



# YŌKAI QUEST

MANUAL  
BETA



Índice	1
Introducción	2
Componentes del juego	3
Ciclo de juego	5
Preparando la Partida	6
Turnos	7
Mecánicas del sistema	10
Tablero de casillas	11
Línea de visión	11
Acciones	12
Respuesta Rápida	13
Entrando en el tablero	14
Movimiento	15
Combate	16
Estados Alterados	18
Héroes	19
Tablero de control de Héroe	20
Carta de Héroe	21
Carta de Habilidad	22
Carta de Tesoro	23
Carta de Energía y Reserva de Energía	25
Reserva de vida	25
Contadores de Estado	25
Yōkai	26
Tipos de Yōkai	27
Atributos de los Yōkai	28
Jugando con los Yōkai	29
Escenarios	31
Escenario	32
Héroes derrotados	33
Mecánicas de reintento	33

# INTRODUCCION

Las sombras se extienden por el mundo,  
El clan ninja de la Garra Roja y temibles  
yōkai acechan...

En una era llena de peligros, donde solo  
un grupo de heroes puede detener el  
avance de la oscuridad.

Una gran aventura empieza...

¿Qué es Ykai Quest?

Yōkai Quest es un juego de tablero con miniaturas donde los jugadores, representados mediante miniaturas sobre el tablero, colaboran para enfrentarse a los enemigos. Estos enemigos se componen principalmente de yōkai; criaturas míticas del folklore japonés, cada una con sus propias características y diferencias únicas, yendo desde el malvado Oni y el ingenioso Tengu, hasta el bromista Tanuki.

El Sistema de juego ha sido diseñado para ser sencillo y rápido, con mecánicas simples y fáciles de entender y aplicar. El juego está fragmentado en etapas llamadas escenas, las cuales toman entre 10 y 20 minutos, haciendo un total de 60 minutos para una partida completa, llamada Escenario.

Normalmente, los escenarios tienen un número recomendado de jugadores, variando entre 1 y 6. Adaptar el escenario a más jugadores, incluso a más de 6 es una tarea relativamente sencilla, por lo que partidas de más de 6 jugadores es una realidad.

Desde Unusual Creative Studio, ¡esperamos que disfrutéis de Yōkai Quest tanto como nosotros!



# COMPONENTES DEL JUEGO



**Contadores:** Vida, Energía, Tesoro y Estados Alterados, se usan para hacer un seguimiento de las diferentes mecánicas de juego.



**Manuales:** El Libro de Reglas (este que estás leyendo ahora) y el Libro de Aventuras, en ellos encontrarás cómo jugar a Yōkai Quest!



**Punto de Aparición y Entrada de Héroe:** Los héroes y los yōkai entran al combate desde estos puntos, que se colocan en los bordes del tablero como si fueran las puertas de entrada a la pelea.

El contenido de la caja básica de Yōkai Quest es:

- 1x Libro de Reglas.
- 1x Libro de Aventuras.
- 45x Contadores de Energía.
- 30x Contadores de Vida.
- 40x Contadores de Estado.
- 30x Cartas de Habilidades.
- 6x Cartas de Héroe.
- 40x Cartas de Aparición.
- 60x Cartas de Tesoro.
- 40x Cartas de Energía.
- 5x Dados Rojos.
- 5x Dados Azules.
- 6x Tableros de juego de doble cara
- 6x Tablero de Control de Héroe
- 20x Elementos de escenografía (Modelos en cartón).
- 6x Puntos de Aparición.
- 1x Entrada de Héroe.
- 5x Conectores de tableros.
- 1x Héroe: Katsu (Sennin)
- 1x Héroe: Ryo (Bushi)
- 1x Héroe: Haruma (Shinobi)
- 1x Héroe: Ami (Sennin)
- 1x Héroe: Sai (Shinobi)
- 1x Héroe: Takako (Bushi)
- 1x Tengu Boss
- 1x Red Claw Boss
- 2x Yoroï
- 2x Giant Obake
- 8x Ninja de la Garra Roja
- 4x Lobo Fantasma
- 8x Fantasma
- 8x Hone Bushi
- 6x Obake
- 4x Yurei



**Dados de Combate:** Usados para resolver los enfrentamientos. Se usan una combinación de estos dos dados para atacar y defender. Tienen dos tipos de caras: katana y un duro casco.



**Cartas:** Contienen información sobre el juego y tienen influencia sobre como fluye: información de héroe, energía, ítems y ¡mucho más! El uso de estas cartas es tan importante que tienen su propia sección en este manual.



**Miniaturas:** ¡Los increíbles modelos de Yōkai Quest! Los héroes representan a los jugadores en el juego, mientras que los yōkai representan a las malvadas fuerzas de la oscuridad.



En el Tablero de Control de Héroe cada jugador controla a su héroe: equipo, ítems, habilidades, vida, reserva de energía...



¡Los tableros de juego representan los lugares donde ocurre la acción! Están divididos en casillas para facilitar el emplazamiento de las figuras.

# CICLO DE JUEGO



En este primer capítulo vamos a ver cómo se desarrolla una partida de Yōkai Quest. Desde abrir la caja, pasando por la preparación a cómo se juega el juego. ¡Comencemos!

## PREPARANDO LA PARTIDA: ¡PONER TODO EN SU SITIO!

Antes de comenzar una partida de Yōkai Quest hay que elegir un escenario del Libro de Aventuras. Los escenarios tienen un número recomendado de jugadores, entre 1 a 6; sin embargo, con simples modificaciones, casi cualquier escenario puede ser jugado con el número deseado de jugadores.

El escenario contiene la introducción al trasfondo y la secuencia de escenas a seguir. Además, por cada escena describe cuál tablero utilizar, la composición del Mazo de Aparición, la entradas de los héroes y yōkai al tablero, la condición de victoria y cualquier otra mecánica adicional involucrada en la escena.

Se recomienda seguir los siguientes pasos:

- Coloca el tablero de la primera escena.
- Coloca los Puntos de Aparición y la Entrada de Héroe en las zonas indicadas.
- Forma los Mazos de Energía, Tesoro y Aparición siguiendo las guías indicadas en el escenario y colócalos en su lugar.
- Ten a manos las miniaturas de yōkai, los contadores y los dados.

Después de esto, ¡elige a los héroes!

Cada jugador elige al héroe que controlará durante el escenario: el jugador coloca la Carta de Héroe en el Tablero de Control de Héroe y elige las cuatro habilidades que quiere usar con su héroe.

Después de esto, toma tantos Contadores de Salud como se indica en la Carta de Héroe, para así hacer un seguimiento de su salud, y colócalos cerca del Tablero de Control de Héroe (Reserva de Salud).

Finalmente ¡lleva a tu héroe a la Entrada de Héroe!



Las Cartas de Habilidad tienen una habilidad descrita en cada cara. ¡Elige cuidadosamente!

## TURNOS: ¡EL JUEGO COMIENZA!

La escena comienza con el primer turno. En Yōkai Quest cada turno sigue el siguiente orden de fases: Fase de Preparación, Fase de Héroe, Fase de Yōkai y Fase Final.

### Fase de Preparación: ¡Todos listos!

Primero, todos los héroes ganan energía. Para ello, cada jugador toma una carta del Mazo de Energía y añade el número de Contadores de Energía a su Reserva de Energía.

Después, ¡aparecen los yōkai! Para cada Punto de Aparición, los jugadores roban una carta del Mazo de Aparición y colocan el número indicado de yōkai en el punto de aparición.

## Fase de Héroe: ¡El momento de las hazañas heroicas!

Cada turno, los héroes juegan en el orden que decidan los jugadores. Cuando se juega un héroe, éste tiene dos acciones a su disposición; por cada una de ellas el héroe puede:

- Mover un número de casillas igual a su atributo de movimiento.
- Hacer un ataque básico a melé o un ataque básico a distancia contra un enemigo.
- Usar habilidades que requieran una acción.
- Usar un ítem o un consumible que requiera una acción, o gestionar su equipo.
- No hacer nada (siempre de forma estratégica).

Una vez un héroe ha comenzado a realizar sus acciones, debe terminar ambas antes de que el siguiente héroe pueda ser jugado. Cómo funcionan cada una de estas posibles acciones será descrito en las secciones siguientes.



