PRIMAL

THE AWAKENING



MANUALE BASE



PRIMAL
THE AWAKENING

MANUALE BASE

Versione 0.75

1. Componenti....1
2. Panoramica....7
3. Prologo....8
4. Setup....11
    4.1 Plancia di combattimento....13
    4.2 Hunters....15
    4.3 Mostri....17
5. Come si gioca....19
    5.1 Fase dei mostri....20
    5.2 Fase Azione....21
        5.2.1 Turno dei giocatori....21
        5.2.2 Sistema dell'IA & Reazione dei Mostri....34
    5.3 Fine del round....39
6. Fine del Prologo....40
7. Glossario....41
    7.1 Parole chiave, Tratti e Simboli....41
    7.2 Terreni....43
    7.3 Simboli Reazione....44

1. COMPONENTI (PROTOTIPO)



Plancia di Combattimento
x1



Schede Personaggio e Campagna
x1



Carte Quest
x2



Schede degli Hunter
x4



Carte Action
x104



Carte Mastery
x6



Carte Item
x41



Scheda Forge
x1



Scheda Alchemist
x1



Carte Weapon
x11



Carte Risorse
x30



Carte Herb
x12



Schede dei Mostri
x2



Carte Stance
x6



Carte Peril
x7



Carte Obbiettivo
x2



Carte Behaviour
x20



Carte Elemento
x4



Vyraxen
x1



Toramat
x1



Carte Attrito
x10



Great Sword
x1



Great Bow
x1



Hammer
x1



Sword & Shield
x1



Struggle
x10



Damage 1-5
x25



Damage 10-50
x9



Counter
x19



Segnalino
Round x1



Aggro
x1



Threat
x4



Stamina
x5



KO
x4



Deplete
x7



Stun
x1



Blind
x1



Armor
x3



Strain
x4



Damage +1
x2



Attrition +1
x1



Carte Wound
x8



Acceleration
x1



Fire
x4



Brush
x1



Rock
x6



Sand
x2



Plateau
x1



Baethanis
x1



Cyricae
x1





PREVIEW COMPLETA DEI COMPONENTI

Il prototipo include solo i componenti necessari per giocare il Prologo e per imparare le basi del gioco. Questa è un'anteprima veloce di tutti i componenti del gioco.

Sono passati nove anni da quando la nostra spedizione è approdata nel continente di Thyrea, la nostra nuova casa.

Alborea, cuore del genere umano, si è sviluppata mentre la nostra gente raccoglieva, cacciava ed esplorava.

Ma eravamo stati avvertiti dalla scoperta del Megalite, la pietra degli anziani.

Antiche minacce incombono su di noi e la Profezia afferma che non manca molto alla fine.

I saggi la chiamano
"il Risveglio".

estratto da ciò che rimane della "Storia di Alborea", autore ignoto, datata 89 A.D.





2. PANORAMICA

Primal: the Awakening è un gioco cooperativo da 1 a 4 giocatori, ambientato in un mondo fantasy dove gli umani lottano per sopravvivere ad una natura indomita e selvaggia.
I giocatori assumono il ruolo di cacciatori (da qui in poi Hunters) che affronteranno varie missioni per combattere mostruose creature, ottenere ricompense e svelare i misteri e i segreti dello spietato mondo di Thyrea.

Questo manuale contiene le regole per il combattimento e serve per guidare i giocatori attraverso il Prologo, che rappresenta sia lo scenario introduttivo che l'inizio della campagna vera e propria.
Argomenti più avanzati sono inclusi nel manuale della Campagna, dove vengono spiegate le regole per la modalità Campagna e per la modalità Expedition.

MODALITA' CAMPAGNA

Questa modalità è concepita per essere giocata come una serie di sessioni multiple legate fra loro che formano un'epica campagna.
Durante lo svolgimento della campagna i giocatori sbloccano percorsi differenti della storia e contenuti del gioco in base alle decisioni prese.
Mentre la campagna si sviluppa, i personaggi salgono di livello e ottengono materiali che useranno per creare e forgiare equipaggiamenti, come armature, armi e attrezzi vari.
La modalità campagna è interamente rigiocabile: dopo averla completata la prima volta il vostro gruppo avrà incontrato solo una parte dei contenuti che offre il gioco.

MODALITA' EXPEDITION

La modalità Campagna non è il solo modo di giocare. Se preferite singoli scenari veloci invece di una lunga campagna, la modalità Hunt è senz'altro quello che fa per voi!
Nella modalità Hunt si sceglie un mostro da cacciare (tra i vari scenari a disposizione), si seguono le regole per un Setup rapido e ci si immerge in una missione autoconclusiva nel mondo di Thyrea!

3. PROLOGO

Il Prologo è il primo atto della campagna e il primo passo per imparare a giocare a Primal: the Awakening.
Nota: comincia sempre dal Prologo quando inizi una nuova campagna.
Lo scopo del Prologo è di introdurre i giocatori alle basi del gioco guidandoli attraverso il primo scenario. Per la fine del Prologo, avrete sperimentato le fondamenta del sistema di gioco e sarete pronti per sfide più impegnative nella modalità Campagna o Spedizione.
Leggi la seguente introduzione, la Valle del Sangue, e poi segui le istruzioni per la preparazione al Capitolo 4.
La caccia inizia!







La Valle Del Sangue

Prologo

State camminando da qualche ora nelle profondità del Bosco Cremisi. L'aria è tiepida e un silenzio sinistro avvolge la foresta: come se la natura selvaggia di questo luogo stesse ascoltando i vostri passi. Alberi coronati di rosso vi circondano, come candele infuocate che riscaldano la foresta. Le fiamme rimangono immobili come se un istante del loro bruciare fosse stato congelato; percorrendo questi sentieri avete come la sensazione di essere al di fuori del tempo. Consultate la mappa. La pattuglia scomparsa si dirigeva verso la Valle del Sangue e ormai siete vicini al punto indicato dal vostro comandante. La vegetazione qui è opprimente. Una grande varietà di piante ed arbusti vi circonda, un caleidoscopio vivente di luci e colori.

Con le armi in spalla, avanzate con cautela attraverso una vegetazione sempre più fitta e l'umidità crescente dell'aria vi rende faticoso il respiro. Improvvisamente, qualcosa di completamente inaspettato: un profondo boato rompe il silenzio in direzione del Woltyar, seguito presto da gemiti di animali e bestie da ogni direzione. Dopo essere stato dormiente per secoli, il vulcano più grande di Thyrea si è risvegliato. Trovando un'apertura nella vegetazione, assistete increduli a grandi nuvole di cenere che salgono dalla caldera e dipingono lentamente il cielo di nero. La profezia. Dunque era vera? Il tuo cuore salta un battito. Poi la terra trema violentemente. "Non c'è tempo per aver paura", il tuo maestro ripeteva spesso. Cominciate a correre freneticamente verso una piccola radura. Poi, la vedete: una grande ombra che si staglia dall'oscurità del cielo. Viene giù velocemente verso la vostra posizione e la schivate per un soffio. Una gigantesca Viverna vi sovrasta imponente, annusando nervosamente l'aria.

Dovete urlare per essere sentiti al di sopra del ringhio della bestia e frettolosamente vi posizionate in una linea per affrontare la creatura. Le sue vene gonfie del calore del fuoco pulsano e ardono lungo tutto il corpo muscoloso. Vedete la furia stessa del vulcano quando il mostro spalanca le enormi fauci e la luce delle fiamme quasi acceca il vostro coraggio.

Ma per voi, cacciatori, non c'è tempo di aver paura.

