PRIMAL

THE AWAKENING



RÈGLES DE CAMPAGNE



PRIMAL
THE AWAKENING

RÈGLES DE CAMPAGNE
version 0.75

1. Mode Campagne.....1
1.1 Vue d'ensemble de la Campagne.....3
1.2 Mise en place de la Campagne.....7
1.3 Structure d'une Session.....9
1.3.1 Phase d'Événement.....9
1.3.2 Phase du Plateau de Quête.....9
1.3.3 Phase de Garnison.....11
1.3.4 Phase de Chasse.....18
2. Mode Expédition.....21

1. MODE CAMPAGNE

Une fois le Prologue complété en suivant les règles du Tutoriel, vous êtes prêt pour votre première campagne de *Primal: The Awakening* campaign!

Une campagne est composée d'une série de 11-15 sessions (basée sur le ratio de victoire et le nombre de joueurs) reliées en elles par une intrigue globale dans le monde de *Thyrea*.
Session après session, les joueurs chasseront différents monstres en améliorant leur matériel, en personnalisant leur pioche Action et en débloquant des récompenses et des accomplissements durant leur progression.

GROUPE DE JOUEURS ET REJOUABILITÉ

Bien qu'il soit suggéré de jouer chaque session de la campagne avec le même groupe de joueurs (pour améliorer l'efficacité de la coopération et de l'expérience), rien ne vous empêche de jouer différentes sessions avec des joueurs différents ou avec un nombre de joueurs différent.
La campagne est complètement rejouable : au travers de différentes campagnes vous rencontrerez différents monstres débloquant différentes récompenses et découvrant plus de secrets sur le monde de *Thyrea*.

ÉTENDRE LE JEU

La boîte de base offre l'expérience d'une campagne complète, avec plusieurs voies différentes à suivre et une large variété de monstres et de scénarios. Toutefois, les joueurs peuvent étendre le jeu en ajoutant des extensions à la boîte de base. Les extensions s'ajoutent facilement aux composants de base et les enrichissent de nouveaux monstres, de nouveaux équipements, de nouvelles cartes Forge, de nouveaux personnages et de nouvelles options de gameplay.



8.1 VUE D'ENSEMBLE DU MATÉRIEL

Il y a des éléments importants du matériel à utiliser dans le mode campagne.
Prenons le temps d'en apprendre un peu plus à leur propos :

CARTES FORGE

Les cartes Forge représentent les améliorations de la forge de la garnison et fournissent au joueurs d'uniques options d'artisanat.
Vous débloquerez des cartes Forge en récompense des monstres que vous vaincrez.
À chaque fois que vous débloquez une nouvelle Forge, prenez le matériel correspondant dans la boîte et ajoutez-le aux cartes Forge en votre possession.

Remarque : Les cartes Forge peuvent également être améliorées pour atteindre des versions supérieures, remplacez alors la carte Forge par sa version améliorée.



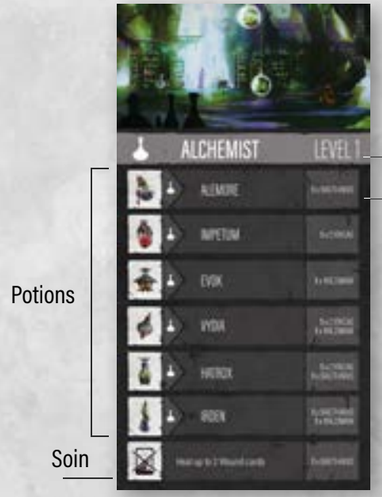
Carte Forge



Niveau 1 *Niveau 2* *Niveau 3*

CARTE ALCHIMISTE

La carte Alchimiste est vraiment similaire à la carte Forge, mais au lieu d'Équipement, elle permet de confectionner des cartes Potion et de soigner les Blessures entre les sessions.



Carte Alchimie

CARTES RESSOURCE

Afin de confectionner des cartes Équipement, les joueurs ont besoin d'une certaine quantité de ressources spécifiques.
Il y a deux types de cartes Ressources : les ressources élémentaires et les ressources communes. Alors que les ressources communes sont récupérables sur tous les monstres dans le jeu, les ressources élémentaires ne sont récupérables que sur les monstres liés à cet élément.

Les cartes Herbe sont des ressources additionnelles que les joueurs reçoivent comme récompense des scénarios. Les cartes Herbe servent à confectionner les cartes Potion de la carte Alchimiste.



Ressource Commune

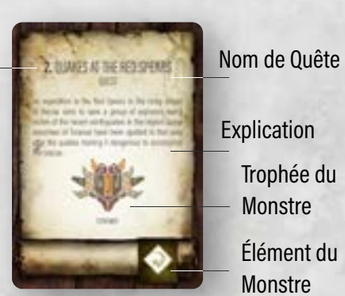
Élément



Cartes Herbe

CARTES QUÊTE ET CONTRAT

Les cartes Quête représentent les missions disponibles pendant la campagne. Chaque carte Quête mène à un scénario particulier.
Un scénario, similaire au Prologue, inclut une introduction narrative, les règles spécifiques, les informations sur le monstre, les récompenses et conditions de défaite.