## Fase Yōkai: ¡Aquí vienen!

Cuando todos los héroes han finalizado sus acciones, es el turno de los yōkai. Éstos son manejados por los jugadores, siguiendo un "esquema de comportamiento" para decidir sus acciones. Estos esquemas de comportamiento son fáciles de entender y de usar, añadiendo una sensación de beat'em up al juego capturando la naturaleza salvaje de los yōkai.

El orden de acción de los yōkai se determina por su atributo de iniciativa: se juegan en orden decreciente según este rasgo. En caso de que dos yōkai tengan la misma iniciativa, serán los jugadores quienes decidirán cuál jugar primero.

Todos los detalles respecto a los yōkai son descritos en su sección.





Con su primera acción, Ryo utiliza su "Kiri no Nisshoku", derrotando al Hone Bushi y a la Yurei. Con su segunda acción se aproxima al otro Hone Bushi y al Obake!



Ahora le toca a Sai! Se mueve tras Ryo para cubrirse con la primera acción, usando la segunda para realizar un ataque básico a distancia!

### Fase Final: ¡El turno termina!

En esta fase, todos los efectos que duran un turno se eliminan; por ejemplo mecánicas de terremoto o de nubes venenosas en algunas escenas, mejoras globales, etc.

Los héroes también pueden realizar un cambio en su equipamiento durante esta fase, tal y como se explica en la sección de Cartas de Tesoro.

Después de esta última fase, el turno termina, y un nuevo turno comienza con una nueva Fase de Preparación.

¿Cuándo acaba este ciclo? Esto puede ocurrir de dos maneras:

- **Se alcanza la condición de victoria de la escena:** más información en la sección de Escenarios.
- **Todos los héroes han sido eliminados del juego:** en este caso, la mecánica de "Reintento" entra en juego, la cual se explica más adelante.





Fase de Yōkai! Dos Hone Bushi y dos Obake se mueven hacia los héroes más cercanos, ¡mientras que otro Hone Bushi y una Yurei atacan a Ryo!

#### Otros eventos: ¡Qué sorpresa!

También hay eventos que pueden ocurrir en cualquier momento del turno; estos son:

- **¡Héroe derrotado!** En cualquier momento, si la Reserva de Salud de un héroe se vacía, la miniatura del héroe se retira del tablero de juego y no puede volver a jugar hasta que la escena termine.
- **¡Yōkai derrotado!** Si la Reserva de Salud de un yōkai se vacía, su miniatura se retira del tablero de juego.
- **¡Tesoro encontrado!** Cómo los héroes encuentran tesoros se explica en la sección del Mazo de Tesoro.
- **¡Reacción Rápida!** Ocurre cuando un héroe o un yōkai activa una habilidad o un ítem de Respuesta rápida. Más en la sección de Respuesta Rápida.



# MECANICAS DEL SISTEMA



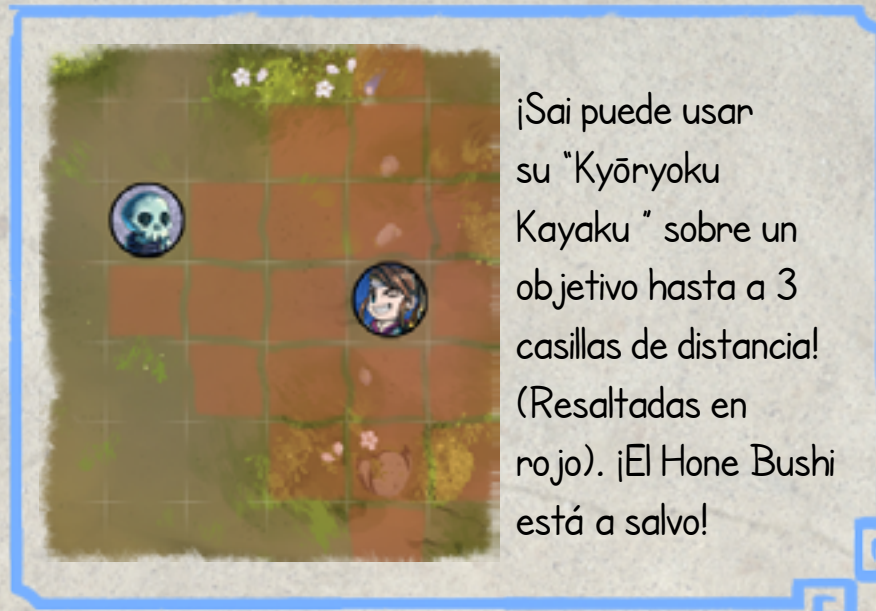
En este capítulo echaremos un vistazo a las diferentes mecánicas involucradas durante una partida de Yōkai Quest y aprenderemos cómo resolver las situaciones.

## TABLERO DE CASILLAS: ¡CUADRADOS POR DOQUIER!

Los tableros en Yōkai Quest están divididos en casillas cuadradas. Las miniaturas entran en estas casillas; la mayoría de ellas sólo ocupan una casilla, pero algunos jefes pueden ocupar 4 de ellas, ¡o incluso 9!

Cuando una miniatura mueve o realiza un ataque a distancia, las casillas deben ser contadas para saber cómo de lejos llegan estas acciones. La cuenta se realiza siempre desde una casilla a la siguiente, yendo a través de los lados del cuadrado, ¡nunca en diagonal!

Además, la cuenta comienza en la casilla donde está colocada la miniatura; en el caso de miniaturas más grandes, elegiremos cualquiera de ellas (generalmente, la más conveniente).



¡Sai puede usar su "Kyōryoku Kayaku" sobre un objetivo hasta a 3 casillas de distancia! (Resaltadas en rojo). ¡El Hone Bushi está a salvo!

## LÍNEA DE VISIÓN: ¿QUÉ VEN TUS OJOS DE OBAKE?

El Ataque Básico a Distancia y algunas habilidades e ítems usan el concepto de Línea de Visión. Esto es simplemente qué puede ver un héroe o un yōkai.

Para determinar esto, los jugadores deben tratar de proyectar virtualmente la base de la miniatura (ya sea la del héroe o la del yōkai) hacia el objetivo.


- Si la proyección puede ser dibujada, sin tocar ninguna miniatura enemiga u obstáculo en su camino hacia el objetivo, el ataque continúa.
- Si la proyección es interrumpida por una miniatura enemiga u obstáculo, la línea de visión está bloqueada y el ataque a distancia, habilidad o ítem no puede ser completado/usado.

Hay algunas excepciones a esta regla:

- **Las miniaturas grandes:** aquellas que ocupan 4 o más casillas, no pueden ser cubiertas por otras miniaturas u obstáculos en el camino, ¡siempre están a la vista! Además, como tienen una posición privilegiada, pueden elegir siempre cualquier objetivo que quieran, ignorando la regla de Línea de visión.
- **Algunas habilidades se saltan esta regla:** bien porque sus efectos abarquen áreas grandes o porque directamente ignoren la regla de Línea de visión.



Haruma puede disparar su arco contra el Hone Bushi cercano o contra el Obake, pero la Yurei está a salvo (¡Incluso aunque estuviese a rango!)

A character with a red and black face, blue hair, and a white and blue outfit is riding a large, blue and white furry creature. The character is holding a large, curved red sword. The creature has a white face with a red nose and a blue body with white fur. The background is a light, textured surface.

## ACCIONES: ¡HAZ VALER TU ENTRENAMIENTO!

Tanto héroes como yōkai siguen las mismas mecánicas al ser jugados. Cada una de las diferentes acciones se describirán aquí:

- **Movimiento básico:** El movimiento es la capacidad de héroes y yōkai de cambiar su posición en el tablero. Cómo funciona con exactitud se describe más adelante.
- **Ataque Básico a Melé y Ataque Básico a Distancia:** Estas son las formas más básicas de ataque. El proceso para resolver estas acciones está descrito en la sección de Combate.
- **Habilidades:** Los héroes tienen habilidades que pueden ser usadas como acciones. Como funcionan estas habilidades está descrito en la sección de Héroe del manual y en la Carta de Habilidad, en forma de pistas visuales que ayudan a recordarlo fácilmente.
- **Ítems:** Algunas piezas de equipo tienen efectos que requieren una acción para activar sus poderes. Para ellos, estos ítems deben ser colocados en el espacio dedicado a ello en el Tablero de control de Héroe (Armadura, Arma o Abalorio).