4. SETUP (2 PLAYER EXAMPLE*)

1. Plancia Combattimento

2. Miniatura Mostro

3. Miniature Hunters

4. Segnalini Terreno
   a. Brush
   b. Cyricae
   c. Baethanis

5. Gettone Round

6. Area Mostro
   a. Plancia Mostro
   b. Mazzo Behaviour
   c. Mazzo Attrito
   d. Mazzo Stance
   e. Mazzo Peril
   f. Mazzo Objective

7. Area Giocatore
   a. Plancia Hunter
   b. Mazzo Hunter
   c. Carte Equipment
   d. Carte Mastery

8. Segnalini











6b



6c



6a



6d



6e



6f



d







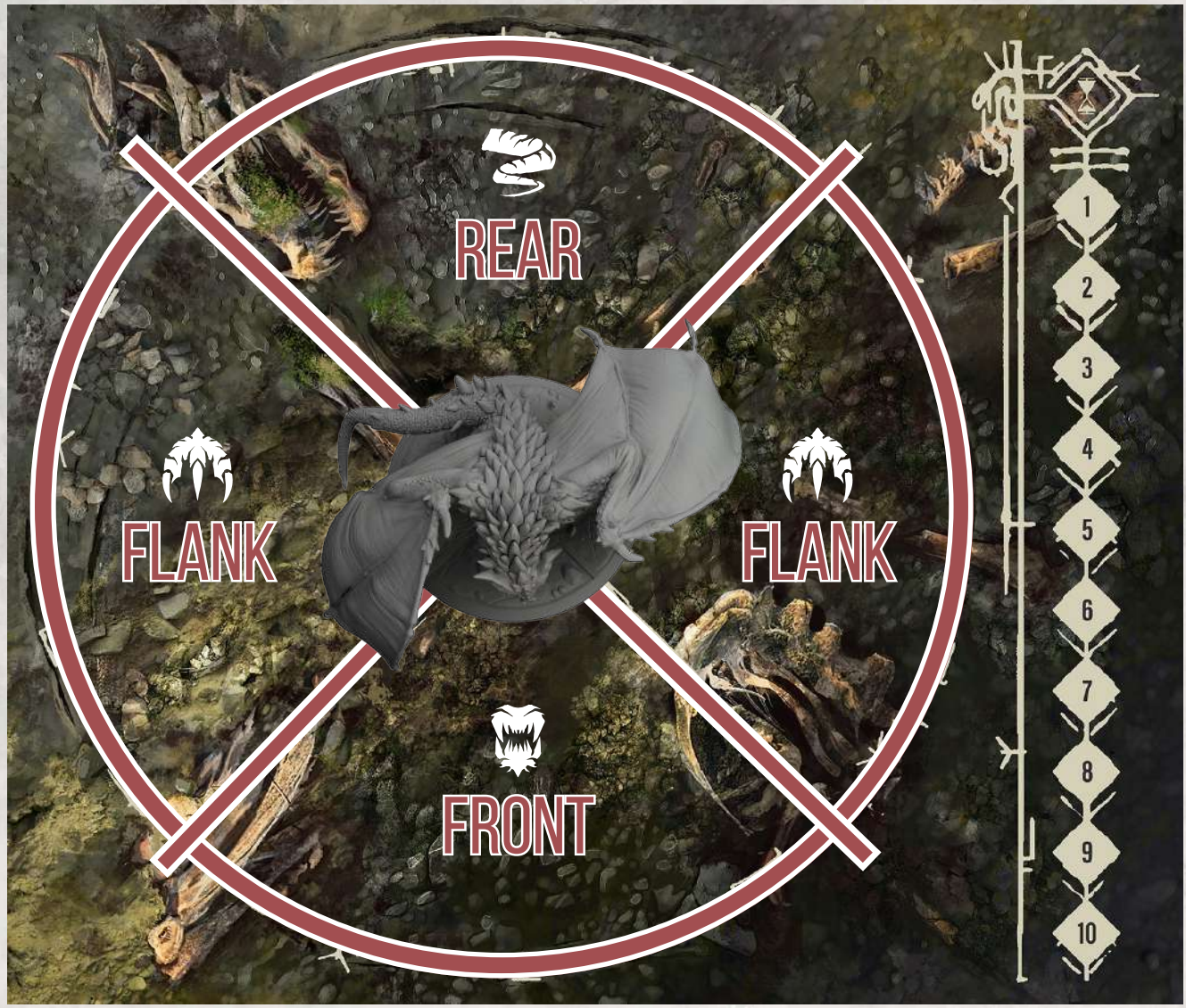


* Per un setup con 3 o 4 giocatori, aggiungete semplicemente i relativi componenti delle aree giocatore e piazzate le miniature dei cacciatori nel settore Frontale insieme alle miniature che vedete nell'esempio.

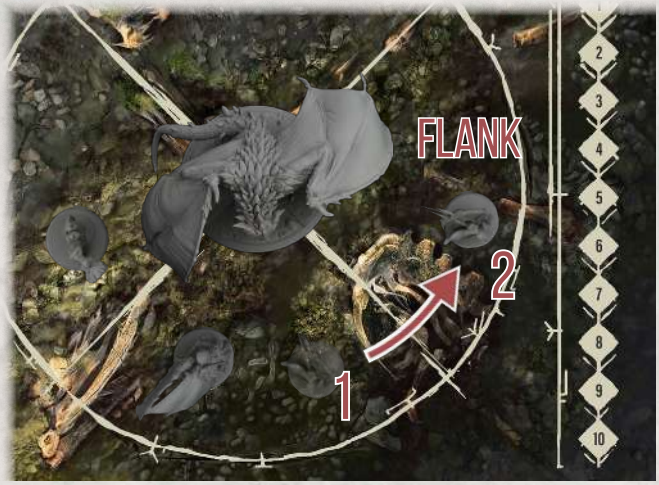
4.1 PLANCIA DI COMBATTIMENTO

La plancia di combattimento rappresenta il luogo dove si svolge lo scenario.
Il mostro è piazzato nel centro della plancia e così si formano quattro settori, il Front, i due Flanks (destro e sinistro) e quello Rear.

Durante la partita i cacciatori si spostano da un settore all'altro e il mostro cambia l'orientamento in base alle azioni dei giocatori. Questo significa che la posizione relativa tra cacciatori e mostri cambia in modo dinamico e ha delle implicazioni molto importanti durante il gioco. Il posizionamento tattico nei vari settori è cruciale per i giocatori per evitare gli attacchi, ma anche per colpire specifici punti deboli e completare gli obbiettivi dello scenario.



Settori Front, flank e rear



In questo esempio Mirah (1) muove dal settore Front verso un Flank (2). Regole e requisiti per il movimento vengono spiegati in dettaglio nel Capitolo 5.



In questo esempio, il Mostro cambia il proprio orientamento girandosi verso Thoreg (1). Di conseguenza, Thoreg ora si trova nel settore Front mentre Dareon (2) è in un settore Flank e Mirah si trova in quello Rear (3).

TERRENI

I Terreni sono usati nel gioco per caratterizzare l'ambiente circostante. Ogni terreno ha regole differenti che sono spiegate in dettaglio nel capitolo 7. Le regole del Setup per ciascuno scenario specificano il tipo di Terreno che verrà usato e la posizione sulla plancia.
Questi sono i tipi di Terreno che si trovano nel Prologo:



Brush



Cyricae



Baethanis

4.1 GLI HUNTERS

In *Primal: The Awakening* ogni giocatore controlla un personaggio che andrà a formare un gruppo di Hunters.

Durante il Setup del Prologo ciascun giocatore sceglie il proprio personaggio tra i 4 Hunters disponibili. Ciascun Hunter appartiene ad una classe specifica ed è legato ad un'arma ed uno stile di combattimento specifici.
La scelta della classe dell'Hunter influisce anche sul tipo di arma che potrà essere costruita e modificata durante la campagna.

MODALITA' SOLITARIO

La dimensione minima di un gruppo di Hunters è 2, quindi se vuoi giocare in solitario dovrai sempre controllare almeno 2 personaggi.

Una volta che i personaggi sono stati assegnati, ciascun giocatore prende tutti i rispettivi componenti del suo Hunter e prepara la propria area di gioco.

