PRIMAL

THE AWAKENING



KAMPAGNENREGELN



PRIMAL
THE AWAKENING

KAMPAGNENREGELN

Version 0.75

1. Kampagnenmodus.....1

1.1 Komponentenübersicht.....3

1.2 Kampagnenvorbereitung.....7

1.3 Sitzungsablauf.....9

1.3.1 Ereignisphase.....9

1.3.2 Missionsphase.....9

1.3.3 Stützpunktphase.....11

1.3.4 Jagdphase.....18

2. Expeditionsmodus.....21

1. KAMPAGNENMODUS

Wurde der Prolog im Basisregelheft abgeschlossen, könnt ihr mit der ersten Kampagne von *Primal: The Awakening* durchstarten!

Eine Kampagne besteht aus einer Abfolge von 11-15 Sitzungen (je nach Erfolgsrate und Spieleranzahl), die durch eine übergreifende Geschichte in der Welt *Thyrea* verbunden sind.
In jeder Sitzung jagen die Spieler andere Monster und verbessern ihre Ausrüstung, passen ihre Aktionskarten an und schalten spezielle Belohnungen und Erfolge durch ihren Fortschritt frei.

SPIELERGRUPPE UND WIEDERSPIELWERT

Es wird dazu geraten, jede Sitzung der Kampagne mit derselben Spielergruppe zu spielen (was die Zusammenarbeit und Spielerfahrung verbessert), es ist allerdings auch möglich, verschiedene Sitzungen mit unterschiedlichen Spielern und sogar einer unterschiedlichen Anzahl an Spielern zu spielen. Die Kampagne kann problemlos mehrmals gespielt werden: In mehreren Durchläufen trefft ihr jeweils auf unterschiedliche Monster, schaltet unterschiedliche Belohnungen frei und entdeckt neue Geheimnisse der Welt *Thyrea*.

SPIELERWEITERUNGEN

Das Basisspiel bietet eine komplette Kampagnenerfahrung mit vielen unterschiedlichen Spielpfaden und abwechslungsreichen Monstern und Szenarien. Es gibt jedoch auch zusätzliche Erweiterungen für das Basisspiel. Erweiterungen lassen sich einfach mit den Basiskomponenten mischen und fügen neue Monster, neue Ausrüstung, neue Schmiedekarten, neue Charaktere und Spieloptionen hinzu.



8.1 KOMPONENTENÜBERSICHT

Im Kampagnenmodus kommen mehrere wichtige Komponenten vor.
Sehen wir uns diese genauer an.

SCHMIEDEKARTEN

Schmiedekarten sind Verbesserungen für die Schmiede des Stützpunkts. Sie geben Spielern einzigartige Fertigungsoptionen.
Die freigeschalteten Schmiedekarten hängen vom besiegten Monster ab. Nehmt jedes Mal, wenn ihr eine neue Schmiede freischaltet, die dazugehörige Komponente aus der Schachtel und fügt diese zu euren Schmiedekarten hinzu.

Hinweis: Auf Schmiedekarten können auch Upgrades angewendet werden. Dazu wird eine Schmiedekarte durch die entsprechende höherwertige Version der Schmiede ausgetauscht.



Schmiedekarte



Stufe 1 *Stufe 2* *Stufe 3*

ALCHEMISTENKARTE

Die Alchemistenkarte ist der Schmiedekarte sehr ähnlich, allerdings bietet sie statt Ausrüstung Rezepte zum Herstellen von Trankkarten und zum Heilen von Wunden zwischen Sitzungen.



Alchemistenkarte

RESSOURCENKARTEN

Um Ausrüstungskarten herzustellen, benötigen Spieler eine bestimmte Anzahl an Ressourcen.
Es gibt zwei Arten von Ressourcenkarten: Elemente und gewöhnliche Ressourcen. Während alle Monster im Spiel gewöhnliche Ressourcen fallenlassen, erhalten Spieler Elementressourcen nur von Monstern des entsprechenden Elements.



Gewöhnliche Ressource



Element

Kräuterkarten sind zusätzliche Ressourcenkarten, die Spieler als Belohnung in Szenarien erhalten.
Kräuterkarten werden verwendet, um Trankkarten mit der Alchemistenkarte herzustellen.



Kräuterkarten

MISSIONS- UND AUFTRAGSKARTEN

Missionskarten stellen die Missionen dar, die während der Kampagne verfügbar sind. Jede Missionskarte führt zu einem speziellen Szenario.
Ein Szenario enthält – ähnlich wie der Prolog – eine Einführung, bestimmte Regeln, Informationen zu Monstern, Belohnungen und Niederlagebedingungen.



Missionskarte

Auftragskarten sind passive Aufgaben. Um diese abzuschließen, müssen die Spieler bestimmte Monstertrophäen oder Ressourcen sammeln.



