PRIMAL

THE AWAKENING



REGLAS DE CAMPAÑA



PRIMAL
THE AWAKENING

REGLAS DE CAMPAÑA

versión 0.75

1. Modo Campaña.....1

1.1 Visión general de los componentes.....3

1.2 Configuración inicial de la campaña.....7

1.3 Estructura de la sesión.....9

1.3.1 Fase de Evento.....9

1.3.2 Fase del Tablero de Misión.....9

1.3.3 Fase de Guarnición.....11

1.3.4 Fase de Caza.....18

2. Modo Expedición.....21

1. MODO CAMPAÑA

Una vez que completes el Prólogo, siguiendo las reglas del libro Aprende a Jugar, ¡estarás listo para tu primera campaña de *Primal: The Awakening* campaign!

La campaña está compuesta por una serie de 11-15 sesiones (basadas en el porcentaje de victorias y el número de jugadores) unidas por un hilo argumental en el mundo de *Thyrea*.
Sesión a sesión, los jugadores cazarán diferentes monstruos mejorando su equipo, personalizando su mazo de Acción y desbloqueando recompensas especiales y logros, como consecuencia de su progreso.

GRUPO DE JUGADORES Y REJUGABILIDAD

Aunque se sugiere jugar cada sesión de la campaña con el mismo grupo de jugadores (lo que aumenta la eficacia de la cooperación y la experiencia), nada impide que juegues diferentes sesiones con otros jugadores y en distinto número. La campaña también es totalmente rejugable: a través de múltiples caminos te encontrarás con diferentes monstruos, desbloqueando distintas recompensas y descubriendo más secretos sobre el mundo de Thyrea.

AMPLIAR EL JUEGO

El juego Base ofrece una experiencia de campaña completa, con muchos caminos diferentes a seguir y una gran variedad de monstruos y escenarios. Sin embargo, los jugadores pueden ampliar el juego añadiendo expansiones al juego base. Las expansiones se mezclan fácilmente con los componentes del juego base y añaden nuevos monstruos, nuevos equipos, nuevas hojas de forja, nuevos personajes y opciones de juego.



1.1 VISIÓN GENERAL DE LOS COMPONENTES

Existen componentes que son importantes y que se usan en el modo Campaña. Aprendamos más acerca de ellos.

HOJAS DE FORJA

Las hojas de forja representan las mejoras en la forja de la Guarnición y proporcionan a los jugadores opciones únicas de creación.

Desbloquearás las hojas de Forja como recompensas según el monstruo que derrotes.

Cada vez que desbloquees una nueva Forja, toma el componente relacionado de la caja y añádelo a tus hojas de Forja disponibles.

Nota: Las hojas de Forja también pueden actualizarse a versiones de nivel superior. Cuando se te indique, sustituye la hoja de Forja por su versión mejorada.



Hoja de Forja



Nivel 1



Nivel 2



Nivel 3

HOJA DE ALQUIMISTA

La hoja de Alquimista es muy similar a la de Forja, pero en lugar de Equipo incluye recetas para elaborar cartas de Pociones y curar Heridas entre sesiones.



Hoja de Alquimista

CARTAS DE RECURSO

Para crear las cartas de Equipo los jugadores necesitan un tipo y una cantidad específica de recursos.
Hay dos tipos de cartas de recursos: elementos y recursos comunes. Mientras que los recursos comunes los sueltan todos los monstruos del juego, los recursos de elementos solo los sueltan los monstruos relacionados con ese elemento.



Recurso común



Cartas de Elemento

Las cartas de Hierbas son cartas de recursos adicionales que los jugadores reciben como recompensa de los escenarios.
Las cartas de Hierbas se usan para crear cartas de Pociones de la hoja de Alquimista.



Cartas de Hierbas

MISIONES Y CARTAS DE CONTRATO

Las cartas de Misión representan las misiones disponibles durante la campaña. Cada carta de misión conduce a un escenario específico.
Un escenario, al igual que en el Prólogo, incluye un texto narrativo de ambientación, reglas específicas, información sobre los monstruos, recompensas y condiciones de derrota.



