

# MANUALE



## PORTAL HUNTERS

Guida Rapida  
0.2.3

# Contents

---

1	Modalità Duello	1
1.1	Obiettivo del Gioco . . . . .	1
1.2	Fasi . . . . .	1
1.2.1	Preparazione . . . . .	1
1.2.2	Esplorazione . . . . .	2
1.2.3	Approvvigionamento . . . . .	2
1.2.4	Confronto . . . . .	2
1.2.5	Battaglia . . . . .	3
1.2.6	Conclusione . . . . .	3
2	Iconografia	4
2.1	Tipi di carte . . . . .	4
2.2	Caratteristiche . . . . .	5
2.3	Malus Permanenti . . . . .	6
2.4	Altro . . . . .	6
2.4.1	Tipi di danno . . . . .	8
2.5	Effetti . . . . .	9
2.5.1	Probabilità . . . . .	9
2.5.2	Difesa . . . . .	10
2.5.3	Attacco . . . . .	11
2.5.4	Utilità . . . . .	12
2.5.5	Malus istantanei . . . . .	12
2.5.6	Malus temporanei . . . . .	13

2.5.7 Malus permanenti . . . . . 14



# Modalità Duello

---

## 1.1 Obiettivo del Gioco

---

L'obiettivo principale è molto semplice: conquistare 3 territori o eliminare tutti gli hunter nemici. Quando raggiungi uno di questi obiettivi, hai vinto la partita!

## 1.2 Fasi

---

### 1.2.1 ★ Preparazione

---

All'inizio della partita, ciascun giocatore deve prepararsi. Ogni giocatore prende 12 materiali a scelta, poi gira la prima carta hunter. Se ha i materiali necessari per assoldarlo, lo fa subito; altrimenti, deve risostituire un po' dei suoi materiali (riducendone uno) e riprovare. Se, dopo diversi tentativi, i materiali finiscono, il giocatore perde automaticamente.

Ogni giocatore può assoldare fino a 3 hunter e, una volta fatto, pesca 6 carte Risorsa dal mazzo. Per decidere chi comincia a giocare, i giocatori lanciano un dado a 10 facce e chi

ottiene il numero più alto decide se partire in attacco o in difesa.

## 1.2.2 ★ Esplorazione

---

La fase di esplorazione dà il via all'avventura. Se sei in attacco, hai l'opportunità di usare portali, pergamena o abilità per cercare di guadagnare vantaggio. Il difensore, a sua volta, può rispondere con le proprie abilità o pergamena. Se l'attaccante non gioca un portale, allora il difensore deve rivelare il primo territorio dal suo mazzo e ognuno raccoglie materiali e risorse.

## 1.2.3 ★ Approvvigionamento

---

Adesso è il momento di prepararsi per l'offensiva. Se sei l'attaccante, puoi rivelare un nuovo hunter e assoldarlo se hai i materiali necessari. Se decidi di rimpiazzare uno dei tuoi hunter con quello appena assoldato, ricordati che il vecchio hunter finirà sopra il mazzo degli hunter rivelati. Oltre a tutto ciò, puoi equipaggiare i tuoi hunter con armi o artefatti per renderli più forti! Se sei il difensore, invece, farai gli stessi passaggi dopo aver visto le mosse dell'attaccante.

## 1.2.4 ★ Confronto

---

Ora che tutti si sono preparati, arriva il momento del confronto diretto. L'attaccante può scegliere di lanciare una

pergamena o un'abilità per mettere sotto pressione il difensore, che potrà rispondere con le sue stesse mosse. Alla fine, l'attaccante deve decidere se attaccare o ritirarsi. Se decide di attaccare, il difensore avrà la possibilità di ritirarsi solo lanciando un portale. Se lo fa il territorio viene conquistato dall'attaccante senza combattere e si passa direttamente al turno successivo che sarà giocato sul territorio bersaglio del portale del difensore.

### 1.2.5 ★ Battaglia

---

Se entrambi decidono di combattere, comincia la fase della battaglia e i giocatori si sfideranno con i loro hunter. Ogni combattimento si svolge a turni: si attivano le abilità, si lanciano i dadi e si calcolano i danni. L'hunter che perde il combattimento verrà sconfitto o, nel caso peggiore, verrà eliminato. Si continua con i combattimenti successivi, alternando chi decide quale hunter far combattere. Il difensore deciderà i primi due hunter che combatteranno.

### 1.2.6 ★ Conclusione

---

Al termine della battaglia, chi ha più hunter non sconfitti vince il turno e conquista il territorio del suo avversario. Se c'è un pareggio, il difensore mantiene il territorio. I giocatori rimuovono le carte pergamene e i portali giocati in attacco, ripristinano i punti difesa degli hunter che sono sopravvissuti e si preparano per un nuovo turno.

