PRIMAL

THE AWAKENING



TUTORIEL



PRIMAL
THE AWAKENING

TUTORIEL

Version 0.75

1. Matériel....1
2. Vue d'ensemble....7
3. Prologue....8
4. Mise en place....11
    4.1 Tableau de combat....13
    4.2 Les Chasseurs....15
    4.3 Les Monstres....17
5. Comment jouer....19
    5.1 Phase du Monstre....20
    5.2 Phase d'Action....21
        5.2.1 Tour des joueurs....21
        5.2.2 Système IA et réactions des Monstres....34
    5.3 Fin du tour....39
6. Fin du prologue....40
7. Glossaire....41
    7.1 Mots-clefs, Traits et Symboles....41
    7.2 Terrains....43
    7.3 Symboles de réaction....44

1. COMPONENTS (PROTOTYPE)



Plateau de Combat
x1



Feuilles de Personnage & Campagne
x1



Cartes Quête
x2



Plateau de Chasseur
x4



Cartes Action
x104



Cartes Maîtrise
x6



Cartes Objet
x41



Carte Forge
x1



Carte Alchimiste
x1



Cartes Arme
x11



Cartes Ressource
x30



Cartes Herbe
x12



Plateaux de Monstre
x2



Cartes Posture
x6



Cartes Péril
x7



Cartes Objectif
x2



Cartes Comportement
x20



Cartes Élément
x4



Vyraxen
x1



Toramat
x1



Cartes Riposte Grande Épée
x10



Grande Épée
x1



Grand Arc
x1



Marteau
x1



Épée & Bouclier
x1



Lutte
x10



Dégâts 1-5
x25



Dégâts 10-50
x9



Compteur
x19



Compte-Tours
x1



Ciblé
x1



Menacé
x4



Endurance
x5



KO
x4



Endommagé
x7



Sonné
x1



Aveugle
x1



Armure
x3



Tension
x4



+1 Dégât
x2



+1 Riposte
x1



Cartes Blessure
x8



Accélération
x1



Feu
x4



Broussailles
x1



Rocher
x6



Sable
x2



Plateau
x1



Baethanis
x1



Cyricae
x1



APERÇU COMPLET DU CONTENU

Le prototype ne comprend que le matériel nécessaire pour jouer le prologue et apprendre les bases du jeu. Voici un bref aperçu de l'ensemble du matériel du jeu (boîte de base).



Cela fait neuf ans que notre expédition a débarqué sur le continent de Thyrea, notre nouvelle demeure.
Alborea, cœur de l'humanité, a grandi tandis que notre peuple cultivait, chassait et explorait.

Mais nous avons été alertés par la découverte du mégalithe, la pierre des anciens.
D'anciennes menaces pèsent sur nous et la prophétie prédit que la fin ne sera pas longue à venir.

Les sages l'appellent 'le Réveil'.

Extrait de ce qui reste de l'"Histoire d'Alborea",
Auteur inconnu, daté de l'an 89 A.D.





2. VUE D'ENSEMBLE

Primal: the Awakening est un jeu coopératif pour 1-4 joueurs se déroulant dans un monde fantastique où les humains se battent pour survivre dans une région sauvage.
Les joueurs incarnent des chasseurs embarquant dans différentes quêtes pour se battre contre des créatures monstrueuses, collecter des récompenses et dévoiler les mystères et les secrets du monde sauvage de Thyrea.

Ce tutoriel contient les règles de combat et guide les joueurs au travers du Prologue, qui est le scénario d'introduction ainsi que le début de la campagne.
Des règles plus avancées sont incluses dans le Manuel de Campagne, où les modes Campagne et Expédition sont détaillés.

MODE CAMPAGNE

Le jeu est conçu pour être joué en une série de sessions multiples au travers d'une campagne épique. Au fil de la campagne, les joueurs vont débloquer différents chemins narratifs ainsi que les contenus du jeu selon leurs décisions.
Au fur et à mesure que la campagne progresse, ils vont aussi monter le niveau de leurs personnages et rassembler des matériaux pour la fabrication d'armes, d'armures et de divers équipements.
Le mode campagne est complètement rejouable : après la première campagne, votre équipe n'aura rencontré qu'une partie du contenu du jeu.

MODE EXPÉDITION

Le mode Campagne n'est pas la seule façon de jouer. Si vous préférez un rapide scénario one-shot à une campagne plus longue, le mode Chasse est définitivement fait pour vous !
Dans le mode Chasse, vous sélectionnez un monstre à chasser (choisi parmi les différents scénarios disponibles), suivez les règles d'une mise en place rapide et appréciez une quête indépendante dans le monde de Thyrea !

3. PROLOGUE

Le Prologue est le premier acte de la campagne et la première étape pour apprendre à jouer à Primal : the Awakening.

Remarque : commencez toujours par le prologue lorsque vous démarrez une nouvelle campagne.

L'objectif du prologue est de présenter aux joueurs les bases du jeu en les guidant dans leur premier scénario. A la fin du Prologue, vous aurez expérimenté les fondamentaux des mécaniques de jeu et serez prêts pour les challenges plus difficiles des modes Campagne et Expédition.

Lisez l'introduction suivante, La Vallée du Sang, puis suivez les règles de mise en place au chapitre 4.

La chasse commence !







La Vallée du Sang

Prologue

Vous marchez depuis quelques heures dans les profondeurs des Bois Pourpres. L'air est chaud et un sinistre silence s'est emparé de la forêt : la nature sauvage écoute vos pas. Les arbres au feuillage rouge tout autour de vous rappellent des bougies et des feux réchauffant la forêt. Les flammes restent immobiles comme si le moment de leur combustion avait été capturé ; vous marchez sur les chemins parmi eux avec le sentiment d'être hors du temps.

Vous consultez la carte. La patrouille disparue se dirigeait vers la "Vallée de sang" et vous vous approchez du point indiqué par votre commandant. La nature sauvage est écrasante ici. Toutes sortes de plantes et d'herbes se dressent sur votre chemin, un kaléidoscope de lumières et de couleurs vivantes. Les armes à l'épaule, vous avancez prudemment alors que la végétation s'intensifie et que l'air devient humide et difficile à respirer.

Soudain, une chose à laquelle vous ne vous attendiez pas : un rugissement profond dans la direction du Woltyar rompt le silence, suivi de gémissements d'animaux et de bêtes tout autour de vous. Après avoir été en sommeil pendant des siècles, le plus grand volcan de Thyrea s'est réveillé.

Lorsque vous trouvez une brèche dans la forêt, vous voyez incrédules des nuages de cendres s'élever de la caldeira et peindret lentement le ciel en noir. La prophétie. Était-elle juste finalement ? Votre cœur a raté un battement.

La terre tremble violemment. "Pas de temps pour avoir peur", disait votre maître. Vous courez frénétiquement et atteignez une petite clairière. Puis vous la voyez : une grande ombre qui surgit de l'obscurité du ciel ! Elle s'abat rapidement sur votre position, mais vous l'évitez de justesse. Une énorme wyvern vous surplombe et renifle nerveusement l'air. Vous criez tous pour être entendus par-dessus le grognement de la bête et vous formez frénétiquement une ligne pour faire face à la créature. Ses veines remplies de la chaleur du feu pulsent et brillent tout autour de son corps musclé. Vous voyez la fureur du volcan lui-même alors que les mâchoires massives du monstre s'étirent férocement et la lumière des flammes aveugle presque votre courage.

Mais vous, chasseurs, n'avez pas de temps d'avoir peur.

