PRIMAL

THE AWAKENING



REGOLE DELLA CAMPAGNA



PRIMAL
THE AWAKENING

REGOLE DELLA CAMPAGNA

Version 0.75

1. Modalità Campagna....1
    1.1 Panoramica dei componenti....3
    1.2 Setup della Campagna....7
    1.3 Struttura della Sessione....9
        1.3.1 Fase Eventi....9
        1.3.2 Fase Questboard....9
        1.3.3 Fase Garrison....11
        1.3.4 Fase Hunt....18
2. Modalità Expedition....21

1. MODALITA' CAMPAGNA

Una volta che avete letto le regole del Manuale Base (How to Play) e completato il Prologo, siete pronti per la vostra prima campagna di *Primal: The Awakening*!

Una campagna è composta da una serie di sessioni, in numero variabile tra 11 e 15, (in base al numero giocatori e alle vittorie ottenute) collegate insieme da una trama di ampio respiro nel mondo di *Thyrea*.
Sessione dopo sessione, i giocatori daranno la caccia a diversi tipi di Mostro, modificheranno il proprio equipaggiamento, il mazzo Action e sbloccheranno ricompense speciali e traguardi come conseguenza del loro progresso nella storia.

GRUPPI DI GIOCATORI & RIGIOCABILITA'

Nonostante sia consigliato di giocare tutte le sessioni della campagna con lo stesso gruppo di giocatori (aumentando così la vostra cooperazione e il vostro affiatamento), niente vi impedisce di giocare le sessioni con gruppi diversi sia in numero che in composizione.
La campagna è interamente rigiocabile: intraprendendola più volte incontrerete mostri diversi, sbloccherete nuove ricompense e scoprirete nuovi misteri sul mondo di *Thyrea*.

ESPANDERE IL GIOCO

Il gioco base offre un'esperienza completa della campagna, con numerosi percorsi da seguire e una buona varietà di mostri e scenari. Tuttavia i giocatori possono espandere ulteriormente il gioco con l'aggiunta di altri moduli al gioco base. Le espansioni possono essere mescolate facilmente con i componenti del gioco base aggiungendo nuovi mostri, nuovi equipaggiamenti, nuove carte forge, nuovi personaggi e opzioni di gioco.



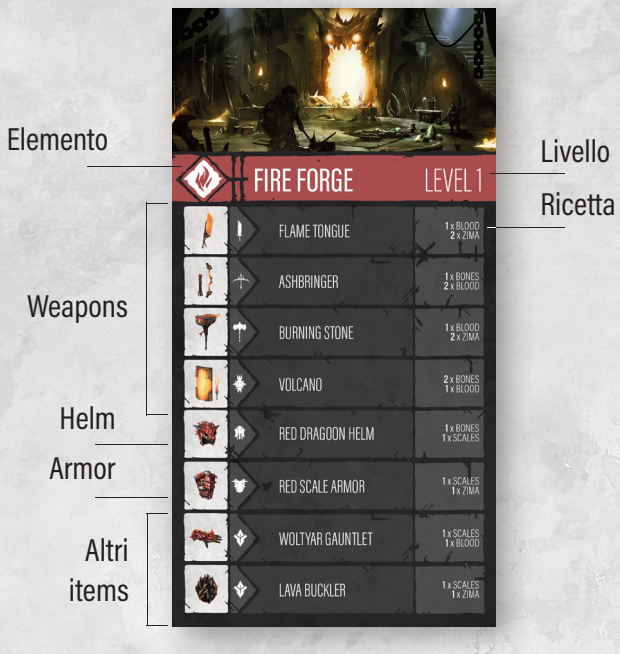
8.1 PANORAMICA DEI COMPONENTI

Ci sono importanti componenti che vengono usati nella modalità Campagna.
Vediamo quali sono.

CARTE FORGE

Le carte Forge rappresentano modifiche alla Forge della Guarnigione (Garrison) e presentano ai giocatori possibilità uniche per la creazione di oggetti. **Sbloccherete carte Forge come ricompense in base ai mostri sconfitti**. Ogni volta che sbloccate una nuova Forge, prendete il relativo componente dalla scatola e aggiungetelo alle carte Forge disponibili.

Nota: le carte Forge possono anche essere modificate con versioni di livello superiore. Quando vi viene detto di farlo, rimpiazzate la carta Forge attuale con la versione modificata.



Carta Forge



Livello 1 *Livello 2* *Livello 3*

CARTA ALCHEMIST

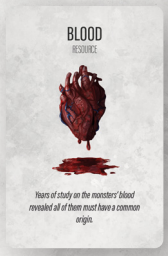
La carta Alchemist è molto simile a una carta Forge, con la differenza che le ricette che contiene servono per creare carte Pozione e curare le ferite tra una sessione di gioco e l'altra.



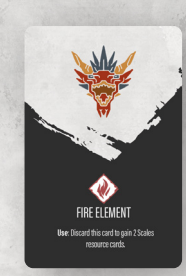
Carta Alchemist

CARTE RESOURCE

Per realizzare le carte Equipment i giocatori hanno bisogno di un tipo e una di quantità precisa di risorse.
Ci sono due tipi di carte Resource: gli elementi e le risorse comuni. Mentre le risorse comuni vengono lasciate da tutti i mostri nel gioco, le risorse elementali sono lasciate solo dai mostri collegati a quell'elemento specifico.