DAREON
Great Sword



MIRAH
Great Bow



THOREG
Hammer



LJONAR
Sword & Shield



Vediamo un esempio con *Dareon, Great Sword*:



1. Miniatura. Prendi la figura del tuo personaggio. I giocatori scelgono la posizione di partenza degli Hunters sulla plancia in base alle opzioni indicate nelle istruzioni dello scenario. **Nel Prologo, tutti gli Hunters iniziano il gioco nel settore Front.**

2. Plancia Hunter. La plancia del cacciatore include spazi per organizzare la tua area di gioco.

3. Mazzo di partenza. I mazzi di partenza includono solo carte con valore di Esperienza uguale ad 1. Tutte le altre carte con valore di Esperienza più alto saranno disponibili più avanti nel corso della campagna per modificare il proprio mazzo.

4. Carte Mastery. La tua carta Mastery rappresenta un talento speciale che puoi esibire in combattimento. Per il Prologo prendi la carta Mastery con valore di Esperienza uguale ad 1.

5. Equipaggiamento di Partenza. Le carte Equipment definiscono il livello e la forza del tuo personaggio. Cominci con equipaggiamento di base di livello 1 (Arma di base, Armatura di base ed Elmo di base) e una carta pozione di Alemore. Avrai occasione di creare numerosi equipaggiamenti sempre più potenti durante il corso della campagna.



Valore di Esperienza

4.3 IL MOSTRO

Il tuo obbiettivo durante uno scenario è sconfiggere un Mostro.

Vediamo nel dettaglio i componenti di un Mostro:





Pila scarti delle carte Behaviour













1. Miniatura. Ciascun mostro è rappresentato da un modello unico che è piazzato al centro della plancia di combattimento.

2. Plancia del Mostro. La plancia del Mostro è utile per organizzare i componenti del mostro sul tavolo. Inoltre, la plancia indica il Trophy del Mostro (2a), l'Elemento del Mostro (2b) e la tabella dei Life Points o Punti Vita (2c).
La tabella dei Life points indica i punti vita relativi ad ogni Stance del Mostro (I, II, III) in base al numero di giocatori presenti.

3. Stance cards. Il Mostro inizia il gioco con la Stance I rivelata (come mostrata nell'immagine).
Ciascun Mostro è rappresentato da più carte Stance (Vedi il numero di Stance sulla carta nell'angolo in alto a destra).

Carta Stance



4. Mazzo Peril. Ogni Stance ha una o più carte Peril associate.
Vyraxen inizia il gioco con *Dreadful Jaws*, la carta Peril legata alla Stance I, che è la Stance attiva. Ciascuna carta Peril conferisce abilità passive al Mostro. Quando il Mostro passerà alle Stance successive, nuove carte Peril entreranno in gioco per rappresentare il mostro che acquisisce forza e diventa più pericoloso!

5. Mazzo Behaviour. Le carte Behaviour sono il cuore dell'IA del Mostro, sono lo schema su cui si basano le sue azioni e i suoi attacchi. All'inizio del Prologo, mescolate il mazzo Behaviour e piazzate 3 carte Behaviour coperte nei 3 spazi dedicati sulla plancia del Mostro (Nell'immagine si può vedere un esempio di 3 carte Behaviour casuali).
Le carte in questi tre spazi sono considerate le carte Behaviour attive.

6. Mazzo Attrito. Il combattimento ravvicinato con un Mostro è molto pericoloso! Le carte Attrito rappresentano una minaccia addizionale per i giocatori e verranno spiegate in dettaglio nel Capitolo 5.

7. Segnalini Struggle. Il mostro colleziona segnalini Struggle durante il gioco, questi rappresentano una misura del suo crescente furore e impeto. Rimuovere segnalini Struggle per controllare il Mostro è un aspetto importante del gioco.

8. Mazzo Objective. A seconda del mostro, i giocatori devono completare obbiettivi speciali che sono descritti sulle carte Objective. Le ricompense per averle completate possono essere speciali attacchi bonus, modi per indebolire il Mostro o modifiche all'ambiente circostante.

LIVELLO DI AGGRESSION

Tutti i componenti del mostro hanno raffigurato il simbolo del livello di Aggression (es. 1 livello 1 di Aggressività) che rappresenta il livello di difficoltà del Mostro.
Mentre giocherete la campagna, incontrerete Mostri con diverso livello di Aggression (a volte gli stessi mostri potranno essere incontrati a livelli differenti di Aggressività!).
Tutti i componenti del Prologo si riferiscono a 1 Vyraxen.

5. COME SI GIOCA

All'inizio della partita i giocatori assegnano casualmente il segnalino Aggro ad un cacciatore del gruppo, quest'ultimo diventa quindi il primo giocatore. Ciascun giocatore pesca 5 carte dal proprio mazzo. Adesso siete pronti per combattere!

MULLIGAN

Quando si pescano le carte all'inizio del gioco, i giocatori possono effettuare 1 mulligan. Quando si effettua un mulligan, si sceglie un qualunque numero di carte dalla propria mano che si desidera scartare e si mettono in fondo al mazzo. Poi si ripesca lo stesso numero di carte che si sono scartate ed infine si rimescola il mazzo.

Una partita si svolge durante una serie di 10 round.

Ogni round è diviso in due fasi: **fase del Mostro** e **fase Azione**.

Durante la Fase del Mostro, il Mostro raccoglie i segnalini Struggle e si prepara per il combattimento.
Poi, nella fase Azione i giocatori effettuano i loro turni in senso orario, cominciando dal primo giocatore, con il Mostro che reagisce alle loro azioni in base alle carte Behaviour attive.

5.1 FASE DEL MOSTRO

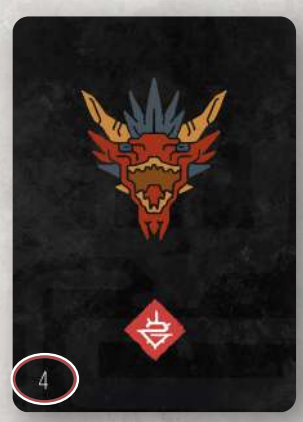
Durante la fase del Mostro fate i seguenti passi:

► **Struggle**. Il Mostro guadagna 1 segnalino Struggle (1 = 1 per giocatore; questa iconografia è usata spesso nel corso del gioco). Ogni volta che il Mostro guadagna una certa quantità di segnalini Struggle, piazzate quella quantità sulla plancia del mostro.



Segnalino Struggle

► **Switch di Behaviour** (salta questo nel turno 1). Scarta la carta Behaviour attiva che ha il valore di Switch più basso e sostituiscila con la carta in cima al mazzo Behaviour. Se due o tre carte Behaviour attive hanno lo stesso valore di Switch, sostituiscile tutte.



Valore di Switch

Carta Behaviour

STRUGGLE ESCALATION

In qualsiasi momento della partita, se il mazzo Behaviour si esaurisce, mescolate immediatamente il mazzo degli scarti Behaviour per formare un nuovo mazzo e piazzate 1 segnalino Struggle sul mostro, questa procedura si chiama **Escalation**.

STRUGGLE E ABILITA' UNLEASH

Il mostro utilizza segnalini Struggle per potenziare gli effetti delle carte Behaviour e per attivare la propria abilità Unleash. **Quando il mostro sta per guadagnare un segnalino Struggle ma ne ha già 10 o più,** si innesca l`abilità Unleash. Se non specificato diversamente, l'effetto dell'abilità Unleash è la seguente: **tutti i giocatori subiscono immediatamente danno uguale al valore di Attrito della Stance attiva.** Dopo che l'abilità Unleash è stata attivata, rimuovete 5 segnalini Struggle dal Mostro.

Nota: le carte Peril del Mostro potrebbero conferire delle abilità Unleash che sostituiscono o modificano quella standard.

5.2 FASE AZIONE

Nella fase Azione i giocatori effettuano i propri turni in senso orario cominciando dal primo, cioè il giocatore che possiede il segnalino Aggro.

Il mostro non ha una sua finestra di azione specifica, ma reagisce dinamicamente alle azioni effettuate dai giocatori, in base alle carte Behaviour attive.