4. MISE EN PLACE (EXEMPLE 2 JOUEURS*)

1. Plateau de Combat

2. Figurine de Monstre

3. Figurines de Chasseur

4. Jetons de Terrain
   a. Broussailles
   b. Cyricae
   c. Baethanis

5. Compte-tours

6. Zone du Monstre
   a. Plateau de Monstre
   b. Pioche Comportement
   c. Pioche Riposte
   d. Pioche Posture
   e. Pioche Péril
   f. Pioche Objectif

7. Zone du Joueur
   a. Plateau de Chasseur
   b. Pioche de Chasseur
   c. Cartes Équipement
   d. Carte Maîtrise

8. Jetons









6b



6c



6a



6d



6e



6f



d









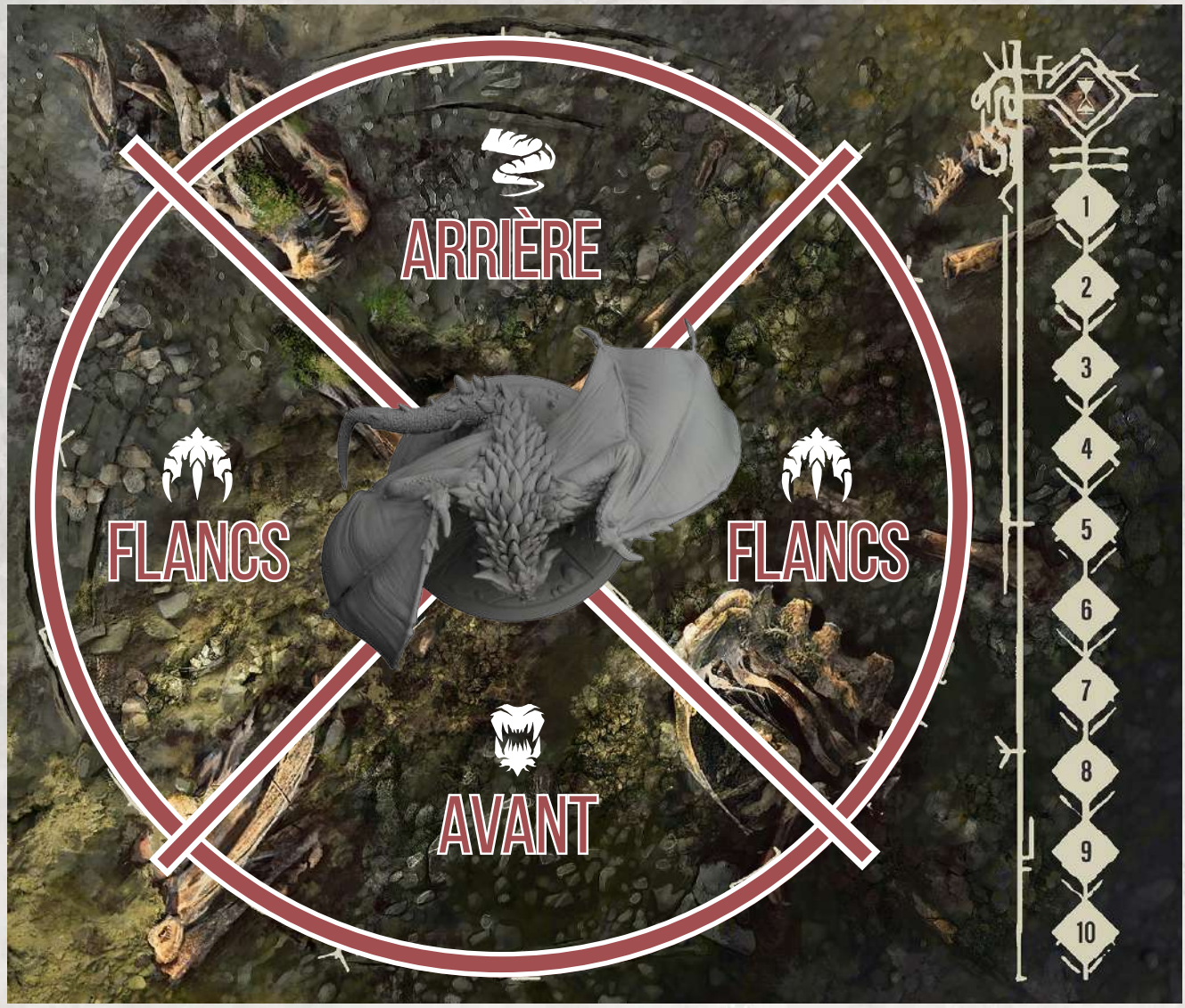


* Pour une configuration à 3 ou 4 joueurs, il suffit d'ajouter les zones joueurs appropriées et placer ensemble les figurines des Chasseurs supplémentaires dans le secteur Avant du plateau avec les figurines de l'exemple.

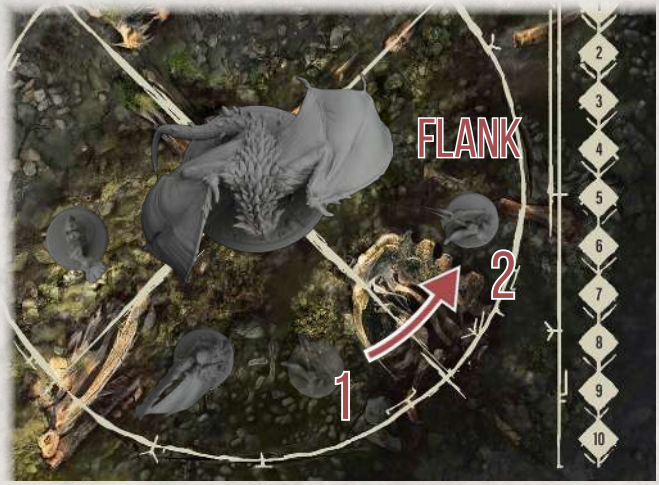
4.1 PLATEAU DE COMBAT

Le plateau de combat représente l'endroit où le scénario prend place.
Le monstre est placé au centre du plateau pour former 4 secteurs : Avant, Flancs (droit et gauche) et Arrière.

Durant le jeu les chasseurs se déplacent d'un secteur à l'autre et le monstre change d'orientation selon les actions des joueurs. Cela signifie que la position relative entre les chasseurs et le monstre change de façon dynamique en ayant d'importantes implications en matière de gameplay. Le positionnement tactique sur les secteurs est crucial pour les joueurs afin d'éviter les attaques du monstre, d'atteindre des points faibles spécifiques et de compléter les objectifs pendant le scénario.



Secteurs Avant, Flancs et Arrière



Dans cet exemple, Mirah (1) se déplace du secteur Avant vers un secteur Flanc (2). Les règles et les conditions de mouvement seront expliquées en détail dans le chapitre 5.



Dans cet exemple, le monstre change d'orientation, se tournant vers Thoreg (1). En conséquence, Thoreg est maintenant dans le secteur Avant tandis que Dareon (2) est dans un secteur Flanc et Mirah est dans le secteur Arrière (3).

TERRAINS

Les terrains sont utilisés dans le jeu pour définir l'environnement. À chaque terrain correspondent différentes règles qui sont expliquées en détail dans le Chapitre 7. La mise en place de chaque scénario spécifie le type de terrains à utiliser ainsi que leur disposition sur le plateau. Voici les Terrains que vous trouvez dans la mise en place du Prologue :



Broussailles



Cyricae



Baethanis

4.2 LES CHASSEURS

Dans *Primal: The Awakening* chaque joueur contrôle un personnage pour former un groupe de chasseurs.

Durant la mise en place du Prologue, chaque joueur choisit son propre personnage parmi les 4 chasseurs disponibles. Chaque chasseur appartient à une classe spécifique affiliée à un type d'arme et un style de combat unique. Le choix de la classe de chasseur donne accès à un ensemble unique d'armes pouvant être fabriquées durant la campagne.

MODE SOLO

La taille minimum d'un groupe de chasseurs est de 2, ainsi si vous voulez jouer seul, vous devez contrôler 2 personnages en même temps.

Une fois les personnages choisis, chaque joueur prend tout le matériel relatif à son chasseur et met sa zone en place.