Auftragskarten

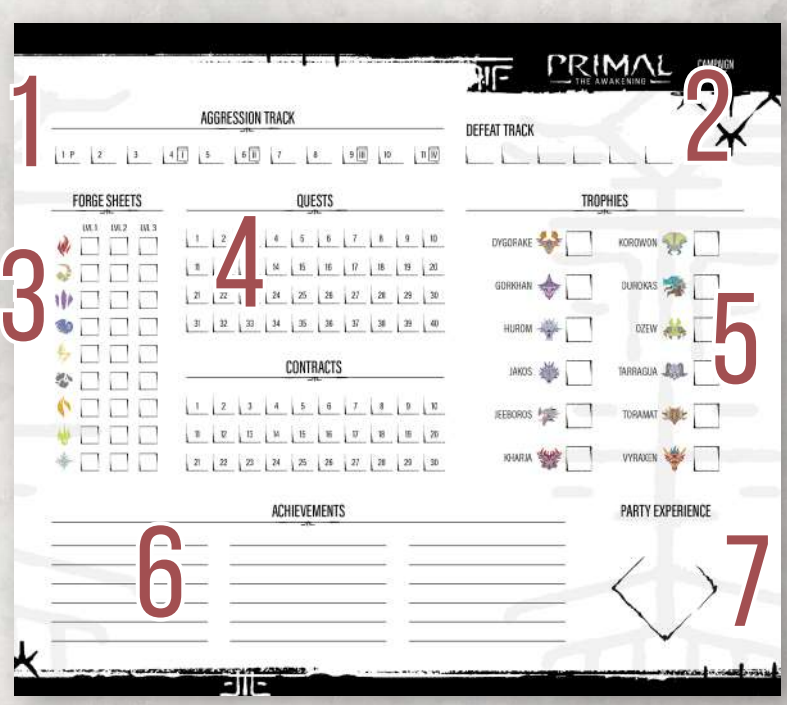


KAMPAGNENBOGEN

In jeder Sitzung halten die Spieler Informationen, Belohnungen und Fortschritte in der Kampagne fest. Dazu wird der unten dargestellte Kampagnenbogen verwendet.

1. (Aggressionsskala) Die Zeitleiste der Kampagne, die gleichzeitig das Aggressionsniveau der Monster angibt. Je weiter die Kampagne voranschreitet, desto stärker werden die Monster!

2. (Niederlageskala) Jedes Mal, wenn die Spieler an einer Mission scheitern, wird dies hier mit einem X vermerkt. Wird das letzte Kästchen der Niederlageskala ausgefüllt, ist die Kampagne vorbei.



Kampagnenbogen

3. (Schmiedekarten) Hier notieren Spieler alle freigeschalteten Schmiedekarten je nach Element und Stufe.

4. (Missionen und Aufträge) Spieler vermerken hier die abgeschlossenen Missionen und Auftragskarten.

5. (Trophäen) Jedes Monster wird durch ein Symbol als Trophäe dargestellt. Welche Monster besiegt wurden, ist für Aufträge und Erfolge wichtig.

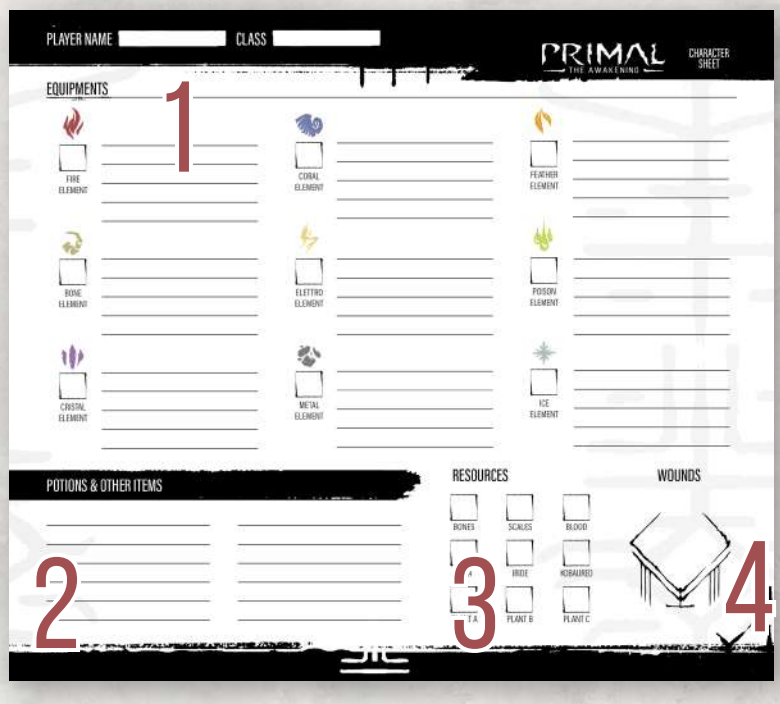
6. (Erfolge) Hier werden alle Erfolge notiert, die in der Kampagne freigeschaltet werden.
Über die Erfolge können Spieler wichtige Änderungen in der Welt Thyrea
und verdiente Titel festhalten. Für den Spielablauf bedeutet das, dass Erfolge einzigartige Szenarien, Spielaufbaubedingungen und Sonderregeln in der Kampagne freischalten.

7. (Erfahrung) Der Gruppenerfahrungswert gibt die Stufe der Gruppe an.
Hinweis: Die Erfahrungsstufe gilt für die gesamte Gruppe und ist für alle Spieler gleich.

CHARAKTERBOGEN

Jeder Spieler verwendet einen Charakterbogen, um Informationen zum eigenen Jäger festzuhalten.

1. (Ausrüstung) Hier werden alle Ausrüstungskarten vermerkt, aufgeteilt nach Element.
Außerdem wird in den Kästchen die Anzahl der jeweiligen Elementkarten vermerkt.
2. (Tränke und Andere Objekte) Zum Notieren der hergestellten Tränke und der Ausrüstungskarten, die der Spieler als Belohnung in Szenarien erhält.
3. (Gewöhnliche Ressourcen) Zum Notieren der Anzahl der jeweils gesammelten Ressourcenarten im Spiel.
4. (Verwundungskarten) Zum Notieren der Anzahl der Verwundungskarten.



