

Obiettivo

L'obiettivo è conquistare 3 territori o eliminare tutti gli Hunter sul campo.

Preparazione

Ogni giocatore prende 12 materiali a scelta e scopre il primo Hunter per assoldarlo (max 3 Hunter). Poi pesca 6 carte Risorsa. Si lancia un $\square 10$: chi ottiene il numero più alto sceglie se iniziare in attacco o in difesa.

Esplorazione

L'attaccante può usare pergamene, abilità o portali per attaccare un territorio avversario; il difensore può rispondere. Se l'attaccante non gioca un portale, il difensore rivela il primo territorio del suo mazzo. Entrambi raccolgono materiali e risorse indicati sul territorio.

Equipaggiamento

L'attaccante può rivelare e assoldare nuovi Hunter; se ha già raggiunto il massimo deve sostituirne uno che torna sopra la pila degli scoperti. L'attaccante può equipaggiare i suoi Hunter con equipaggiamenti e manufatti. Il difensore esegue gli stessi passaggi dopo l'attaccante.

Confronto

L'attaccante può usare pergamene e abilità e il difensore può rispondere; poi l'attaccante decide se attaccare o ritirarsi. Il difensore può ritirarsi solo lanciando un portale, cedendo il territorio (ruotandolo verso il vincitore) senza combattere e passando al turno successivo sul territorio scelto.

Battaglia

Il difensore sceglie un suo Hunter e uno avversario e inizia lo scontro. Attaccante e difensore si alternano nell'usare abilità e stratagemmi, si lanciano i dadi, si assegnano i danni. Vince l'Hunter con più difesa residua. Se la difesa dell'Hunter scende a zero o meno, muore. I passaggi si ripetono finché tutti gli Hunter hanno combattuto, alternando chi sceglie i combattenti.

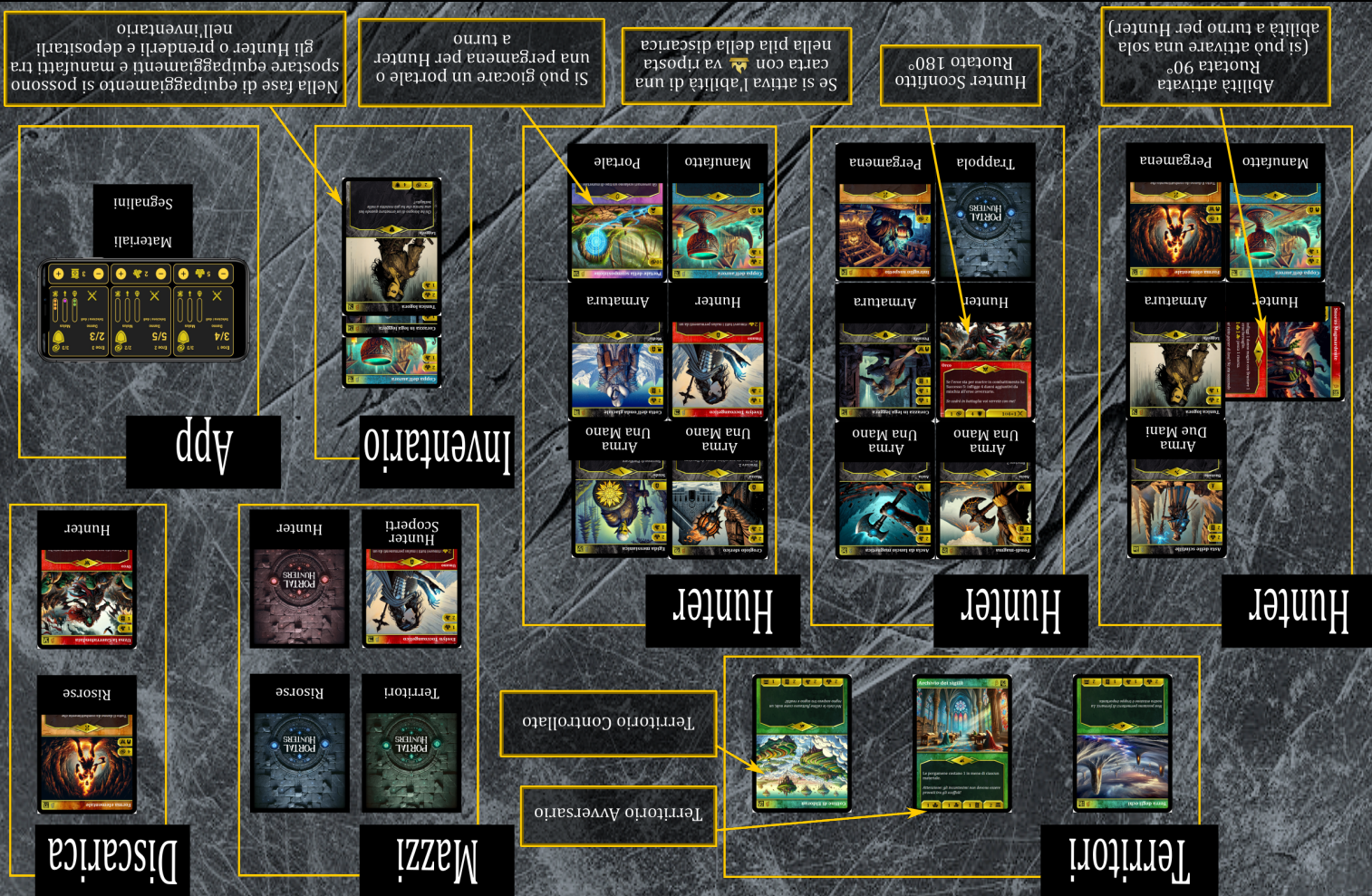
Conclusione

Al termine, chi ha più Hunter non sconfitti in campo conquista il territorio avversario. In caso di pareggio, il difensore mantiene il territorio. Infine si rimuovono i portali usati in attacco e le pergamene, si ripristinano i punti difesa dei Hunter sopravvissuti e ci si prepara per un nuovo turno.