Cartes Quête

Les cartes Contrat sont des tâches passives qui nécessitent la collecte de Trophées de Monstre particuliers ainsi que des ressources pour être complétées.



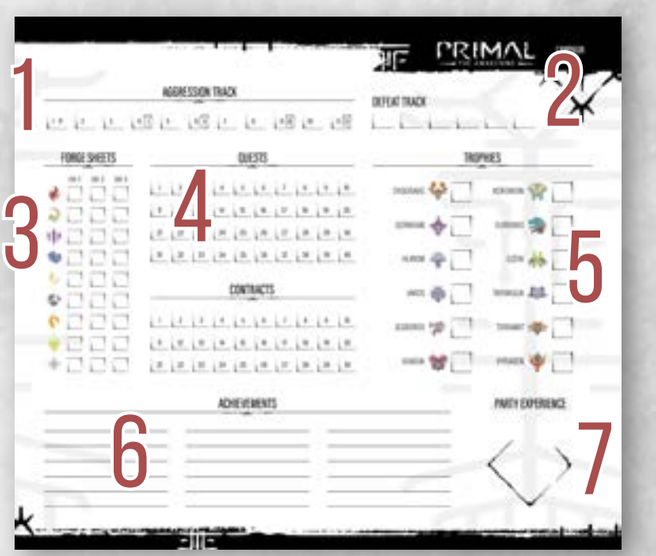
Cartes Contrat



FEUILLE DE CAMPAGNE

Session après session, les joueurs assurent le suivi des informations, des récompenses et progressent dans la campagne. Afin de les conserver, ils utilisent la feuille de Campagne détaillée ci-dessous.

1. Piste d'Agressivité
It is the timeline of the campaign and at the same time it indicates the aggression level of the monsters. The more you advance in the campaign, the more the monsters get stronger!



Feuille de Campagne

2. Piste de Défaites
Chaque fois que les joueurs échouent à accomplir une quête, ils ajoutent un X sur la piste. Si la dernière case est cochée, la campagne s'achève.

3. (Cartes Forge) Les joueurs enregistrent ici les cartes Forge débloquées, les séparant selon leurs niveaux et leurs éléments.

4. (Quête et Contrats) Les joueurs conservent ici les cartes Quête et Contrat complétées.

5. (Trophées) Chaque monstre est représenté par un symbole stylisé nommé Trophée. Garder le souvenir de chaque monstre que vous avez battu est important pour les Contrats et les Réussites.

6. (Accomplissements) Inscrivez ici toutes les Réussites que vous débloquez durant la campagne. Le système de réussite permet au joueur de garder la trace de tous les changements majeurs dans le monde de Thyrea et des titres importants qu'il gagne. En termes de gameplay, les réussites donnent accès à des scénarios, des conditions de mise en place et de règles spéciales uniques durant le déroulement de la campagne.

7. (Expérience) l'Expérience de groupe représente le niveau d'Expérience des chasseurs.
Remarque : Le niveau d'Expérience est partagé et n'est pas individuel ; c'est le même pour tous les membres du groupe.

FEUILLE PERSONNAGE

Chaque joueur utilise une feuille de personnage pour conserver les informations relatives à son chasseur.

1. (Équipement) Notez toutes les cartes Équipements, triées par éléments. Inscrivez également le nombre de cartes Élément que vous avez dans chaque case.

2. (Potions et autres Objets) Gardez la trace des Potions que vous avez fabriquées ainsi que des autres cartes que vous avez obtenues en récompense des scénarios.

3. (Ressources Communes) Inscrivez le nombre de cartes que vous avez collectées pour chaque type de ressource du jeu.



Feuille de personnage

4. (Cartes Blessure) Notez le nombre de cartes Blessures dans votre pioche de cartes.



8.2 MISE EN PLACE DE LA CAMPAGNE

Après avoir complété le Prologue, suivez les étapes suivantes pour mettre en place la campagne :