Charakterbogen



8.2 KAMPAGNENVORBEREITUNG

Geht nach Abschluss des Prologs wie folgt vor, um die Kampagne vorzubereiten:

- **Vorbereiten des Kampagnenbogens**:
  - **Kreuzt das erste Kästchen der Aggressionsskala** auf dem Kampagnenbogen an.
  - **Legt die Schwierigkeit der Kampagne fest**
    Zu Beginn einer Kampagne können die Spieler die Schwierigkeit der Kampagne festlegen, indem sie Felder der Niederlageskala entfernen und so die Anzahl der erlaubten Niederlagen verringern.
    Normal (alle Felder der Niederlageskala sind verfügbar)
    Schwierig (3 Felder der Niederlageskala sind verfügbar)
    Extrem (2 Felder der Niederlageskala sind verfügbar)
- **Vorbereiten des Charakterbogens** und Sammeln der Spielkomponenten, die zu einem Charakter gehören (siehe „Belohnungen aus dem Prolog“ unten)
- **Erstellen des Missionsstapels** aus allen Missionskarten des Basisspiels und aus allen verfügbaren Erweiterungen. Aus diesem **werden alle Missionskarten mit den Ziffern 1 und 2 aufgedeckt**. Diese Missions karten stehen bei der ersten Spielsitzung zur Verfügung.
- **Erstellen des Auftragsstapels** aus allen Auftragskarten des Basisspiels und aus allen verfügbaren Erweiterungen. Aus diesem **wird die Auftragskarte mit der Ziffer 1 aufgedeckt**.
  Dieser Auftrag ist ab dem Beginn der Kampagne aktiv.



Vorbereiteter Missionsplan

BELOHNUNGEN AUS DEM PROLOG

Durch das Abschließen des Prologs erhaltet ihr die folgenden Belohnungen.
Tragt diese in eure Kampagnen- und Charakterbogen ein.

1. **Schaltet Stufe 1 der Feuerschmiedekarte (Fire Forge) frei**.
2. Jeder Spieler erhält **2x Feuerelementkarten** (Fire Element) und folgende gewöhnliche Ressourcen:
   1x Knochen (Bones), 2x Schuppen (Scales), 1x Blut (Blood), 1x Zima.
3. Jeder Spieler erhält die folgenden Kräuterkarten: **1x Giftpflanzen (Cyricae), 1x Heilpflanzen (Baethanis)**.
4. **Schaltet Stufe 1 der Alchemistenkarte (Alchemist) frei**.
5. Die Gruppe erhält **1 Erfahrungspunkt**.

BELOHNUNGEN MIT BEDINGUNG

► Wurde das Szenario innerhalb von 4 Zügen abgeschlossen, erhält die Gruppe 1 zusätzlichen Erfahrungspunkt.

► Erlitt mindestens ein Spieler einen K. O., erhält die Gruppe den Erfolg *„Scarred by fire“* („Vom Feuer gezeichnet“).

► Wurde die Zielkarte „Hit the Tail!“ („Trefft den Schwanz!“) abgeschlossen, erhält die Gruppe 1 zusätzlichen Erfahrungspunkt.



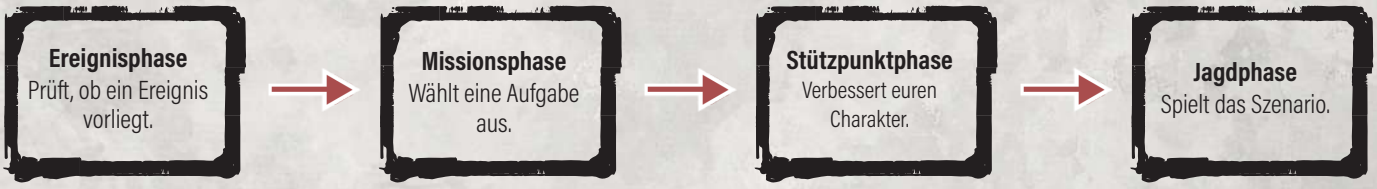






8.3 SITZUNGSABLAUF

Eine Sitzung ist in 4 Phasen aufgeteilt und läuft wie folgt ab:



8.3.1 EREIGNISPHASE

Zu Beginn einer Spielsitzung prüfen die Spieler, ob auf der aktuellen Position der Aggressionsskala auf dem Kampagnenbogen ein Ereignis vorliegt. Liegt ein Ereignis für die aktuelle Sitzung vor, muss dieses sofort ausgeführt werden.

Ereignisse sind erzählerische Einschübe, die interessante Elemente wie Sonderregeln und einzigartige Szenarios in die Kampagne einführen, je nachdem welche Erfolge freigeschaltet und welche Missionen abgeschlossen wurden. Gelegentlich müssen Spieler hier auch eine Entscheidung als Gruppe treffen und haben so die Möglichkeit, Ressourcen zu erhalten oder zu tauschen, die sich auf das Spiel auswirken können.

Um ein Ereignis auszuführen, lest ihr die zugehörige Seite im Regelbuch und folgt den entsprechenden Anweisungen.

8.3.2 MISSIONSPHASE

Die Missionsphase besteht aus dem **Auswählen der aktiven Mission aus den verfügbaren Missionen** auf dem Missionsplan.