Portal Hunters

TM & Copyright 2025 - Der Dice Srl - Rev. 0.0.23



EFFETTI

Gli effetti con valore numerico possono essere sovrascritti solo se il nuovo effetto ha un valore superiore, a eccezione di Successo e Fallire.

Successo X

L'effetto positivo associato viene attivato solo se, lanciando un 10, il valore ottenuto è pari o superiore al valore di successo.

Fallire X

L'effetto negativo associato viene attivato solo se, lanciando un 10, il valore ottenuto è pari o inferiore al valore di fallimento.

Infallibile

L'effetto Successo viene rimosso dall'abilità associata.

L'effetto Fallire perde l'abilità associata.

Riciclare X

Durante la fase di equipaggiamento il giocatore può scartare X carte dalla mano ed ottenere X materiali a scelta.

Schivata

Il dado del danno da combattimento avversario con valore più basso viene rimosso. L'Hunter può decidere di sfruttare questo effetto solo una volta per turno.

Barriera

Il dado del danno da combattimento avversario con valore più alto viene rimosso. L'Hunter può decidere di sfruttare questo effetto solo una volta per turno.

Resistenza [tipo di danno]

Riduce di X i danni subiti dalle fonti contenenti il tipo specificato, anche miste. Se non specificato funziona per qualunque tipo di danno.

Impugnatura mista

Se l'Hunter equipaggia una sola arma con questo effetto, si ottiene il bonus riportato sulla carta.

Furia

L'Hunter può rilanciare il dado d'attacco più basso.

Attacco a distanza

L'Hunter può scegliere di utilizzare l'Attacco a distanza per infliggere il suo danno da combattimento prima che l'avversario infligga il proprio. Per farlo, deve effettuare un tiro di mira con la condizione: "Fallire 3: non viene inflitto alcun danno". Se decide di non sfruttare l'effetto Attacco a distanza, il danno da combattimento viene inflitto simultaneamente al danno dell'avversario.

EFFETTI

Attacco a sorpresa

L'Hunter infligge il danno da combattimento prima di subire i danni da combattimento dell'avversario, anche se l'avversario ha Attacco a distanza.

Bruciare X

Successo 6: l'Hunter avversario subisce X danni magici.

Folgorare

L'Hunter avversario subisce 2 danni magici se equipaggia armature pesanti o scudi.

Inibire

Le abilità del bersaglio non possono essere attivate in risposta a questo effetto. Se il bersaglio è un Hunter non può rispondere neanche con stratagemmi o abilità di risorse a lui assegnate. Inibire ha effetto immediato, non appena viene dichiarato.

Disattivare

Il bersaglio perde tutte le abilità fino alla fine del turno.

Silenzio

L'Hunter bersaglio non può usare pergamene o abilità attivabili fino alla fine del turno.

Svanire

Il bersaglio rimane fuori dal gioco fino alla fine del turno.

Se il bersaglio è un Hunter, gli eventuali manufatti o equipaggiamenti a lui assegnati vanno nell'inventario.

Indebolimento X

Malus permanente, l'Hunter colpito ha aura -X.

Avvelenare X

Malus permanente, l'Hunter colpito ha difesa -X.

Bagno d'olio X

Malus permanente, l'Hunter colpito ha danno -X e su di lui l'effetto Bruciare ha anche l'effetto Infallibile.

Note - Danno

Quando si parla di danno da combattimento, si intende il danno complessivo che l'Hunter può infliggere durante il combattimento, comprensivo sia del suo personale danno, che di quello dei suoi equipaggiamenti.

Il danno da proiettile ha sempre implicito l'effetto Attacco a distanza.

ICONOGRAFIA

Aura dell'Hunter richiesta per poter utilizzare la carta

Classe dell'Hunter richiesta per poter utilizzare la carta

Tipo di carta

Costo di materiali per poter utilizzare la carta

Ogni Hunter ha un'aura di base che può essere accresciuta sommando quella dei suoi equipaggiamenti

Ogni Hunter ha una difesa di base che può essere accresciuta sommando quella dei suoi equipaggiamenti

Ogni Hunter ha un attacco di base che può essere accresciuto sommando quella dei suoi equipaggiamenti. Per ogni attacco è specificato il tipo e il dado da utilizzare. Il danno da proiettile ha l'abilità Attacco a distanza

Carte Risorsa da pescare

Materiali forniti dal territorio

ICONOGRAFIA



Distruggere



Aura



Risorse



Lingotti
Materiali



Cristalli
Materiali



Petrolio
Materiali



Difesa



Danno da mischia



Danno da proiettile



Danno magico



Arma a 2 mani
Equipaggiamento



Arma a 1 mano
Equipaggiamento



Armatura
Equipaggiamento



Portale



Rituale
Pergamena



Stratagemma
Pergamena



Strumento
Manufatto



Armamento
Manufatto



Trappola
Manufatto



Territorio



Berserker
Classe Hunter



Chierico
Classe Hunter



Ladro
Classe Hunter



Paladino
Classe Hunter



Mago
Classe Hunter



Ingegnere
Classe Hunter