- **Mise en place de la feuille de Campagne** :
  - **Cochez la première case de la piste d'Agressivité** sur la feuille de de campagne.
  - **Mettez en place la Difficulté de la Campagne**
    Au démarrage de la campagne, les joueurs peuvent personnaliser la difficulté de la campagne en enlevant des cases de la piste de Défaite, réduisant ainsi le nombre maximum de défaites autorisées dans la campagne.
    Mode Normal (toutes les cases sont disponibles sur la piste de Défaite)
    Mode Difficile (3 cases sont disponibles sur la piste de Défaite)
    Mode Extrême (2 cases sont disponibles sur la piste de défaite)
- **Mettez en place la feuille de Personnage** et récupérez les composants du jeu correspondant à votre personnage (voir les récompenses du Prologue ci-dessous).
- **Composez la pioche de Quête** en rassemblant ensemble les cartes Quête que vous trouvez dans la boîte de base et de toutes les extensions que vous possédez. Puis, **cherchez les cartes Quête numéro 1 et 2 et révélez les**. Ces cartes Quête sont celles disponibles durant votre première session de jeu.
- **Composez la pioche de Contrat** en rassemblant ensemble les cartes Contrat que vous trouvez dans la boîte de base et de toutes les extensions que vous possédez. Puis, **cherchez la carte Contrat numéro 1 et révélez-la**. Ce Contrat est actif dès le début de la campagne.



Disposition du plateau de Quête

RÉCOMPENSES DU PROLOGUE

En accomplissant le Prologue, vous obtenez les récompenses ci-dessous.
Enregistrez-les sur votre feuille de Campagne et vos feuilles de Personnage.

1. **Débloquez la carte Forge de Feu (Fire Forge) niveau 1**.
2. Chaque joueur reçoit **2x cartes Élément Feu** (Fire Element) et les ressources communes suivantes : **1x Os (Bone), 2x Écailles (Scales), 1x Sang (Blood), 1x Zima**.
3. Chaque joueur reçoit les cartes Herbe suivantes : **1x Cyricae, 1x Baethanis**.
4. **Débloquez la carte Alchimiste niveau 1**.
5. Le groupe gagne **1 d'Expérience**.

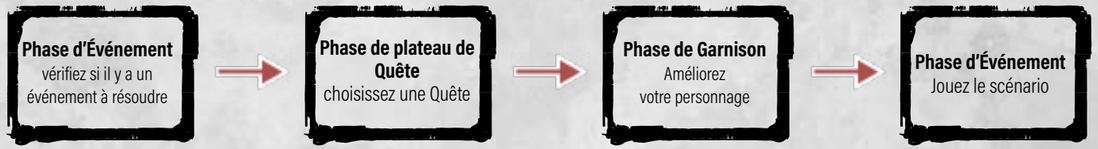
LES RÉCOMPENSES BONUS

- Si vous avez accompli le scénario avant ou pendant le tour 4, le Groupe gagne 1 d'Expérience supplémentaire.
- Si au moins un joueur a été KO, le groupe gagne l'accomplissement "marqué par le feu" ("*Scarred by fire*").
- Si vous avez accompli la carte Objectif "Frappez la queue" ("*Hit the Tail!*"), le Groupe gagne 1 d'Expérience supplémentaire.



8.3 STRUCTURE DE SESSION

Une session de jeu est divisée en 4 phases et suit la structure suivante :



8.3.1 PHASE ÉVÉNEMENT

Au démarrage d'une session de jeu, les joueurs vérifient tout Événement présent sur la position courante de la piste d'Agressivité de la feuille de Campagne. Si un Événement lié à la session actuelle est présent, les joueurs doivent le résoudre immédiatement.

Les Événements sont des interludes narratifs qui introduisent des éléments intéressants dans la campagne tels que des règles spéciales et des scénarios indépendants relatifs à des réussites débloquées et des quêtes accomplies. Parfois, il peut également être demandé aux joueurs de faire des choix en tant que groupe, accordant l'opportunité de gagner ou d'échanger des ressources débouchant sur certaines conséquences de jeu spécifiques.

Pour résoudre un Événement, lisez simplement la page s'y rapportant dans le livre de règles et suivez les instructions détaillées.

8.3.2 PHASE DU PLATEAU DE QUÊTE

La phase du Plateau de Quête consiste au **choix de la Quête Active depuis la pioche de Quêtes disponibles** sur le plateau de Quête.

Durant votre première partie, seules les Quêtes 1 et 2 sont disponibles. Après avoir complété des scénarios durant la campagne, plus de cartes Quêtes seront débloquées.

Lorsque vous recevrez des instructions pour débloquer une nouvelle carte Quête/Contrat, cherchez cette carte dans la pioche Quête/Contrat et ajoutez-la dans la pioche Quête/Contrat disponible.

COMMENT CHOISIR UNE QUÊTE

Les joueurs choisissent en général une Quête en fonction du Monstre qu'ils ont envie de combattre et du trophée qu'ils ont besoin de collecter. Sur les cartes Quête, les joueurs peuvent également lire une rapide description narrative contenant des indices sur les conséquences narratives possibles ou les récompenses spéciales.

Toutefois, le choix impacte les options d'artisanat que les joueurs pourraient vouloir débloquer. En effet, les cartes Forge sont débloquées selon les Monstres vaincus, ainsi les joueurs doivent évaluer soigneusement leur stratégie d'artisanat lorsqu'ils choisissent une Quête

CONTRATS

Lorsque vous débutez une campagne, seul le Contrat 1 est révélé et actif. Les Contrats sont considérés comme actifs dès qu'ils sont débloqués.