Common resource



Elemento

Le Carte Herb sono carte risorse aggiuntive che i giocatori ricevono come ricompensa dopo aver completato uno scenario. Le carte Herb sono usate per creare Pozioni dalla carta Alchemist.



Herb cards

CARTE QUEST & CONTRACT

Le carte Quest rappresentano missioni che sono disponibili ¬durante la campagna. Ciascuna carta Quest conduce ad uno scenario specifico. Uno scenario, in maniera simile al Prologo, include una parte narrativa introduttiva, delle regole specifiche, informazioni sul mostro, ricompense e condizioni di sconfitta.



Carta Quest

Le carte Contract sono missioni secondarie passive il cui completamento può richiedere ai giocatori di raccogliere risorse o Trophy specifici di un Mostro.



Carte Contracts

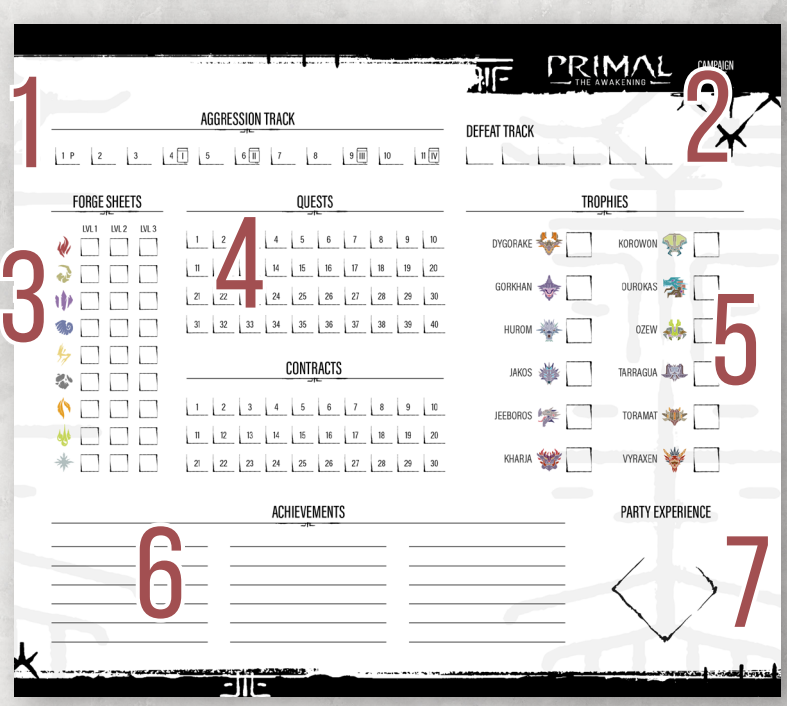


SCHEDA CAMPAIGN

I giocatori segnano, di sessione in sessione, informazioni, ricompense e avanzamenti della campagna. Per farlo utilizzano una scheda Campagna come descritto qui sotto.

1. (Tracciato dell'Aggression) è una linea temporale della campagna e allo stesso tempo indica il livello di Aggression dei mostri. I mostri diventano più forti col progredire della campagna!

2. (Tracciato Defeat) Ogni volta che i giocatori falliscono una quest, segnano una X su questo tracciato. Se viene segnato l'ultimo quadrato sul tracciato Defeat, la campagna termina.



Scheda Campagna

3. (Carte Forge) I giocatori registrano qui tutte le carte Forge che sono state sbloccate, suddividendole in base al relativo elemento e livello.

4. (Quest e Contracts) I giocatori tengono traccia di tutte le carte Quest e Contract completate.

5. (Trophies) Ciascun mostro è rappresentato da un simbolo stilizzato chiamato Trophy. Tenere traccia di quale mostro viene sconfitto è importante per i Contracts e gli Achievements (Traguardi).

6. (Achievements) Scrivete qui tutti gli Achievements che sbloccate durante la campagna.
Il sistema degli Achievement permette ai giocatori di tenere traccia dei cambiamenti principali nel mondo di Thyrea e dei titoli importanti che guadagnano durante il percorso. In termini di gioco, gli achievement danno accesso a scenari unici, condizioni di setup e regole speciali durante il corso della campagna.

7. (Exp) La Party Experience rappresenta il livello di esperienza del gruppo.
Nota: Il livello di Experience è condiviso e non personale; è la stessa per tutti i membri del gruppo.