Im ersten Spiel sind nur Mission 1 und Mission 2 verfügbar. Durch das Abschließen weiterer Szenarien der Kampagne werden weitere Missionskarten freigeschaltet.

Werdet ihr angewiesen, eine neue Missions- oder Auftragskarte freizuschalten, sucht ihr in den entsprechenden Kartenstapeln nach der Karte und fügt diese den verfügbaren Missions-/Auftragskarten hinzu.

AUSWÄHLEN EINER MISSION

Spieler wählen eine Mission normalerweise danach aus, welches Monster sie bekämpfen möchten und welche Trophäe sie sammeln müssen. Außerdem gibt die Beschreibung der Missionskarte Hinweise darauf, welche Folgen für die Geschichte und welche besonderen Belohnung eine Mission mit sich bringt.
Die Auswahl wirkt sich jedoch auch auf die Fertigungsoptionen aus, die Spieler eventuell freischalten möchten. So werden Schmiedekarten basierend darauf freigeschaltet, welches Monster besiegt wurde, sodass Spieler sich genau überlegen müssen, welche Fertigungsstrategie sie verfolgen, wenn sie eine Mission auswählen.

AUFTRÄGE

Zu Beginn der Kampagne wird nur Auftrag 1 aufgedeckt und aktiviert. Aufträge sind aktiv, sobald sie freigeschaltet wurden.
Prüft zu Beginn der Missionsphase, ob eine Bedingung auf einer Auftragskarte erfüllt wurde, dann folgt den Anweisungen auf der Karte, um die entsprechende Belohnung zu erhalten.
Einige Auftragskarten erfordern eventuell, dass Spieler Ressourcen verwenden, um den Auftrag zu erfüllen. In diesem Fall entscheidet die Gruppe gemeinsam und jeder beliebige Spieler kann Ressourcen ablegen, um beim Erreichen der Gesamtzahl zu helfen.





Für den Wehranlagen-Auftrag erforderliche Ressourcen.

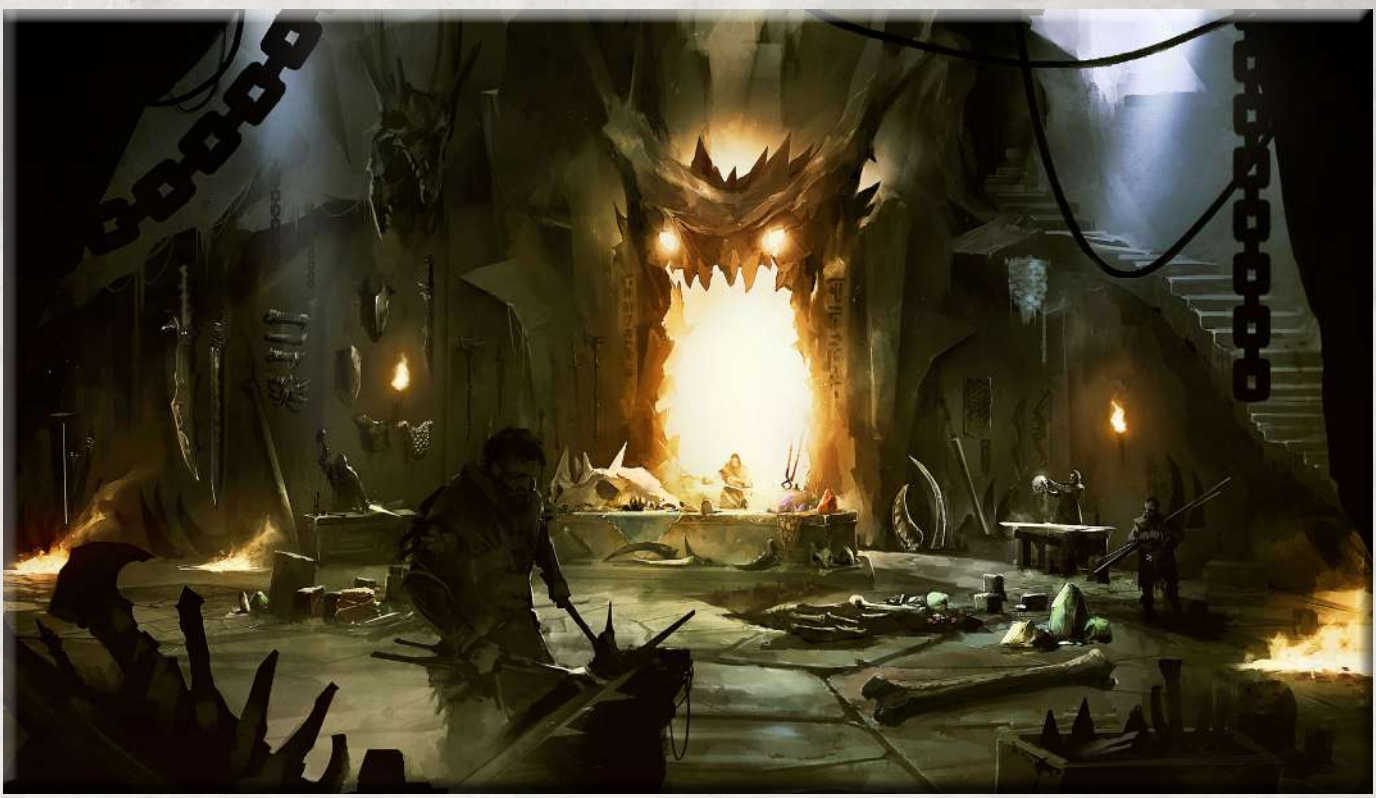
8.3.3 STÜTZPUNKTPHASE

Der Stützpunkt ist der Ort in Alborea, an dem Jäger die meiste Zeit mit Aktivitäten wie Training, Heilung, der Fertigung von Ausrüstung und der Vorbereitung für die nächste Mission verbringen.