Au début de la phase du plateau de Quête, vérifiez si une des conditions de la carte Contrat est remplie et suivez les instructions indiquées pour obtenir la récompense correspondante.
Certaines cartes Contrat peuvent nécessiter de dépenser des ressources pour être complétées, dans ce cas le groupe décide de manière collective et chaque joueur peut défausser des ressources pour atteindre les quantités nécessaires





Les ressources nécessaires pour le Contrat Fortifications

8.3.3 PHASE DE GARNISON

La Garnison est l'endroit d'Alborea où les chasseurs passent la plupart de leur temps à s'entraîner, se soigner, confectionner de l'équipement et préparer la prochaine mission.

La phase de Garnison représente ces activités spécifiques et permet aux joueurs d'utiliser les ressources qu'ils ont rassemblées pour créer de nouvelles cartes Equipement, mettre à niveau leur deck de cartes et plus encore.

Pendant la phase de Garnison, chaque joueur effectue simultanément un nombre quelconque d'actions parmi les suivantes dans l'ordre qu'il souhaite :

- Fabriquer des Équipements
- Réparer ses Équipements
- Fabriquer des Potions
- Soigner des Blessures
- Améliorer sa pioche d'Action



FABRIQUER DE L'ÉQUIPEMENT

Chaque joueur dispose de sa propre Réserve de Ressources, construite en rassemblant toutes les cartes Ressources qu'il a collectées.
Remarque : la réserve de Ressources est personnelle et n'est pas partagée avec les autres joueurs ; un joueur ne peut pas échanger ou emprunter des cartes Ressource avec d'autres joueurs.

Un joueur peut fabriquer autant de cartes Équipement de chacune des cartes Forge disponibles en jeu.
Pour fabriquer une carte Équipement vous devez dépenser le nombre de Ressources requises de votre propre réserve de Ressource. Tout d'abord, une carte Élément correspondant au même élément que celui de la carte Forge est requise pour fabriquer n'importe quel Équipement d'une carte Forge. Vous devez ensuite dépenser le nombre de ressources communes indiquées par la composition de la carte Forge. Lorsque vous fabriquez un Équipement, ajoutez la carte correspondante à votre réserve d'Équipement et enregistrez-la sur votre feuille de Personnage. Remarque : Les cartes Ressources dépensées sont défaussées du jeu et rangées dans la boîte.



Dans cet exemple, Alice veut fabriquer une Armure d'Écailles Rouges (Red Scale Armor), donc elle dépense d'abord une carte Élément Feu et ensuite elle dépense 1x Écaille (Scale) et 1x Zima comme cartes de ressources communes de sa propre réserve de Ressources. Elle prend la carte Armure et l'ajoute à sa réserve d'Équipement et inscrit ce nouvel équipement sur sa feuille de Personnage.

RESTRICTIONS DE CLASSE

Les armes sont réservées à une classe particulière de Chasseur. Chaque joueur ne peut fabriquer que les cartes Armes de sa propre classe.
Remarque : les cartes Équipement qui ne sont pas des Armes peuvent être fabriquées par tous les joueurs.



Dans cet exemple, comme Bob contrôle *Dareon* (classe *Grande Épée*), il peut fabriquer la *Langue de Flamme* (*Flame Tongue*) (qui appartient au type d'arme *Grande Épée*). Il ne peut pas fabriquer d'autres armes, mais il a accès à l'*Armure d'Écailles Rouges* (*Red Scale Armor*), au *Casque Dragon Rouge* (*Red Dragoon Helm*) et à tous les autres objets.

FORCE ET FAIBLESSE ÉLÉMENTAIRE

Chaque Monstre a ses propres forces et faiblesses en rapport aux différents Éléments.
Les forces et faiblesses du Monstre sont toujours indiquées dans les instructions du scénario. Néanmoins, vous trouverez une table récapitulative des forces et des faiblesses de tous les Monstres page 14.

Si un Monstre est Faible X contre votre Élément d'Arme, vous bénéficiez d'un bonus de +X dégâts à vos attaques : placez le jeton Bonus de Dégâts correspondant sur votre carte Arme lors de la mise en place du combat.
Si un Monstre est Fort X contre votre Élément d'Arme, vous avez par contre un malus de -X à vos attaques : dans ce cas, placez le jeton correspondant sur votre carte Arme lors de la mise en place pour indiquer que les dégâts de votre Arme sont diminués de X pour la durée du combat.