SCHEDA CHARACTER

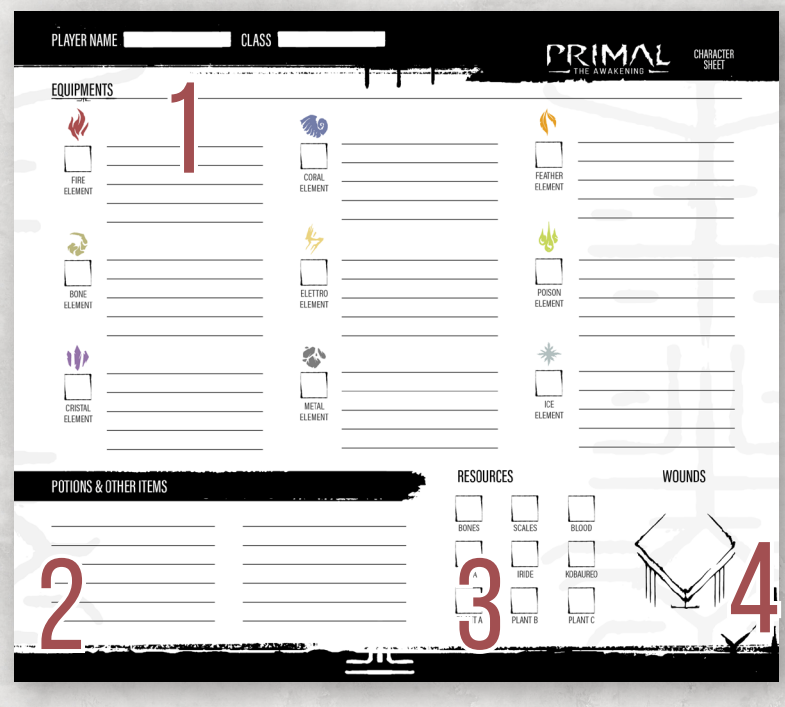
Ciascun giocatore usa una scheda Personaggio per tener traccia delle informazioni del proprio hunter.

1. (Equipment) Segnate tutte le carte Equipment qui, divise per elemento. Inoltre, segnate in ogni quadratino il numero delle carte Elemento che avete.

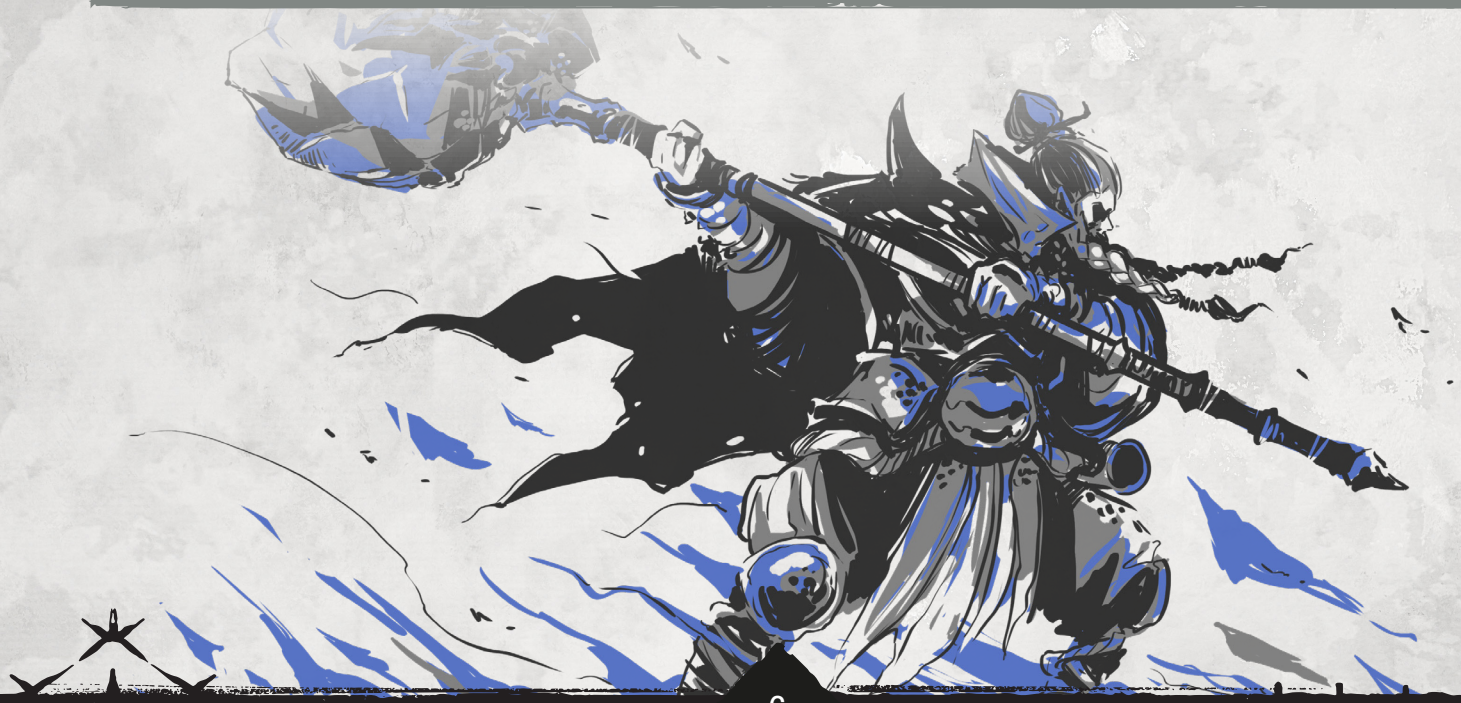
2. (Potions & altri Items) Tenete traccia delle Pozioni che realizzate e delle altre carte Equipment che ottenete come ricompensa degli scenari.

