PRIMAL
THE AWAKENING



REGUŁY KAMPANII



PRIMAL
THE AWAKENING

REGUŁY KAMPANII RULES

WERSJA 0.75

1. Tryb Kampanii.....1
    1.1 Omówienie elementów.....3
    1.2 Przygotowanie kampanii.....7
    1.3 Struktura sesji.....9
        1.3.1 Faza wydarzeń.....9
        1.3.2 Faza Tablicy Zadań.....9
        1.3.3 Faza Garnizonu.....11
        1.3.4 Faza Łowów.....18
2. Tryb Ekspedycji.....21

1. TRYB KAMPANII

Gdy ukończycie Prolog zawarty w Instrukcji do gry, będziecie gotowi na pierwszą kampanię Primal: The Awakening!

Kampania składa się z serii 11-15 sesji (zależnie od stosunku wygranych i liczby graczy) połączonych spójną historią w świecie Thyrei.
Sesja po sesji gracze będą polować na różne potwory, ulepszać swój ekwipunek, dostosowywać talię akcji i odblokowywać specjalne nagrody w ramach swoich postępów w grze.

GRUPA GRACZY I REGRYWALNOŚĆ

Sesje kampanii najlepiej rozgrywać z tą samą grupą graczy (zwiększając przy tym waszą jakoś współpracy i doświadczenie z grą), ale nie stoi nic na przeszkodzie, aby sesje rozgrywać z różnymi graczami, jak również w mniejszym lub większym gronie.
Kampania jest również regrywalna: podczas kolejnych podejść do kampanii będziecie spotykać odmienne potwory, odblokowywać inne nagrody i odkrywać coraz więcej tajemnic związanych ze światem Thyrei.

ROZSZERZANIE GRY

Podstawowa wersja gry oferuje pełne doświadczenie kampanii wraz z różnymi ścieżkami, które można obrać oraz dobrą różnorodnością potworów i scenariuszy. Jednakże gracze mogą łączyć dodatki z podstawową wersją gry. Dodatki bez problemów można wymieszać z podstawowymi elementami, zapewniając nowe potwory, ekwipunek, karty kuźni oraz nowe postacie, jak również nowe opcje rozgrywki.



8.1 OMÓWIENIE ELEMENTÓW

Kampania wykorzystuje ważne elementy.
Omówmy je teraz trochę.

KARTY KUŹNI

Karty kuźni odzwierciedlają ulepszenia kuźni znajdującej się w Garnizonie i zapewniają graczom unikatowe opcje rzemieślnicze.
Karty kuźni będą odblokowywane w ramach nagrody za pokonanie potworów.
Za każdym razem, gdy odblokowane zostanie nowe ulepszenie, weźcie związanie z nim elementy z pudełka i dodajcie je do dostępnych już kart Kuźni.

Uwaga: Karty kuźni mogą zostać również ulepszone na wyższy poziom ich wersji. Jeśli zostaniecie o to poproszeni, zróbcie to i zamieńcie karty Kuźni ich ulepszonymi wersjami.



Karty kuźni



Poziom 1 *Poziom 2* *Poziom 3*

KARTA ALCHEMII

Karta Alchemii jest bardzo podobna do karty Kuźni, ale zamiast schematów do wytwarzania Ekwipunku, tworzy się tu Mikstury z receptur i leczy Rany między



Karta Alchemii

KARTY ZASOBÓW

Żeby stworzyć karty Ekwipunku, gracze potrzebują specjalnego typu zasobów oraz wymaganej ilości. W grze istnieją dwa typy zasobów: żywioły oraz zwykłe zasoby. Podczas gdy zwykłe zasoby gromadzone są ze wszystkich potworów w grze, żywioły można zebrać tylko i wyłącznie z potworów, które odpowiadają danemu żywiołowi.



Zasób podstawowy



Żywioł

Zioła są dodatkowymi kartami zasobów, które gracze zdobywają w ramach nagród na ukończenie scenariusza. Zioła można wykorzystać do tworzenia kart Mikstur z karty Alchemii.



Karta ziół

KARTY PRZYGÓD I KONTRAKTÓW

Karty Przygód przedstawiają misje, które są dostępne w trakcie kampanii. Każda karta Przygód prowadzi do konkretnego scenariusza. Scenariusz, podobny do Prologu, zawiera wprowadzenie fabularne, specjalne zasady, informacje dotyczące potwora, nagrody i warunki przegranej.



Nr Przygody

Nazwa Przygody

Wstęp fabularny

Trofeum Potwora

Żywioł Potwora

Karta Przygody

Karty Kontraktów są pasywnymi zadaniami, które wymagają od graczy zebrania odpowiednich Trofeów Potwora albo zasobów, aby je ukończyć.