Cambios de equipo múltiples, así como intercambios entre héroes requieren una acción tal y como se explica más adelante en este libro de reglas.

Con esto finalizamos con lo que los héroes y los yōkai pueden hacer y cuándo hablamos de acciones. Sin embargo, hay algunas cosas que jugadores y yōkai pueden hacer en cualquier momento como se explica en la siguiente sección.

## RESPUESTAS RÁPIDAS: ¡MEJOR QUE TENGAS BUENOS REFLEJOS!

Las Respuestas Rápidas es aquello que un héroe o un yōkai puede hacer fuera del curso de acciones ya explicado: como por ejemplo el uso de pociones o la activación de habilidades que no requieren una acción. En las descripciones del Libro de Reglas y en la carta de ítem o de habilidad estará indicado si puede ser usada como Respuesta Rápida.

Cuando uno de estas es usada, la resolución tiene que ser instantánea. Incluso si es usada durante la resolución de una acción: ésta se detiene, se aplica la Respuesta Rápida y la acción detenida continúa.

Para los yōkai, funciona de forma similar: en su descripción estará especificado cuando y como una Respuesta rápida es activada, así como su efecto.



Katsu usa "Katsuryoku Shōgeki" sobre Takako! Ella recupera 4 Contadores de Vida, pero... el Jefe Akatsume tiene una Respuesta rápida que le hace saltar sobre los héroes que usen acciones!



Sai usa un Ramen que tenía guardado, recuperando instantáneamente 3 Contadores de Vida. ¡Porque es mejor prevenir que curar, y los yōkai no dejan de venir!



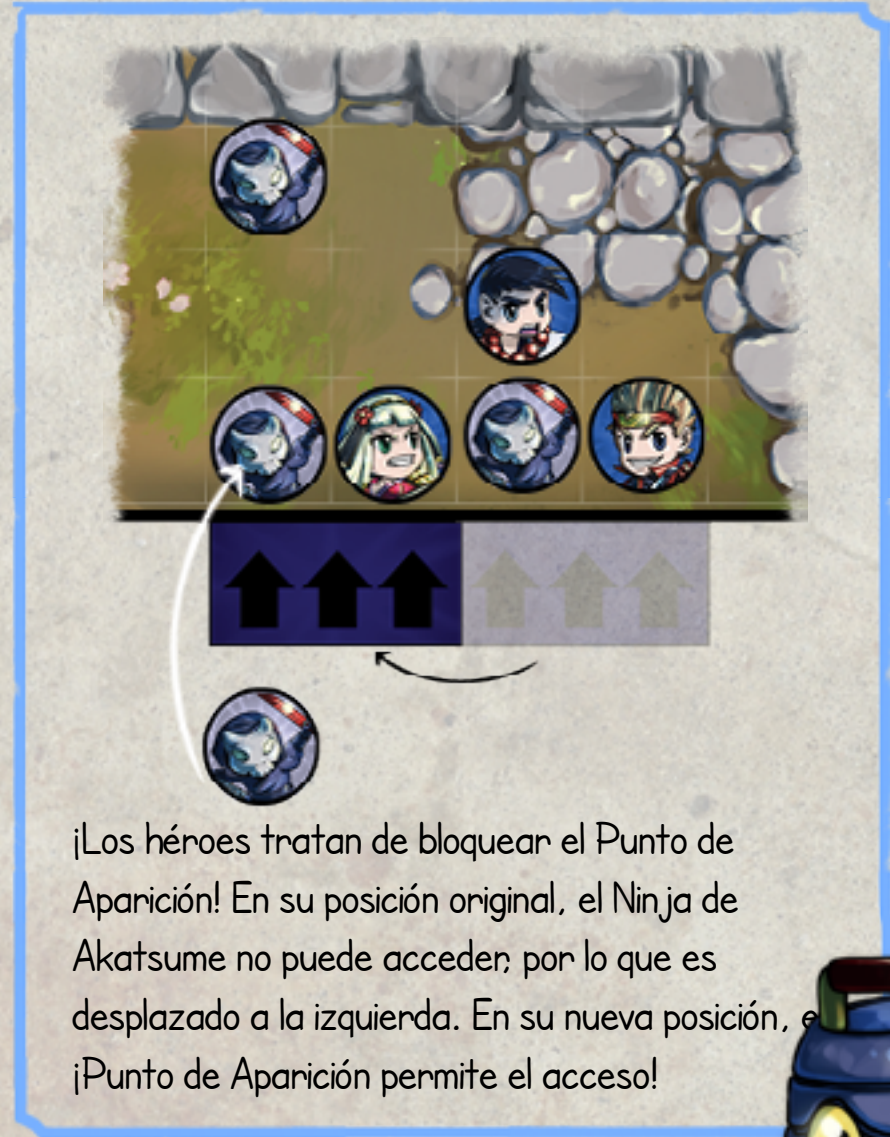
## ENTRANDO AL TABLERO: ¿PUEDO UNIRME A LA FIESTA?

Cuando héroes y yōkai están esperando en sus respectivos puntos de entrada (Entrada de Héroe y Puntos de Aparición), no pueden realizar ninguna acción excepto aquella que les permite entrar en el tablero. Esta acción debe realizarse de la siguiente forma, respectivamente para héroes y yōkai:

- **Héroes:** solo pueden hacer un movimiento Básico para entrar al Tablero, contando como el primer paso la casilla adyacente a la Casilla de Héroe.
- **Yōkai:** Ignoran parcialmente su patrón de comportamiento, y solo pueden usar la habilidad que les permita entrar en el tablero. Por ejemplo: Hone Bushi y Yurei usarán su habilidad "¡Mueve hacia el héroe más cercano!" cada uno con sus particularidades, mientras que el Yoroï realizará "Torbellino". Si el yōkai no puede mover porque las casillas más cercanas están ocupadas bien por héroes o por otros yōkai, el Punto de Aparición se desplaza temporalmente hacia la izquierda, a la primera posición que permita al yōkai entrar correctamente al tablero.



Con su primera acción, Haruma entra en el tablero! Reticente a avanzar más en solitario sin apoyos, se detiene; con su segunda acción... ¡no hace nada!



¡Los héroes tratan de bloquear el Punto de Aparición! En su posición original, el Ninja de Akatsume no puede acceder, por lo que es desplazado a la izquierda. En su nueva posición, el Punto de Aparición permite el acceso!



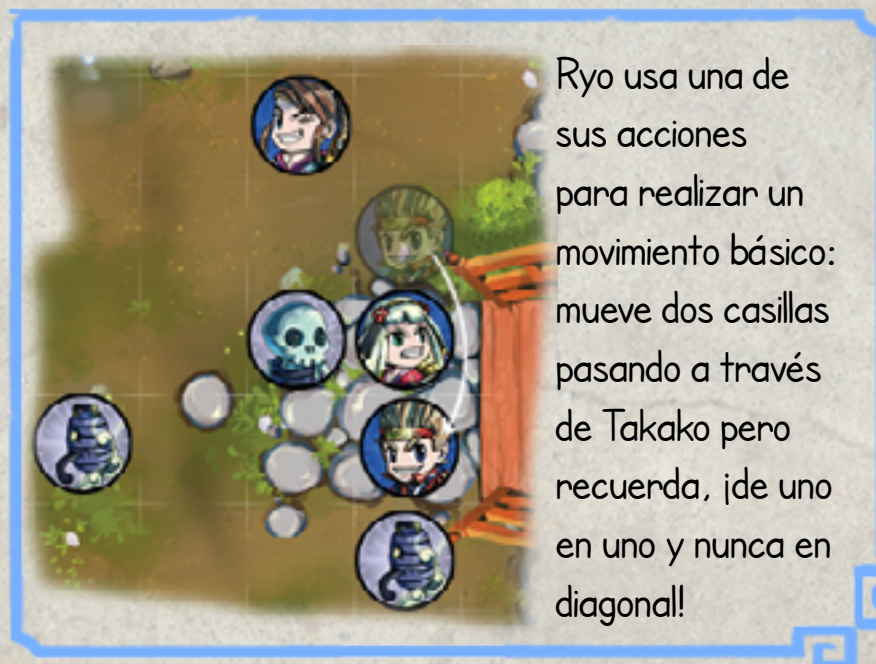
## MOVIMIENTO: ¡CORRE SIN ATADURAS!