L'Élément de votre Armure et celui de votre Casque sont également très importants lorsque vous subissez des dégâts élémentaires. En effet, les Monstres occasionnent souvent des dégâts élémentaires (Ex : 1 = 1 dégât de feu ; 1 = 1 dégât de cristal etc...) et lorsque cela se produit, vous devez vérifier les forces et les faiblesses de vos cartes Armure et Casque pour voir si vous devez appliquer une modification à ces dégâts.
Si votre équipement est Fort X contre ce dégât élémentaire, vous réduisez ce dégât de X. Si au contraire, votre équipement est Faible X, vous subissez un X dégâts supplémentaires.
Remarque : Les modificateurs d'Armure et de Casque sont additionnés ensemble, ainsi si votre armure a Force 1 et votre Casque Faiblesse 1, le modificateur total est de 0.





Dans cet exemple, *Buisson de crâne Skull Bush* inflige 1 dégât *Corne (Horn)*. Alice a l'*Armure d'Écaille Rouge* (*Red Scale Armor*), qui indique Faiblesse 1 contre l'élément *Corne* (*Horn*), donc elle subit un dégât supplémentaire pour cette attaque.

FORCE ET FAIBLESSE

TABLE 1 - MONSTRES

LÉGENDE:

V = Dégât élémentaire fort contre le Monstre

X = Dégât élémentaire faible contre le Monstre

	Dégât feu	Dégât corne	Dégât cristal	Dégât corail	Dégât foudre	Dégât métal
Vyraxen		V	X	V		
Kharja		V	X	V		
Toramat				V	X	V
Dygorax	X				X	
Korowon	X				V	X
Orouxen	X		V			X
Ozew		V	V	X		X
Jekoros			V	X		X
Felaxir	V	X		X		
Morkraas					X	V
Hurom		X	X		V	
Tarragua	V	X		V	V	

FORCE & FAIBLESSE

TABLE 2 - ARMURE / CASQUE

LEGENDA:

V = Armure / Casque fort contre les dégâts élémentaires

X = Armure / Casque faible contre les dégâts élémentaires

	Armure / casque feu	Armure / casque corne	Armure / casque cristal	Armure / casque corail	Armure / casque foudre	Armure / casque métal
Dégât feu		V	X	V		
Dégât corne					X	V
Dégât cristal				X	X	V
Dégât corail	X				V	
Dégât foudre		V	V			X
Dégât métal	V	X			V	

REPAIR EQUIPMENT

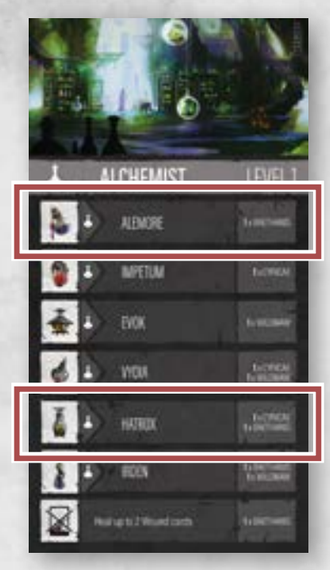
Durant la phase de Garnison, les joueurs peuvent également réparer leur équipement endommagé en dépensant une carte Ressource commune parmi celles nécessaires à la fabrication de cet Équipement.
Remarque : L'Équipement de base peut être réparé en utilisant n'importe quelle carte Ressource.



Défaussez 1x ressource Écailles (Scales) pour enlever le jeton endommagé de l'armure.

FABRIQUER DES POTIONS

Les joueurs peuvent fabriquer des cartes Potion de la liste de l'Alchimiste, en utilisant simplement les cartes Herbe indiquées dans les compositions.





Défaussez 1x Baethanis pour fabriquer 1x potion Alemore.



Défaussez 1x Cyricae et 1x Baethanis pour fabriquer 1x potion Hatrox.

SOIGNER DES BLESSURES

Parmi les options de la carte Alchimiste, les joueurs peuvent aussi soigner leurs Blessures.
Si vous dépensez le type et le nombre de cartes Herbe indiquées, vous pouvez retirer 1 carte Blessure de votre deck de cartes.
Remarque : les joueurs ne peuvent retirer qu'une carte Blessure par session.

AMÉLIORER VOTRE DECK DE CARTES

Chaque joueur dispose d'une réserve d'Améliorations particulières en rapport avec son personnage. Ces cartes sont des cartes Action et des cartes Maîtrise qui ont une valeur d'Expérience supérieure à 1.

Alors que l'expérience du groupe augmente, les joueurs débloquent de nouvelles cartes Action et de Maîtrise pour représenter la progression de leurs personnages.
Lorsque l'Expérience du groupe atteint la valeur d'Expérience indiquée sur une carte Action ou de Maîtrise dans votre réserve d'Amélioration, débloquez-la.
Les joueurs construisent leurs decks de cartes entre les quêtes : les cartes disponibles sont toutes les cartes Action débloquées, c'est-à-dire toutes les cartes ayant une valeur d'Expérience égale ou inférieure à l'Expérience de Groupe actuelle.