Karty Kontraktów

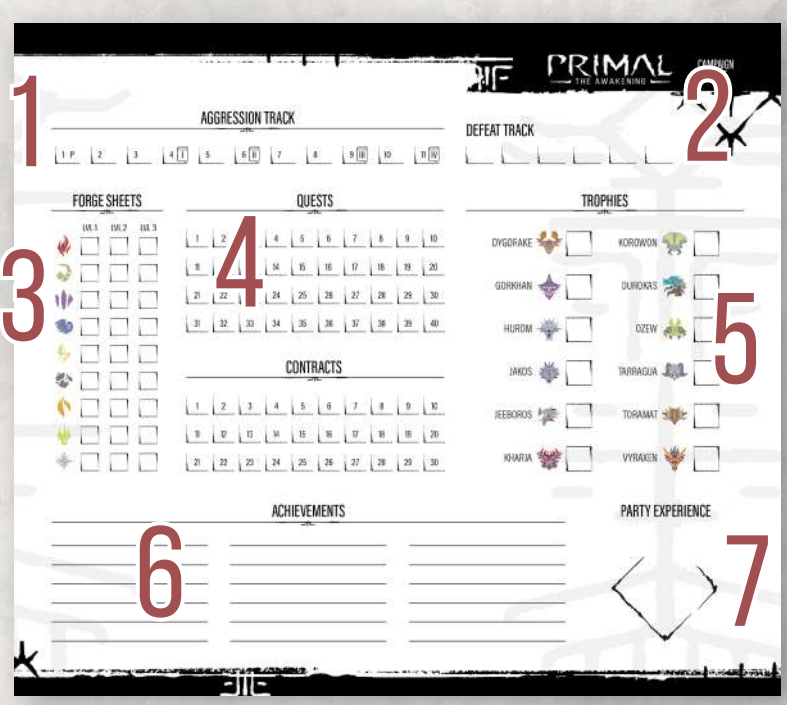


KARTA KAMPANII

Sesja po sesji gracze będą zapisywać informacje, nagrody i postępy w kampanii. Aby to zrobić używają karty Kampanii opisanej poniżej.

1. (Tor Agresji) To oś czasowa kampanii i przedstawia zarazem poziom agresji potworów. Im większe postępy w kampanii, tym potwory stają się mocniejsze.

2. (Tor Przegranych) Za każdym razem, jak gracze przegrają zadanie, zaznaczają to X na tym torze. Jeśli zapełnią ostatnie miejsce na torze, to kampania się kończy.



karty Kampanii

3. (Karty kuźni) Gracze zapisują tutaj wszystkie odblokowane karty Kuźni, dzieląc je na odpowiadające im żywioły i poziom.

4. (Karty Przygód i Kontrakty) Gracze zaznaczają tu wszystkie ukończone Przygody i karty Kontraktów.

5. (Trofea) Każdy potwór reprezentowany jest poprzez stylizowany symbol nazywany Trofeum. Śledzenie jakiego potwora pokonaliście, jest ważne przy Kontraktach i Osiągnięciach.

6. (Osiągnięcia) Zapisujcie tu wszystkie Osiągnięcia, które odblokowaliście w ciągu kampanii. System Osiągnięć pozwala graczom śledzić znaczące zmiany w świecie Thyrei i ważne tytuły, które zdobyli. W znaczeniu rozgrywki, osiągnięcia zapewniają dostęp do unikatowych scenariuszy, warunków przygotowania gry i specjalnych zasad podczas trwania kampanii.

7. (PD) Doświadczenie drużyny reprezentowany jest przez Poziom Doświadczenia grupy.
Uwaga: Poziom Doświadczenia jest wspólny, a nie osobisty. Jest taki sam dla wszystkich graczy w grupie.

KARTA POSTACI

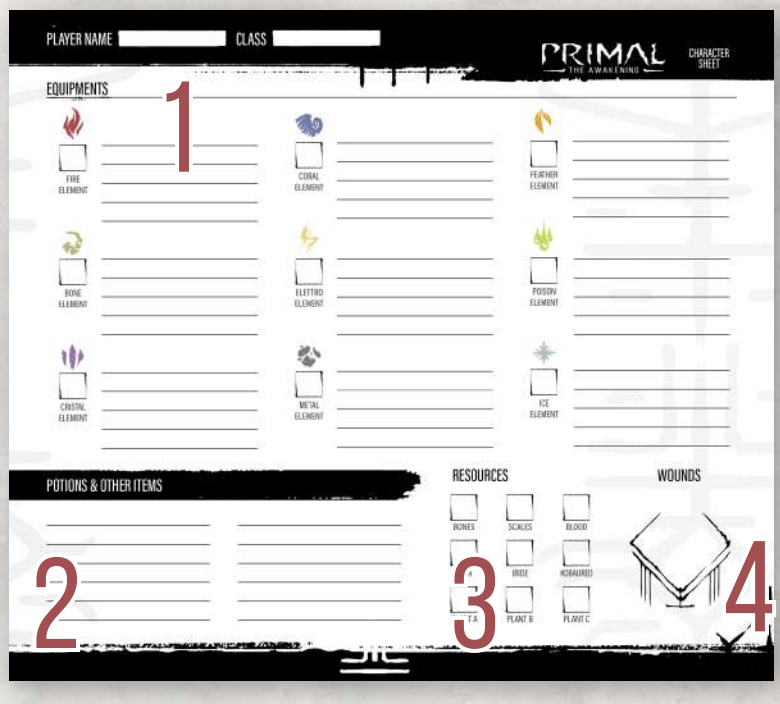
Każdy gracz używa karty Postaci, żeby śledzić informacje dotyczące jego łowcy.

1. (Ekwipunek) Zapisuj tu wszystkie karty Ekwipunku dzieląc je na żywioły. Oprócz tego w każdym kwadracie zapisuje, ile kart Żywiołów posiadasz.