Cominciamo nel vedere in cosa consiste un turno di un giocatore e poi prenderemo in esame il sistema dell'IA del Mostro.

5.2.1 TURNO DEL GIOCATORE

Il turno di un giocatore è diviso in due sotto-fasi: Movimento e Sequenza.

MOVIMENTO

All'inizio del proprio turno, un giocatore decide se vuole spostarsi in un settore adiacente della plancia o se preferisce restare in quello attuale.

Se un giocatore decide di non muovere e di rimanere nel settore corrente, **prende immediatamente un segnalino Threat. Se decide di muoversi, il giocatore deve pagare un costo in Stamina di 1** (Vedere i costi della Stamina a pagina 22). Poi quel giocatore piazza la propria miniatura Hunter in un settore adiacente a quello attuale.

In qualunque momento ci si muove in un settore differente sulla plancia, se si possiede un segnalino Minaccia, questo viene scartato immediatamente.

Nota: a meno che non sia diversamente specificato, quando si effettua un'azione movimento, un giocatore può muovere solo di 1 settore adiacente.

THREAT

Essere nella condizione Threatened (Minacciato) può essere pericoloso: sei un bersaglio facile per il mostro, che in termini di gioco significa che aumenti la probabilità di subire un danno di Attrito (vedere danno di Attrito a pagina 30 per i dettagli). In più, gli effetti delle carte Behaviour e quelle Peril potrebbero interagire con chi è nella condizione Threatened.



Segnalino Threat

COSTO IN STAMINA

La tua mano di carte non rappresenta solo le tue opzioni di combattimento ma anche la tua Stamina (Resistenza). Quando effettui un movimento o quando giochi una carta Action dalla tua mano, devi pagarne il costo in Stamina. Questo costo si paga generando Stamina. La Stamina viene generata scartando carte dalla tua mano: il numero di Stamina generata è equivalente al numero di nella parte inferiore sinistra delle carte.

Nota: puoi scartare più carte per generare i punti Stamina richiesti per pagare un costo. Tuttavia, **qualsiasi punto Stamina generato in eccesso rispetto al costo pagato, è considerato perso**.



Ironblast ha un costo in Stamina di 3

Scartando Heavy Smash (1 punto Stamina) e Adrenalina (2 punti) potrai pagare il costo di 3 Stamina.





REGOLE DEL TERRENO

Un'altra ragione importante per cui i giocatori hanno interesse nel muoversi sulla plancia è quello di trarre vantaggio dal Terreno. Qui di seguito troverete le regole per i Terreni inclusi nel Prologo:



Brush

Brush: Quando inizi il tuo turno in un settore con un terreno brush o quando entri in questo settore, puoi decidere di piazzare la tua miniatura su quella tessera terreno. Se lo fai, nomina un giocatore e ferma il tuo turno. Continuerai a giocare dopo che quel giocatore avrà terminato il suo turno.
Nota 1: Non puoi usare il terreno Brush se sei nel settore Front.
Nota 2: il Terreno Brush può essere utilizzato solo da un giocatore per volta.



Baethanis

Baethanis: Quando inizi il tuo turno in un settore con un terreno Baethanis, puoi Heal 1 (rimuovi 1 segnalino danno dalla tua plancia Hunter) per ciascun Baethanis nel tuo settore.



Cyricae

Cyricae: Quando giochi una carta Attack, se è presente una Cyricae nel tuo settore, fai un danno aggiuntivo al Mostro uguale al livello della tua Weapon (vedere i dettagli del livello della Weapon a pagina 29).



Fire
fronte: rosso
retro: giallo

Fire: I segnalini Terreno fire possono essere **rossi (fronte)** or **gialli (retro)**.
I segnalini fire entrano in gioco dal lato rosso. Alla fine di un round, rimuovi tutti i segnalini fire gialli dal gioco e gira tutti i terreni fire rossi sul lato giallo.
I giocatori in un settore con un terreno Fire (rosso o giallo) non possono giocare alcuna carta dalla propria mano (saltano la fase Sequenza del loro turno; vedi la prossima pagina per i dettagli sulla Sequenza).
Se ti viene indicato di piazzare un terreno Fire in un settore dove ne è già presente uno, non piazzarlo ed invece assegna 1 danno a tutti i giocatori presenti nel settore.

Interazione con il Terreno : Quando piazzi un terreno Fire, rimuovi tutti gli eventuali terreni Brush da quel settore.

SEQUENZA

Dopo il movimento, **un giocatore può giocare fino a 5 carte dalla propria mano per formare una Sequenza di carte Action**.
Per poter giocare carte dalla propria mano, il giocatore deve prima pagarne il costo in Stamina.

Nota: quando giochi una carta devi prima risolvere qualsiasi effetto descritto su quella carta prima di continuare con la tua Sequenza.



Carta Action

AGGRO

Le carte hanno un simbolo Aggro rosso o grigio.



Le carte con un simbolo Aggro rosso sono chiamate carte Aggro.
Quando giochi una carta Aggro, prendi immediatamente il segnalino Aggro.



Segnalino Aggro

Le carte possono essere Offensive o Defensive e sono di quattro tipi diversi, ognuno è associato ad un colore diverso:

Offensive



Carta Attack



Carta Maneuver

Defensive



Carta Parry



Carta Dodge

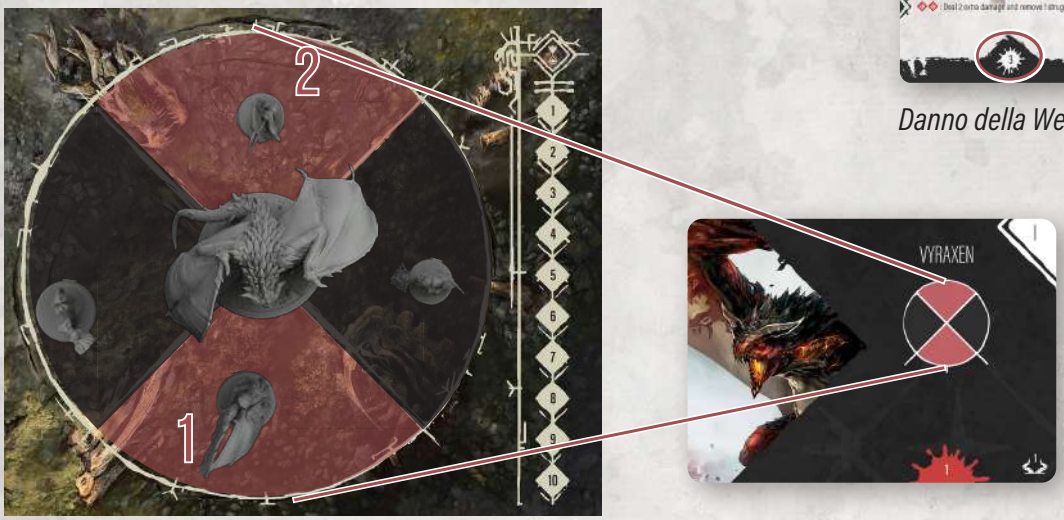
Quando giochi una carta durante la Sequenza devi applicare il testo dell'abilità di quella carta. Poi risolvi anche un effetto specifico che dipende dal tipo di carta giocata. Gli effetti specifici delle Carte Action sono elencati qui sotto:

EFFETTI CARTE AZIONE

CARTA ATTACK: Quando giochi una carta infliggi danno al mostro equivalente al valore di danno della tua Arma.
Le Carte possono essere giocate SOLO se sei in un **Settore Vulnerabile,** questi sono i settori indicati in rosso sullo schema Vulnerabilità.



Danno della Weapon



Seguendo lo schema della Vulnerabilità sulla carta Stance, i settori vulnerabili di Vyraxen sono quello Frontale e quello sul Retro. Quindi solo i giocatori 1 e 2 possono giocare carte Attacco.

CARTA MANEUVER: Rimuovi immediatamente 1 segnalino Struggle dal Mostro.

