Mappa e per ricomparire su una Casella lontana. Dato che il PG è Sparito durante un Inseguimento, l'Inseguimento termina: il PG perde lo Status Braccato e il Jikiniki Sparisce.

Nota che se Jin Yosuke non avesse avuto il Cristallo o un altro Oggetto in grado di salvarlo, e avesse deciso di Reagire tentando un Esorcismo, nel caso in cui avesse fallito, sarebbe Morto.



6.7 Persone Perdute

Non tutte le **Entità** sono **Nemici**: nel mazzo delle **carte Entità** si trova una singola carta che rappresenta una **Persona Perduta**. Quando una **Persona Perduta Avvista** un **PG**, prendi il **Token Persona Perduta** e piazzalo sullo **Standee** precedentemente occupato dal **Token Entità generico**. Dopodiché, pesca una **Carta Persona Perduta** da uno dei due mazzi delle **Persone Perdute**, a seconda dell'**Area** in cui si trova la **Persona Perduta**.



Il **PG** che interagisce con la **Persona Perduta** effettua un **Test di Percezione**. La **difficoltà** di questo **Test** è indicata sulla **Carta Persona Perduta**:

- Se il **PG** fallisce: il **Giocatore** che controlla il **PG** legge la **colonna di testo a sinistra**.
- Se il **PG** ha successo il **Giocatore** che controlla il **PG** legge la **colonna di testo a destra**.

Dopo che l'incontro è stato risolto, rimuovi lo standee e il **token Persona Perduta** che vi si trovava sopra.

7. FINE DEL TURNO E FASE DI PREPARAZIONE

7.1 Fine del Turno

Durante questa **Fase** si verificano i seguenti **eventi di gioco**:

- Ogni **Rumore** presente sulla **Mappa di gioco** viene **rimosso**.
- Tutti i **Token Porta/movimento** vengono riposti nel loro sacchetto.
- Se una o più **Stanze** sono avvolte dalle **Fiamme sacre**, tutte le **Stanze adiacenti** vengono avvolte dalle **Fiamme sacre**.
- Ogni **PG** che, durante il **Turno precedente** abbia scoperto di possedere solo **Marchi della morte** attraverso una **Pulsione oscura**, **Muore**.

7.2 Fase di preparazione

Durante questa **Fase** si verificano i seguenti **eventi di gioco**:

- Se vi è una singola **Casella** avvolta dalle **Fiamme Sacre**, le **Fiamme Sacre** avvolgono **l'intera Stanza**.
- Il **Primo Giocatore** passa il **Token Primo Giocatore** al **Giocatore** alla sua **sinistra**.
- Gli **Onryo** ricevono **2 Token Porta/movimento** a testa. Questi **Token** non devono essere rivelati agli altri **Giocatori** fino al momento del loro utilizzo.
- Tutti i **PG** ottengono **3 PA** e **PM pari** al loro valore di **Velocità**.
- Tutti i **Token Allerta** vengono girati a **faccia in su**.

8. CONDIZIONI DI VITTORIA



8.1 Punti Vittoria

L'obiettivo generale dei **PG** è sopravvivere, tuttavia i **Giocatori** possono consultare tre **tabelle** per stabilire una classifica. La prima riguarda i **PG non Posseduti da uno Hyourei**, la seconda riguarda gli **Onryo**, e la terza riguarda il **PG Posseduto dallo Hyourei**. Queste **tabelle** hanno una o più **Condizioni di Vittoria** e diversi **Obbiettivi secondari**. Questi ultimi possono essere raggiunti **più volte in una partita**.

8.2 Tabella per PG non Posseduti

CONDIZIONE DI VITTORIA	PUNTI
Fuggire dalla casa	10 x Numero di Giocatori
OBBIETTIVI SECONDARI	
Esorcizzare uno Hyourei	4
Uccidere un PG posseduto da uno Hyourei	1
Bandire un Nemico	1

8.3 Tabella per PG posseduti

CONDIZIONE DI VITTORIA	PUNTI
Essere l'unico sopravvissuto	10 x Numero di Giocatori
Fuggire dalla casa (reclamabile solo se almeno un PG è fuggito)	5 x Numero di Giocatori
OBBIETTIVI SECONDARI	
Un altro PG muore	1
Uccidere un PG	4
Bandire un Nemico	1