2. (Mikstury i Inne przedmioty) Zapisuj tu Mikstury, które wytworzyłeś i inne karty Ekwipunku, które dostałeś jako nagrody za ukończenie scenariusza.

3. (Zwykłe zasoby) Zapisuj tu liczbę kart, które zebrałeś za każdy typ zasobu w grze.

4. (Karty Ran) Zapisuj tu liczbę kart Ran w swojej talii.



Karta postaci



8.2 PRZYGOTOWANIE KAMPANII

Po ukończeniu Prologu wykonajcie następujące kroki, żeby przygotować kampanię:

- **Przygotujcie planszetkę kampanii**:
  - **Zaznaczcie pierwsze pole na torze agresji** na karcie kampanii.
  - **Przygotujcie poziom Trudności**
    Na początku kampanii gracze mogą zmodyfikować poziom trudności poprzez usunięcie kilku pól z toru porażki, czyli zmniejszeniu maksymalnej liczby przegranych dostępnych w trakcie kampanii.
    Poziom zwykły (wszystkie pola na torze Porażki)
    Poziom trudny (na torze Porażki są dostępne 3 pola)
    Poziom szaleńczy (na torze Porażki dostępne są 2 pola)
- **Przygotujcie waszą kartę postaci** i zbierzcie wszystkie komponenty powiązane z waszą postacią (zobaczcie poniżej nagrody za Prolog).
- **Przygotujcie talię Przygody** najzwyczajniej biorąc wszystkie karty Przygód, które macie w wersji podstawowej i rozszerzeń, które posiadacie. Następnie **poszukajcie kart Przygód oznaczonych 1 i 2, i je odkryjcie**. Te karty są jedynymi kartami dostępnymi podczas waszej pierwszej sesji.
- **Stwórzcie talię Kontraktów** najzwyczajniej biorąc wszystkie karty Kontraktów, które macie w wersji pod stawowej i rozszerzeń, które posiadacie. Następnie **poszukajcie kart Kontraktów oznaczonych 1 i 2, i je odkryjcie**.

Kontrakty są aktywne wraz z rozpoczęciem kampanii.



Przygotowanie tablicy Przygód

NAGRODY ZA PROLOG

Za ukończenie Prologu otrzymujecie poniższe nagrody.
Zapiszcie je na waszych kartach Kampanii i Postaci.

1. **Odblokujecie kartę Pierwszego Poziomo Ognistej Kuźni**.
2. Każdy gracz otrzymuje karty 2x Ognisty Żywioł i następujące zwykłe zasoby: **1x Kości, 2x Łuski, 1x Krew, 1x Zima**.
3. Każdy gracz otrzymuje następujące karty ziół: **1x Cyricae, 1x Baethanis**.
4. **Odblokowujecie kartę Alchemii 1 Poziomu**.
5. Drużyna otrzymuje **1 punkt doświadczenia**.

DODATKOWE NAGRODY

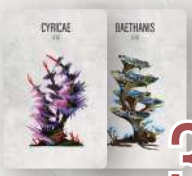
- Jeśli skończyliście scenariusz w przeciągu 4 rund, Drużyna zdobywa dodatkowy 1 punkt doświadczenia.
- Jeśli przynajmniej 1 gracz został powalony, grupa zdobywa osiągnięcie „Scarred by fire".
- Jeśli ukończyliście kartę zdania „Hit the Tail!", drużyna zdobywa dodatkowy 1 punkt Doświadczenia.



1



2



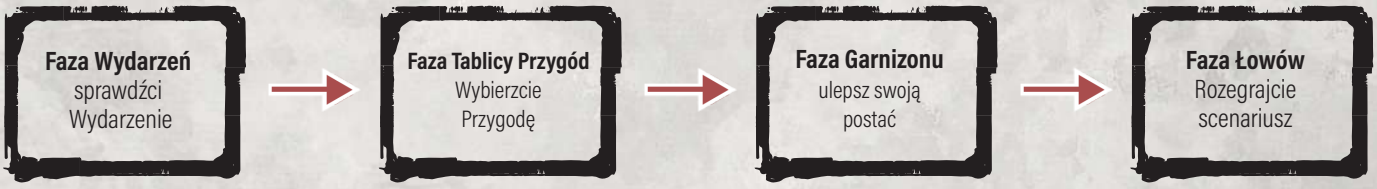
3



4

8.3 STRUKTURA SESJI

Sesja rozgrywki składa się z 4 faz opisanych poniżej:



8.3.1 FAZA WYDARZEŃ

Na początku sesji gracze sprawdzają Wydarzenie znajdujące się na obecnej pozycji na torze Agresji na karcie kampanii . Jeśli na torze znajduje się powiązane z obecną sesją Wydarzenie, musicie je natychmiast rozpatrzeć.

Wydarzenia to narracyjne przerywniki, które wprowadzają do kampanie interesujące elementy takie jak specjalne zasady, unikatowe scenariusze zależne od odblokowanych osiągnięć i ukończonych przygód.
Czasami wydarzenia będą wam kazać, abyście jako grupa podjęli jakąś decyzję dotyczącą zdobycia lub wymiany zasobów za specyficzne konsekwencje w grze.

Żeby rozpatrzyć Wydarzenie po prostu przeczytajcie odpowiednią stronę w instrukcji i postępujcie według podanego tam opisu.