3. (Risorse comuni) Segnate il numero di carte che collezionate per ogni tipo di risorsa nel gioco.

4. (Carte Wound) Tenete traccia del numero di carte Wound nel vostro mazzo.



Scheda Personaggio



8.2 SETUP DELLA CAMPAGNA

Dopo aver completato il Prologo, seguite i passi qui sotto per la preparazione della campagna:

- **Setup della Scheda Campagna**:
  - **Segnate il primo quadrato sul tracciato dell' Aggression** nella scheda della campagna.
  - **Setup della difficoltà della Campagna**
    All'inizio di una campagna, i giocatori possono modificare la difficoltà rimuovendo alcuni quadrati dal tracciato Defeat, riducendo così il numero massimo di sconfitte permesse dalla campagna.
    Modalità Normale (tutti i quadrari disponibili sul tracciato Defeat)
    Modalità Difficile (3 quadrati disponibili sul tracciato Defeat)
    Modalità Estrema (2 quadrati disponbili sul tracciato Defeat)
- **Preparate la scheda Character/Personaggio** e prendete tutti i componenti relativi ai vostri personaggi (vedere ricompense del Prologo poco più sotto)
- **Preparate il mazzo delle Quest** semplicemente mettendo insieme tutte le carte Quest del gioco base con quelle delle eventuali espansioni che possedete. Poi, **cercate nel mazzo le carte Quest numero 1 e 2 e rivelatele**. Queste carte Quest sono quelle disponibili durante la vostra prima sessione di gioco.
- **Formate il mazzo Contract**, mettendo insieme tutte le carte Contract del gioco base con quelle delle eventuali espansioni che decidete di usare. Poi, **cercate la carta Contract numero 1 all'interno del mazzo e rivelatela**. Questo Contract è attivo dall'inizio della campagna.



Setup della Questboard

RICOMPENSE DEL PROLOGO

Per avere completato il Prologo, ottenete le seguenti ricompense. Annotatele sulla vostre schede Campagna e Character.

1. **Sbloccate la carta Fire Forge di Livello 1**.
2. Ciascun giocatore riceve **2x carte Fire Element** e le seguenti risorse comuni: **1x Bones, 2x Scales, 1x Blood, 1x Zima**.
3. Ciascun giocatore riceve le seguenti carte herb: **1x Cyricae, 1x Baethanis**.
4. **Sbloccate la carta Alchemist di Livello 1**.
5. Il gruppo ottiene **1 Experience**.

RICOMPENSE CON CONDIZIONE

- Se avete completato lo scenario entro il turno 4, il Gruppo ottiene 1 Experience extra.
- Se almeno 1 giocatore è stato messo KO, il gruppo ottiene l'achievement "*Scarred by fire*".
- Se avete completato la carta Objective "Hit the Tail!", il Gruppo ottiene 1 extra Experience.



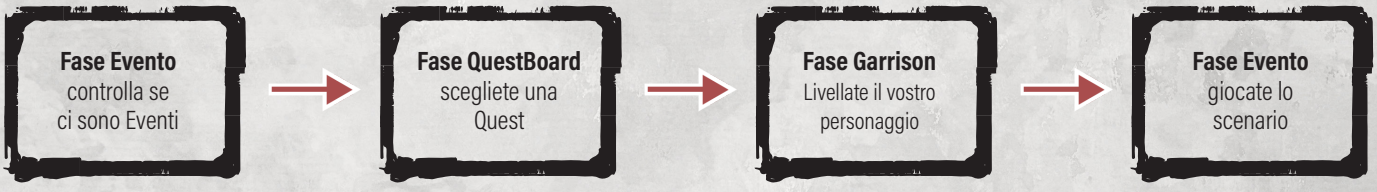






8.3 STRUTTURA DI UNA SESSIONE

Una sessione di gioco è divisa in 4 fasi e si procede seguendo la struttura qui sotto:



8.3.1 FASE EVENTO

All'inizio della sessione di gioco, i giocatori controllano se ci sono Eventi sull'attuale posizione del tracciato dell'Aggression, sulla scheda della Campagna. Se c'è un Evento relativo alla sessione corrente, i giocatori devono risolverlo immediatamente.

Gli Eventi sono degli interludi narrativi che introducono interessanti elementi della campagna, come regole speciali e ¬possibili scenari unici che vengono sbloccati con achievement e quest completate.
Può capitare che certi Eventi richiedano ai giocatori di fare una scelta come gruppo, dando loro l'opportunità di ottenere o scambiare risorse per specifiche conseguenze di gioco.

Per risolvere un Evento leggete semplicemente la pagina relativa sul manuale e seguite le istruzioni.

8.3.2 FASE QUESTBOARD

La fase Questboard consiste nel selezionare **la Quest Attiva dalla pila di Quest disponibili** sulla Questboard.

Durante la prima partita sono disponibili solo le Quest 1 e 2. Durante la campagna verranno sbloccate nuove carte Quest al completamento degli scenari.