El Movimiento es cuando una miniatura cambia su posición en el tablero de juego. Esto puede ocurrir bien a través de un Movimiento Básico o a través de Habilidades. Héroes y yōkai tienen un atributo que indica cuántas casillas puede avanzar con un Movimiento Básico. Para las habilidades, está indicado en la Carta de Habilidad.

¿Cómo se realiza el movimiento? Héroes y yōkai mueven siempre de forma directa de una casilla a otra; esto se realiza como se ha descrito en la sección Tablero de Casillas: yendo a través de los lados de las casillas, nunca diagonalmente. Ir de una casilla a otra cuesta uno de movimiento y puede ser realizado hasta que todo el movimiento se gasta, o puede ser detenido en cualquier momento terminando el movimiento prematuramente.



Ryo puede hacer un movimiento básico para colocarse en cualquiera de las casillas resaltadas en verde. Date cuenta que no puede atravesar a un yōkai pero sí a héroes; de cualquier forma, la cuenta es 4, igual a su rasgo de movimiento.



Ryo usa una de sus acciones para realizar un movimiento básico: mueve dos casillas pasando a través de Takako pero recuerda, ¡de uno en uno y nunca en diagonal!

Algunas habilidades de yōkai o de héroes, o algunas situaciones, pueden forzar a que el movimiento se realice siguiendo un camino específico: si es así, esto estará descrito en la habilidad o en la regla en concreto.

Los héroes pueden pasar por casillas ocupadas por otros héroes, pero no pueden acabar el movimiento ahí. Lo mismo ocurre para los yōkai: pueden mover a través de casillas ocupadas por otro yōkai, pero no pueden terminar el movimiento donde otro yōkai está situado: ¡las miniaturas no pueden amontonarse en una casilla!

Finalmente, algunas casillas pueden estar prohibidas al realizar movimientos: rocas, ríos de lava, muros, etc. Estos casos están especificados en la descripción de la escena y/o en el propio tablero a través de indicadores visuales; si no está especificado, los jugadores deben decidir si la casilla es transitable o no.

## COMBATE: HORA DE MACHACAR!

Cuando una miniatura ataca, tanto si es con un ataque básico, con una habilidad, un consumible o un equipamiento que tiene una combinación de dados de ataque para atacar, los pasos para resolver el ataque son los siguientes:

- El atacante tira la combinación de dados de ataque indicado en el atributo básico a melé o a distancia. Se guardan los resultados con Katana.
- El defensor lanza su combinación de dados de defensa. Por cada resultado de Casco se anula un resultado de Katana.
  - La cantidad final de Katanas es el número de golpes que recibe el defensor, retirando un contador de su Reserva de Salud por cada golpe recibido.

Los ataques básicos funcionan de la siguiente manera:

Para realizar un Ataque Básico a Melé, la miniatura debe tener un objetivo válido en alguna de sus casillas a melé. ¿Cuáles casillas están a "melé"? Las casillas a melé son aquellas que rodean a la miniatura en dirección ortogonal. Por ejemplo, una miniatura tendrá 4 casillas a melé, una en cada dirección;

una miniatura grande, como el Tengu, tendrá 8 casillas a melé, dos en cada dirección ortogonal.

Después de elegir el objetivo, el ataque se realiza utilizando la combinación de dados indicada en el Poder a Melé y siguiendo los pasos para la resolución explicados anteriormente.



¡Ryo realiza un ataque básico a Melé contra el Hone Bushi! Se lanzan los dados de ataque y defensa.

Los resultados de casco del ataque, y los resultados de katanas de la defensa se descartan!



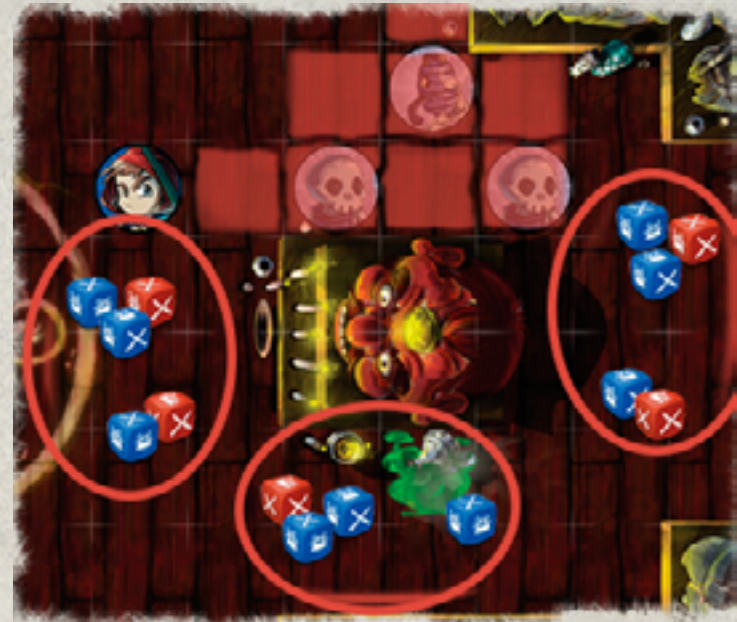
Katanas y cascos se cancelan; el número de katanas final es el número de golpes que recibe el Hone Bushi, en este caso uno; ¡El Hone Bushi es derrotado!

Para realizar un Ataque Básico a Distancia, la miniatura debe tener un objetivo válido a rango. Así que ahora, ¿cuáles son las casillas que se consideran "a rango"? Aquellas casillas son aquellas dentro del atributo Alcance, contando desde la miniatura, excluyendo las casillas a melé. La resolución es análoga a la vista anteriormente.

En resumen: un ataque a melé cubre una distancia de 1 desde la miniatura, mientras que los ataques a distancias cubren desde 2 hasta el atributo de Alcance.

Las habilidades que causan daño tienen una combinación de dados para representar el ataque, especificado en la Carta de Habilidad. Si la habilidad afecta a más de un enemigo, el atacante tiene que lanzar los dados para cada uno de los enemigos afectados. Los ítems funcionan de una forma similar a las habilidades, aquellos que pueden causar daño tienen esta información en su Carta de Tesoro. Si la habilidad o el ítem especifica que el ataque es a melé o a distancia, el proceso es análogo al ataque básico, usando los atributos indicados en la habilidad o el ítem, (o los atributos del héroe si la habilidad no lo indica).

La combinación de dados lanzadas para la defensa está indicada en la Carta de Héroe, en el atributo Defensa, y para el yōkai en su propia sección del manual.



¡Los dados de combate se usan para resolver los ataques! Son de dos tipos:

Dado Rojo: cuatro katanas y dos cascos.

¡Estos son los agresivos!

Dado Azul: cuatro cascos y dos katanas. ¡Son muy resistentes!

¡Haruma usa la habilidad "Senjō Kuushuu"! El área de efecto cubre a los dos Hone Bushi y al Obake. Tiradas independientes se realizan para cada ataque: de izquierda a derecha, el Hone Bushi es derrotado (2 katanas vs 1 casco), el Obake también es derrotado (1 katana vs 0 cascos), ¡pero el otro Hone Bushi resiste! (2 katana vs 2 cascos)

## ESTADOS ALTERADOS: ME SIENTO RARO...

Algunas habilidades o ítems producen estados alterados que afectan a los héroes o yōkai. Estos efectos están remarcados usando diferentes tipos de Contadores de Estado que se colocan sobre la Tarjeta de Héroe del héroe afectado y cerca de la miniatura cuando afectan a un yōkai. Cuando un ataque, una habilidad o un ítem con estados alterados afecta a una miniatura, siempre pone el Contador de Estado indicado en la miniatura independientemente de cualquier otro efecto causado (daño, movimiento, etc.)