8.3.2 FAZA TABLICY PRZYGÓD

Faza Tablicy Przygód składa się z **wyboru Aktywnej Przygody z zestawu dostępnych Przygód** na Tablicy Przygód.

Podczas swojej pierwszej rozgrywki będziecie mieli dostępne tylko Przygody 1 i 2. Nowe scenariusze będziecie odblokowywać wraz z ukończeniem wcześniejszych scenariuszy.

Kiedy zostaniecie poinformowani, aby odblokować nową kartę Przygody/Kontraktu, przeszukajcie talię Przygód/Kontraktów i dodajcie tę kartę do zestawu dostępnych Przygód / aktywnych kontraktów.

JAK WYBRAĆ PRZYGODĘ?

Gracze wybierają Przygodę zazwyczaj ze względu na rodzaj Potwora, z którym chcą się zmierzyć oraz Trofeum, jakie potrzebują zebrać. Z tekstu na karcie Przygód gracze mogą poznać opis narracyjny, który zawiera wskazówki oraz możliwe konsekwencje wyboru tej Przygody oraz specjalne nagrody, jakie można otrzymać.

Wybór dokonany przez graczy ma wpływ na opcje rzemieślnicze, które łowcy będą odblokowywać. Karty Kuźni są odblokowywane w zależności od Potwora, jaki zostanie pokonany, dlatego gracze, podczas wyboru Przygody, muszą ostrożnie rozpatrywać strategię, dotyczącą wytwarzania przedmiotów.

KONTRAKTY

Kiedy rozpoczynacie kampanię odkryty i aktywny jest tylko Kontrakt 1. Kontrakty są uznawane za aktywne wraz z ich odblokowaniem. Na początku fazy Tablicy Przygód, sprawdźcie, czy zostały spełnione warunki opisane na karcie Kontraktu, a następnie postępujcie zgodnie z instrukcjami na niej, w celu otrzymania nagrody.
Niektóre karty Kontraktów wymagają od graczy wydania zasobów, żeby je ukończyć. W tym przypadku grupa, jako całość, decyduje, czy chce to zrobić. Każdy z graczy może odrzucić dowolną ilość kart, żeby zgromadzić wymaganą ilość zasobów.