DAREON
Grande Épée



MIRAH
Grand Arc



THOREG
Marteau



LJONAR
Épée & Bouclier



Regardons un exemple pour *Dareon, the Great Sword*:



1. Figurine. Prenez la figurine représentant votre personnage. Les joueurs choisissent la position de départ des chasseurs selon les options présentées dans les instructions de mise en place du scénario. **Dans le Prologue, tous les chasseurs débutent la partie dans le secteur Avant.**

2. Plateau de chasseur. Le Plateau de chasseur inclut des emplacements pour organiser votre zone de jeu.

3. Deck de départ. la deck de départ n'inclut que des cartes avec une valeur d'expérience égale à 1. Toutes les cartes avec une valeur d'expérience supérieure seront disponibles quand le deck de départ s'améliorera durant le cours de la campagne.



Expérience

4. Carte Maîtrise. Votre carte Maîtrise représente un talent spécial que vous exploiterez en combat. Pour le Prologue, prenez la carte Maîtrise ayant une valeur d'Expérience égale à 1.

5. Équipement de départ. les cartes Équipement définissent le niveau et la force de votre personnage. Vous débutez avec un équipement basique de Niveau 1 (Arme de Base, Armure de Base et Casque de Base) et une carte de potion Alemore.
Vous aurez la possibilité de fabriquer des équipements fantastiques et plus puissants au cours de la campagne.

4.3 LE MONSTRE

Votre objectif principal durant le scénario est de vaincre un Monstre.

Regardons le matériel du Monstre de plus près :





1. Figurine. chaque Monstre est représenté par une figurine unique qui est placée au centre du plateau de combat.

2. Plateau de Monstre. Le plateau de Monstre permet d'organiser le matériel du Monstre sur la table. De plus, le plateau de Monstre présente le trophée du Monstre (2a), l'élément du Monstre (2b) et le tableau des points de vie (2c). Le tableau des points de vie indique les points de vie liés à chacune des Postures du monstre (I, II, III) en fonction du nombre de joueurs.

3. Cartes Posture. Le Monstre débute le jeu avec la Posture I révélée (comme montré dans l'image).
Chaque Monstre est représenté par de multiples cartes Posture (identifiées par le numéro de Posture en haut à droite de la carte).

Carte Posture



4. Pioche Péril. Chaque posture dispose d'une ou plusieurs cartes Péril associées.
Vyraxen débute le jeu avec Dreadful Jaws, la carte Péril associée à la Posture I, la Posture active.
Chaque carte Péril accorde des capacités passives au Monstre. Au fur et à mesure que le Monstre évolue vers de nouvelles Postures, de nouvelles cartes Péril arrivent en jeu rendant le Monstre plus fort et plus dangereux !

5. Pioche de Comportement. La Pioche Comportement est le cœur de l'IA du Monstre, représentant ses actions et ses attaques. Au début du Prologue, mélangez la pioche Comportement et placez 3 cartes Comportement face cachée sur les 3 emplacements dédiés du plateau de Monstre (sur l'illustration vous pouvez voir un exemple de 3 cartes Comportement tirées au hasard). Les cartes placées sur ces emplacements sont considérées comme les cartes Comportement actives.

6. Pioche Riposte. Se battre en combat rapproché avec un Monstre est très dangereux ! Les cartes Riposte représentent une menace supplémentaire pour les joueurs et elles seront expliquées en détail dans le chapitre 5.

7. Pion de Lutte. Au cours de la partie, le monstre cumule des pions de Lutte qui représentent l'accroissement de sa fureur et de sa dynamique.

8. Pioche Objectif. En fonction du Monstre combattu, les joueurs doivent compléter des objectifs spécifiques qui sont décrits sur les cartes Objectif. Les récompenses gagnées pour les avoir remplis peuvent varier de recevoir des bonus d'attaques spéciales à affaiblir le Monstre ou encore modifier l'environnement de combat.

NIVEAU D'AGRESSIVITÉ

Tout le matériel du Monstre porte le symbole du niveau d'Agressivité (ex  = Agressivité niveau 1) qui représente le niveau de difficulté du Monstre
Tout au long de la campagne, vous rencontrerez des Monstres avec différents niveaux d'agressivité (les mêmes Monstres peuvent également être rencontrés à différents niveaux d'agressivité !)
Tout le matériel du Prologue est relatif à Vyraxen .

5. COMMENT JOUER

Au début de la partie, les joueurs assignent arbitrairement le jeton Ciblé à un chasseur du groupe qui devient le premier joueur. Chaque joueur tire 5 cartes de son deck et vous êtes alors prêts pour le combat !

MULLIGAN

Lors du tirage de début de partie, les joueurs peuvent effectuer un mulligan.
Lorsque vous effectuez cela, choisissez un nombre de cartes de votre main et placez-les en dessous de votre deck. Piochez alors ce nombre de cartes et mélangez votre deck.

Une partie est jouée en une série de 10 rounds.

Chaque round est divisé en 2 phases : la **phase du Monstre** et la **phase d'Action**.

Pendant la phase du Monstre, le Monstre collecte des jetons de Lutte et se prépare au combat.
Puis dans la phase d'Action, les joueurs jouent leurs tours dans le sens horaire en commençant par le premier joueur, le Monstre réagissant à leurs actions en fonction de ses cartes Comportement actives.

5.1 PHASE DU MONSTRE

Durant la phase du Monstre, faites les actions suivantes :

► **Lutte**. Le monstre gagne 1 jeton de Lutte (1 = 1 par joueur, cette mécanique est souvent utilisée dans la partie). Chaque fois que le Monstre gagne un certain nombre de jetons de Lutte, placez le nombre correspondant de jetons sur le plateau du Monstre.



Jeton de Lutte

► **Changement de Comportement** (passez cette étape au tour 1).
Défaussez la carte Comportement active avec la valeur de Versatilité la plus basse et remplacez-la avec la première carte de la pioche Comportement. Si deux ou trois cartes ont la même valeur de Versatilité, remplacez-les toutes.



Valeur de Versatilité

Cartes Comportement

ESCALADE DE LA LUTTE

À n'importe quel moment de la partie, si la pioche Comportement est épuisée, mélangez immédiatement la défausse de cartes Comportement pour former une nouvelle pioche et placez un jeton de Lutte sur le monstre, cette procédure est nommée l'**Escalade**.

LUTTE & FURIE

Le Monstre utilise les jetons de Lutte pour augmenter les effets de ses cartes Comportements et activer sa Furie. **Quand le Monstre peut gagner de nouveaux jetons de Lutte mais qu'il en a déjà 10 ou plus,** la Furie est déclenchée. Si rien n'est spécifié différemment, la Furie est la suivante : **tous les joueurs subissent immédiatement un nombre de dégâts égal à la valeur de Riposte de la Posture active.** Après l'activation de sa Furie, **retirez 5 jetons Lutte** du Monstre.
Remarque : Les cartes Péril du Monstre peuvent accorder une Furie spéciale qui remplace ou modifie celle standard.

5.2 PHASE D'ACTION

Durant la phase d'Action, les joueurs jouent leur tour dans le sens horaire en commençant par le premier joueur, celui qui a le jeton Ciblé.

Le Monstre n'a pas de fenêtre d'action particulière, mais il réagit instantanément aux actions des joueurs, selon ses cartes Comportement actives.

Commençons par apprendre comment fonctionne le tour d'un joueur puis nous étudierons le système d'IA en détail.

5.2.1 TOUR DU JOUEUR

Un tour d'un joueur est divisé en sous-phases de Mouvement et de Séquence.

MOUVEMENT

Au début de son tour, le joueur décide s'il veut bouger vers un secteur adjacent du plateau ou s'il veut rester dans le secteur actuel.

Si un joueur décide de ne pas se déplacer et de rester dans son secteur, **il prend immédiatement le jeton de Menace. S'il décide de se déplacer, le joueur doit payer un coût d'Endurance de 1** (voir coût en Endurance pour plus de détails page 22). Puis, le joueur place sa figurine dans un secteur adjacent à celui qu'il occupe.

Dès que vous changez de secteur sur le plateau, défaussez immédiatement le jeton de Menace s'il est en votre possession.

Remarque : sauf indication contraire, quand un personnage effectue un mouvement, il ne peut se déplacer que de 1 vers un secteur adjacent.