Cette carte sera débloquée quand l'expérience de groupe atteindra 2

6x Carte Attaque
4x Carte Manœuvre
6x Carte Parade
4x Carte Esquive



Les decks de cartes doivent suivre les restrictions de construction donné par la carte Arme que vous décidez d'équiper.

Les cartes Armes déterminent la composition exacte du deck de cartes, spécifiant combien de cartes de chaque type doivent y être incluses.

Remarque : pour finaliser la construction de son deck de cartes, un joueur doit choisir une carte Maîtrise à assigner à son deck de cartes parmi celles qu'il a débloquées.

8.3.4 PHASE DE CHASSE

Durant la phase de Chasse, les joueurs s'embarquent dans la Quête qu'ils ont choisie et jouent le scénario correspondant. Au démarrage de la phase de Chasse, prenez la Quête active et lisez les instructions. Puis, allez à la page de scénario correspondante dans ce livre, lisez la description narrative et suivez les instructions de mise en place pour débuter la chasse!



NIVEAU D'AGRESSIVITÉ DU MONSTRE

Les monstres sont plus forts à mesure que les joueurs avancent sur la piste d'Agressivité.
Veillez à **configurer chaque élément du monstre qui montre la bonne** (valeur d'Agressivité) comme indiqué dans la mise en place du scénario !

RÈGLES SPÉCIALES

Toutes les règles et conditions spéciales expliquées dans le scénario ont la priorité sur les règles standard. Par exemple, le combat peut avoir différentes conditions de victoire ou de défaite, tel qu' atteindre une carte Objectif spécifique ou empêcher le monstre de s'enfuir en le battant en quelques tours !

MISE EN PLACE DE JOUEUR AVANCÉE



Durant la mise en place d'un scénario, les joueurs sélectionnent l'équipement pour le combat et construisent leurs decks de cartes (voir "Améliorer votre deck de cartes" en page 17 pour plus de détails sur sa construction).

À la différence du Prologue, les joueurs ont la possibilité de personnaliser leur équipement et ils peuvent également ajouter 3 cartes et 1 carte choisies depuis les cartes qu'ils ont fabriquées ou gagnées comme récompenses spéciales lors des quêtes précédentes.

VICTOIRE

Lorsque vous avez terminé un scénario avec succès, suivez les conditions de victoire sur la page du scénario où toutes les récompenses et les conséquences particulières sont énumérées.
Remarque : chaque fois que vous terminez un scénario vous recevez des instructions pour débloquer de nouvelles quêtes et pour archiver les anciennes.

À la fin du scénario, en cas de succès, avancez de 1 sur la piste d'Agressivité sur la feuille de Campagne et commencez une nouvelle session à partir de la phase Événement.

DÉFAITE

Une Quête échoue si vous perdez le scénario correspondant (en étant battu au combat ou en raison de conditions de défaite spécifiques mentionnées dans les instructions du scénario).

Si vous échouez dans une Quête, avancez de 1 sur la piste Défaite de la feuille de Campagne.
Remarque : si vous cochez la dernière case de la piste de Défaite, la campagne est terminée et vous devez recommencer entièrement.

Ensuite, les Chasseurs retournent à la Garnison et débutent une nouvelle session de jeu depuis la phase d'Événement. En conséquence de leur défaite, s'il n'y a rien d'autre de spécifié dans les instructions du scénario, les joueurs n'avancent pas sur la piste d'Agressivité. Les joueurs peuvent refaire la quête lors de la prochaine session de jeu.

Remarque : toutes les quêtes ne peuvent pas être réessayées une seconde fois : parfois, échouer lors d'une quête importante a des conséquences permanentes sur la progression de la campagne et de l'histoire.

COMMENT SAUVER LA PARTIE

Les informations de la campagne sont toujours suivies sur la feuille de Campagne et les feuilles de Personnage. Les seules règles additionnelles à garder en mémoire sont les suivantes :

- Chaque fois que vous archivez une carte Quête, marquez d'un X la case correspondante sur la feuille de Campagne.
- Chaque fois que vous débloquez une nouvelle carte Quête, entourez la case correspondante d'un cercle.

COMMENT CHARGER UNE PARTIE

Lorsque vous commencez une nouvelle session de jeu, prenez simplement le matériel du jeu correspondant aux informations que vous avez sauvegardées sur la feuille de Campagne et sur les feuilles de Personnages.

Mise en place du Plateau de Quête : formez le pioche de Quête en ajoutant les cartes Quêtes marquées d'un cercle (disponibles) et défaussez les cartes Quêtes marquées d'une croix (archivées).

Mise en place des Personnages : prenez toutes les cartes Équipement listées sur votre feuille de personnage et prenez les cartes Amélioration disponibles correspondant à l'Expérience du groupe.