Zasoby potrzebne do Kontraktu Fortyfikacji

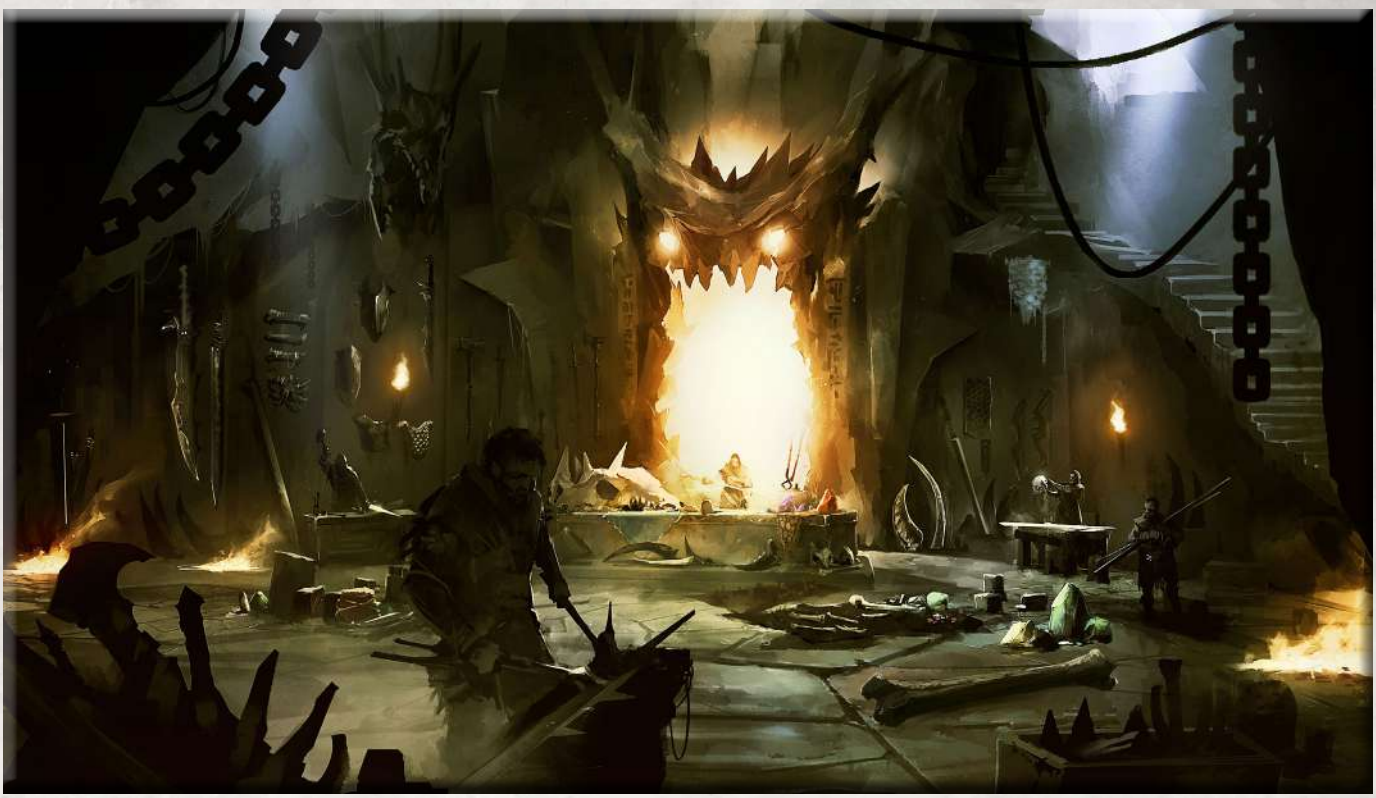
8.3.3 GARRISON PHASE

Garnizon to miejsce w Arborei, gdzie Łowcy spędzają większość swojego czasu na czynnościach takich jak trening, leczenie, wytwarzanie ekwipunku i przygotowania do następnej misji.

Faza Garnizonu w grze przedstawia te czynności i pozwala graczom zużyć swoje zasoby, które zebrali, do wytworzenia nowych kart ekwipunku, awansowania swoich talii i tym podobnym.

Podczas fazy Garnizonu każdy gracz równocześnie wykonuje dowolną ilość podanych niżej akcji w dowolnej kolejności:

- Wytworzyć Ekwipunek
- Naprawić Ekwipunek
- Uwarzyć Mikstury
- Wyleczyć rany
- Ulepszyć talię Akcji



WYTWARZANIE EKWIPUNKU

Każdy gracz ma swoją własną talię Zasobów zbudowaną ze wszystkich kart zasobów, które zebrał.
Uwaga: talie zasobów są taliami prywatnymi i nie wolno ich dzielić z innymi graczami. Gracz nie może wymienić się albo pożyczyć zasobów od innych graczy.

Gracz może wytworzyć dowolną ilość kart Ekwipunku z każdej dostępnej karty Kuźni w grze.
Aby wytworzyć kartę Ekwipunku musisz wydać odpowiednią liczbę kart ze swojej talii Zasobów.
Przede wszystkim, karta Żywiołu musi odpowiadać odpowiedniemu Żywiołowi Kuźni, żeby w ogóle dało się wytworzyć Ekwipunek z karty Kuźni. Następnie trzeba wydać odpowiednią ilość pospolitych zasobów wskazanych w recepturze Kuźni. Kiedy wytworzysz Ekwipunek, dodajesz odpowiednią kartę do swojej talii Ekwipunku i zapisujesz to na swojej karcie Postaci. Uwaga: wydane karty zasobów są usuwane z gry i wracają z powrotem do pudełka.

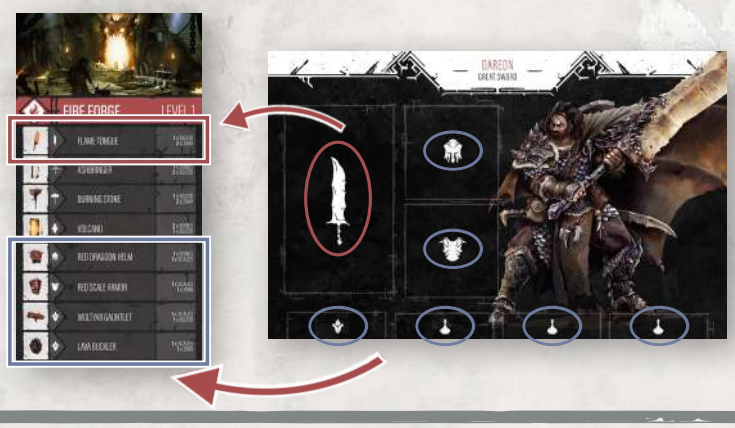


W tym przykładzie Alicja chce wytworzyć Red Scale Armor, dlatego wpierw wydaje kartę Żywiołu Ognia i wydaje pospolite zasoby 1x Scale i 1x Zima z jej własnej talii zasobów. Bierze odpowiednią kartę Pancerza i dodaje ją do swojej talii Ekwipunku oraz zaznacza nowy element wyposażenia na swojej karcie Postaci.



OGRANICZENIA KLASOWE

Bronie są ograniczone do konkretnej klasy Łowcy. Każdy gracz może tworzyć karty Broni powiązane z jego klasą postaci.
Uwaga: Inne karty Ekwipunku są dostępne do stworzenia przez wszystkich graczy.



W tym przykładzie, Robert kontroluje Dareona (klasę Wielkiego Miecza), dlatego może wytworzyć Flame Tongue (będący typem broni Wielkiego Miecza). Nie może wytworzyć innej broni, ale ma dostęp do Red Scale Armor, Red Dragon Helm i innych przedmiotów.

ODPORNOŚĆ I PODATNOŚĆ NA ŻYWIOŁY

Każdy Potwór ma swoje własne odporności i podatności odpowiadające różnym Żywiołom. Odporności i podatność Potworów są zawsze zaznaczone w instrukcjach do scenariusza, ale możecie je również znaleźć w tabeli odporności i podatności wszystkich potworów na stronie 14.

Jeśli Potwór ma Podatność X przeciwko twojemu Żywiołowi Broni, otrzymujesz bonus +X do obrażeń podczas ataków. W trakcie przygotowania pola bitwy umieść pasujący do premii bonusowy żeton obrażeń na twojej karcie Broni.