MENACE

Être menacé peut être dangereux : vous êtes une cible facile pour le Monstre, ce qui en termes de jeu signifie que vous risquez davantage de subir des dégâts de Riposte (voir dégâts de Riposte en page 30 pour plus de détails).
De plus, les cartes Comportement et de Péril peuvent interagir avec les conditions de Menace.



Jeton de Menace

COÛT D'ENDURANCE

Votre deck de cartes représente à la fois vos options de combat et votre Endurance. Lorsque vous effectuez un mouvement ou quand vous jouez une carte Action de votre main vous devez payer le coût en Endurance. Ce coût doit être payé en générant de l'Endurance. Elle est générée en défaussant des cartes de votre main : les cartes défaussées génèrent un nombre de points d'Endurance égal au nombre de dans le coin inférieur gauche des cartes.

Remarque : vous pouvez défausser plusieurs cartes dans le but de générer le nombre de points d'Endurance requis. Toutefois, **tout point d'Endurance qui est généré au-delà du coût est perdu**.



Ironblast a un coût en Endurance de 3

Vous défaussez Heavy smash (1 point d'endurance) et Adrénaline (2 points d'Endurance) pour payer le coût de 3.





RÈGLES DE TERRAIN

Une autre raison importante pour laquelle les joueurs peuvent vouloir se déplacer sur le plateau est de tirer parti des Terrains. Vous trouverez ci-dessous les règles relatives aux Terrains inclus dans le Prologue :



Broussailles

Broussailles : Quand vous débutez votre tour dans un secteur avec des Broussailles ou lorsque vous entrez dans un secteur avec des Broussailles, vous pouvez décider de placer votre figurine sur cette tuile Terrain. Si vous le faites, choisissez un autre joueur et cessez immédiatement votre tour. Vous poursuivrez votre tour à la suite du joueur désigné.
Remarque 1 : vous ne pouvez pas utiliser les Broussailles si vous êtes sur le secteur Avant.



Baethanis

Baethanis: Lorsque vous débutez votre tour dans un secteur avec un Baethanis, vous pouvez soigner 1 dégât pour chaque Baethanis dans votre secteur (défaussez un jeton dégât de votre plateau Chasseur).



Cyricae

Cyricae: Lorsque vous jouez une carte Attaque et qu'il y a une Cyricae dans votre secteur, ajoutez autant de dégâts additionnels au Monstre que votre niveau d'Arme (voir plus de détails sur le niveau d'Arme page 29).



Feu
face : rouge
dos : jaune

Feu : Les jetons de Feu peuvent être **rouges (face)** ou **jaunes (dos)**. Les jetons de Feu entrent en jeu sur leur face rouge. À la fin du tour, enlevez tous les jetons de Feu jaunes du jeu et retournez tous les jetons de Feu rouges sur leur face jaune. **Les joueurs dans un secteur avec du feu (rouge ou jaune) ne peuvent pas jouer de carte de leur main** (ils passent la phase de Séquence de leur tour, voir la page suivante pour les détails sur la Séquence).
Si vous recevez l'instruction de placer un Feu dans un secteur où il y a déjà un jeton de Feu, infligez 1 dégât à chaque joueur présent sur ce secteur à la place.

Interaction avec d'autres Terrains : Quand vous placez un jeton de Feu dans un secteur, enlevez toutes les Broussailles du secteur.

SÉQUENCE

Après le Mouvement, **un joueur peut jouer jusqu'à 5 cartes de sa main pour former une Séquence de cartes Action**.

Pour pouvoir jouer une carte de sa main, un joueur doit d'abord payer son coût en Endurance.
Remarque : lorsque vous jouez une carte, vous devez résoudre tout effet lié à cette carte avant de pouvoir continuer votre Séquence.



Carte Action

CIBLE

Les cartes possèdent un symbole Ciblé rouge ou gris.



Les cartes avec un symbole Ciblé rouge sont appelées Cartes Ciblé.
Lorsque vous jouez une carte Ciblé, vous récupérez immédiatement le jeton Ciblé.



Aggro token

Les cartes Action peuvent être Offensives ou Défensives et sont de 4 types différents, chacun associé à une couleur spécifique:

Offensive



Carte Attaque



Carte Manœuvre

Défensive



Carte Parade



Carte Esquive

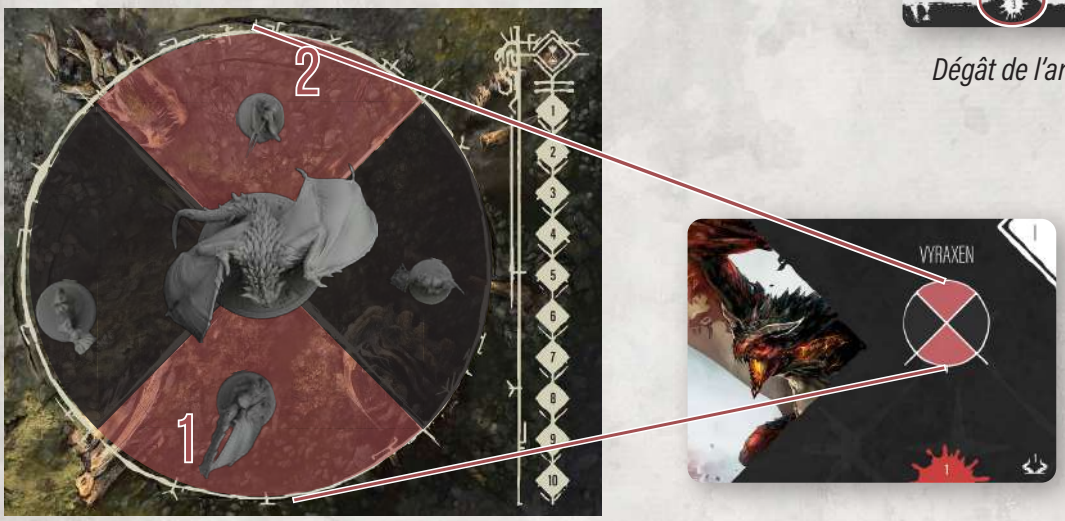
Lorsque vous jouez une carte dans votre Séquence vous appliquez le texte de capacité de cette carte. Puis, résolvez également un effet spécifique relatif au type de carte. Les effets spécifiques des cartes Action sont détaillés ci-dessous :

EFFETS DES CARTES ACTION

CARTE ATTAQUE: Lorsque vous jouez une carte infligez des dégâts au Monstre équivalent à la valeur dégât de l'Arme.
Les cartes X peuvent être jouées UNIQUEMENT si vous êtes dans un **Secteur Vulnérable,** qui sont les secteurs indiqués sur le schéma de vulnérabilité.



Dégât de l'arme



Suivant le schéma de Vulnérabilité sur la carte Posture, les secteurs vulnérables de Vyraxen sont Avant et Arrière. Ainsi, seuls les joueurs (1) et (2) peuvent jouer des cartes Attaque.

CARTE MANŒUVRE : Retirez immédiatement 1 jeton de Lutte du Monstre.

/

CARTE PARADE / ESQUIVE : les cartes Esquive et de Parade, qui sont des cartes de Défense, n'ont aucun effet spécial quand elles sont jouées durant la Séquence. Toutefois, il est très important de les jouer durant la Séquence afin d'éviter la Riposte, qui est résolue à la fin du tour du joueur (voir Dégâts de Riposte en page 30 pour plus de détails).

INFLIGER DES DÉGÂTS

Quand vous infligez des dégâts à un Monstre, placez le nombre de jetons de Dégâts correspondant sur le plateau du Monstre. **Si le total des dégâts sur le plateau du Monstre atteint ou excède le nombre de points de vie de la Posture active, elle est alors complétée et la Posture suivante est dévoilée**. Si cela arrive, procédez comme suit :

► Défaussez la carte Posture active et révélez la suivante en suivant l'ordre des numéros de Posture (I, II, III).

► Retirez autant de jetons de Dégâts du Monstre que le nombre de points de vie de la Posture complétée.