LA FIN DE LA CAMPAGNE

Lorsque vous atteignez la 11ème case de la piste d'Agressivité, le final de la Campagne est enclenché et l'histoire arrive à son épilogue. Le dernier Événement présente un contenu de jeu différent selon les réussites et la progression des joueurs tout au long de la campagne.

9. MODE EXPÉDITION

Le mode Expédition est un mode de jeu alternatif qui est constitué de scénarios autonomes qui peuvent être joués en une seule partie. Chaque scénario en mode Expédition est une expérience autonome avec des contenus et des règles spéciales.

Remarque : le mode Expédition est une excellente manière d'apprendre à combattre des Monstres particuliers et d'améliorer vos compétences et votre expérience de jeu. Cependant, sachez qu'en jouant contre un monstre que vous n'avez pas rencontré lors de la campagne vous pourriez vous spoiler sur son comportement et ses caractéristiques !

Remarque : certains Monstres ne sont pas inclus dans le mode Expédition et vous devrez les rencontrer au cours de la Campagne !

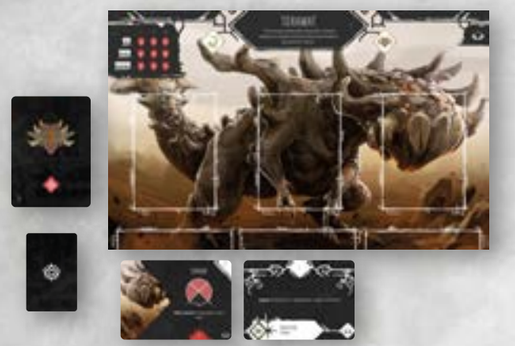
SCÉNARIO PROTOTYPE

Dans cette version prototype du jeu, seul le scénario "*The Earthquake*" est disponible en mode Expédition. L'objectif de "*The Earthquake*" est d'offrir une expérience plus complète avec l'ajout de cartes Action et Équipement avancés.

Si vous voulez mettre vos compétences à l'épreuve, lisez les instructions du scénario à la page suivante et préparez-vous à mettre *Toramat* sur la table!

1 THE EARTHQUAKE

Les chasseurs sont souvent recrutés pour protéger les expéditions dans le désert rocailleux d'Arras. Leur travail est généralement de traquer les monstres et de trouver les chemins les plus sûrs jusqu'aux sites d'excavation.
Je me souviens qu'au début de l'hiver que mon groupe et moi-même avions embarqué dans une expédition nocturne pour trouver un dépôt de kobaurean. Nous avons été attaqués par un grand spécimen de Toramat. C'était la première fois que je voyais l'un de ces monstres. Ce sont des bêtes follement irascibles et, bien qu'elles ne se nourrissent pas de chair humaine, elles ont été, au cours de cette dernière période, l'une des principales causes de pertes d'expéditions dans les territoires de l'Ouest.



MISE EN PLACE DU MONSTRE

Mettez en place le plateau du Monstre en utilisant tous les composants Toramat [1].

IMPORTANT: lors de la construction de la pioche de Comportement du Toramat, ne mettez pas les cartes *Smash* et *Charge*. Laissez ces cartes en dehors du jeu jusqu'à recevoir une instruction contraireotherwise.

FORCE & FAIBLESSE:

Toramat est ***Fort 1*** contre

et il est ***Fort 1*** contre

MISE EN PLACE DU PLATEAU DE COMBAT

Les joueurs choisissent leurs positions de départ . Le joueur Ciblé doit être sur la position Placez les Terrains comme précisé sur l'image.

Remarque : vous pouvez trouver les règles de Terrains à la page 43 du livre de Tutorielof the Learn to Play book.




1x Plateau


2x Sable


2x Rocher


1x Baethanis

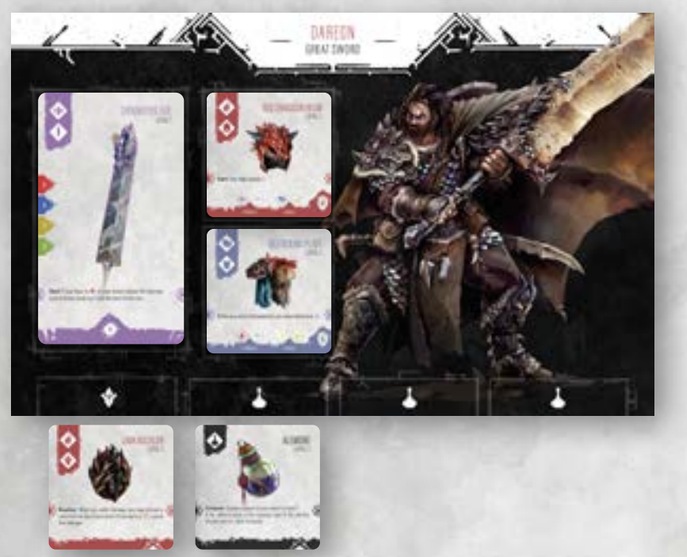

Toramat

RÈGLES SPÉCIALES

Earthquake: cet événement peut être déclenché par les effets de carte durant la partie, lorsque cela se produit, remplacez immédiatement le terrain Plateau par 2x terrains Rocher dans ce secteur. Tous les joueurs dans ce secteur souffrent d'un Dégât.