Carta de Misión

Las cartas de Contrato son tareas pasivas que requieren que los jugadores consigan Trofeos de Monstruos o recursos específicos para poder completarse.



Cartas de contrato

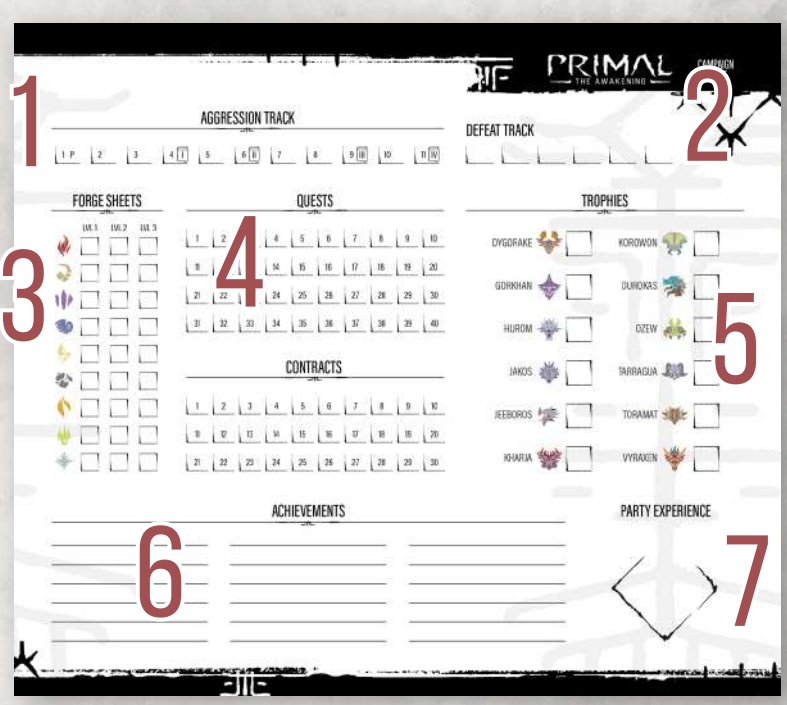


HOJA DE CAMPAÑA

Sesión a sesión, los jugadores registran la información, las recompensas y los avances en la campaña. Para ello, utilizan una hoja de Campaña que se describe a continuación.

1. (Registro de Agresividad) Es el cronograma de la campaña y al mismo tiempo indica el nivel de agresividad de los monstruos. ¡Cuanto más avancéis en la campaña, más fuertes se hacen los monstruos!

2. (Registro de Derrotas) Cada vez que los jugadores fallan una misión, deben poner una X en este registro. Si marcan la última casilla del registro de derrotas, la campaña termina.



Hoja de Campaña

3. (Hojas de Forja) Los jugadores registran todas las hojas de Forja desbloqueadas aquí, dividiéndolas por su elemento y su nivel.

4. (Misiones y Contratos) Aquí los jugadores llevan el registro de todas las cartas de Misiones y Contratos completadas.

5. (Trofeos) Cada monstruo está representado por un símbolo estilizado llamado Trofeo. Llevar la cuenta de qué monstruos derrotáis es importante para los Contratos y las Logros.

6. (Logros) Anota aquí todas las Logros que desbloqueéis durante la campaña.
El sistema de Logros permite a los jugadores registrar los cambios importantes en el mundo de Thyrea y los títulos importantes que ganan. En términos de juego, los Logros dan acceso a escenarios únicos, condiciones de configuración inicial y reglas especiales durante el curso de la campaña.

7. (Experiencia) La Experiencia de la Patrulla representa el nivel de Experiencia del grupo.
Nota: El nivel de experiencia es compartido y no es personal. Es el mismo para todos los jugadores del grupo.