► Déclenchez l'effet **'quand révélé'** de la nouvelle Posture active.

Puis, le tour des joueurs se poursuit normalement.
Remarque : **Si les joueurs complètent la Posture finale, ils gagnent immédiatement la partie** (voir conditions de Victoire en page 39).



Posture II

JOUER DES CARTES EN DEHORS DE VOTRE TOUR

Un joueur peut soutenir ses alliés en dehors de son tour de deux façons différentes :

► **Soutien** : à n'importe quel moment du tour d'un autre joueur, vous pouvez défausser une carte avec le mot-clef Soutien (Assist) de votre main, le joueur actif pioche immédiatement une carte. Remarque : un joueur ne peut assister le même allié qu'une fois par tour

► **Réactions** : les capacités qui ont le mot-clef Réaction peuvent être déclenchées hors de votre tour en tant que réponse à une situation spécifique qui est décrite par le texte de la capacité



Mot-clef Soutien



Exemple de Réaction

SÉQUENCE - EXEMPLE 1

L'ordre dans lequel vous jouez les cartes dans votre Séquence peut être très important dans la partie. Par exemple, de nombreuses capacités nécessitent une séquence particulière afin de déclencher leurs effets.





Séquence

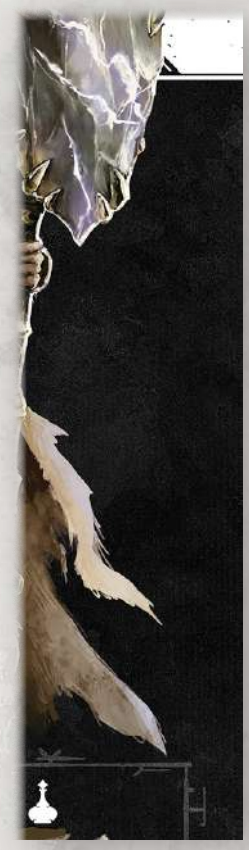




1. La première carte jouée dans votre séquence est *Reactive Guard*. Le symbole ►◆ signifie que si la carte jouée suivante est une ◆, vous appliquez l'effet énoncé; dans ce cas vous additionnez 2 Dégâts multipliés par le niveau de votre arme (2).

2. En jouant *Balanced Strike*, qui est une ◆, vous infligez un dégât au monstre et vous bénéficiez du bonus de *Reactive Guard*. De plus, la carte indique que si la carte précédente dans la séquence est une ◆ (◆◄), ce qui est ici le cas, vous piochez une carte.

SEQUENCE EXAMPLE 2





Séquence







Ici vous pouvez voir un puissant combo associant *Frontal Assault* et *Knockout* pour déclencher les dégâts bonus de *Whirlwind*. Ainsi *Knockout* vous permet d'étourdir et de sonner le monstre puisque la condition ( ) est remplie.

DÉCLENCHEMENTS SIMULTANÉS

Il peut arriver que de multiples effets se déclenchent simultanément quand une carte est jouée. Dans ce cas, et sauf indication contraire, **le joueur actif décide de l'ordre d'activation des différents effets.**

ARME ET ÉQUIPEMENT

Dans le prologue vous démarrez avec des cartes Équipement très basiques, mais au fur et à mesure que vous jouez des scénarios avancés le rôle de votre équipement deviendra de plus en plus important. Voici la description des cartes Équipement :



Élément

Classe

Limites du deck (*)

Nom de l'arme et niveau

Description de la capacité

Dégâts de l'arme

* Votre arme détermine la composition de votre deck. Dans cet exemple, votre deck doit comporter 6 cartes Attaque, 5 cartes Manœuvre, 4 cartes Parade et 4 cartes Esquive.

Carte Arme



Élément

Classe

Description de la capacité

Forces

Nom de l'armure et niveau

* Votre total de point de vie est égal à la somme des points de vie de votre armure et de votre casque équipés.

Valeur des points de vie (*)

Faiblesses

Carte Armure

CARTE MAÎTRISE

La maîtrise est une capacité que vous débloquez durant le combat.
Suivez les conditions de Concentration indiquées sur le côté standard de la carte dans le but de placer des compteurs dessus. Lorsque vous avez collecté le nombre de compteurs égal à la valeur de Concentration de la carte, la Maîtrise devient active : retournez la carte sur le côté Concentré et obtenez une puissante capacité pour le reste du scénario.



Valeur de Concentration
Nom
Condition de Concentration
Niveau d'expérience

Côté Standard



Nom
Description de la capacité
Niveau d'expérience

Côté Concentré

Dans l'exemple ci-dessus, lorsque vous jouez deux cartes Attaque l'une après l'autre dans votre Séquence, placez un compteur sur la Maîtrise. Lorsque vous avez 2 compteurs sur cette carte, la Maîtrise devient accessible.
Les joueurs ont accès à plusieurs cartes Maîtrise pendant le mode campagne afin de pouvoir personnaliser leur style de jeu (voir plus de détails dans les règles de Campagne).

DÉGÂTS DE RIPOSTE

Lorsque vous déclarez que votre Séquence est finie, vous devez vérifier les dégâts de Riposte. Lorsque vous vérifiez les dégâts de Riposte, piochez une carte de la pioche Riposte Sa **valeur de Riposte indique combien de cartes de Défense ( ) vous devez avoir dans votre séquence pour éviter des dégâts de Riposte**.
Les dégâts de Riposte sont indiqués sur la carte Posture active du Monstre.
Si vous êtes menacé, vous devez révéler 2 cartes Riposte au lieu d'une et prendre la valeur la plus haute.



Valeur de Riposte

Carte Riposte

RIPOSTE - EXEMPLE 1

Alice a une Séquence (voir l'image ci-dessous). La carte Riposte montre un symbole (); puisqu'elle a une carte de Défense dans sa Séquence elle ne subit aucun dégât.



Pioche Riposte



Séquence

RIPOSTE - EXEMPLE 2

Comme Bob est menacé, il révèle 2 cartes Riposte de la pioche Riposte et prend la plus haute valeur révélée qui est 2 . Comme il n'a qu'une carte Défense dans sa Séquence, il subit un Dégât, comme indiqué sur la carte Posture du Monstre.



Pioche Riposte





Dégât de Riposte



Pion Menacé



Séquence

VITALITÉ & KO

Lorsque vous subissez un dégât, placez un jeton de Dégât sur votre plateau de Chasseur. Lorsque les dégâts que vous subissez atteignent ou dépassent votre total de points de vie, vous êtes immédiatement mis KO. Si cela arrive :



Jeton de Dégâts

- Interrompez votre tour (si vous êtes le joueur actif)
- Défaussez votre main
- Ajoutez une carte Blessure sur votre défausse
- Placez un jeton Endommagé sur vos cartes Armure et de Casque
- Couchez votre figurine sur le plateau pour indiquer que le chasseur est KO
- Placez un jeton KO sur votre plateau de Chasseur sur sa face rouge

Un joueur KO n'est pas éliminé de la partie : il met 2 rounds à se remettre.
Durant les rounds suivants, quand c'est à vous de jouer, voici la marche à suivre :

1er tour après le KO :

- Retourner le jeton KO sur sa face noire.

2ème tour après le KO :



Jeton KO

- Défaussez le jeton KO
- Enlevez tous les jetons de Dégâts
- Piochez autant de cartes que la limite autorisée
- Remettez votre figurine debout sur le plateau
- **Terminez votre tour en ignorant la Menace et la Riposte**

À ce stade, considérez-vous de retour en jeu !

ENDOMMAGÉ

Les jetons Endommagé sont placés sur les cartes Équipement pour indiquer que cet objet est endommagé. Les jetons Endommagé divisent par 2 (arrondi à l'inférieur) les points de vie d'une carte Armure ou de Casque ou la valeur de dégâts d'une carte Arme (oui, certains monstres peuvent briser vos armes !). Les jetons Endommagé sont conservés d'une session à l'autre durant une campagne et peuvent être enlevés en dépensant des ressources (voir règles de Campagne).