Estos efectos tienen una variedad de impactos en el juego: las miniaturas afectadas pueden estar impedidas en su movimiento, tener defensa reducida, pérdida de Salud en el tiempo y muchos más. Nuevas aplicaciones de un estado añade el número indicado de Contadores de Estado a los ya presentes incluso si son del mismo tipo.

Cada vez que un Héroe usa sus dos acciones, antes que el siguiente héroe comience a jugar; o después de jugar a un yōkai, antes de jugar al siguiente yōkai, un Contador de Estado de cada tipo se retira del héroe o del yōkai. Esta es la forma natural de retirar Contadores de Estado; algunas habilidades o ítems pueden forzar su retirada.

Como resultado del ataque de la Yurei, Katsu coloca un Contador de Enredo sobre su tarjeta de héroe. ¡Su próximo movimiento estará impedido!



¡Katsu recibe un ataque de la Yurei! Sus ataques siempre ponen un Marcador de Enredo en el objetivo.

- **Reducción de Armadura:** la miniatura pierde un dado de su atributo de Defensa mientras hay un contador de Reducción de Armadura presente. El dado que se pierde es el que se sitúa más a la derecha de los que se indican en el atributo.
- **Silencio:** cuando afecta a una miniatura, esta no puede usar habilidades; sólo puede realizar movimiento básico, ataques básicos y/o usar ítems.
- **Enredo:** la miniatura afectada pierde un punto del atributo Movimiento por cada contador presente.
- **Aturdimiento:** la miniatura pierde un dado de sus atributos Poder de Ataque a Melé y Poder de Ataque a Distancia mientras haya contadores de Aturdimiento presentes. El dado que se pierde es el que se sitúa más a la derecha de los indicados en los atributos.
- **Daño en el tiempo:** Cada vez que uno de estos Contadores se retira naturalmente, se lanza un Dado Azul: si el resultado es una Katana, la miniatura pierde un Contador de Salud. El resultado de Casco no tiene efecto.
- **Maldición:** Cada vez que uno de estos Contadores de Maldición se retira naturalmente, se lanza un Dado Rojo: si el resultado es una Katana, la miniatura pierde un Contador de Salud. El resultado de Casco no tiene efecto.

# HEROES

¡Son los protagonistas principales en Yōkai Quest! Los héroes luchan contra el mal sin descanso, donde sea que lo encuentren. Por ello tienen atributos únicos y habilidades que los convierten en héroes, y usan poderosos ítems para ayudarse en sus trabajos.



## TABLERO DE CONTROL DE HÉROE: ¡PRIMERO ORGANIZACIÓN!

Todas las cartas relacionadas con el Héroe elegido se colocan en los espacios disponibles del Tablero de Control de Héroe. Sólo se puede colocar una carta a la vez en cada hueco. Cada uno de los tipos de cartas están descritos a continuación. Además, algunos contadores pueden ser colocados sobre las diferentes cartas para realizar el seguimiento de algunas mecánicas.

- **Espacio de Héroe:** Aquí se coloca la Carta de Héroe.
- **Espacios de Habilidades:** Para colocar las habilidades elegidas.
- **Espacios de Equipamiento:** Hay uno por cada tipo de equipamiento.
- **Espacios de Ítems:** Almacén para el botín.

Habilidades: Aquí se colocan las habilidades elegidas.



Héroe: la carta de héroe va aquí.

Equipo: uno para cada tipo de ítem equipado.

Ítems: botín almacenado.

## CARTAS DE HÉROE: ¿QUIÉN ES EL JEFE?

En la Carta de Héroe puedes encontrar el valor de los atributos que definen al héroe: movimiento, defensa, salud, alcance, poder de ataque a melé y poder de ataque a distancia. Esta carta se coloca en el Espacio de Héroe, y también ahí se colocará cualquier Contador de Estado que le afecte. Los elementos de la carta, de arriba abajo y de izquierda a derecha, son:

1. **Nombre:** Nombre del héroe.
2. **Ilustración:** Arte del héroe.
3. **Clase:** Bushi, Shinobi o Sennin.
4. **Salud:** La cantidad máxima de Contadores de Salud que el héroe puede tener en su Reserva de Salud. Además, es número de estos contadores con los que el héroe comienza un escenario.
5. **Movimiento:** Indica cuántas casillas puede avanzar el héroe con un Movimiento Básico, como se describe en la sección de Movimiento.
6. **Alcance:** Este valor indica a qué distancia puede llegar un Ataque Básico a Distancia.
7. **Defensa:** Es la combinación de dados que el héroe lanza cuando se defiende de un ataque.
8. **Poder de ataque a Melé:** Es la combinación de dados que el héroe lanza cuando realiza un Ataque Básico a Melé.
9. **Poder de ataque a Distancia:** Es la combinación de dados que el héroe lanza cuando realiza un Ataque Básico a Distancia.



## CARTAS DE HABILIDAD: ¡MUÉSTRAME TUS TRUCOS!

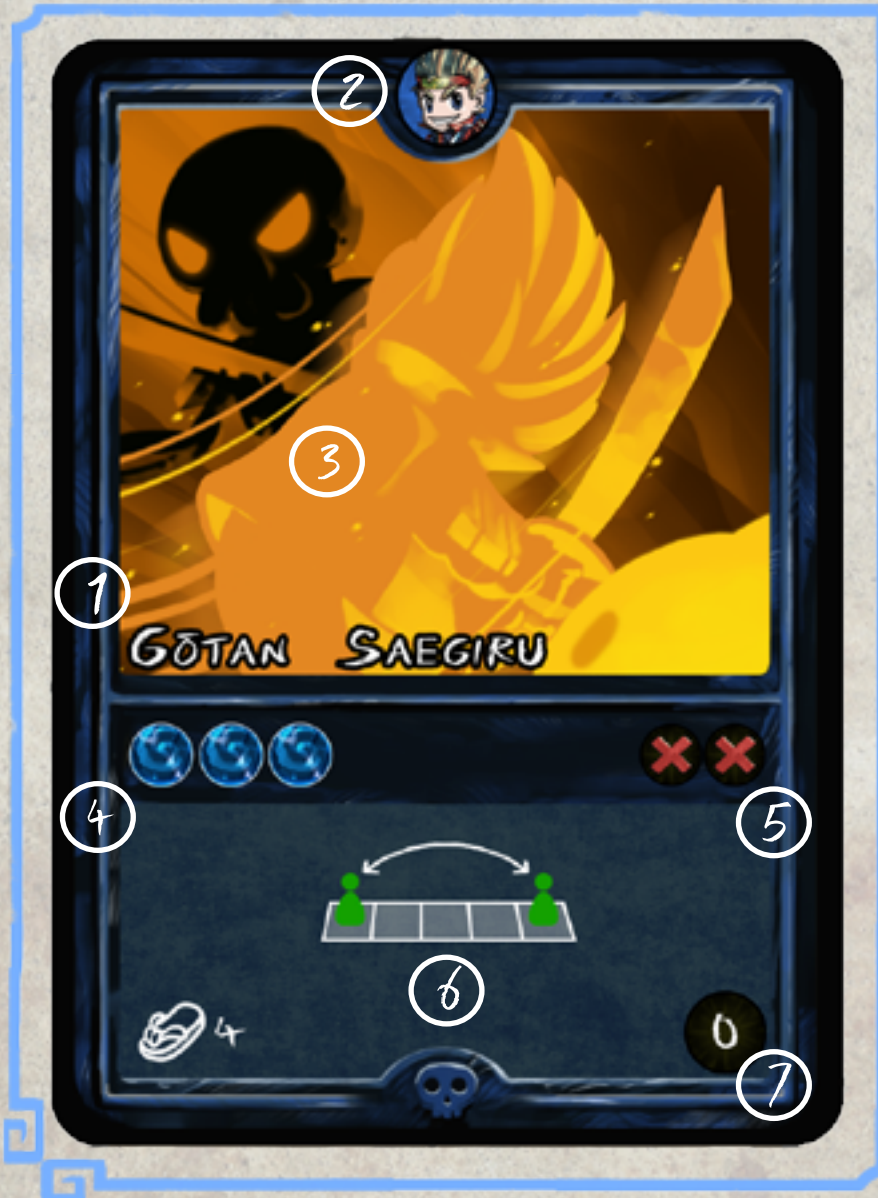
Las habilidades son únicas para cada héroe; tienen una lista de 10 diferentes, teniendo que elegir cuatro de ellas colocándolas en el hueco de Habilidad antes de que empiece un escenario.