Die Stützpunktphase des Spiels stellt diese Aktivitäten dar und ermöglicht es den Spielern, ihre gesammelten Ressourcen zum Anfertigen neuer Ausrüstung, zum Verbessern ihrer Karten und mehr zu verwenden.

Während der Stützpunktphase führen alle Spieler gleichzeitig beliebig viele der folgenden Aktionen in einer beliebigen Reihenfolge aus:

- Ausrüstung anfertigen
- Ausrüstung reparieren
- Tränke brauen
- Wunden heilen
- Aktionskarten verbessern



Ausrüstung anfertigen

Jeder Spieler besitzt einen eigenen Ressourcenstapel, der aus all seinen gesammelten Ressourcenkarten besteht. Hinweis: Jeder Spieler hat einen eigenen Ressourcenstapel. Dieser wird nicht mit anderen Spielern geteilt. Ein Spieler kann keine Ressourcenkarten von anderen Spielern tauschen oder leihen.
Ein Spieler kann eine beliebige Anzahl Ausrüstungskarten über die Schmiedekarten im Spiel herstellen.
Um eine Ausrüstungskarte zu fertigen, muss die entsprechende Anzahl Ressourcen aus dem Ressourcenstapel ausgegeben werden. Zuerst wird zum Fertigen eines Ausrüstungsgegenstands über eine Schmiedekarte eine zum entsprechenden Schmiedeelement gehörende Elementkarte benötigt. Daraufhin müssen die festgelegten gewöhnlichen Ressourcen ausgegeben werden, die auf dem Rezept der Schmiedekarte angegeben sind.
Wird eine Ausrüstung gefertigt, kommt diese Karte in den Ausrüstungsstapel des Spielers und wird gleichzeitig auf dem Charakterbogen vermerkt. Hinweis: Ausgegebene Ressourcenkarten werden abgelegt und kommen zurück in den Spielkarton.

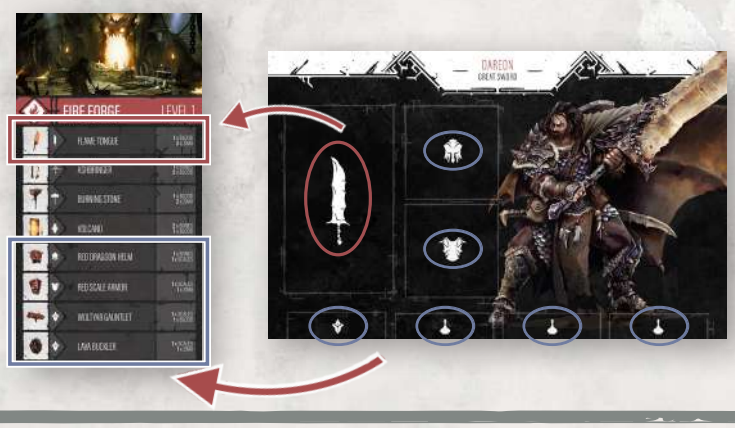


In diesem Beispiel möchte Alice *Red Scale Armor* (Roter Schuppenharnisch) fertigen. Sie legt zuerst ein *Feuerelement* und abschließend die gewöhnlichen Ressourcen 1x *Schuppen* und 1x *Zima* aus ihrem Ressourcenstapel ab. Daraufhin nimmt sie sich die Harnischkarte und fügt diese ihren Ausrüstungskarten hinzu. Die neue Ausrüstung wird auf ihrem Charakterbogen vermerkt.



BESCHRÄNKUNGEN FÜR KLASSEN

Waffen sind auf bestimmte Jägerklassen beschränkt. Spieler können nur Waffenkarten fertigen, die zu ihrer Klasse gehören.
Hinweis: Andere Ausrüstungskarten können dagegen von allen Spielern gefertigt werden.



Da Bob in diesem Beispiel *Dareon* (Klasse *Großes Schwert*) spielt, kann er *Flame Tongue* fertigen (da die Waffe den Typ *Großes Schwert* hat). Er kann keine anderen Waffen fertigen, jedoch stehen ihm *Red Scale Armor*, *Red Dragoon Helm* und alle weiteren Objekte zur Verfügung.

ELEMENTARE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

Jedes Monster hat eigene Stärken und Schwächen in Bezug auf die verschiedenen Elemente.
Die Stärken und Schwächen eines Monsters werden jeweils in der Einleitung des Szenarios angegeben. Eine umfassende Tabelle über Stärken und Schwächen für alle Monster findet sich zudem auf Seite 14.

Hat ein Monster einen Wert *Weak X* („Schwach X") gegen das Element eurer Waffe, erzielt diese einen Bonusschaden +X bei Angriffen. Beim Vorbereiten des Kampfes platziert ihr einen entsprechenden Bonus-Schadensmarker auf eurer Waffenkarte.
Hat ein Monster einen Wert *Strong X* („Stark X") gegen das Element eurer Waffe, erzielen Angriffe damit stattdessen einen Malusschaden -X bei Angriffen damit. Platziert beim Vorbereiten des Kampfes den entsprechenden Marker auf eurer Waffe, um anzuzeigen, dass der Waffenschaden während des Kampfes um X verringert ist.