Jeton Endommagé

CARTES BLESSURE

Les cartes de Blessure sont des cartes qui ne font rien d'autre que de rendre votre deck moins efficace. En fait, quand vous piochez une carte Blessure vous devez immédiatement la défausser (après avoir appliqué la réaction indiquée sur la carte). Dans le mode Campagne, lorsque ces cartes sont ajoutées à votre deck, elles en font partie de façon permanente. En fait, les joueurs doivent conserver ces blessures d'une session à l'autre jusqu'à ce qu'ils dépensent des ressources pour se soigner (plus de détails dans les règles de campagne).



Carte Blessure

FIN DU TOUR D'UN JOUEUR

Après avoir résolu les dégâts de Riposte, votre tour s'achève en suivant les étapes dans cet ordre :

► **Défaussez toutes les cartes de votre Séquence** en suivant l'ordre dans lequel elles ont été jouées (la dernière carte de votre Séquence devient la première carte de la défausse).

► **Si vous finissez votre tour en ayant au moins 2 cartes dans votre main, prenez un jeton Endurance** et placez-le sur votre plateau de Chasseur

Remarque : vous ne pouvez pas avoir plus d'un jeton d'Endurance sur votre plateau de Chasseur.

► **Complétez votre main** en piochant des cartes de votre pioche jusqu'à en avoir 5 (la taille de base de votre main).

Remarque 1 : si vous avez plus de cartes en main que votre taille de main, défaussez autant de cartes que nécessaire pour atteindre cette valeur.

Remarque 2 : **à n'importe quel moment de la partie, si vous devez piocher et que votre pioche est vide, prenez autant de dégâts que le niveau de votre Arme, puis mélangez votre défausse pour former une nouvelle pioche et piochez.**

► Le monstre s'oriente vers le joueur Ciblé.

► Passez votre tour au joueur suivant.

JETONS D'ENDURANCE

Un jeton d'Endurance représente un point d'Endurance bonus qui peut être utilisé plus tard dans la partie. Lorsque vous devez payer un coût en Endurance, **vous pouvez défausser un jeton d'Endurance pour générer un point d'Endurance**.



Jeton d'Endurance

Lorsque tous les joueurs ont complété leur tour, le round s'achève.

5.2.2 SYSTÈME IA & RÉACTIONS DU MONSTRE

Le Monstre réagit aux actions des joueurs en fonction de ses cartes Comportement, qui sont placées face cachée sur le plateau du Monstre.

Au dos des cartes Comportement il y a un symbole de Réaction représentant un événement spécifique qui déclenche la réaction du Monstre. Lorsque vous déclenchez une Réaction, tournez la carte Comportement concernée et appliquez les effets indiqués par le texte.

Remarque : **L'événement qui déclenche une carte Comportement doit être complètement résolu** avant d'activer cette carte Comportement face visible et la résoudre. **Si un événement déclenche deux Comportements en même temps, les joueurs choisissent quelle carte est révélée et résolue en premier.**

Après que la carte Comportement a été complètement résolue, défaussez cette carte et remplacez-la par la carte au sommet de la pioche Comportement. **Il doit toujours y avoir 3 cartes Comportement actives en jeu.**



carte Comportement (recto)



Behaviour card (verso)

BOOST DE LUTTE

Les effets de Boost font partie des indications de la carte : ils correspondent à des améliorations qui modifient la carte ou à des effets supplémentaires, selon la carte.

Lorsqu'une carte Comportement est activée, et que le monstre dispose d'assez de jetons de Lutte, il dépense le montant de Lutte égal à la valeur de Lutte de la carte pour déclencher l'effet de Boost.

SYMBOLES DE RÉACTION

Tous les symboles de Réaction que vous avez besoin de connaître pour jouer le Prologue sont expliqués ci-dessous. Vous trouverez une liste complète des symboles de Réaction de Monstre page 44.

: Quand un joueur joue une carte Attaque de sa main.

: Quand un joueur joue une carte Manœuvre de sa main.

: Quand un joueur joue une carte Parade de sa main.

: Quand un joueur joue une carte Esquive de sa main.

: À la fin du round, avant tout autre effet "à la fin du round".

: Quand une autre carte Comportement est activée (avant que la carte ne soit défaussée).

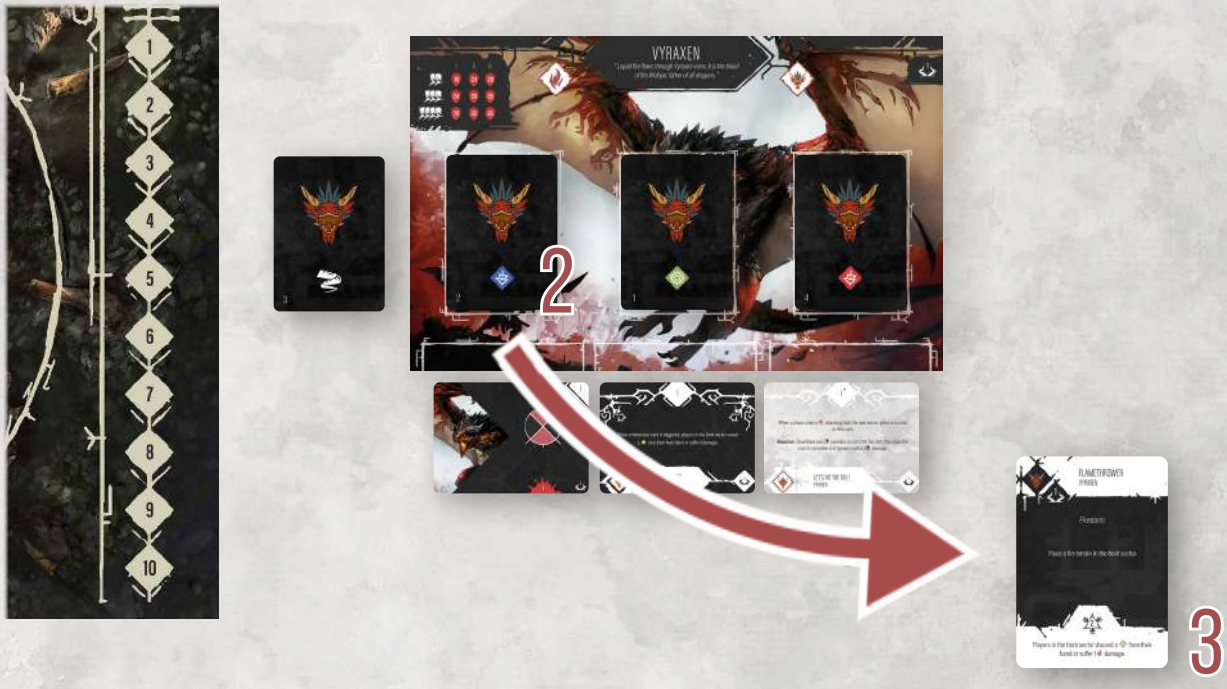
: Quand un joueur débute son tour dans le secteur Avant.

: Quand un joueur débute son tour dans un secteur Flanc.

: Quand un joueur débute son tour dans le secteur Arrière.



RÉACTION DU MONSTRE - EXEMPLE 1



1. Alice joue *Rapid Blow* ( ) de sa main et résout son effet.

2. Puis, le symbole de Réaction est déclenché.

3. Alice révèle la carte Comportement et résout ses effets.

Finalement, Alice défausse cette carte Comportement et la place sous le deck de Comportement. Alice continue son tour en jouant éventuellement d'autres cartes dans sa Séquence.

RÉACTION DU MONSTRE - EXEMPLE 2



1. Bob joue *Knockout* ( ) de sa main et résout son effet
2. Puis, le symbole de Réaction est déclenché
3. Bob révèle la carte Comportement et résout ses effets
4. Avant de défausser la carte Comportement, la Réaction est déclenchée
5. Bob révèle la carte Comportement correspondante et résout ses effets

Finalement Bob défausse les cartes Comportement (2) et (4) et les remplace par les deux premières cartes de la pioche Comportement.