Jeśli Potwór ma Odporność X przeciwko twojemu Żywiołowi Broni, otrzymujesz -X do twoich ataków. W tym przypadku umieść odpowiedni żeton na swojej karcie Broni podczas przygotowań, aby wskazać, że liczba obrażeń podczas walki jest zmniejszana o X.

Żywioł kart twojego Pancerza i Hełmu pełnią równie ważną rolę w otrzymywaniu obrażeń od żywiołów. Potwory zazwyczaj zadają obrażenia od żywiołów (np. 1 = 1 obrażeń od ognia, 1 = 1 obrażeń od kryształu itd.), a kiedy to robi, musisz sprawdzić odporności i słabości kart twojego Pancerza i Hełmu, aby zobaczyć, czy są stosowane jakieś modyfikatory do obrażeń.
Jeśli twój ekwipunek ma Odporność X przeciwko obrażeniom Żywiołu, zmniejszasz obrażenia o X. Jeśli twój ekwipunek jest Podatny na X, otrzymujesz dodatkowe X obrażeń.

Uwaga: Modyfikatory Pancerza i Hełmu są sumowane, dlatego jeśli twój Pancerz ma Odporność 1, a twój Hełm ma Podatność -1, wtedy zsumowany modyfikator wynosi 0.





W tym przykładzie Skull Bush zadaje 1 obrażenia od Rogów. Alicja ma Red Scale Armor, która ma wrażliwość X przeciwko żywiołowi Rogów, dlatego otrzymuje dodatkowo 1 obrażenie podczas tego ataku.

ODPORNOŚCI I PODATNOŚCI

TABELA 1 - POTWORY

LEGENDA:

V = Potwór jest odporny na obrażenia od Żywiołu

X = Potwór jest podatny na obrażenia od Żywiołu

	obrażenia od ognia	obrażenia od rogów	obrażenia od kryształu	obrażenia od koralowca	obrażenia od pioruna	obrażenia od metalu
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	

ODPORNOŚCI I PODATNOŚCI

TABELA 2 - PANCERZ/HEŁM

LEGENDA:

V = Pancerz/Hełm jest odporny na obrażenia od Żywiołu

X = Pancerz/Hełm jest wrażliwy na obrażenia od Żywiołu

	Ognisty Pancerz/Hełm	Pancerz/Hełm z Rogów	Kryształowy Pancerz/Hełm	Pancerz/Hełm z Koralowca	Pancerz/Hełm Piorunów	Metalowy Pancerz/Hełm
obrażenia od ognia		V	X	V		
obrażenia od rogów					X	V
obrażenia od kryształu				X	X	V
obrażenia od koralowca	X				V	
obrażenia od pioruna		V	V			X
obrażenia od metalu	V	X			V	

NAPRAWA EKWIPUNKU

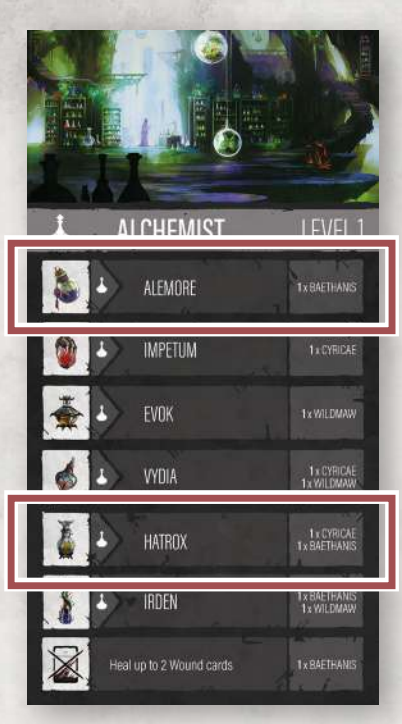
Podczas fazy Garnizony gracze mogą również naprawiać uszkodzony Ekwipunek. Aby to zrobić należy wydać 1 kartę podstawowego surowca spośród tych, które są potrzebne do wytworzenia takiego Ekwipunku.
Uwaga: Podstawowy Ekwipunek może zostać naprawiony poprzez wydanie dowolnej karty zasobów.



Odrzuć 1x Scales, żeby usunąć żeton uszkodzenia z pancerza

WARZENIE MIKSTUR

Gracze mogą warzyć karty Mikstur z listy karty Alchemii wydając karty Ziół wskazanych w recepturze.





Odrzuć 1x Baethanis, aby stworzyć 1x miksturę Alemore.



Odrzuć 1x Cyricae i 1x Baethanis , aby stworzyć 1x miksturę Hatrox.

LECZENIE RAN

Wśród dostępnych opcji na karcie Alchemii gracze mają również możliwość leczenia Ran.
Jeśli wydasz wskazaną ilość i typów kart ziół, możesz usunąć do 2 kart Ran ze swojej talii.
Uwaga: Gracze mogą usunąć tylko 1 kartę Ran na sesję.