/

CARTA PARRY/DODGE: Le carte Dodge e Parry, che sono carte di Difesa, non hanno effetti speciali quando vengono usate nella Sequenza. Tuttavia, è molto importante giocarle in una Sequenza per evitare l'Attrito, che è risolto alla fine del turno del giocatore (vedere danni di Attrito a pagina 30).

INFLIGGERE DAMAGE

Quando infliggi danno al Mostro, piazza il corrispondente numero di segnalini damage sulla plancia del Mostro. **Quando infliggi danno, se il damage totale sulla plancia del Mostro raggiunge o supera i Life Points indicati sulla Stance Attiva, quella Stance è conclusa e il gioco procede subito alla Stance successiva**. Quando questo avviene eseguite i seguenti passi:

► Rimuovete la carta Stance attiva dal gioco e rivelate la prossima seguendo l'ordine numerico delle Stance (I, II, III).

► Rimuovete i segnalini damage dal Mostro equivalenti al valore di Life points della Stance appena completata.

► Si innesca l'effetto: **When revealed** (Quando rivelata) sulla nuova Stance attiva.

Poi, il turno dei giocatori prosegue normalmente.

Nota: **Se i giocatori completano la Stance finale, il Mostro è immediatamente sconfitto** (vedi condizioni della Vittoria a pagina 39).



Stance II

GIOCARE CARTE AL DI FUORI DEL PROPRIO TURNO

Un giocatore può supportare i propri alleati al di fuori del suo turno in due modi diversi:

► **Assist**: in qualsiasi momento durante il turno di un altro giocatore, puoi scartare una carta con la parola chiave Assist dalla tua mano, se lo fai, il giocatore attivo pesca immediatamente una carta. Nota: un giocatore può Assistere uno stesso alleato solo una volta per turno

► **Reazioni**: abilità che hanno la parola chiave **Reaction** possono essere innescate al di fuori del turno dal momento che vengono giocate per rispondere ad una specifica situazione del gioco che viene descritta nel testo.



Parola chiave Assist



Esempio di Reaction

SEQUENZA ESEMPIO 1

L'ordine in cui giochi le carte nella tua Sequenza può essere determinante. Ad esempio, molte abilità richiedono una sequenza specifica per poter innescare i propri effetti.





Sequenza



1

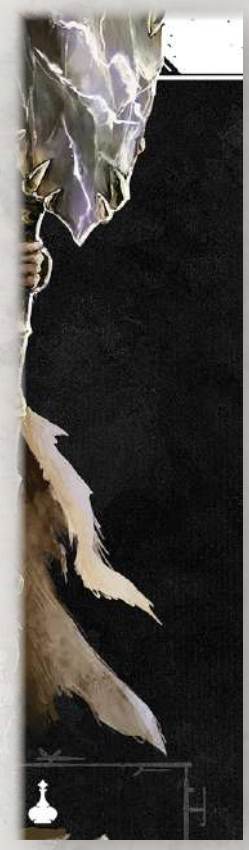


2

1. La prima carta che giochi nella tua Sequenza è *Reactive Guard*. Il simbolo ► significa che se la prossima carta che giochi nella tua sequenza è , puoi applicare il relativo effetto; in questo caso aggiungi 2 danni moltiplicati per il livello della tua Weapon (2).

2. Giocando *Balanced Strike*, che è una , infliggi danno al Mostro e ottieni il bonus della *Reactive Guard*. Inoltre, il testo dice che se la carta precedente nella sequenza è una (◄), ed in questo caso lo è, hai diritto a pescare 1 carta.

SEQUENZA ESEMPIO 2





Sequenza







Qui puoi vedere una combo potente con *Frontal Assault* e *Knockout* che innesca il danno bonus di *Whirlwind*. Inoltre, *Knockout* ti permette applicare Stun e Confuse al mostro dal momento che la sua condizione ( ) è soddisfatta.

INNESCHI SIMULTANEI

Può accadere quando si gioca una carta che effetti multipli si inneschino nello stesso momento. In tal caso, a meno che non sia specificato diversamente nel testo della carta, **il giocatore attivo decide l'ordine di attivazione dei diversi effetti.**

ARMA ED EQUIPAGGIAMENTO

Nel Prologo cominci con carte Equipment di livello base, ma durante il gioco affronterai scenari sempre più avanzati e il ruolo del tuo equipaggiamento diventerà sempre più importante. Questa è l'anatomia di una carta Equipment:



Carta Weapon

* La tua arma determina la composizione del tuo mazzo. In questo esempio il tuo mazzo deve includere 6 carte Attack, 5 carte Maneuver, 4 carte Parry e 4 carte Dodge.



Carta Armor

* Il totale dei tuoi Life points è uguale alla somma dei valori dei Life points dell'Armor più quelli dell'Elmo.

CARTA MASTERY

La Mastery è un'abilità che sblocchi durante un combattimento.
Osserva il valore del Focus in alto sul lato Unfocused/Inattivo della carta, questo è il requisito in segnalini per poterla sbloccare. Quando hai raccolto un numero di segnalini uguali a quel valore, la Mastery si sblocca: gira la carta dal lato Focused/Attivo e ottieni la potente abilità descritta per il resto dello scenario.



Valore Focus
Nome
Requisiti del Focus
Livello di Esperienza

Lato Unfocused



Nome
Testo abilità
Livello di Esperienza

Lato Focused

Nell'esempio sopra, quando giochi due carte Attacco una dopo l'altra nella tua Sequenza, piazza un segnalino sulla carta Mastery. Quando hai 2 segnalini su questa carta, ottieni il Focus e sblocchi la Mastery. I giocatori avranno accesso a diverse carte Mastery durante la modalità campagna quindi avranno l'occasione di personalizzare il proprio stile di gioco (vedere maggiori dettagli nelle regole della campagna).

DANNO DI ATTRITO

Quando dichiari che la tua Sequenza è completata, devi fare un controllo per il danno di Attrito. Quando fai questo controllo, rivela 1 carta dal mazzo Attrito. **Il valore di Attrito mostrato dalla carta indica quante carte Defence ( ) devi avere nella tua Sequenza per evitare il danno di Attrito**.
Il danno di Attrito è indicato sulla carta Stance Attiva del Mostro.
Se hai il segnalino Threat, devi rivelare 2 carte Attrito invece di una e scegliere quella con il valore di Attrito più alto e subire il relativo danno.



Valore di Attrito

Carta Attrito

ESEMPIO DI ATTRITO 1

Alice ha una Sequenza di (vedi l'immagine sotto). La carta di Attrito rivelata mostra 1 simbolo () Defence; visto che lei ha una carta Defence nella propria Sequenza non subisce alcun danno.



Mazzo Attrito



Sequenza

ESEMPIO DI ATTRITO 2

Dal momento che Bob ha il segnalino Threat, deve rivelare 2 carte Attrito dal mazzo Attrito e prendere la carta che mostra il valore più alto che è 2 . Visto che ha giocato una sola carta Defence nella sua Sequenza, subisce 1 Damage, come indicato sulla carta Stance Attiva del Mostro.



Mazzo Attrito



Danno di Attrito



Segnalino Threat



Sequenza

LIFE POINTS E KO

Quando subisci danno piazza 1 segnalino damage sulla tua plancia Hunter. Quando il danno che subisci raggiunge o eccede il totale dei tuoi Life points finisci immediatamente KO.
Se succede:

- Interrompi il tuo turno (nel caso tu sia il giocatore attivo)
- Scarta tutta la tua mano
- Aggiungi una carta Wound sopra al tuo mazzo degli scarti
- Piazza un segnalino Deplete su entrambe le carte Armor e Helm
- Metti la tua miniatura su un lato per indicare che il tuo Hunter è KO
- Prendi il segnalino KO e piazzalo sulla tua plancia dal lato rosso



Segnalino Damage

Un giocatore KO non è eliminato dal gioco : ha bisogno di 2 round per recuperare.
Durante i prossimi round, quando toccherebbe a te giocare, fai il seguente:

Primo turno dopo il KO:

- Gira il segnalino KO sul lato nero



Segnalino KO

Secondo turno dopo il KO:

- Scarta il segnalino KO
- Rimuovi tutti i segnalini damage
- Pesca le carte fino al tuo limite di mano
- Rimetti in piedi la tua miniatura sulla plancia
- **Il tuo turno si conclude subito dopo (ignorando Threat e Attrito)**

A questo punto sei considerato di nuovo in gioco!