CARTES PÉRIL

Les cartes Péril sont de puissantes capacités passives qui sont liées aux différentes de Postures du Monstre (la Posture correspondante est indiquée par le numéro de Posture en haut au centre de la carte). Lorsque le Monstre prend une nouvelle Posture, les cartes Péril sont remplacées par celles correspondant à la nouvelle Posture.

Toutefois, les cartes Péril portant le symbole * près du numéro de Posture font exception à cette règle. Ces cartes Péril apparaissent normalement quand la carte Posture liée est révélée, mais elles restent en jeu jusqu'à la fin de la partie.



Numéro de Posture

Description de la capacité

Trophée du Monstre

Valeur d'Agressivité

Nom

CARTE OBJECTIF

Les cartes Objectif représentent des opportunités particulières pour les joueurs d'obtenir des bonus ou des avantages pendant le jeu s'ils remplissent des conditions particulières qui sont décrites sur les cartes.

Tout comme les cartes Péril, les cartes Objectif sont associées à des cartes Posture : elles sont mises en jeu lorsque la carte Posture correspondante est révélée et sont défaussées quand la carte Posture correspondante est complétée. Toutefois, les Objectifs comportant le symbole * à côté du numéro de Posture restent en jeu jusqu'à la fin de la partie.



Numéro de Posture

Description de l capacité

Trophée du Monstre

Nom

Valeur d'Agressivité



DÉGÂT ÉLÉMENTAIRE

Les monstres peuvent causer des dégâts élémentaires (Ex : 1 1X = 1 dégât de feu ; 1 = 1 dégât de cristal etc...). Ce type de dégât interagit avec l'élément de vos cartes Armure et Casque. Quoi qu'il en soit, pour l'aperçu du Prologue, puisque vos cartes Armure et Casque sont neutres (elles n'ont pas de force ou de faiblesse élémentaire !), vous pouvez ignorer cet aspect. Cela sera traité plus en détail dans les règles de Campagne.



5.3 FIN DU ROUND

À la fin du round, après que tous les joueurs ont pris leurs tours, avancez le marqueur de rounds de 1 sur la piste des rounds du plateau : un nouveau round commence par la phase de Monstre.

CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

CONDITIONS DE VICTOIRE

Les joueurs gagnent immédiatement la partie s'ils complètent la Posture finale du Monstre.

Remarque : certains scénarios peuvent avoir des conditions de victoire spécifiques.

CONDITION D'ÉCHEC

► Les joueurs perdent immédiatement la partie si, à n'importe quel moment du scénario, ils sont tous KO simultanément.

► Les joueurs perdent la partie s'ils n'ont pas rempli les conditions de victoire à l'issue du round 10. Les joueurs sont alors trop épuisés pour continuer le combat contre le Monstre.

JOUONS !

Vous connaissez désormais les bases du jeu et vous êtes prêt à jouer !
Remarque : si vous avez besoin de vérifier la signification de mots-clefs ou symboles sur les cartes, vous trouverez toutes les explications nécessaires au Chapitre 7.

6. FIN DU PROLOGUE

Lisez le paragraphe suivant en cas de victoire. Puis, vous serez prêt à poursuivre votre voyage à travers le monde de Primal : The Awakening en lisant les règles de Campagne.

Le grondement du Woltyar devient un rugissement surnaturel, un son qu'aucun d'entre vous n'a jamais entendu auparavant. La terre tremble à nouveau tandis que le monstre gît sur le sol en vous regardant, brûlant de rage jusqu'à son dernier souffle.

Vous êtes épuisé. Le ciel devient plus sombre alors que vous examinez et dépouillez la carcasse du Monstre : c'est un Vyraxen. Cette espèce est une des plus anciennes vivant sur Thyrea. Ce seront des nouvelles palpitantes pour l'Oracle et ses chercheurs.

La patrouille disparue aura probablement rencontré la créature et la mort avec elle.
Plusieurs d'entre vous sont blessés et la menace du Woltyar est imminente. Vous décidez de retourner à la garnison pour y faire votre rapport. Cela fait bien longtemps qu'aucune expédition n'a rencontré une bête si féroce et agressive. Quelque chose vous dit que ce n'est que le début...

DÉFAITE

En cas de défaite, répétez le combat jusqu'à la victoire dans le but de débuter la campagne. Normalement, une défaite dans un scénario entraîne des conséquences dans la progression de la campagne (selon les règles de chaque scénario), mais le Prologue est une exception en tant que point de départ de la campagne.

Ne soyez pas découragé si vous avez perdu votre première partie ! Les Monstres sont résistants et sont conçus pour offrir une expérience stimulante. Si votre groupe le valide, la difficulté de la campagne peut être ajustée selon vos préférences. (voir plus d'informations dans les règles de Campagne).

RÉCOMPENSES

Vous méritez de grandes récompenses pour avoir défait un Vyraxen ! Toutefois, vous devez d'abord apprendre comment garder une trace des récompenses et des ressources collectées. Lisez les règles de Campagne pour découvrir quelles récompenses vous débloquez pendant le Prologue et comment fonctionne le mode campagne.

7. GLOSSAIRE

7.1 MOTS-CLEFS, TRAITS ET SYMBOLES

Les traits sont écrits en *italique* et n'ont aucun effet inhérent sur le jeu. Au lieu de cela, certaines compétences de cartes référencent d'autres cartes possédant des traits spécifiques. (exemples de traits : *Aim*, *Slash, Rampage* etc.).
Les mots-clefs sont écrits en **gras** et sont associés à un effet particulier.
Ci-dessous, vous pouvez trouver la liste complète des mots-clefs et des symboles présents sur les cartes:

MOTS-CLEFS CHASSEUR

► **Support** (Assist) : si une carte a le mot-clef Support, à n'importe quel moment du tour d'un autre joueur, vous pouvez défausser cette carte de votre main pour permettre au joueur actif de piocher une carte immédiatement.

► **Aveuglé** (Blind): placer le jeton Aveuglé sur la carte Péril en jeu. Cette carte Péril est considérée comme inactive jusqu'à la fin du round (défaussez le jeton Aveuglé à la fin du round).

► **Confus** (Confuse) : lorsque vous rendez le Monstre confus vous pouvez défausser jusqu'à deux cartes Comportement actives et les remplacer par les premières cartes de la pioche de Comportement.

► **Consommer** (Consume): vous pouvez choisir d'activer cet effet au début de la phase Monstre. Après l'activation, retirez cette carte du jeu..

► **Soignez X** (Heal X): retirez X dégâts de votre plateau de Chasseur.

► **Déplacement** (Move): vous pouvez déplacer votre chasseur vers un secteur adjacent sur le plateau.

► **Ouverture** (Opening): si la carte est jouée en premier dans votre Séquence, déclenchez la capacité d'Ouverture.

► **Support rapide** (Quick Assist): comme Support (Assist), mais après avoir défaussé la carte, piochez également une carte.

► **Recyclage X** (Recycle X): défaussez X cartes de votre main et piochez X cartes.

► **Début** (Start): vous pouvez déclencher la capacité liée au début de votre tour. Remarque , s'il y a plus d'une capacité de Début déclenchée, vous décidez de l'ordre d'activation.

► **Furtivité** (Stealth): les cartes avec le mot-clef Furtivité (Stealth) ne déclenchent pas d'éventuelles Réaction du Monstre / / / / .

► **Tension** (Strain) (jeton): durant la phase de reconstitution de main de cartes, piochez une carte de moins par jeton de Tension en votre possession ; puis défaussez ces jetons.

► **Étourdi** (Stun): placez le jeton Étourdi (Stun) sur la carte Comportement active : cette carte ne peut plus se déclencher avant la fin du round (défaussez le jeton Sonné (Stun) à la fin du round).
Puis choisissez un autre joueur pour infliger les dégâts de son Arme au Monstre pour chaque qu'il a en main.

► **Volée X**: défaussez X cartes du dessus de votre deck, infligez autant de dommages de votre Arme au Monstre que de défaussées.