Las Cartas de habilidad tienen una particularidad: no tienen reverso; en cada cara de la carta encontrarás una habilidad diferente. ¿Qué significa esto? Si eliges una habilidad y colocas la carta en el hueco de habilidad, la habilidad que está en la otra cara de la carta queda descartada, ¡así que existen combinaciones imposibles!

1. **Nombre:** Nombre de la habilidad.
2. **Retrato de Héroe:** El héroe que usa la habilidad.
3. **Ilustración:** Arte relacionado con la habilidad.
4. **Coste de energía:** Cantidad de energía de la Reserva de Energía que se consume cuando se usa la habilidad. Esa cantidad de contadores se retira cuando se use la habilidad sin importar el resultado que haya tenido. Si no se dispone de la cantidad de energía necesaria no se puede usar la habilidad.
5. **Recarga:** Cantidad de tiempo necesaria antes de poder volver a usar la habilidad. Se colocan el número de contadores señalados al usar la habilidad sobre su carta, sin importar su resultado. La habilidad no puede usarse si hay algún Contador de Recarga sobre ella.
6. **Pista visual:** Un diagrama visual, utilizando iconos estandarizados, que describen lo que hace la habilidad. Está diseñado para ser un recordatorio: en la sección que describe al héroe puede encontrarse una descripción de la habilidad.
7. **Tipo:** Indica si la habilidad es una Acción, por lo que requeriría una de las dos acciones que un héroe tiene disponible durante la fase de Héroes, o es una Respuesta Rápida, por lo que podría ser usada en cualquier momento.

Algunas habilidades necesitan algún tiempo antes de volver a ser usadas: las Cartas de Habilidad especifican el número de Contadores de Enfriamiento que deben colocarse sobre la carta cuando se usa. Si la habilidad tiene al menos uno de estos contadores ¡no podremos usarla!

Cada vez que un Héroe ha usado sus dos acciones, se retira un Contador de Recarga de cada una de sus habilidades.



## CARTAS DE TESORO: ¿ENCONTRARSE ALGO BUENO?

Cada vez que se derrota a un yōkai, se añade un Contador de Tesoro a la reserva de tesoros. A menos que se especifique lo contrario, por cada cinco Contadores de Tesoro en la Reserva de Tesoros, cada héroe toma una carta del Mazo de Tesoros. Esto ocurre inmediatamente cuando el número de contadores se alcanza, retirando este número de contadores de la reserva después de tomar las cartas.

Estas cartas pueden contener dos tipos de ítems: Equipo y Consumibles.

El ítem conseguido siempre va a uno de los huecos de ítem del Panel de Control de Héroe; sin embargo, si todos los huecos ya están ocupados, uno de los ítems debe ser descartado inmediatamente.

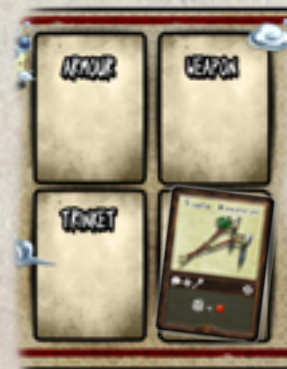
Cada tipo de ítem tiene sus propias consideraciones:

- **Consumibles:** estos ítems siempre se almacenan en los huecos de Ítem, y se descartan cuando se activan sus efectos. Los Héroes solo pueden usar un consumible por turno.
- **Equipamiento:** Estos ítems tienen un tipo: armadura, arma o abalorio, y una clase: bushi, shinobi o sennin; indicando en qué hueco se colocan y qué clase de héroe puede usarlo.

Los jugadores pueden intercambiar el equipo de su héroe desde los huecos de ítem hacia los correspondientes para armadura, abalorios o arma, y viceversa, pero solo una vez por turno. Cuando se coloca una pieza de armadura, un arma o un abalorio, los efectos que puedan tener se aplican inmediatamente así mismo como cualquier uso que puedan tener pueden ser activados.

Alguno de estos equipamientos se agotan al usarse, pueden romperse bajo ciertas condiciones, etc. Cuando esto ocurra, la carta se descarta inmediatamente.

Los ítems pueden ser intercambiados entre héroes: esto se conoce como comercio. Para hacerlo, ambos héroes tienen que estar en casillas adyacentes (casillas a melé) y sin ningún enemigo en sus respectivas casillas a melé. El comercio sigue las siguientes reglas: los jugadores pueden desplazar ítems entre huecos de ítems, realizar el desplazamiento opuesto o realizar un intercambio de objetos. En cualquier caso, un héroe tiene que activar el comercio gastando una acción durante la Fase de Héroe.



¡Un Shikigami Inu ataca a Haruma! El ataque obtiene dos katanas. Haruma tira sus dados de defensa: el abalorio que tiene equipado le da un Dado rojo adicional en defensa. Gracias a esto, obtiene dos cascos, ¡por lo que no recibe ningún golpe!

Todas las cartas de Tesoro descartadas se mantienen juntas; cuando el Mazo de Tesoros se agota, todas estas cartas descartadas se juntan y se barajan para conformar el nuevo Mazo de Tesoros.

Las Cartas de Tesoro tienen la siguiente disposición:

1. **Nombre:** nombre del ítem.
2. **Ilustración:** arte relacionado con el ítem.
3. **Clase:** indica que clase de héroe puede usarlo: bushi, shinobi y/o sennin.
4. **Tipo:** si es un consumible, armadura, arma o abalorio.
5. **Pista visual:** Un diagrama visual, utilizando iconos estandarizados, que describen cómo funciona el objeto. Está diseñado para ser un recordatorio: están descritos en su propia sección del manual.



## CARTAS Y RESERVA DE ENERGÍA: ¡TOMA MI ENERGÍA!

Cada vez que tomemos una Carta de Energía, colocaremos el número indicado de Contadores de Energía cerca de la tarjeta de héroe, hasta un máximo de siete: el exceso de contadores no se añade. Una vez realizado, descartaremos la Carta de Energía.

Sin embargo, si una de estas cartas trae un efecto añadido, debe ser colocada a modo de recordatorio sobre la tarjeta del héroe que lo ha tomado, hasta el final del turno actual, siendo descartada después.

Todas las cartas de Energía descartadas se mantienen juntas; cuando el Mazo de Energía se agota, todas estas cartas descartadas se juntan y se barajan para conformar el nuevo Mazo de Energía.

¡Algunas Cartas de Energía tienen un bono que se aplica inmediatamente al robarlas!



Ten cuidado, ya que si pierdes todos esos preciosos Contadores de Salud, ¡tu héroe será derrotado! Si esto ocurre, tendrás que esperar a que la escena termine... ¡o a la ayuda de un aliado!

## RESERVA DE SALUD: ¡SOLO ES UN RASGUÑO!

Los Contadores de Salud los recogeremos en la reserva de salud, colocándolos cerca del Panel de control de Héroe.

## CONTADORES DE ESTADO: ¡ME PONES ENFERMO!

Los diferentes de Contadores de Estado se colocan sobre la Carta de Héroe para mostrar que el héroe está afectado por efectos que pueda alterar su rendimiento.

Ryo sufre una reducción de armadura, ¡y además una Maldición!!

Estos se colocan sobre la Carta de Héroe para hacer un seguimiento de las consecuencias.



# YŌKAI

¡En este capítulo podrás encontrar toda la información que necesitas saber sobre los yōkai!



## TIPOS DE YŌKAI: ¿QUIÉN SOY?

Yōkai son los enemigos en Yōkai Quest. El término yōkai puede ser traducido aproximadamente como "monstruo" o "fantasma", y contempla un amplio rango de criaturas y personajes malvados.

Los yōkai más básicos son, por ejemplo, Hone Bushi, Obake o Yurei. Estos aparecen en el juego de forma muy común, y son relativamente fáciles de derrotar con comportamientos sencillos que pueden ser fácilmente anticipados. ¡Su fortaleza reside en el número en el que aparecen!