DEPLETE

I segnalini Deplete sono messi sulle carte Equipment per indicare che quell'Item è danneggiato. Un segnalino Deplete dimezza (per difetto) i Life points di una carta Armor o Helm oppure dimezza il valore di Damage se messo su una Weapon (si, alcuni mostri potrebbero rompere le vostre Armi!). I segnalini Deplete rimangono da una sessione all'altra durante la modalità campagna e possono essere rimossi spendendo risorse (maggiori dettagli nelle regole della Campagna).



Segnalino Deplete

CARTE WOUND

Le carte Wound sono carte il cui scopo è quello di rendere meno efficiente il tuo mazzo. Quando peschi una carta Wound dal tuo mazzo, la devi scartare immediatamente (eseguendo il testo della sua abilità Reaction). Nella modalità campagna, quando queste carte sono aggiunte al tuo mazzo, sono permanenti e diventano parte di esso. Le carte vanno tenute da sessione a sessione finchè non si utilizzano risorse per rimuoverle (maggiori dettagli nelle regole della Campagna).



Carte Wound

FINE DEL TURNO DI UN GIOCATORE

Dopo aver controllato il danno di Attrito, il tuo turno finisce seguendo questi passi in ordine:

- **Scarta tutte le carte della tua Sequenza** seguendo l'ordine in cui sono state giocate (l'ultima carta della Sequenza diventa la carta in cima al tuo mazzo degli scarti).
- **Se finisci il tuo turno con 2+ carte in mano, prendi 1 segnalino Stamina** e piazzalo sulla tua plancia. Nota: Non puoi avere più di 1 segnalino Stamina sulla tua plancia.
- **Rifornisci la tua mano** pescando dal tuo mazzo fino ad avere 5 carte (la tua mano base).

  Nota 1: Se hai più carte in mano di quanto sia il tuo limite prima di questo passo scarta invece le carte in eccesso finchè non raggiungi il limite della tua mano.

  Note 2: **in qualsiasi momento della partita, se devi pescare e il tuo mazzo è esaurito, subisci danno uguale al tuo livello di Weapon, poi rimescola la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo e pesca.**
- Il Mostro si gira orientandosi verso il giocatore col segnalino Aggro.
- Il turno passa al prossimo giocatore.

Quando tutti i giocatori hanno completato il proprio turno, il round termina.

SEGNALINI STAMINA

Un segnalino Stamina rappresenta un punto bonus di Stamina che puoi usare durante il gioco. Quando devi pagare un costo in Stamina, **puoi scartare il segnalino per generare 1 punto Stamina**.



Segnalino Stamina

5.2.2 SISTEMA IA & REAZIONI DEI MOSTRI

Il Mostro reagisce alle azioni dei giocatori in base alle proprie carte Behaviour, che sono piazzate coperte sulla plancia del Mostro.

Sul dorso di una carta Behaviour c'è un simbolo Reaction che rappresenta uno specifico evento che innesca la reazione del Mostro. Quando inneschi una Reaction, gira la relativa carta Behaviour e risolvi l'abilità descritta.

Nota: **l'evento che innesca una carta Behaviour dev'essere interamente risolto** prima che la carta Behaviour venga rivelata e poi risolta. **Se un evento fa scattare due Behaviour allo stesso tempo, i giocatori decidono quale carta rivelare e risolvere prima.**

Dopo che una carta Behaviour è stata interamente risolta, scartatela e sostituitela con la carta in cima al mazzo Behaviour. **Ci devono sempre essere tre carte Behaviour attive in gioco.**



Carta Behaviour (retro)



Carta Behaviour (fronte)

STRUGGLE BOOST

Gli effetti Boost fanno parte del testo dell'Abilità della carta: possono essere dei potenziamenti che modificano l'effetto della carta oppure effetti aggiuntivi basati su quella carta.
Quando una carta Behaviour viene rivelata, se il Mostro ha un sufficiente numero di segnalini Struggle, ne spende un numero uguale al valore Struggle indicato per attivare l'effetto Boost.

SIMBOLI REACTION

Tutti i simboli Reaction che dovete conoscere per giocare al Prologo sono spiegati qui sotto. Una lista completa dei simboli delle Reazioni dei Mostri si trova a pagina 44.

: Quando un giocatore gioca una carta Attack dalla propria mano.

: Quando un giocatore gioca una carta Maneuver dalla propria mano.

: Quando un giocatore gioca una carta Parry dalla propria mano.

: Quando un giocatore gioca una carta Dodge dalla propria mano.

: Alla fine del round, prima di qualsiasi altro effetto: "At the end of the round".

: Quando un'altra carta Behaviour viene innescata (prima che la carta venga scartata).

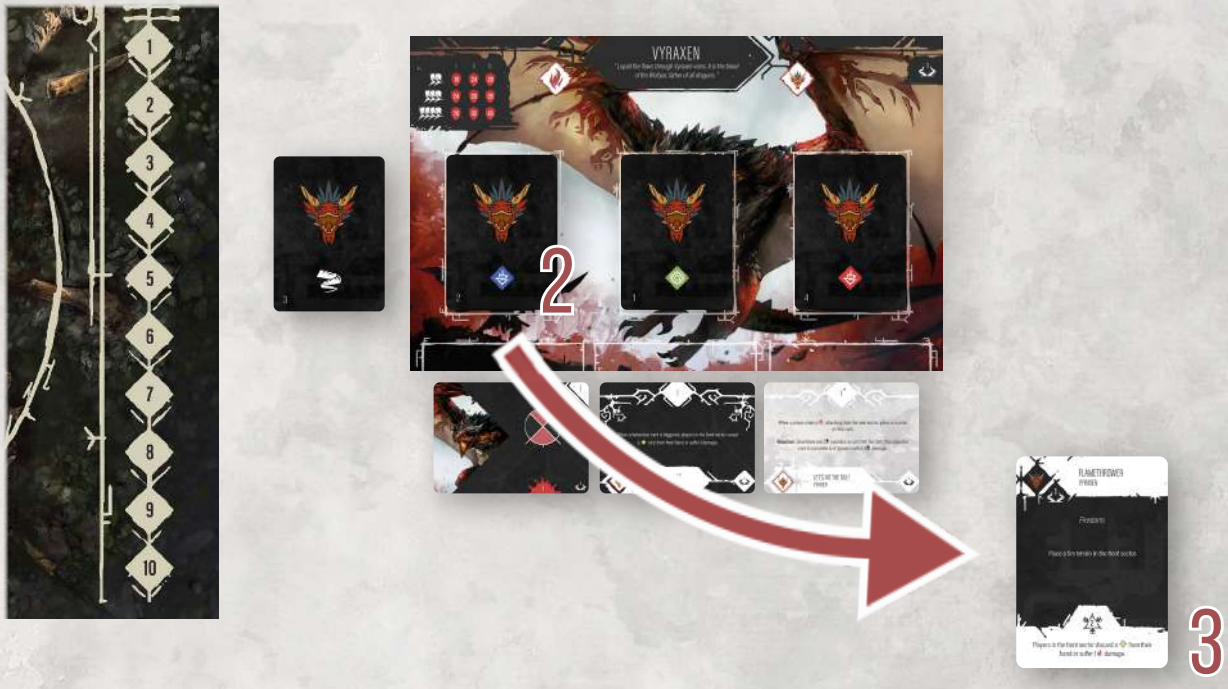
: Quando un giocatore inizia il proprio turno nel settore Front.