Quando vi verrà detto di sbloccare una nuova carta Quest/Contract card, cercatela nel mazzo delle carte Quest/Contract e aggiungetela alla pila delle Quests disponibili/Contract attivi.

COME SCEGLIERE UNA QUEST

I giocatori solitamente scelgono una Quest in base al Mostro che vogliono affrontare e al Trophy che hanno bisogno di ottenere. Dal testo della carta Quest, i giocatori possono leggere una breve descrizione che può contenere ¬degli indizi riguardo possibili conseguenze narrative o ricompense speciali.

In tutti i casi, la scelta della Quest ha un grande impatto sulle opzioni di crafting sbloccabili da parte dei giocatori. Infatti, le carte Forge vengono sbloccate in base ai Mostri sconfitti, quindi i giocatori devono valutare attentamente la propria strategia di crafting quando scelgono una Quest.

CONTRACTS

Quando cominciate la campagna, solo il Contract 1 è rivelato e attivo. I Contract sono considerati attivi dal momento che vengono sbloccati.

All'inizio della fase Questboard, controllate se sono state raggiunte le condizioni delle carte Contract e nel caso seguite le istruzioni sulla carta per ricevere la relativa ricompensa.

Alcune carte Contract, per essere completate, possono richiedere ai giocatori di spendere risorse; in quei casi, la decisione viene presa in maniera collettiva dal gruppo e ogni giocatore può decidere di scartare le risorse necessarie per contribuire a raggiungere l'ammontare richiesto.





Resources richieste per il Fortifications Contract.

8.3.3 FASE GARRISON

La Garrison (Guarnigione) è il luogo in Alborea dove gli hunters passano la maggior parte del loro tempo in attività quali l'allenamento, la cura delle ferite, il crafting dell'equipaggiamento e i preparativi per la prossima missione.

La fase Garrison quindi rappresenta queste attività e permette ai giocatori di utilizzare le risorse raccolte nelle missioni per forgiare nuove carte Equipment, livellare il proprio mazzo e altro ancora.

Durante la fase Garrison, ciascun giocatore può effettuare, in contemporanea con gli altri, un numero qualsiasi di queste azioni in qualunque ordine desideri:

- Forgiare Equipment
- Riparare Equipment
- Creare Pozioni
- Cura le Ferite (Wounds)
- Livellare il proprio mazzo Action



CRAFT EQUIPMENT

Ciascun giocatore ha il proprio mazzo Resource, formato dall'insieme di tutte le carte risorsa raccolte.
Nota: Il mazzo Resource è personale e non viene condiviso con gli altri giocatori; un giocatore non può scambiare o prestare carte risorsa con altri giocatori.

Un giocatore può forgiare un qualsiasi numero di carte Equipment da qualunque carta Forge disponibile al momento.

Per forgiare una carta Equipment si devono spendere le relative risorse dal proprio mazzo Resource.
Prima di tutto è richiesta una carta Element che coincida con l'apposito Forge Element per realizzare qualunque Equipment da una carta Forge. Poi, deve essere consumata la specifica risorsa comune indicata sulla ricetta della carta Forge. Quando crafti un Equipment, aggiungi la carta corrispondente al tuo mazzo Equipment e annotala sulla scheda Personaggio. Nota: carte Resource che vengono spese sono scartate dal gioco e rimesse nella scatola.



In questo esempio, Alice vuole forgiare una *Red Scale Armor*, quindi prima consuma una carta *Fire Element* e poi spende dal suo mazzo Resource 1x *Scale* and 1x *Zima* che sono risorse comuni. Poi prende la relativa carta Armor e la aggiunge al suo mazzo Equipment e segna questo nuovo oggetto nella sua scheda Personaggio.



RESTRIZIONI DI CLASSE

Ogni Weapon è legata a una specifica classe di Hunter. Ciascun giocatore può forgiare solo le carte Weapon relative alla propria classe. Nota: tutte le altre carte Equipment che non sono Weapon, possono essere realizzate da qualunque classe.



In questo esempio, dal momento che Bob controlla *Dareon* (classe *Great Sword*), può forgiare la *Flame Tongue* (essendo un tipo di Weapon della classe *Great Sword*). Non può realizzare altre weapon, ma ha accesso alla *Red Scale Armor*, al *Red Dragon Helm* e a tutti gli altri oggetti.

ELEMENTAL STRENGTH & WEAKNESS

Ciascun Mostro ha le proprie strengths (punti di forza) e weakness (debolezze) in relazione ai diversi Elementi.
Le strength e le weakness di un Mostro sono sempre indicate nelle istruzioni di uno scenario. In ogni modo potete trovare una lista completa delle strengths e weakness di tutti i Mostri a pagina 14.

Se un Mostro è *Weak X* nei confronti dell'Element della tua Weapon, ottieni +X bonus danno a tutti i tuoi attacchi e durante il setup del combattimento piazza il segnalino bonus Damage corrispondente sulla tua carta Weapon.
Se invece un Mostro è *Strong X* rispetto all'Element della tua Weapon, otterrai un -X di malus al danno dei tuoi attacchi; in questo caso, piazza il corrispondente segnalino sulla tua carta Weapon durante il setup per indicare che il danno della tua Weapon è diminuito di X per la durata del combattimento.