Después de ellos, vienen los Campeones Oscuros. La presencia de estos yōkai mejora el potencial de ciertos tipos de yōkai básicos. Por ejemplo, el Campeón Oscuro No-muerto puede estimular el movimiento o el poder de ataque de los Hone Bushi presentes en el tablero. Estos Campeones Oscuros también tienen mejores atributos y un comportamiento algo más complejo.

Por encima de todos los yōkai están los Jefes y los Jefes Épicos. Son enemigos únicos, en el sentido de que sus atributos y comportamientos son diferentes en cada escenario. Los Jefes aparecen habitualmente al final de los escenarios, como el enemigo final, ¡mientras que los Jefes Épicos son tan poderosos que deben ser enfrentados durante todas las escenas de un escenario épico!



Jefe Épico:  
¡cuidado!



Los yōkai básicos son el enemigo más común, ¡te enfrentarás a montones!

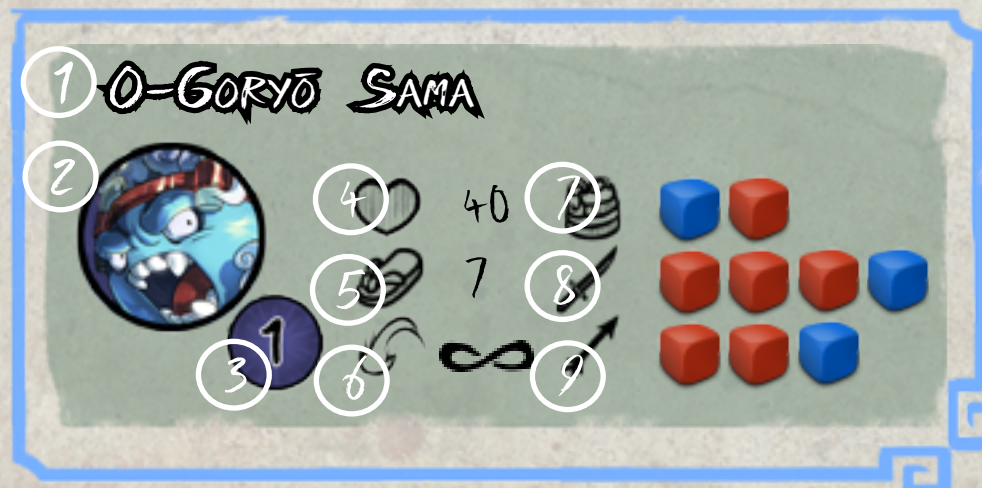
En ocasiones, ¡aparecerán Campeones Oscuros!

Jefe: te enfrentarás a jefes al final de los escenarios.

## ATRIBUTOS DE YŌKAI: ¡LAS CARTAS SOBRE LA MESA!

Los yōkai tienen atributos que los definen en las mecánicas del sistema. Son:

1. **Nombre:** nombre del yōkai
2. **Retrato:** arte del yōkai
3. **Iniciativa:** este número indica el orden en el que este tipo de yōkai se juega.
4. **Salud:** la cantidad máxima de heridas que el yōkai puede recibir antes de ser derrotado. Normalmente solo los Jefes y los Jefes Épicos tienen más de un punto de salud, por lo que tienen una Reserva de Salud, así que se aconseja para estos realizar el seguimiento de los golpes inflingidos con lápiz y papel. Cada vez que un yōkai recibe un golpe, su salud disminuye en un punto.
5. **Movimiento:** indica cuántas casillas puede avanzar el yōkai con un movimiento básico, como se explica en la sección de Movimiento.
6. **Alcance:** este valor indica la distancia a la que puede llegar un ataque a distancia.
7. **Defensa:** esta es la combinación de dados que el yōkai lanza para defenderse de un ataque.
8. **Poder de ataque a Melé:** esta es la combinación de dados que el yōkai lanza cuando realiza un Ataque Básico a Melé.
9. **Poder de Ataque a Distancia:** es la combinación de dados que lanza un yōkai cuando realiza un Ataque Básico a Distancia.



## JUGANDO CON LOS YŌKAI: ¡HÉROES, TEMED!

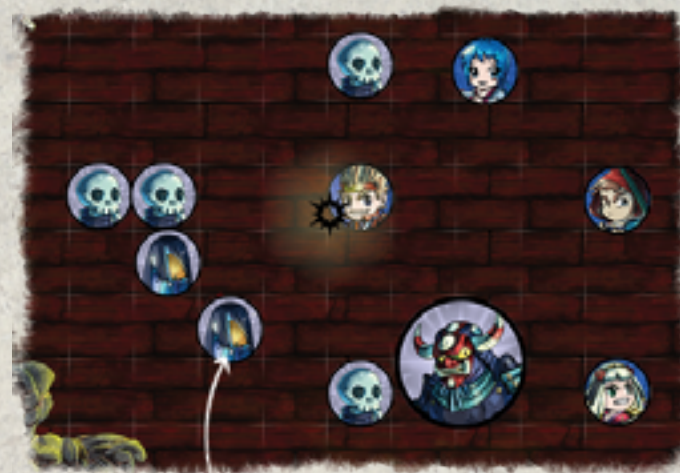
Ahora que sabemos qué son y cuáles son los atributos que los definen, vamos a la parte más importante: ¿cómo jugarlos?

### Orden de juego

Cuando llega la Fase de Yōkai de un turno, la primera cosa a hacer es ver de entre todos los yōkai que hay en el tablero, y aquellos que están esperando en el Punto de Aparición, cual tiene el valor de iniciativa mayor. Ese tipo de yōkai será el primero en jugar. Si hay más de un tipo con el mismo valor, los jugadores decidirán qué grupo juega primero.

El orden en el que se juegan los yōkai dentro de un grupo también es decidido por los jugadores (en cada descripción de yōkai se recomendará cómo realizarlo, como por ejemplo "mover los Hone Bushi en orden de proximidad a los héroes").

Después de que el primer grupo ordenado por iniciativa haya jugado, el siguiente grupo con más iniciativa que no haya jugado aún en esta Fase de Yōkai lo hará. Este proceso se repetirá hasta que todos los yōkai hayan jugado.



¡Con su iniciativa cuatro, las Yurei son las primeras en jugar! Una de ellas ataca a Ryo, mientras que las otras se mueven hacia él.



Finalmente el Yoroi, con uno de Iniciativa. Al no tener héroes a melé, usa su habilidad Uzumaki: se mueve hacia el héroe más cercano y desata la tormenta de espadas, ¡golpeando a Takako!



Después de las Yurei, ¡allá van los Hone Bushi con dos en Iniciativa! Todos se mueven hacia el héroe más cercano que tenga cada uno de ellos.

## Patrón de comportamiento

Finalmente, los yōkai seguirán un patrón de comportamiento que dicta cómo son jugados. ¡Estos diagramas de flujo son fáciles de seguir una vez que conoces los pequeños detalles!

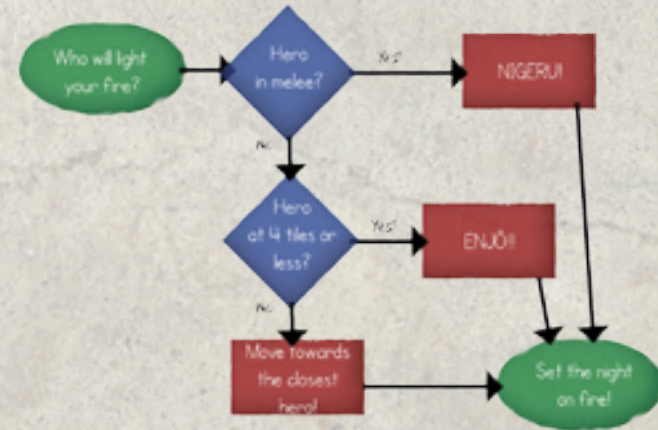
Los patrones tienen los siguientes elementos:

- **Óvalo verde:** representa el final y el comienzo del patrón. El inicio siempre estará en la parte superior y las flechas saldrán de él, y justo lo contrario para el final.
- **Flechas negras:** representan los caminos que deben ser seguidos entre los elementos.
- **Diamantes azules:** representan decisiones. Siempre contendrán un texto con una pregunta o un proceso aleatorio, como "¿hay un héroe en rango?" O "Lanza dos Dados Azules". Las salidas del diamante tendrán las posibles respuestas cerca de cada flecha negra: ¡sigue la flecha con la respuesta correcta!
- **Rectángulo rojo:** ¡representan acciones! El texto que contienen indican lo que se realiza o el nombre de la habilidad. En ambos casos, cerca del patrón de comportamiento del yōkai se adjunta una descripción de lo que realiza el yōkai.