► **Vulnérable**: lorsque vous infligez Vulnérable, la prochaine fois que le Monstre subit des dégâts, ils sont doublés.

MOTS-CLEFS MONSTRE

► **Armure** (Armor) (jeton): lorsque vous jouez une carte Attaque, si le monstre a un jeton d'Armure, défaussez le et annulez le dégât que la carte devait infliger (les dégâts de l'Arme ainsi que les éventuels dégâts de la capacité de la carte).

► **Accélération** (jeton): durant l'étape de Lutte de la phase de Monstre, le Monstre ramasse 1 jeton de Lutte supplémentaire pour chaque jeton d'Accélération en sa possession.

► **Bonus de Dégâts** (Bonus Damage) : lorsqu'un effet de boost indique Bonus de Dégâts +X, cela signifie que les dégâts infligés par la carte Comportement sont augmentés de X.

► **Escalade** (Escalation): Le Monstre est considéré en Escalade lorsqu'il gagne Lutte comme conséquence du tirage de la dernière carte de la pioche de Comportement (voir page 20).

► **Entretien** (upkeep): cet effet est déclenché après l'étape de Lutte de la phase de Monstre.

SYMBOLES CARTE ACTION

/ / / : ces symboles représentent votre niveau d'Arme. (*c'est-à-dire : lorsque vous devez infliger 2 dégâts additionnels, vous devez multiplier votre niveau d'Arme par deux et ensuite ajouter ce résultat à votre attaque).*

: ce symbole se rapporte à une carte Attaque. Lorsque ce symbole est suivi de ":" et une capacité, cela signifie que cette capacité se déclenche quand vous jouez une carte Attaque de votre main.

: ce symbole se rapporte à une carte Manœuvre. Lorsque ce symbole est suivi de ":" et une capacité, cela signifie que cette capacité se déclenche quand vous jouez une carte Manœuvre de votre main.

: ce symbole se rapporte à une carte Parade. Lorsque ce symbole est suivi de ":" et une capacité, cela signifie que cette capacité se déclenche quand vous jouez une carte Parade de votre main.

: ce symbole se rapporte à une carte Esquive. Lorsque ce symbole est suivi de ":" et une capacité, cela signifie que cette capacité se déclenche quand vous jouez une carte Esquive de votre main.

[*Trait*] ◄: ce symbole, suivi de ":" et une capacité signifie que quand vous jouez cette carte de votre main, la capacité se déclenche si la carte précédente de votre Séquence comporte ce [*Trait*].

►: ce symbole, suivi par ":" et une capacité, signifie que si la carte suivante que vous jouez ensuite dans votre séquence est une carte de ce type (dans ce cas, une Rouge), à ce moment, la capacité se déclenche).

◄: ce symbole, suivi par ":" et une capacité, signifie que la capacité se déclenche si la carte précédente que vous avez jouée dans votre séquence est une carte de ce type (bien sûr cela peut se produire avec n'importe quel type de carte).

: l'effet qui suit ce symbole est activé si votre Maîtrise est sur sa face 'concentré' (voir carte Maîtrise page 30).

7.2 TERRAINS



Baethanis: Quand vous débutez votre tour dans un secteur avec un Baethanis, vous pouvez soigner 1 dégât pour chaque Baethanis dans votre secteur (défaussez un jeton de dégât de votre plateau de §chasseur)..



Broussaille: Quand vous débutez votre tour dans un secteur avec des Broussailles ou lorsque vous entrez dans un secteur avec des Broussailles, vous pouvez décider de placer votre figurine sur cette tuile terrain. Si vous le faites, choisissez un autre joueur et cessez immédiatement votre tour. Vous poursuivrez votre tour à la suite du joueur désigné.
Remarque 1 : vous ne pouvez pas utiliser les broussailles si vous êtes sur le secteur Avant.
Remarque 2 : les broussailles ne peuvent être utilisées que par un joueur à la fois



Cyricae: Lorsque vous jouez une carte Attaque et qu'il y a une Cyricae dans votre secteur ajoutez autant de dégâts additionnels au Monstre que votre niveau d'Arme.



Fire: Les jetons de Feu peuvent être **rouges (face)** ou **jaunes (dos)**. Les jetons de Feu entrent en jeu sur leur face rouge. A la fin du tour, enlevez tous les jetons Feu jaunes du jeu et retournez tous les jetons Feu rouges sur leur face jaune.
Les joueurs dans un secteur avec du feu (rouge ou jaune) ne peuvent pas jouer de carte de leur main (ils passent la phase de Séquence de leur tour, voir la page suivante pour les détails sur la Séquence).
Si vous recevez l'instruction de placer un Feu dans un secteur où il y a déjà un jeton de Feu, infligez 1 dégât à chaque joueur présent sur ce secteur à la place.

Interaction avec d'autres Terrains : Quand vous placez un jeton de Feu dans un secteur, enlevez toutes les Broussailles du secteur.



Plateau: Si vous terminez votre tour sur un secteur avec un Plateau, vous pouvez l'escalader en mettant votre figurine sur le jeton Terrain.
Quand une Réaction du Monstre est déclenchée alors que vous êtes au sommet du plateau, vous pouvez sauter sur le dos du Monstre. Le cas échéant:

► Enlevez votre figurine du plateau, et mettez-la sur la carte Comportement qui aurait dû se déclencher et empêchez cette Réaction.

► Puis, révélez la première de la pioche Riposte et défaussez la première carte de votre pioche : comparez la valeur de Riposte avec les points d'Endurance ( ) de cette dernière. Si les points d'Endurance sont supérieurs ou égaux à la valeur de Riposte, **infligez les dégâts de votre Arme au Monstre**, dans le cas contraire, vous subissez les dégâts de Riposte et vous êtes jeté au sol.
Lorsque vous êtes jeté au sol, choisissez un secteur du plateau et posez votre figurine sur ce secteur.
Aussi longtemps que vous êtes sur le dos du Monstre, vous pouvez répéter cette action pour prévenir d'autres Réactions.
Remarque : au début du tour suivant, descendez du Plateau ou, si vous êtes toujours sur le dos du Monstre, vous êtes jeté au sol.



Rocher: Lorsque vous subissez des dégâts de Riposte, vous pouvez défausser un rocher de votre secteur pour prévenir ce dégât.



Sable: Lorsque vous vous déplacez d'un secteur avec du sable, le coût d'Endurance du mouvement est augmenté de 1.

7.3 SYMBOLES RÉACTION

: Quand un joueur joue une carte Attaque de sa main.

: Quand un joueur joue une carte Manœuvre de sa main.

: Quand un joueur joue une carte Parade de sa main.

: Quand un joueur joue une carte Esquive de sa main.

: À la fin du round, avant tout autre effet "à la fin du round".

: l'événement qui déclenche ce symbole de Réaction est expliqué sur une carte Péril ou d'Objectif en jeu.

: Quand une autre carte Comportement est déclenchée (avant que la carte ne soit défaussée).

: Quand un joueur débute son tour dans le secteur Avant.

: Quand un joueur débute son tour dans le secteur Flanc.

: Quand un joueur débute son tour dans le secteur Arrière.

: Quand le Monstre change d'orientation.





CREDITS

Création du jeu: Tommaso Mondadori, Alberto Parisi

DIrection artistique: Laura Valdinoci

Graphismes et illustrations: Daniel Comerci, Consuelo Pecchenino

Conception des miniatures: Daniele Angelozzi, Alessandro Depaoli, Andrea Di Natale

Traduction en français: Pascal Tettamanzi

© 2020 Reggie Games, Tous droits réservés.

Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite, distribuée ou transmise sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit, y compris la photocopie, l'enregistrement ou toute autre méthode électronique ou mécanique, sans l'autorisation écrite préalable de l'éditeur, sauf dans le cas de brèves citations incorporées dans des critiques et de certaines autres utilisations non commerciales autorisées par la loi sur le droit d'auteur.



Primal: The awakening Tutoriel v0.75

Reggie Games - 2020 ©
All rights reserved
www.reggiegames.com