# Iconografia

## 2.1 Tipi di carte

Icona	Macrogruppo	Cosa rappresenta
	-	Portale
	-	Territorio
	Manufatti	Strumento
	Manufatti	Armamento
	Manufatti	Trappola
	Pergamene	Stratagemma
	Pergamene	Rituale
	Equipaggiament:	Armatura
	Equipaggiament:	Arma ad 1 mano
	Equipaggiament:	Arma a 2 mani

<b>Icona</b>	<b>Macrogruppo</b>	<b>Cosa rappresenta</b>
	Hunter	Ingegnere
	Hunter	Ladro
	Hunter	Chierico
	Hunter	Berserker
	Hunter	Mago
	Hunter	Paladino

## 2.2 Caratteristiche

<b>Icona</b>	<b>Macrogruppo</b>	<b>Cosa rappresenta</b>
	Materiali	Petrolio
	Materiali	Lingotti
	Materiali	Cristalli
	-	Risorse
	-	Aura
	-	Difesa
	Tipi di danno	Danno da mischia
	Tipi di danno	Danno da proiettile

<b>Icona</b>	<b>Macrogruppo</b>	<b>Cosa rappresenta</b>
	Tipi di danno	Danno magico

## 2.3 Malus Permanenti

---

<b>Icona</b>	<b>Tipologia</b>	<b>Cosa rappresenta</b>
	Segnalini	Bagno d'olio
	Segnalini	Veleno
	Segnalini	Indebolimento

## 2.4 Altro

---

<b>Icona</b>	<b>Tipologia</b>	<b>Cosa rappresenta</b>
	Costi di attivazione	Distruzione della carta
	Costi di attivazione	Costo in materiali

<b>Icona</b>	<b>Tipologia</b>	<b>Cosa rappresenta</b>
1  6	Quantità e tipi di dado	1 dado a 6 facce

## 2.4.1 ★ Tipi di danno

---

Ogni carta capace di infliggere danno, ne specifica anche la tipologia. Questo permette ad altre carte di modificare l'attacco o la difesa solo per i tipi specificati.

-  **Danno da Mischia**
-  **Danno Magico**
-  **Danno da Proiettile**

### Warning

Il danno da proiettile ha sempre implicito l'effetto Attacco a distanza, mentre per gli altri tipi di danno questo effetto deve essere specificato nella carta stessa o aggiunto da un'altra carta per essere presente.

### Note

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.

## 2.5 Effetti

---

Gli effetti sono parole chiave che racchiudono una abilità presente in una carta.

### Note

Tutti gli effetti descritti sotto, tranne i malus permanenti, terminano ogni loro effetto entro la fine del turno.

### Warning

Gli effetti che hanno un valore numerico possono essere sovrascritti da un'abilità solo se il nuovo effetto ha un valore superiore.

**Eccezione:** gli effetti di probabilità vengono sempre sovrascritti, indipendentemente dal valore.

**Esempio:** L'effetto Bruciare 2 può sovrascrivere Bruciare 1, ma Bruciare 1 non può sovrascrivere Bruciare 2.

### 2.5.1 ★ Probabilità

---

#### 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 ❸10, il valore ottenuto è pari o inferiore al valore di fallimento.

### Infallibile

L'effetto Successo viene rimosso dall'abilità associata.

## 2.5.2 ★ Difesa

---

### 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]

X Riduce di X i danni subiti dalle fonti contenenti il tipo specifico, anche miste.

## 2.5.3 ★ Attacco

---

### 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'hunter avversario infligga il proprio. In questo caso, per farlo, deve effettuare un tiro di mira con la condizione: "Fallire 3: non viene inflitto alcun danno". Il resto del danno dell'hunter e delle sue armi, senza l'abilità Attacco a distanza, viene comunque inflitto successivamente, simultaneamente al danno dell'avversario. Se l'hunter decide di non sfruttare l'effetto Attacco a distanza, il danno da combattimento viene inflitto simultaneamente al danno dell'avversario.

### Attacco a sorpresa

Gli effetti dei malus permanenti che l'hunter sta per subire vengono annullati. L'hunter infligge il danno da combattimento prima di subire i danni da combattimento dell'avversario, anche se l'avversario ha Attacco a distanza.

## 2.5.4 ★ Utilità

---

### Riciclare X

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

## 2.5.5 ★ Malus istantanei

---

I malus istantanei hanno un effetto immediato.

### 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.

## 2.5.6 ★ Malus temporanei

---

I malus temporanei sono effetti che durano fino alla fine del turno.

### Silenzio

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

### Disattivare

Il bersaglio perde tutte le abilità 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.

## 2.5.7 ★ Malus permanenti

I malus permanenti sono effetti rappresentati da segnalini permanenti rimangono sugli hunter anche dopo la fine del turno. Possono essere rimossi solo mediante specifiche abilità o pergamene.



### Indebolimento X

L'hunter colpito ha aura -X.



### Avvelenare X

L'hunter ha difesa -X.



### Bagno d'olio X

L'hunter ha danno -X e su di lui l'effetto Bruciare ha anche l'effetto Infallibile.