: Quando un giocatore inizia il proprio turno in un settore Flank.

: Quando un giocatore inizia il proprio turno nel settore Rear.



ESEMPIO REAZIONE MOSTRO 1





1. Alice gioca *Rapid Blow* ( ) dalla sua mano e ne risolve gli effetti.

2. Poi si innesca il simbolo Reaction .

3. Alice rivela la carta Behaviour e ne risolve gli effetti.

Infine, Alice scarta la carta Behaviour e la sostituisce con la carta in cima al mazzo Behaviour. Alice continua il suo turno giocando eventuali altre carte nella sua Sequenza.

ESEMPIO REAZIONE MOSTRO 2



1. Bob gioca *Knockout* ( ) dalla propria mano e ne risolve gli effetti.
2. Poi, si innesca il simbolo Reaction .
3. Bob rivela la carta Behaviour e ne risolve gli effetti.
4. Prima di sostituire la carta Behaviour, si innesca la Reaction .
5. Bob rivela la carta Behaviour e ne risolve gli effetti.

Infine Bob scarta entrambe le carte (2) e (4) sostituendole con le due carte in cima al mazzo Behaviour.

CARTE PERIL

Le carte Peril sono potenti abilità passive che sono associate alle diverse Stance dei Mostri (la Stance corrispondente è indicata dal numero in alto al centro della carta). Quando il Mostro passa ad una nuova Stance, le Carte Peril attuali sono sostituite da quelle che combaciano con il valore della nuova Stance.

Tuttavia, ci sono eccezioni a questa regola e sono indicate dal simbolo * accanto al numero della Stance. Queste carte Peril si rivelano come al solito insieme alla relativa Stance, ma restano in gioco fino alla fine della partita.



Numero della Stance
Testo Abilità
Trophy del Mostro
Valore di Aggression
Nome

CARTE OBJECTIVE

Le carte Objective rappresentano opportunità speciali per i giocatori di prendere bonus o vantaggi durante il gioco se riescono a soddisfare determinati requisiti che sono spiegati nel testo della carta. Come le carte Peril, anche quelle Objective sono legate a specifiche carte Stance: si rivelano durante il gioco quando la corrispondente carta Stance entra in gioco e vengono rimosse quando quella stessa carta Stance è completata. Tuttavia, Objective che hanno il simbolo * accanto al numero della Stance, rimangono in gioco fino alla fine della partita.



Numero della Stance
Testo Abilità
Trophy del Mostro
Nome
Livello di Aggression



DANNO ELEMENTALE

I Mostri possono infliggere danno elementale (es. 1 = 1 danno Fire; 1 = 1 danno Crystal ecc.). Questo tipo di damage interagisce con la tue carte Armor ed Helm. In ogni modo, per il Prologo, dal momento che le tue carte base Armor ed Helm sono neutrali (Non hanno nessuna forza o debolezza elementale!), puoi ignorare questo aspetto. Questo sarà esaminato a fondo nelle regole della Campagna.



5.3 FINE DEL ROUND

Alla fine del round, dopo che tutti i giocatori hanno effettuato il loro turno, avanzate il segnalino del round di 1 sul rispettivo tracciato sulla plancia: inizia un nuovo round dalla Fase del Mostro.

CONDIZIONI DI FINE PARTITA

CONDIZIONI DI VITTORIA

I giocatori vincono immediatamente la partita se completano la Stance finale del Mostro.

Nota: alcuni scenari potrebbero avere condizioni speciali di vittoria.

CONDIZIONI DI SCONFITTA

► I giocatori perdono immediatamente la partita se, in qualunque momento dello scenario, si trovano tutti, contemporaneamente, nella condizione di KO.

► I giocatori perdono se non hanno raggiunto nessuna condizione di vittoria per la fine del round 10. Questa rappresenta la stanchezza del gruppo, i personaggi sono esausti e non riescono più a fronteggiare il Mostro.

ADESSO GIOCHIAMO!

Avete imparato le basi del gioco e adesso siete pronti per iniziare la partita.

Nota: Se avete bisogno di controllare il significato di alcune parole chiave o simboli sulle carte, potete trovare una lista completa al Capitolo 7.

6. FINE DEL PROLOGO

Leggi il seguente paragrafo in caso di vittoria. Poi, sei pronto per continuare il tuo viaggio nel mondo di Primal: the Awakening leggendo il manuale delle regole della Campagna.

Il rombo che proviene dal Woltyar si trasforma in un ruggito soprannaturale, un suono che nessuno di voi aveva mai sentito prima. La terra trema nuovamente mentre il Mostro, steso al suolo, vi fissa ancora con sguardo carico di rabbia finchè non esala il suo ultimo respiro.
Siete esausti. Il cielo si fa scuro mentre esaminate i resti della carcassa del mostro: è un Vyraxen. Una delle specie dall'origine più antica tra quelle ancora esistenti a Thyrea. Già immagini che questa notizia sarà accolta con eccitazione dall'Oracolo e dai suoi discepoli. La pattuglia scomparsa probabilmente avrà incontrato questa bestia e con essa la propria fine. Alcuni di voi sono feriti e la minaccia del Woltyar incombe. Decidete di fare ritorno alla Guarnigione per fare rapporto. Era da tanto tempo che una spedizione non incontrava una creatura così feroce ed aggressiva.

Qualcosa ti dice che questo è solo l'inizio.

SCONFITTA

In caso di sconfitta, ripetete il combattimento finchè non ottenete la vittoria, così da poter cominciare la campagna. Normalmente, la sconfitta in uno scenario ha delle conseguenze sul progresso di una campagna (basato sulle regole specifiche dello scenario), ma il Prologo fa eccezione essendo il punto di partenza della storia. Non scoraggiatevi se avete perso la vostra prima partita! I Mostri sono difficili e sono concepiti per offrire un'esperienza impegnativa. Se il tuo gruppo è d'accordo, il livello di difficoltà della campagna può essere aggiustato secondo le vostre preferenze (maggiori informazioni nelle regole della Campagna).

RICOMPENSE

Senz'altro meritate delle grandi ricompense per aver sconfitto Vyraxen! Tuttavia dovete ancora imparare a tenere traccia delle ricompense e delle risorse che raccogliete. Leggete le regole della Campagna per scoprire quali ricompense avete sbloccato durante il Prologo e per iniziare a capire come si svolge la modalità Campagna

7. GLOSSARIO

7.1 PAROLE CHIAVE, TRATTI E SIMBOLI

I tratti sono scritti in *corsivo* e non hanno nessun effetto nel gioco. Invece alcune abilità sulle carte fanno riferimento ad altre carte che possiedono tratti specifici. (esempio di tratti: *Aim*, *Slash, Rampage* etc.).

Le parole chiave sono scritte in **grassetto** e sono associate ad un determinato effetto nel gioco.

Qua di sotto potete trovare una lista completa di parole chiave e simboli che troverete sulle carte:

PAROLE CHIAVE HUNTER

► **Assist**: Se una carta contiene la parola Assist, in qualunque momento durante il turno di un altro giocatore, puoi scartare quella carta dalla tua mano per far pescare al giocatore attivo 1 carta.

► **Blind**: piazza il segnalino Blind su una carta Peril in gioco. Quella carta è considerata annullata fino alla fine del round (scartare il segnalino Blind alla fine del round).

► **Confuse**: quando Confondi un Mostro puoi scartare fino a 2 carte Behaviour attive e sostituirle con le prime due carte in cima al mazzo Behaviour.

► **Consume**: puoi decidere di attivare questo effetto all'inizio della fase Mostro. Dopo l'attivazione, rimuovi questa carta dal gioco.

► **Heal X**: rimuovi X danno dalla tua plancia.

► **Move**: Puoi spostare il tuo cacciatore in un settore adiacente della plancia.

► **Opening**: se questa è la prima carta giocata nella tua Sequenza, puoi innescare l'abilità Opening.

► **Quick Assist**: come Assist, ma dopo aver scartato la carta anche tu ne peschi 1 nuova.