Allo stesso modo l'Element delle tua carte Armor ed Helm è molto importante quando si tratta di ricevere danno elementale. Infatti, i Mostri spesso infliggono danno elementale (Ex: 1 = 1 fire damage; 1 = 1 crystal damage etc) e quando questo succede, dovete controllare le strenghts e weakness delle vostre carte Armor e Helm per vedere se va applicato un modificatore a quel danno.
Se l'equipment è *Strong X* nei confronti di quell' Elemento, riducete il danno di X. Se l'equipment è invece *Weak X* subirete danno X aggiuntivo.

Nota: i modificatori di Armor e Helm avengono sommati insieme, dunque se la tua Armor è *Strong* 1 e il tuo Helm è *Weak* 1, il totale del modificatore sarà 0.





In questo esempio, *Skull Bush* infligge 1 *Horn* Damage. Alice ha una *Red Scale Armor*, con *Weak* 1 contro l'Element Horn, dunque subisce 1 extra Damage dall'attacco.

STRENGHT & WEAKNESS

TABELLA 1 - MOSTRI

LEGENDA:

V = Elemental Damage è strong contro i Mostri

X = Elemental damage è weak contro i Mostri

	fire damage	horn damage	crystal damage	coral damage	thunder damage	metal damage
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	

STRENGHT & WEAKNESS

TABELLA 2 - ARMOR/HELM

LEGENDA:

V = Armor/Helm è strong contro l' elemental damage

X = Armor/Helm è weak contro l'elemental damage

	fire armor/helm	horn armor/helm	crystal armor/helm	coral armor/helm	thunder armor/helm	metal armor/helm
fire damage		V	X	V		
horn damage					X	V
crystal damage				X	X	V
coral damage	X				V	
thunder damage		V	V			X
metal damage	V	X			V	

RIPARARE L'EQUIPMENT

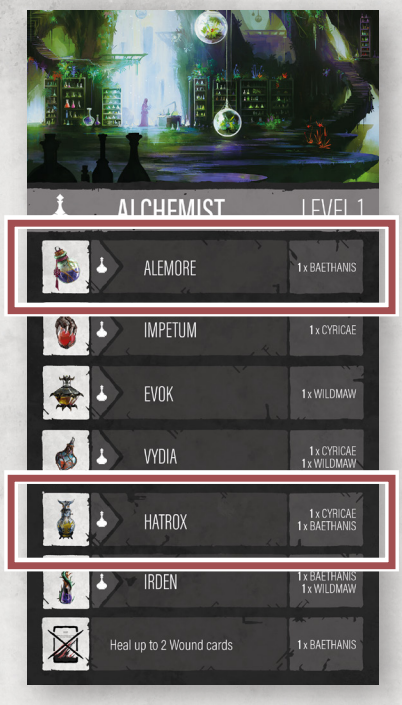
Durante la fase Garrison, i giocatori possono anche riparare qualunque Equipment che è Depleted spendendo 1 carta risorsa comune da quelle necessarie per creare quello stesso Equipment.
Nota: un Equipment di base può essere riparato spendendo qualsiasi carta Resource.



Scarta la Resource 1x Scales per rimuovere il segnalino Deplete dall' Armor.

CREARE POZIONI

I giocatori possono creare carte Pozioni dalla lista della carta Alchemist semplicemente spendendo le carte Herb indicate dalle ricette.





Scarta 1x Baethanis per creare 1x pozione Alemore.



Scarta 1x Cyricae and 1x Baethanis per creare 1x pozione Hatrox.

CURARE LE FERITE (WOUNDS)

Tra le opzioni della carta Alchemist, i giocatori possono anche Heal (curare) le Wounds.
Consumando il tipo e la quantità indicata di carte herb, è possibile rimuovere 1 carta Wound dal proprio mazzo.
Nota: i giocatori possono effettuare soltanto 1 azione Heal (cura) per sessione.

LIVELLARE IL MAZZO

Ciascun giocatore ha un mazzo differente di carte Upgrade legato al personaggio che hanno scelto. Queste sono carte Action e carte Mastery che hanno un valore Exp più alto di 1.
Con l'aumento dell'Esperienza del Gruppo, i giocatori sbloccano nuove carte Action e Ma¬stery che rappresentano l'evoluzione del loro personaggio.

Quando l'Esperienza del Gruppo raggiunge il valore Exp indicato su una carta Action o Mastery di un mazzo Upgrade, quella carta viene sbloccata.

I giocatori costruiscono il loro mazzo tra una missione e l'altra: le carte disponibili sono tutte le carte Action sbloccate, es. tutte le carte con valore di Exp uguale o più basso dell'Esperienza attuale del Gruppo.



Questa carta sarà sbloccata quando l'esperienza del Gruppo raggiunge 2.



La composizione dei mazzi deve seguire le restrizioni date dalla carta Weapon che si decide di equipaggiare.