MISE EN PLACE DES CHASSEURS

The Earthquake est joué en utilisant les decks de cartes prêts à jouer ci-dessous.



Carte Maîtrise : *Multiple Attacks*

Liste des cartes :

1x *Berserk*
1x *Balanced Strike*
1x *Dragon Strike*
1x *Outpace*
1x *Lacerate*
1x *Double Slash*

1x *Quick Thrust*
1x *Timed Slash*
1x *Tactical Manouvre*
1x *Thwart*
1x *Pressing Strike*
1x *Coordinated Assault*

1x *Deflect*
1x *Heavy Clash*
1x *Taunt*
1x *Guard of the dragon*

1x *Empty Fade*
1x *Swift*
1x *Evasive Step*
1x *Retreat*



Carte Maîtrise: *Massive Blow*

Liste des cartes :

1x *Sledgehammer*
1x *Disruption*
1x *Ironblast*
1x *Knockout*
1x *Frontal Assault*
1x *Heavy Smash*

1x *Bludgeon*
1x *Battle Cry*
1x *Concussion*
1x *Exhausting Strike*
1x *Rapid Blow*

1x *Endeavour*
1x *Adrenaline*
1x *Iron Stance*
1x *Concentrate*

1x *Thrusting*
1x *Evasive Action*
1x *Impetus*
1x *Leverage*



Carte Maîtrise: *Blast*

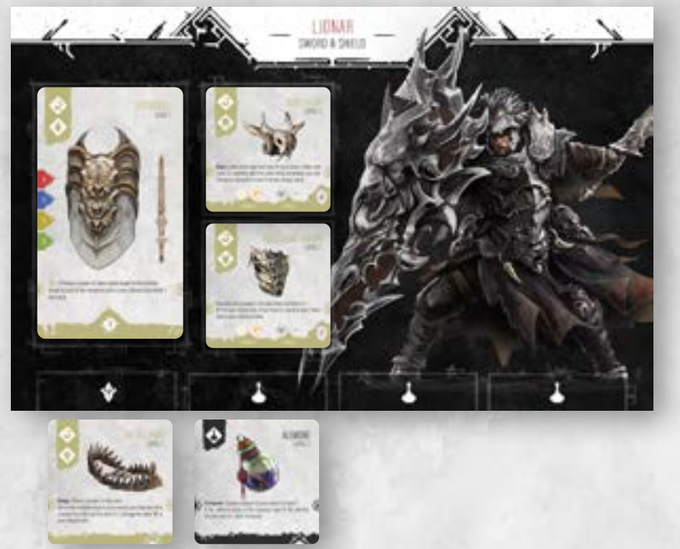
Liste des cartes :

1x *Weak Spot*
1x *Perfected Stretch*
1x *Long Shot*
1x *Heavy Shot*

2x Called Shot
1x *Midair Shot*
1x *Quick Shot*
1x Rapid Fire
1x *Multiple Shot*

2x *Catch The Eye*
1x *Decoy*
1x *Fighting Edge*

2x *Long Range*
1x *Repositioning*
1x *Acrobatics*
1x *Evasion*
1x Backflip



Carte Maîtrise: *Shield Master*

Liste des cartes :

1x *Beyond Limits*
1x *Concentrated Attack*
1x *Rapid Dash*
1x *Shield Dance*
1x *Crescent Strike*

1x *Bulwark*
1x *Surround*
1x *Push*
1x *Counter-Attack*
1x *Tempo*

1x *Concentration*
1x *Battle Trance*
1x *Block*
1x *Get Behind Me!*
1x *Repulse*

1x *Untouchable*
1x *Anticipate*
1x *Momentum*
1x *Feint*
1x *Agile Move*





CREDITS

Game Design: Tommaso Mondadori, Alberto Parisi

Art Direction: Laura Valdinoci

Graphics and Illustrations: Daniel Comerci, Consuelo Pecchenino

Miniature Design: Daniele Angelozzi, Alessandro Depaoli, Andrea Di Natale

French Translation: Pascal Tettamanzi

© 2020 Reggie Games, All rights reserved.

No part of this publication may be reproduced, distributed, or transmitted in any form or by any means, including photocopying, recording, or other electronic or mechanical methods, without the prior written permission of the publisher, except in the case of brief quotations embodied in critical reviews and certain other noncommercial uses permitted by copyright law.



Primal: The awakening Règles de Campagne v0.75

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