¡Así que es muy sencillo! Solo comienza en el óvalo verde y sigue las flechas negras. Cuando alcances un diamante azul, resuelve la pregunta y sigue la flecha con la respuesta correcta. Cuando hay un rectángulo rojo, resuelve la acción que indica y continua siguiendo la flecha negra. Simplemente sigue realizando estos pasos hasta que alcances el óvalo verde final, que es cuando el yōkai termina de jugar.

Es mucho más complejo explicado que lo que es en realidad: en nada de tiempo estarás jugando todos los yōkai básicos fácilmente, sin siquiera necesitar revisar sus patrones de comportamiento.

## Behaviour Chart



## Obake Abilities:

1. **NIGERU:** The Obake moves away of the closest hero using all his available movement if possible, and following a path that puts maximum distance from that hero. This movement will stop before the Obake enters a tile where it won't have a hero within Reach.
2. **ENJŌ:** The Obake spits fire, doing a basic ranged attack over the closest hero at range.
3. **Move towards the closest hero:** The Obake moves toward the closest hero using all the available movement if possible, following the closest path. This movement will stop when the Obake enters a tile where it has a hero within Reach.

# SCENARIOS

Los escenarios son el corazón del estilo de juego de Yōkai Quest: conducen la acción dentro de un arco narrativo, que provee el leitmotiv de la lucha, en una estructura clásica de introducción, nudo y desenlace.



## ESCENARIO: CUÉNTAME ESA HISTORIA OTRA VEZ...

Los escenarios tienen dos partes principales: narración y escena, habitualmente alternándose uno y otro mientras el escenario progresa.

- **La narración ocurre entre escenas; aquí es donde la trama se desarrolla:** por qué están ahí los héroes, qué problemas enfrentas y cuáles son sus motivaciones para luchar.
- **Las escenas son la parte jugable del escenario:** en ella se describen la configuración necesaria para jugar: el/los tablero/s usados, dónde colocar los Puntos de aparición, etc.

Las escenas tienen condiciones de victoria, especificadas en la descripción. Si esta condición ocurre en el momento que empieza una Fase Final, los Puntos de Aparición dejan de funcionar (no se toman más cartas del mazo de Aparición durante la siguiente fase de Preparación). Cuando la condición ocurre y no quedan más yōkai en juego, la escena finaliza y se prepara la siguiente escena. Cualquier consideración adicional, si la hay, estará explicada en la "condición de victoria".

Si era la última escena del escenario, ¡entonces el escenario se ha completado con éxito!

El Libro de Aventuras provee toda la información necesaria sobre los Escenarios y sus escenas: tableros, composición del Mazo de Aparición, Mazo de Tesoro, condiciones de victoria, etc.



Escena 1

Escena 2

Escena 3

El Escenario fluye a medida que los héroes cumplen los objetivos. ¡Durante las transiciones, los fragmentos de historia harán que te sumerjas en la aventura!

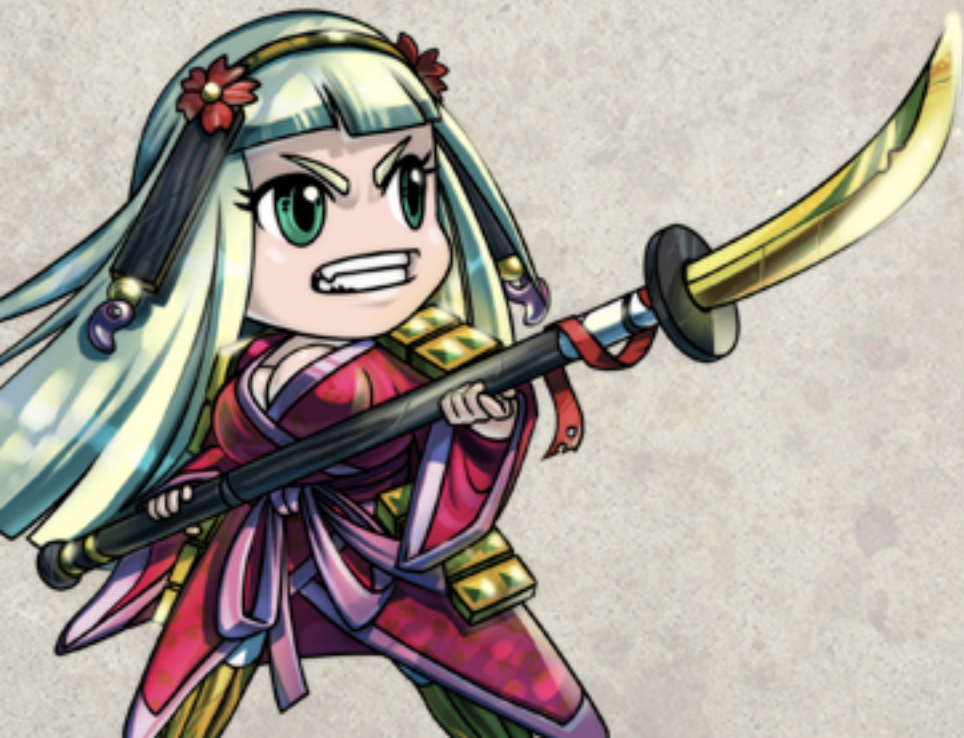
## HÉROES DERROTADOS: ¡VOLVERÉ!

Cuando un héroe pierde todos los Contadores de Salud queda derrotado: retiramos su miniatura de la escena y no puede participar más hasta que ésta termine. Cuando este momento sucede, el jugador que controla al héroe procede de la siguiente forma:

- Retira todos los contadores de la Reserva de Energía.
- Retira todos los contadores de Estado y de Recarga.
- El jugador debe descartar uno de los ítems colocados en cualquiera de los huecos del Panel de control de Héroe.

El héroe en esta situación tiene que esperar hasta que la escena termine, ya sea de forma exitosa o por un reintento. Si la escena finaliza con una victoria, el héroe derrotado recuperará un Contador de Salud para estar preparado para la siguiente escena (esto suma a la transición de escenario especificada, a menos que se indique lo contrario).

Si todos los héroes que juegan la escena pierden todos sus contadores de salud, y todos son retirados del tablero, la mecánica de reintento entra en juego. Cuando esto ocurre, la escena se reinicia y debe ser jugada de nuevo desde el principio.



Takako receives attacks from the Yurei, the Akatsume Ninja and the Hone Bushi! The wounds received depletes her Health Pool, so Takako is defeated!

## MECÁNICAS DE REINTENTO: POR FAVOR, ¡CONTINÚA!

Los pasos a seguir antes de reiniciar una escena son:

- Los mazos de Energía, Aparición y Tesoro se reconstruyen y barajan.
- La reserva de tesoros se vacía.
- Las condiciones de victoria se reinician, así que cualquier logro conseguido se descarta.
- Se restauran los elementos de escenografía.

Este reinicio puede solo puede ocurrir una vez por escena. Si se llega a esta situación por segunda vez, se ha perdido la partida del Escenario.

En el Libro de Aventuras puede encontrarse más información acerca de las mecánicas específicas si un Escenario se pierde durante una campaña.

# YŌKAI QUEST MANUAL BETA

ESPv.023

Esto es una versión del manual de Yōkai Quest para Kickstarter.

¡Todos los elementos del juego están bajo constante evolución y mejora! Es importante para nosotros escuchar las opiniones y comentarios de nuestros mecenas, ¡por lo que cualquier crítica que nos ayude a mejorar es bienvenida!

¡Puedes seguirnos en nuestras redes sociales!



**KICKSTARTER**