Le carte Weapon determinano l'esatta composizione del mazzo, specificando quante carte di ciascun tipo devono essere incluse nel mazzo.

Nota: Per completare la costruzione di un mazzo, un giocatore deve includere una carta Mastery scelta tra quelle che sono state sbloccate.

8.3.4 FASE HUNT

Durante la fase Hunt i giocatori intraprendono la Quest che hanno scelto e giocano il relativo Scenario.
All'inizio della fase Hunt, prendete la Active Quest e leggete il testo introduttivo. Poi, su questo libro, cercate la pagina dello Scenario corrispondente, leggete la parte narrativa e seguite le istruzioni del setup per cominciare la caccia!



LIVELLO DI AGGRESSION DEL MOSTRO

I Mostri diventano più forti di pari passo con con l'avanzamento del Gruppo sul tracciato dell'Aggression. Fate attenzione alla **preparazione dei componenti di ciascun mostro, devono avere il corretto** (valore di Aggression) come indicato dal setup dello scenario!

REGOLE SPECIALI

Tutte le regole e le condizioni speciali spiegate nei vari scenari hanno la precedenza sulle regole standard. Per esempio, il combattimento potrebbe avere diverse condizioni di vittoria o sconfitta, come completare una specifica carta objective oppure impedire la fuga di un mostro sconfiggendolo in pochi turni!

SETUP AVANZATO DEI GIOCATORI



Durante il setup di uno Scenario, i giocatori costruiscono il loro mazzo (vedere "Livellare il mazzo" a pag. 17 per i dettagli) e scelgono il loro equipaggiamento per il combattimento.

A differenza del Prologo, i giocatori hanno la possibilità di personalizzare il proprio equipaggiamento e possono anche aggiungere fino a 3 carte e 1 carta dalle carte che hanno forgiato od ottenuto come ricompense dalle quest precedenti.

VITTORIA

Quando completate uno scenario con successo, seguite le condizioni di vittoria sulla relativa pagina dove verranno anche elencate tutte le ricompense e le conseguenze speciali.
Nota: ogni volta che completate uno scenario vi sarà indicato quali nuove Quest vengono sbloccate e quali di quelle vecchie vengono archiviate.

Alla fine di uno scenario, in caso di successo, avanzate il tracciato di Aggression di 1 sulla scheda della Campagna e iniziate una nuova sessione di gioco dalla fase Eventi.

SCONFITTA

Una Quest fallisce se perdete il relativo scenario (essere sconfitti in combattimento o per una specifica condizione descritta nelle istruzioni dello scenario).

Se fallite una Quest, avanzate di 1 sul tracciato del Defeat sulla scheda della Campagna.
Nota: se riempite l'ultimo quadrato del tracciato Defeat, la campagna è finita e dovete ripartire dall'inizio.

Gli Hunter ritornano alla Garrison e iniziano una nuova sessione di gioco ripartendo dalla fase Eventi.
Come conseguenza di essere stati sconfitti, a meno che non sia specificato diversamente dalle istruzioni dello scenario, i giocatori non avanzano sul tracciato dell'Aggression. I giocatori potranno fare un'altro tentativo con la stessa Quest nella prossima sessione di gioco.

Nota: non tutte le Quest possono essere intraprese una seconda volta: in alcuni casi fallire una Quest Importante implica conseguenze permanenti sul progresso della Campagna e della storia.

COME SALVARE IL GIOCO

Le informazioni della campagna sono sempre annotate sulle schede della Campagna e del Personaggio. Le uniche regole aggiuntive da ricordare sono le seguenti:

- Ogni volta che archiviate una carta Quest segnate con una X il relativo quadrato sulla scheda della Campagna.
- Ogni volta che sbloccate una nuova carta Quest, segnate invece il relativo quadrato con un cerchio.

COME RIPRISTINARE IL GIOCO

Quando iniziate una nuova sessione, semplicemente raccogliete i componenti del gioco in base alle informazioni che avete salvato nelle schede della Campagna e del Personaggio.

Setup della QuestBoard: formate il mazzo delle missioni aggiungendo le carte Quest segnate con un cerchio (disponibili) e scartando le carte Quest segnate con una X (archiviate).

Setup del Personaggio: prendete tutte le carte Equipment elencate nella scheda Character e anche tutte le carte Upgrade sbloccate in base all'Esperienza accumulata dal Gruppo.

FINE DELLA CAMPAGNA

Quando raggiungi l'undicesimo quadrato sul tracciato dell'Aggression, si innesca il finale della Campagna e la storia arriva al suo epilogo. L'ultimo Evento prevede contenuti di gioco differenti in base ai traguardi e alla progressione dei giocatori lungo l'arco di tutta la Campagna.

9. MODALITA' EXPEDITION

La modalità Expedition è una modalità di gioco alternativa che consiste in singoli scenari che possono essere giocati in un'unica serata di gioco. Ciascuno scenario nella modalità Expedition è un'esperienza a sè stante, con regole e contenuti speciali.