8.4 Tabella per gli Onryo

CONDIZIONE DI VITTORIA	PUNTI
Nessun PG è riuscito a Fuggire	10 x Numero di Giocatori
OBBIETTIVI SECONDARI	
Un altro PG muore	1
Uccidere un PG	4
Uccidere il PG che ha ti ha ucciso	5

9. CREDITI



Artwork Mappa: Agnese Toni - <https://www.instagram.com/toniagnese/>

Artwork PG: Eyesofalmach - <https://www.instagram.com/eyesofalmach/>

Artwork Oggetti: Eyesofalmach - <https://www.instagram.com/eyesofalmach/>

Artwork Nemici: Hexenkraut - <https://www.instagram.com/hexenkrauts>

Cover: Eyesofalmach - <https://www.instagram.com/eyesofalmach/>

Grafica: Erik Iemane e Ludovico Orlandi

Copertina: Eyesofalmach - <https://www.instagram.com/eyesofalmach/>

Regolamento: Ludovico Orlandi

Revisione Regolamento: Andrea Bedini e Davide Febbraro

Altre risorse:

<https://www.brushlovers.com/photoshop-brush/20-blood-splatter-ps-brushes-abr-vol3.html>

<https://unblast.com/free-dust-and-noise-overlay-textures/>

<https://www.photoshopsupply.com/patterns-textures/free-dust-textures>

<https://www.brusheezy.com/brushes/57325-free-fog-photoshop-brushes>

<https://www.brusheezy.com/brushes/57327-free-fog-photoshop-brushes-2>

<https://www.brusheezy.com/brushes/57331-free-fog-photoshop-brushes-3>

<https://www.brusheezy.com/brushes/58028-free-fog-photoshop-brushes-4>

<https://www.creativefabrica.com/product/haunted-photo-overlays-vol4/>

<https://www.pexels.com/photo/brown-surface-129728/>

INDICE

LISTA DEI COMPONENTI.....	1
1. SETUP.....	2
1.1 Setup - Mappa di gioco	2
1.2 Setup - Mazzi di carte.....	3
1.3 Setup - Token, Dadi e Plancia dei PG	4
2. IL RISVEGLIO E LE FASI DI GIOCO.....	6
2.1 Il Risveglio.....	6
2.2 Il Tiro Coordinate.....	6
2.3 Posizionare una Stanza	6
2.4 Post-risveglio	7
2.5 Fasi di gioco	7
2.6 La regola d'oro	8
3. LA FASE DEI PG.....	9
3.1 La Carta PG	9
3.2 I Test.....	10
3.3 Movimento	11
3.4 Rumore e Allerta	11
3.5 Linea di vista	11
3.6 Muoversi nelle Stanze.....	12
3.7 Le Azioni	14
3.8 Gli Oggetti.....	17
3.9 La morte di un PG e la rinascita come Onryo.....	17
4. LA FASE DEGLI EVENTI E LO HYOIREI	19
4.1 Gli Eventi	19

4.2	Lo Hyoirei, le Carte Status e la Pulsione oscura.....	19
4.3	Apparire e Sparire	21
5.	LA FASE DELLE ENTITÀ	23
5.1	Entità, Nemici e Yurei	23
5.2	Prima Fase delle Entità.....	23
5.3	Movimento delle Entità	23
6.	INTERAGIRE CON LE ENTITÀ: SOTTOFASE DI INSEGUIMENTO.....	25
6.1	La carta Nemico.....	25
6.2	L’Inseguimento.....	25
6.3	Ostacoli durante l’Inseguimento	27
6.4	Attacco di un Nemico.....	27
6.5	Nascondersi	28
6.6	Il Test del Fato	28
6.7	Persone Perdute.....	34
7.	FINE DEL TURNO E FASE DI PREPARAZIONE	35
7.1	Fine del Turno.....	35
7.2	Fase di preparazione	35
8.	CONDIZIONI DI VITTORIA	36
8.1	Punti Vittoria.....	36
8.2	Tabella per PG non Posseduti	36
8.3	Tabella per PG posseduti	36
8.4	Tabella per gli Onryo	36
9.	CREDITI	37