Das Element eures Harnischs und Helms ist ebenfalls sehr wichtig, wenn euch Elementarschaden zugefügt wird. Monster fügen oft Elementarschaden zu (z. B. 1 = 1 Feuerschaden; 1 = 1 Kristallschaden usw.) und wenn dies passiert, müssen die Stärken und Schwächen von Harnisch und Helm daraufhin geprüft werden, ob der Schaden modifiziert werden muss.
Hat eure Ausrüstung den Wert *Strong X* gegen das Schadenselement, wird der Schaden um X verringert. Hat sie den Wert *Weak X*, wird euch stattdessen X Zusatzschaden zugefügt.
Hinweis: Die Modifikatoren von Harnisch und Helm werden addiert. Hat der Harnisch den Wert *Strong 1* und der Helm *Weak 1*, so ist der Modifikator 0.





In diesem Beispiel fügt *Skull Bush* („Schädelstreich") 1 *Hornschaden* zu.
Alice trägt *Red Scale Armor*, die den Wert *Weak 1* gegen Hornelement hat. Sie erleidet 1 Zusatzschaden bei diesem Angriff.

STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

TABELLE 1 – MONSTER

LEGENDE:
V = Elementarschaden ist stark gegen das Monster
X = Elementarschaden ist schwach gegen das Monster

	Feuer-schaden	Horn-schaden	Kristall-schaden	Korallen-schaden	Donner-schaden	Metall-schaden
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	

STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

TABELLE 2 – HARNISCH/HELM

LEGENDE:
V = Harnisch/Helm ist stark gegen den Elementarschaden
X = Harnisch/Helm ist schwach gegen den Elementarschaden

	Feuer-harnisch/-helm	Horn-harnisch/-helm	Kristall-harnisch/-helm	Korallen harnisch/-helm	Donner-harnisch/-helm	Metall-harnisch/-helm
Feuerschaden		V	X	V		
Hornschaden					X	V
Kristallschaden				X	X	V
Korallenschaden	X				V	
Donnerschaden		V	V			X
Metallschaden	V	X			V	

AUSRÜSTUNG REPARIEREN

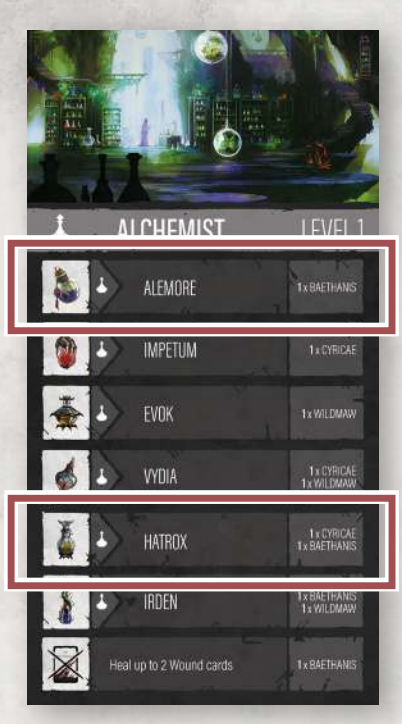
Während der Stützpunktphase können Spieler auch verschlissene Ausrüstung reparieren, indem sie 1 gewöhnliche Ressourcenkarte ablegen, sofern die Ressource eine derjenigen ist, die zum Fertigen der Ausrüstung benötigt wird. Hinweis: Die Basisausrüstung kann durch Ablegen einer beliebigen Ressourcenkarte repariert werden.



1x Schuppen ablegen, um den Verschleißmarker auf dem Harnisch zu entfernen.

TRÄNKE BRAUEN

Spieler können Trankkarten über die Alchemistenkarte brauen, indem sie die im Rezept angegebenen Kräuterkarten ablegen.





1x Baethanis (Heilpflanze) ablegen, um 1x Alemore-Trank zu brauen.



1x Cyricae (Giftpflanze) und 1x Baethanis (Heilpflanze) ablegen, um 1x Hatrox-Trank zu brauen.

WUNDEN HEILEN

Über die Alchemistenkarte können Spieler auch Wunden heilen.
Wird die angegebene Anzahl und Art Kräuterkarten abgelegt, können bis zu zwei Verwundungskarten aus der Hand des Spielers entfernt werden.
Hinweis: Pro Sitzung darf jeder Spieler nur eine Heilung durchführen.

VERBESSERN DER KARTEN

Jeder Spieler hat eigene Upgrade-Karten, die zu seinem Charakter gehören. Diese Karten sind Aktionskarten und Fähigkeitenkarten, deren Erfahrungswert höher als 1 ist.
Spieler schalten mit zunehmenden Erfahrungspunkten der Gruppe neue Aktions- und Fähigkeitenkarten frei, die den Fortschritt ihres Charakters darstellen.
Erreichen die Erfahrungspunkte der Gruppe den Erfahrungswert, der auf einer Aktions- oder Fähigkeitenkarte im Upgrade-Stapel angegeben ist, wird diese Karte freigeschaltet.
Spieler passen ihre Karten zwischen Missionen an: Die verfügbaren Karten sind alle freigeschalteten Aktionskarten, also alle Karten mit einem Erfahrungswert, der kleiner oder gleich dem aktuellen Erfahrungswert der Gruppe ist.