HOJA DE PERSONAJE

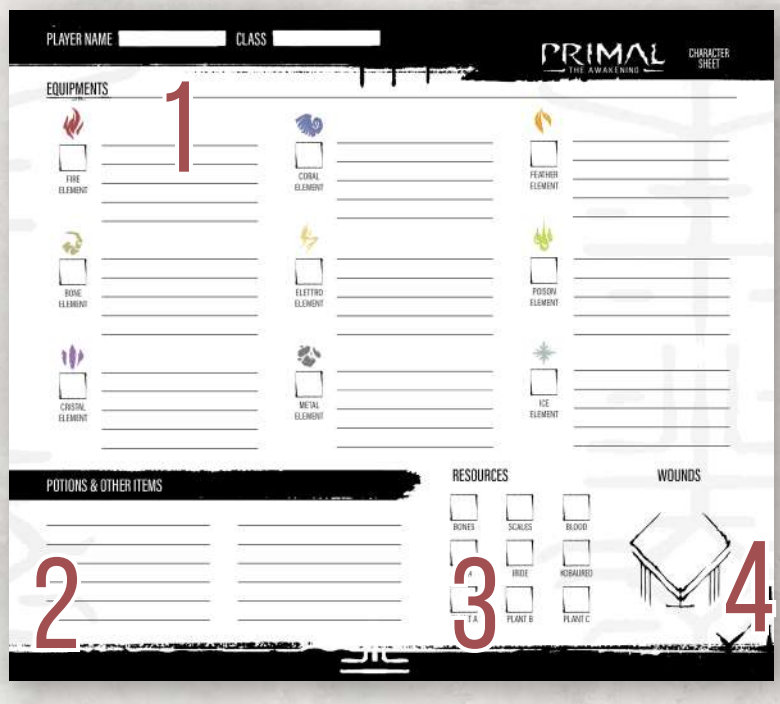
Cada jugador utiliza una hoja de Personaje para llevar un registro de la información relacionada con su cazador.

1. (Equipo) Aquí se registra todas las cartas de Equipo, divididas por elementos. También se anota el número de la carta de elemento que tienes en cada casilla.

2. (Pociones y otros ítems) Lleva un registro de las Pociones que elabores y de otras cartas de Equipo que obtengas como recompensa de los escenarios.

3. (Recursos comunes) Anota el número de cartas que has recopilado de cada tipo de recurso en el juego.

4. (Cartas de Herida) Lleva la cuenta del número de cartas de Herida en tu mazo.



Hoja de Personaje



1.2 CONFIGURACIÓN INICIAL DE LA CAMPAÑA

Después de completar el Prólogo, sigue los pasos que se muestran a continuación para configurar la campaña:

- **Configura la hoja de Campaña**:
  - **Marca la primera casilla del registro de Agresividad** en la hoja de campaña.
  - **Configura la Dificultad de la Campaña**
    Al comienzo de una campaña, los jugadores pueden personalizar la dificultad de la misma elimi nando alguna casilla del registro de Derrotas, reduciendo el número máximo de derrotas permitidas en la campaña.
    Modo normal (todas las casillas están disponibles en el registro de Derrota)
    Modo difícil (3 casillas disponibles en el registro de Derrota)
    Modo extremo (2 casillas disponibles en el registro de Derrota)
- **Configura tu hoja de Personaje** y reúne los componentes del juego relacionados con tu cazador (véase recompensas del Prólogo más adelante)
- **Crea el mazo de Misión** simplemente reuniendo todas las cartas de Misión que tengas del juego base y de todas las expansiones que poseas. Después, **busca las cartas de Misión números 1 y 2 y revélalas**. Estas cartas de misión son las que están disponibles durante tu primera sesión de juego.
- **Crea tu mazo de Contratos** simplemente reuniendo todas las cartas de Contrato que tengas del juego base y de todas las expansiones que poseas. Después, **busca la carta de Contrato número 1 y revélala**.

Este Contrato está activo desde el comienzo de la campaña.



Configuración del tablero de Misión

RECOMPENSAS DEL PRÓLOGO

Una vez finalizado el Prólogo, se obtienen las siguientes recompensas.
Regístralas en tus hojas de Campaña y de Personaje.

1. **Desbloquea la hoja de Forja de Fuego de Nivel 1**.
2. Cada jugador recibe **2x cartas de Elemento de Fuego** y los siguientes recursos comunes: **1x Huesos, 2x Escamas, 1x Sangre, 1x Zima**.
3. Cada jugador recibe las siguientes cartas de hierbas: **1x Cyricae, 1x Baethanis**.
4. **Desbloquea la hoja de Alquimista de Nivel 1**.
5. La Partida gana **1 de Experiencia**.