ULEPSZANIE SWOJEJ TALII

Każdy gracz ma unikatową talię Ulepszeń kart powiązanych z jego postacią. Karty te są kartami Akcji i Mistrzostwa, które mają wartość PD wyższą niż 1.
Wraz ze wzrostem Doświadczenia Drużyny gracze mogą odblokować nowe karty Akcji i Mistrzostw reprezentujące postęp rozwoju postaci.
Kiedy Doświadczenie Drużyny osiągnie wartość PD wskazaną na karcie Akcji albo Mistrzostwa w twojej talii Ulepszeń, odblokuj tę kartę.
Gracze budują swoją talię między przygodami: dostępne karty to wszystkie odblokowane karty Akcji, np. Wszystkie karty z wartością PD równą albo mniejszą obecnemu Doświadczeniu Drużyny.



Ta karta zostanie odblokowana, kiedy drużyna osiągnie 2 poziom doświadczenia



Talia musi przestrzegać ograniczeń wskazanych przez kartę Broni, którą chcesz wyekwipować.
Karty broni wskazują dokładną kompozycję karty, określają, ile kart danego typu musi znajdować się w talii.

Uwaga: Aby ukończyć budowę talii gracz musi wybrać jedną z odblokowanych kart Mistrzostwa, którą powiąże z budowaną talią.

8.3.4 FAZA ŁOWÓW

Podczas fazy Łowów gracze wyruszają na Przygodę, którą wybrali i rozgrywają powiązany z nią Scenariusz. Na początku fazy Łowów wybierz Aktywną Przygodę i przeczytaj jej wstęp. Następnie przejdź do odpowiedniej strony Scenariusza w tej książce, przeczytaj wstęp fabularny i postępuj według instrukcji przygotowania gry, aby rozpocząć łowy!



POZIOM AGRESJI POTWORA

Potwory stają się silniejsze wraz z postępem graczy na Torze Agresji.
Uważajcie, aby przygotować elementy potwora zgodnie z pokazanym (Poziomem Agresji) tak jak wskazano w scenariuszu!

SPECJALNE ZASADY

Wszystkie specjalne zasady i warunki zostały wyjaśnione w scenariuszach nad zwykłymi zasadami. Na przykład, potyczka może mieć różne warunki wygranej i przegranej, takie jak ukończenie konkretnej karty zadania albo zapobiegnięciu ucieczki potwora poprzez pokonania go w mniejszej ilości rund!

ZAAWANSOWANE PRZYGOTOWANIE GRACZA



Podczas przygotowań scenariusza gracze tworzą swoją talię (po więcej szczegółów dotyczących budowania talli zobacz „Ulepszanie talii" na stronie 17) i wybierają swój ekwipunek do walki.

W odróżnieniu od Prologu, gracze mają możliwość dostosowania swojego ekwipunku i mogą dodać do 3 kart i 1 kartę z kart, które stworzyli albo zdobyli w ramach specjalnych nagród za poprzednie zadanie.

ZWYCIĘSTWO

Kiedy z powodzeniem ukończycie scenariusz, zobaczcie warunki zwycięstwa na stronie scenariusza, gdzie rozpisano wszystkie nagrody i specjalne konsekwencje.
Uwaga: za każdym razem, kiedy ukończycie scenariusz, zostaniecie poproszeni o odblokowanie nowej przygody i zarchiwizowaniu starych.

Na koniec scenariusza, w przypadku wygranej, posuńcie tor Agresji o 1 pole na karcie Kampanii i zacznijcie nową sesję od fazy Wydarzeń.

PORAŻKA

Przygodę uznaje się za nieudaną, kiedy przegracie trwający scenariusz (poprzez zostanie pokonanym w walce albo innym, specjalnym warunkom przegranej opisanych w scenariuszu).

Jeśli nie uda wam się Przygoda, postępujecie na torze Porażki o 1 pole na karcie Kampanii.
Uwaga: Jeśli wypełnicie ostanie pole na torze Porażki, kampania się kończy i musicie zaczynać ją od nowa.

Następnie Łowcy powracają do Garnizonu i zaczynają nową sesję gry od fazy Wydarzeń.
W ramach konsekwencji porażki, jeśli nie przedstawiono inaczej w scenariuszu, gracze nie postępują na torze Agresji. Gracze mogą podjąć się tej samej przygody w następnej sesji gry.

Uwaga: nie wszystkie Przygody mogą zostać rozegrane ponownie: czasami porażka ważnej przygody powoduje nieodwracalne konsekwencje w postępie kampanii i historii.

JAK ZAPISAĆ GRĘ

Informacje dotyczące Kampanii i Postaci są zawsze zapisywane na odpowiednich kartach. Jedyną dodatkową zasadę, którą trzeba zapamiętać, jest następująca:

- Za każdym razem, kiedy zarchiwizujecie Przygodę, zaznaczcie X odpowiednie miejsce na karcie Kampanii.
- Za każdym razem, kiedy odblokujecie kartę Przygód, zaznaczcie odpowiednie miejsce kółkiem.

JAK WRÓCIĆ DO GRY

Kiedy zaczniecie nową sesję gry, zbierzcie elementy gry według informacji zapisanych na kartach Kampanii oraz Postaci.

Przygotowanie Tablicy Przygód: z talii Przygód dodajcie karty Przygód zaznaczone kółkiem (dostępne) i odrzućcie karty przygód oznaczone X (zarchiwizowane).

Przygotowanie Postaci: Weźcie wszystkie karty ekwipunku zapisane na waszych kartach Postaci i dodajcie odblokowane karty Ulepszeń według Doświadczenia Drużyny.