Nota: la modalità Expedition è un ottimo modo per imparare a combattere un Mostro specifico ma anche per incrementare e affinare la propria abilità ¬ed esperienza col gioco. Tuttavia, siate consapevoli che affrontare un Mostro che non avete ancora incontrato nella modalità Campagna, potrebbe rivelare degli spoiler sui suoi Behaviour e le sue caratteristiche!

Nota: alcuni Mostri non sono inclusi nella modalità Expedition e li potrete affrontare solo nella Campagna!

SCENARIO PROTOTIPO

In questa versione prototipo del gioco, è disponibile solo lo scenario "*The Earthquake*" nella modalità Expedition. Lo scopo di "*The Earthquake*" è di offrire un'esperienza completa con l'aggiunta di alcune carte Action e Equipment avanzate.

Se volete mettere alla prova le vostre abilità, leggete le istruzioni dello scenario sulla prossima pagina e preparatevi ad intavolare *Toramat* !

1 THE EARTHQUAKE

Gli Hunter venivano spesso reclutati per assicurare protezione alle spedizioni nei deserti rocciosi di Arras. Il loro compito era solitamente quello di dare la caccia ai Mostri e trovare i percorsi più sicuri per arrivare ai siti di scavo. Mi ricordo che era l'inizio dell'Inverno quando io e il mio gruppo ci avventurammo in una spedizione notturna per trovare un deposito di kobaurean. Fummo attaccati da un grande esemplare di Toramat. Era la prima volta che vedevo una di quelle creature. Sono bestie incredibilmente irascibili, e nonostante non si cibino di carne umana, in quel periodo erano la causa principale della perdita di numerose spedizioni nei territori occidentali.



SETUP DEL MOSTRO

Setup della plancia del Mostro utilizzando tutti i componenti 1 di Toramat. **IMPORTANTE**: quando formate il mazzo Behaviour di Toramat non includete le carte *Smash* e *Charge* . Tenete quelle carte da parte finchè non vi viene indicato diversamente.

STRENGTH & WEAKNESS:

Toramat è ***Strong 1*** contro

e ***Weak 1*** contro

SETUP DELLA PLANCIA DI COMBATTIMENTO

I giocatori scelgono la loro posizione di partenza . Il giocatore Aggro deve piazzarsi nella posizione . Sistemate il Terreno come indicato in figura. Nota: potete trovare le regole per i Terreni a pagina 43 del Manuale Base.



REGOLE SPECIALI

Earthquake: questo evento può essere innescato dagli effetti delle carte durante il gioco; quando ¬succede, rimuovete immediatamente il terreno Plateau in quel settore sostituendolo con 2x Terreni Rock. Tutti i giocatori in quel settore subiscono 1 danno.


1x Plateau


2x Sand


2x Rock

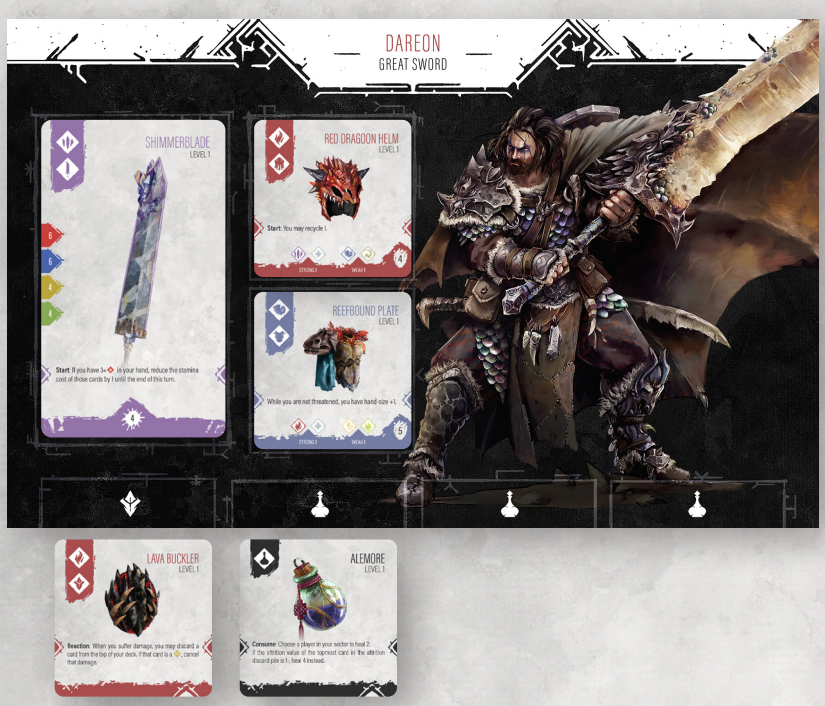

1x Baethanis


Miniatura di Toramat



SETUP DEGLI HUNTER

Lo scenario *Earthquake* viene giocato con dei mazzi precostutuiti che sono mostrati qui di seguito.



Mastery card: *Multiple Attacks*

Elenco del Mazzo:

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*



Mastery card: *Massive Blow*

Elenco del Mazzo:

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*



Mastery card: *Blast*

Elenco del Mazzo:

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



Mastery card: *Shield Master*

Elenco del Mazzo:

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*





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 Regole della Campagna v0.75

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