► **Recycle X**: scarta X carte dalla tua mano e poi pescane X.

► **Start**: puoi innescare la relativa abilità all'inizio del tuo turno. Nota: se più di un'abilità Iniziale viene innescata, puoi decidere tu l'ordine di attivazione.

► **Stealth**: carte con la parola chiave Stealth non innescano eventuali Reaction / / / dei Mostri.

► **Strain** (segnalino): durante la fase del rifornimento della tua mano alla fine del tuo turno, pesca 1 carta in meno per ogni segnalino Strain che hai; poi, scarta quei segnalini.

► **Stun**: piazza il segnalino Stun su una carta Behaviour attiva: quella carta non può essere innescata fino alla fine del round (scarta il segnalino Stun alla fine del round).

Then, choose another player to deal its Weapon damage to the Monster for each they have in hand.

► **Volley X**: scarta X carte dalla cima del tuo mazzo; infliggi il danno della tua Weapon al mostro per ogni carta scartata in questo modo.

► **Vulnerable**: quando infliggi Vulnerable, la prossima volta nel round che il Mostro subisce danno, questo viene raddoppiato.

PAROLE CHIAVE DEI MOSTRI

► **Armor** (token): quando giochi una carta Attack, se il Mostro ha un segnalino Armor, scartalo e cancella il danno che quella carta avrebbe inflitto (sia il danno della Weapon che eventuali danni addizionali descritti nall'abilità della carta).

► **Acceleration** (segnalino): durante il passo dello Struggle nella fase del Mostro, il Mostro raccoglie 1 segnalino Struggle extra per ogni gettone Acceleration che possiede.

► **Bonus damage**: quando un effetto Boost specifica un bonus damage +X, significa che tutto il danno inflitto da quella carta Behaviour è aumentato di X.

► **Escalation**: si dice che il Mostro entra in Escalation quando ottiene segnalini Struggle come conseguenza del suo mazzo Behaviour che si esaurisce (vedi pagina 20).

► **Upkeep**: questo effetto viene innescato dopo il passo Struggle della fase Mostro.

SIMBOLI DELLE CARTE ACTION

/ / / : questo simbolo rappresenta il tuo livello di Weapon. (es. quando ti viene detto di infliggere 2 *damage aggiuntivo, devi moltiplicare il livello della tua Weapon per due e poi sommare il risultato al danno del tuo attacco)*

: questo simbolo si riferisce ad una carta Attack. Quando questo simbolo è seguito da ":" e un'abilità, significa che quella abilità si attiva quando giochi una carta Attack dalla tua mano.

: questo simbolo si riferisce ad una carta Maneuver. Quando questo simbolo è seguito da ":" e un'abilità, significa che quella abilità si attiva quando giochi una carta Maneuver dalla tua mano.

: questo simbolo si riferisce ad una carta Parry. Quando è seguito da un'abilità, significa che quella abilità si attiva quando giochi una carta Parry dalla tua mano.

: questo simbolo si riferisce ad una carta Dodge. Quando è seguito da un'abilità, significa che quella abilità si attiva quan do giochi una carta Dodge dalla tua mano.

[*Tratto*] ◄: questo simbolo, seguito da ":" ed un'abilità, significa che quando giochi questa carta dalla tua mano, l'abilità si attiva se la carta precedente nella tua Sequenza ha quel [*Tratto*].

►: questo simbolo, seguito da ":" ed un'abilità, significa che se la prossima carta giocata nella tua Sequenza è una carta di quel tipo (in questo caso ROSSA), in quel momento, l'abilità si attiva.

◄: questo simbolo, seguito da ":" ed un'abilità, significa che quando giochi questa carta dalla tua mano, l'abilità si attiva se la carta precedente nella tua Sequenza è una (ovviamente questo vale per qualsiasi altro tipo di carta).

: l'effetto che segue questo simbolo è attivato solo se la tua Mastery è Focused (vedere carta Mastery a pagina 30.)

7.2 TERRENI



Baethanis: Quando inizi il tuo turno in un settore con un terreno Baethanis, puoi Heal 1 (rimuovi 1 segnalino damage dalla tua plancia) per ciascun Baethanis nel tuo settore



Brush: Quando inizi il tuo turno in un settore con un terreno brush o quando entri in questo settore, puoi decidere di piazzare la tua miniatura su quella tessera terreno. Se lo fai, nomina un giocatore e ferma il tuo turno. Continuerai a giocare dopo che quel giocatore avrà terminato il suo turno.

Nota 1: Non puoi usare il terreno brush se sei nel settore Front.

Nota 2: il Terreno brush può essere utilizzato solo da un giocatore per volta.



Cyricae: Quando giochi una carta Attack, se è presente una Cyricae nel tuo settore, fai un danno aggiuntivo al Mostro uguale al livello della tua Weapon (vedere i dettagli del livello della Weapon a pagina 29).



Fire: I segnalini Terreno fire possono essere rossi (fronte) o gialli (retro). I segnalini fire entrano in gioco dal lato rosso. Alla fine di un round, rimuovi tutti i segnalini fire gialli dal gioco e gira tutti i terreni fire rossi sul lato giallo

I giocatori in un settore con un terreno Fire (rosso o giallo) non possono giocare alcuna carta dalla propria mano (saltano la fase Sequenza del loro turno; vedi la prossima pagina per i dettagli sulla Sequenza).

Se ti viene indicato di piazzare un terreno Fire in un settore dove ne è già presente uno, non piazzarlo ed invece assegna 1 danno a tutti i giocatori presenti nel settore.

Interazione con il Terreno : Quando piazzi un terreno Fire, rimuovi tutti gli eventuali terreni Brush da quel settore.



Plateau: Se termini il tuo turno in un settore con un Plateau, puoi arrampicarti su di esso mettendo la tua miniatura sopra il segnalino.

Quando la Reaction di un Mostro viene innescata e sei sopra un Plateau, puoi saltare sulla schiena del Mostro. Se lo fai:

- Rimuovi la tua miniatura dalla plancia, mettila sopra la carta Behaviour che è stata innescata e previeni la Reaction.

► Poi rivela la carta in cima al mazzo Attrito e scopri la prima carta in cima al tuo mazzo: paragona il valore Attrito con i punti Stamina della seconda. Se i punti Stamina sono uguali o maggiori del valore Attrito, **infliggi il danno della tua Weapon al Mostro**, altrimenti subisci danno di Attrito e sei "scaraventato a terra".

Quando sei scaraventato a terra, scegli un settore sulla plancia e metti la tua miniatura in quel settore.

Finchè non vieni scaraventato puoi ripetere questa azione per prevenire altre Reaction. Nota: all'inizio del tuo prossimo turno, scendi dal Plateau o, se sei ancora sulla schiena del Mostro, vieni scaraventato a terra.



Rock: Quando ricevi danno di Attrito, puoi rimuovere il terreno Rock dal tuo settore per prevenire quel danno.



Sand: Quando muovi da un settore con il terreno Sand, il costo del movimento in Stamina è aumentato di 1.

7.3 SIMBOLI REACTION

: Quando un giocatore gioca una carta Attack dalla propria mano.

: Quando un giocatore gioca una carta Maneuver dalla propria mano.

: Quando un giocatore gioca una carta Parry dalla propria mano.

: Quando un giocatore gioca una carta Dodge dalla propria mano.

: Alla fine del round, prima di qualsiasi altro effetto: "At the end of the round".

: L'evento che innesca questo simbolo Reaction è descritto su una carta Peril o Objective in gioco.

: Quando un'altra carta Behaviour viene innescata (prima che la carta venga scartata).

: Quando un giocatore inizia il proprio turno nel settore Front.

: Quando un giocatore inizia il proprio turno in un settore Flank.

: Quando un giocatore inizia il proprio turno nel settore Rear.

: Quando un mostro cambia il proprio orientamento.





CREDITI

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

Traduzione italiana: Alex Costa

© 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 Manuale Base v0.75

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