KONIEC KAMPANII

Kiedy osiągnięcie 11 pole na torze Agresji uruchamiany jest finał kampanii, a historia przechodzi do etapu epilogu. Ostatnie Wydarzenie wykorzystuje różne elementy rozgrywki bazujące na odblokowanych osiągnięciach oraz całym postępie graczy w kampanii.

9. TRYB EKSPEDYCJI

Tryb ekspedycji, to alternatywny tryb gry, wykorzystujący pojedyncze scenariusze, które można rozegrać w trakcie jednej rozgrywki. Każdy scenariusz w trybie Ekspedycji, to niezależne doświadczenie ze specjalnymi zasadami i zawartością.

Uwaga: Tryb Ekspedycji to świetny sposób, aby nauczyć się, jak walczyć z konkretnymi Potworami i zwiększyć wasze umiejętności oraz doświadczenie związane z grą. Jednakże bądźcie świadomi, że grając przeciwko Potworowi, którego nie napotkaliście w trybie kampanii, może zdradzić wam jego Zachowania oraz inne właściwości!

Uwaga: niektóre potwory nie są zawarte w trybie Ekspedycji i będziecie je mogli spotkać tylko podczas Kampanii!

SCENARIUSZ PROTOTYPU

W Prototypie w trybie Ekspedycji dostępny jest tylko scenariusz „The Earthquake". Celem „The Earthquake" jest zaoferowanie bardziej złożonego doświadczenie z dodatkowymi zaawansowanymi kartami Akcji i kartami Ekwipunku.

Jeśli chcecie sprawdzić wasze umiejętności, przeczytajcie instrukcję scenariusza na następnej stronie i wprowadźcie do walki Tormata!

1 TRZĘSIENIE ZIEMI

Łowcy są często najmowani, żeby chronić wyprawy na skalistą pustynię Arras. Ich pracą zazwyczaj jest śledzenie potworów i szukanie najbezpieczniejszych ścieżek na miejsca wykopalisk. Pamiętam, że to było wczesną zimą, kiedy ja i moja grupa wybraliśmy się na nocną wyprawę znalezienia złoża kobaureanu. Zostaliśmy zaatakowani przez wielki gatunek Toramata. To był pierwszy raz, kiedy widziałem jednego z tych potworów. Są niesamowicie wybuchowymi stworzeniami i, mimo że nie żywią się ludzkim mięsem, w ostatnim czasie są jednym z głównych powodów start wśród ekspedycji na zachodnich terytoriach.



PRZYGOTOWANIA POTWORA

Przygotujcie planszę Potwora używając wszystkich elementów 1 Toramat. **WAŻNE**: kiedy tworzycie talię Zachowań Toramata, nie dodawajcie kart Smash i Charge. Zachowajcie te karty poza grą, póki nie zostaniecie poinstruowani, żeby zrobić inaczej.

ODPORNOŚCI I WRAŻLIWOŚCI

Toramat jest Odporny 1 przeciwko

I Podatny 1 przeciwko

PRZYGOTOWANIE PLANSZY WALKI

Gracze wybierają swoje pozycje startowe . Zagrożony gracz musi być na pozycji. Umieśćcie żetony terenów, jak pokazuje obrazek. Uwaga: Możecie znaleźć zasady dotyczące terenów na 43 stronie księgi Zasad.



SPECJALNE ZASADY

Trzęsienie ziemi: to wydarzenie może zostać zainicjowane kartą efektów w trakcie rozgrywki. Kiedy to się stanie, natychmiast usuńcie żeton Wzniesienia i zamieńcie go na 2 żetony Skały w tym sektorze. Wszyscy gracze w tym sektorze otrzymują 1 obrażenie.


1x Wzniesienie


2x Piasek


2x Skała


1x Baethanis


Figurka Toramata



PRZYGOTOWANIE ŁOWCÓW

Trzęsienie Ziemi jest rozgrywane według zestawów opisanych poniżej.





Karta Mistrzostwa: *Multiple Attacks*

Talia kart:

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*





Karta Mistrzostwa: *Massive Blow*

Talia kart:

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*



Karta Mistrzostwa: *Blast*

Talia kart:

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



Karta Mistrzostwa: *Shield Master*

Talia kart:

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*





TWÓRCY

Projektant Gry: Tommaso Mondadori, Alberto Parisi

Dyrektor Artystyczny: Laura Valdinoci

Grafiki i Ilustracje: Daniel Comerci, Consuelo Pecchenino

Projekt figurek: Daniele Angelozzi, Alessandro Depaoli, Andrea Di Natale

Tłumaczenie i korekta: Piotr Frąk

Korekta: Michał Misztal

© 2020 Reggie Games, Wszelkie prawa zastrzeżone.

Żadna część tej publikacji nie może być reprodukowana, rozpowszechniana ani powielana w jakiejkolwiek formie i żadnymi środkami, włączając w to fotokopiowanie, nagrywanie lub inne elektroniczne lub mechaniczne metody, bez wcześniejszej pisemnej zgody ze strony wydawcy, z wyjątkiem krótkich cytatów umieszczanych w recenzjach oraz pewnych innych zastosowań niekomercyjnych, dozwolonych w ustawie o prawach autorskich.



Primal: The awakening Reguły Kampanii v0.75

Reggie Games - 2020 ©
Wszelkie prawa zastrzeżone
www.reggiegames.com