Diese Karte wird freigeschaltet, wenn die Gruppe 2 Erfahrungspunkte erreicht.

6x Angriffskarten
4x Manöverkarten
6x Abwehrkarten
4x Ausweich-



Spieler müssen die Einschränkungen beachten, die durch ihre Waffenkarte vorgegeben sind.
Waffenkarten bestimmen die Zusammensetzung des Kartenstapels. Sie geben an, wie viele Karten eines Typs der Spieler besitzen muss.

Hinweis: Abschließend muss jeder Spieler eine Fähigkeitenkarte aus den freigeschalteten Karten auswählen.

8.3.4 JAGDPHASE

Während der Jagdphase begeben die Spieler sich auf die ausgewählte Mission und spielen das entsprechende Szenario. Lest zu Beginn der Jagdphase die Beschreibung der aktiven Mission. Schlagt dann die entsprechende Szenarioseite in dieser Anleitung auf, lest die Beschreibung und folgt den Anweisungen, um mit der Jagd zu beginnen!



AGGRESSIONSSKALA DES MONSTERS

Mit dem Fortschreiten der Spieler auf der Aggressionsskala wird das Monster stärker.

Achtet darauf, **alle Monsterkomponenten mit dem richtigen** (Aggressionswert) zu verwenden wie in den Anweisungen des Szenarios angegeben!

SONDERREGELN

Alle Sonderregeln und Bedingungen, die im Szenario erklärt werden, haben gegenüber Standardregeln Vorrang. So kann der Kampf beispielsweise verschiedene Sieg- und Niederlagebedingungen haben, wie das Ausführen einer bestimmten Zielkarte oder das Verhindern einer Flucht des Monsters, indem es in wenigen Zügen besiegt wird.

AUFBAU FÜR FORTGESCHRITTENEN SPIELER



Während der Vorbereitung für ein Szenario stellen die Spieler ihre Karten zusammen (siehe „Verbessern der Karten“ auf Seite 17) und wählen ihre Ausrüstung für den Kampf aus.

Anders als beim Prolog haben die Spieler hier die Möglichkeit, ihre Ausrüstung anzupassen. Außerdem können sie bis zu 3 ♟-Karten und 1 ♦-Karte hinzufügen, die sie gefertigt oder aus früheren Missionen als Belohnung erhalten haben.

SIEG

Folgt den Siegbedingungen auf der Szenarioseite, wenn ihr das Szenario erfolgreich abgeschlossen habt. Hier sind alle Belohnungen und speziellen Auswirkungen aufgeführt.
Hinweis: Immer wenn ihr ein Szenario abschließt, erhaltet ihr Anweisungen zum Freischalten bestimmter neuer Missionen und zum archivieren alter Missionen.

Am Ende eines Szenarios macht ihr bei Erfolg ein Kreuz auf der Aggressionsskala auf dem Kampagnenbogen und beginnt eine neue Spielsitzung in der Ereignisphase.

NIEDERLAGE

Eine Mission ist gescheitert, wenn ihr das zugehörige Szenario verliert (durch Niederlage im Kampf oder aufgrund bestimmter Niederlagebedingungen, die in der Anleitung des Szenarios vorgegeben sind).

Scheitert ihr mit eurer Mission, macht ihr ein Kreuz auf der Niederlageskala des Kampagnenbogens.
Hinweis: Sobald ihr das letzte Kreuz auf der Niederlageskala gemacht habt, ist die Kampagne vorbei und ihr müsst von vorne anfangen.

Die Jäger kehren dann zum Stützpunkt zurück und beginnen eine neue Spielsitzung in der Ereignisphase.
Nach einer Niederlage machen die Spieler kein Kreuz auf der Aggressionsskala, es sei denn dies ist ausdrücklich in den Anweisungen des Szenarios vermerkt. Die Spieler können die Mission in der nächsten Spielsitzung erneut probieren.

Hinweis: Nicht alle Missionen können ein zweites Mal in Angriff genommen werden. Manchmal hat das Scheitern einer Mission dauerhafte Auswirkungen auf den Verlauf der Kampagne und der Geschichte.

SICHERN DES FORTSCHRITTS

Die Kampagneninformationen werden stets in euren Kampagnen- und dem Charakterbogen festgehalten.
Es müssen zusätzlich nur die folgenden Regeln beachtet werden:

- Wird eine Missionskarte archiviert, markiert diese auf dem entsprechenden Feld des Kampagnenbogens mit einem X.
- Wird eine Missionskarte freigeschaltet, markiert das zugehörige Kästchen stattdessen mit einem Kreis.

LADEN DES FORTSCHRITTS

Wenn ihr eine neue Spielsitzung beginnt, nehmt einfach die Spielkomponenten entsprechend der Informationen, die in den Kampagnen- und Charakterbogen vermerkt sind.

Missionsplan: Stellt die Missionskarten aus den mit einem Kreis markierten Missionskarten (falls vorhanden) zusammen und legt die Missionskarten ab, die mit einem X (als archiviert) markiert sind.

Charaktervorbereitung: Nehmt alle Ausrüstungskarten, die auf eurem Charakterbogen vermerkt sind, und alle freigeschalteten Upgrade-Karten entsprechend der Erfahrungspunkte der Gruppe.

DAS ENDE DER KAMPAGNE

Erreicht ihr das elfte Feld auf der Aggressionsskala, wird das Finale der Kampagne ausgelöst und die Geschichte geht auf den Epilog über. Das letzte Ereignis enthält unterschiedliche Spielinhalte, je nach den Erfolgen und dem Fortschritt der gesamten Kampagne.

9. EXPEDITIONSMODUS

Der Expeditionsmodus ist ein alternativer Spielmodus, der aus einzelnen Szenarios besteht, die alle an einem Spieleabend gespielt werden können. Jedes Szenario im Expeditionsmodus ist eine unabhängige Erfahrung mit Sonderregeln und speziellem Inhalt.

Hinweis: Der Expeditionsmodus ist eine gute Möglichkeit, um zu lernen, wie bestimmte Monster bekämpft werden können, und um Erfahrungen mit dem Spiel zu sammeln. Bedenkt jedoch, dass sich beim Kampf gegen ein Monster, das ihr im Kampagnenmodus noch nicht getroffen habt, eventuell Spoiler zu dessen Verhalten und Eigenschaften nicht vermeiden lassen.

Hinweis: Einige Monster sind nicht im Expeditionsmodus enthalten und kommen nur in der Kampagne vor.

PROTOTYP-SZENARIO

In dieser Prototyp-Version des Spiels ist nur das Szenario *„Das Erdbeben"* im Expeditionsmodus enthalten.
Das Ziel des Szenarios *„Das Erdbeben"* ist es, eine vollständigere Erfahrung mit zusätzlichen Aktions- und Ausrüstungskarte zu bieten.
Wenn ihr eure Fähigkeiten beweisen möchtet, lest die Anleitung des Szenarios auf der nächsten Seite und stellt *Toramat* aufs Spielfeld!

1 DAS ERDBEBEN

Jäger wurden oft rekrutiert, um Expeditionen in die felsige Wüste von Arras Schutz zu bieten. Ihre Aufgabe war es, Monster aufzuspüren und die sichersten Wege zu den Ausgrabungsstätten zu finden.
Ich weiß noch, dass der Winter gerade begonnen hatte, als ich mich mit meiner Gruppe auf eine nächtliche Expedition begab, um nach Kobaur-Vorkommen zu suchen. Wir wurden von einem riesigen Exemplar der Spezies Toramat angegriffen. Ein derartiges Monster hatte ich noch nie zuvor gesehen. Es sind aufbrausende Bestien, und obwohl sie kein Menschenfleisch fressen, waren sie zu dieser Zeit einer der Hauptgründe für das Verschwinden von Expeditionen in den westlichen Gebieten.



MONSTERVORBEREITUNG

Legt das Monsterspielfeld mit allen 1 Toramat-Komponenten aus. **WICHTIG**: Beim Zusammenstellen der Verhaltenskarten des Toramat werden die Karten *Smash* („Schmettern") und *Charge* („Vorpreschen") entfernt. Diese Karten werden aus dem Spiel genommen, bis es gegenteilige Anweisungen gibt.

STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

Toramat hat den Wert ***Strong 1*** gegen

und ***Weak 1*** gegen

SPIELFELDVORBEREITUNG

Spieler wählen ihre Startposition .
Der Spieler mit dem Aggressionsmarker muss in der Position sein.
Platziert das Gelände wie im Bild angegeben.
Hinweis: Regeln zum Gelände finden sich auf Seite 43 der Basisregeln.



SONDERREGELN

Erdbeben: Dieses Ereignis kann durch Karteneffekte während des Spiels ausgelöst werden. Passiert dies, entfernt sofort das Plateau-Gelände und ersetzt es durch 2x Felsgelände in diesem Sektor. Alle Spieler in diesem Sektor erleiden 1 Schaden.


1x Plateau


2x Sand


2x Fels


1x Heilpflanze


Toramat-Miniatur



JÄGERVORBEREITUNG

Das Erdbeben wird mit den folgenden Karten gespielt.



Fähigkeitenkarte: *Multiple Attacks*

Kartenliste:

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*



Fähigkeitenkarte: *Massive Blow*

Kartenliste:

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*







Fähigkeitenkarte: *Blast*

Kartenliste:

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







Fähigkeitenkarte: *Shield Master*

Kartenliste:

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*





MITWIRKENDE

Spieldesign: Tommaso Mondadori, Alberto Parisi

Künstlerische Leitung: Laura Valdinoci

Grafiken und Illustrationen: Daniel Comerci, Consuelo Pecchenino

Miniaturdesign: Daniele Angelozzi, Alessandro Depaoli, Andrea Di Natale

Übersetzung: Anne Wosnitza, Veronika Hoffmann

© 2020 Reggie Games, Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Dokument darf ohne die vorherige schriftliche Genehmigung des Herausgebers weder ganz noch in Teilen in irgendeiner Form und Weise einschließlich Fotokopien, Aufnahmen oder andere durch elektronische oder mechanische Methoden entstandene Vervielfältigungen reproduziert, verbreitet oder übertragen werden. Ausnahme hiervon bilden kurze Zitate im Rahmen einer Kritik und bestimmte nicht kommerzielle Verwendungszwecke, die nach dem Urheberrecht zulässig sind.



Primal: The Awakening Kampagnenregeln Version 0.75

Reggie Games – 2020 ©
Alle Rechte vorbehalten
www.reggiegames.com