RECOMPENSAS CONDICIONADAS

- Si completasteis el escenario en el turno 4, la Partida gana 1 de Experiencia extra.
- Si al menos 1 jugador quedó KO, la partida obtiene el logro «*Scarred by fire*».
- Si completasteis el objetivo de la carta "Hit the Tail!" la Partida gana 1 de Experiencia extra.



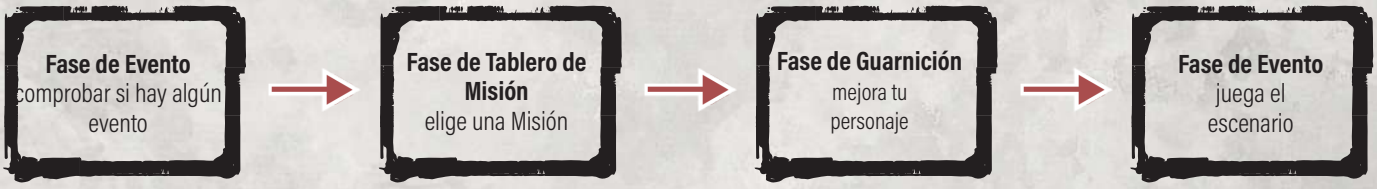






1.3 ESTRUCTURA DE LA SESIÓN

Una sesión de juego se divide en 4 fases y sigue la estructura siguiente



1.3.1 FASE DE EVENTO

Al comienzo de una sesión de juego, los jugadores comprueban si hay algún Evento en la posición actual del registro de Agresividad en la hoja de Campaña. Si hay algún Evento relacionado con la sesión actual, los jugadores deben resolverlo inmediatamente.

Los Eventos son interludios narrativos que introducen elementos interesantes a la campaña, como reglas especiales y escenarios únicos, dependiendo de los logros desbloqueados y las misiones completadas.
A veces también pueden requerir que los jugadores tomen decisiones en grupo, proporcionando la oportunidad de ganar o intercambiar recursos, para efectos específicos del juego.

Para resolver un Evento simplemente lee la página correspondiente en el libro de reglas y sigue sus instrucciones.

1.3.2 FASE DEL TABLERO DE MISIÓN

La fase del Tablero de Misión consiste en el proceso de **seleccionar la Misión Activa del mazo de Misiones disponibles** en el Tablero de Misión.

Durante tu primera partida sólo están disponibles las misiones 1 y 2. A medida que completéis los escenarios durante la campaña, se desbloquearán más cartas de Misión.

Cuando se indique que se desbloquee una nueva carta de Misión/Contrato, busca en el mazo de Misión/Contrato esa carta y añádela al mazo de Misiones disponibles/Contratos activos.

CÓMO ELEGIR UNA MISIÓN

Los jugadores eligen una Misión generalmente dependiendo del Monstruo contra el que quieran luchar y el Trofeo que necesiten conseguir. Además, en el texto de la carta de Misión, los jugadores pueden leer una breve descripción narrativa que contiene pistas sobre las posibles consecuencias narrativas o recompensas especiales.

Sin embargo, la elección afecta a las opciones de creación que los jugadores quieran desbloquear. De hecho, las hojas de Forja se desbloquean en función de los Monstruos que derrotéis, por lo que los jugadores deben evaluar cuidadosamente su estrategia de creación al elegir una Misión.

CONTRATOS

Cuando comenzáis la campaña, sólo se revela y está activo el Contrato 1. Los Contratos se consideran activos tan pronto como se desbloqueen.

Al comienzo de la fase del Tablero de Misión, comprueba si se cumple alguna condición de la carta de Contrato y después sigue las instrucciones de dicha carta para obtener la recompensa correspondiente. Algunas cartas de Contrato pueden requerir que los jugadores gasten recursos para completarse. En ese caso, con una decisión grupal, cualquier jugador puede descartar recursos para ayudar a cumplir con la cantidad total requerida.





Recursos requeridos para el Contrato Fortifications

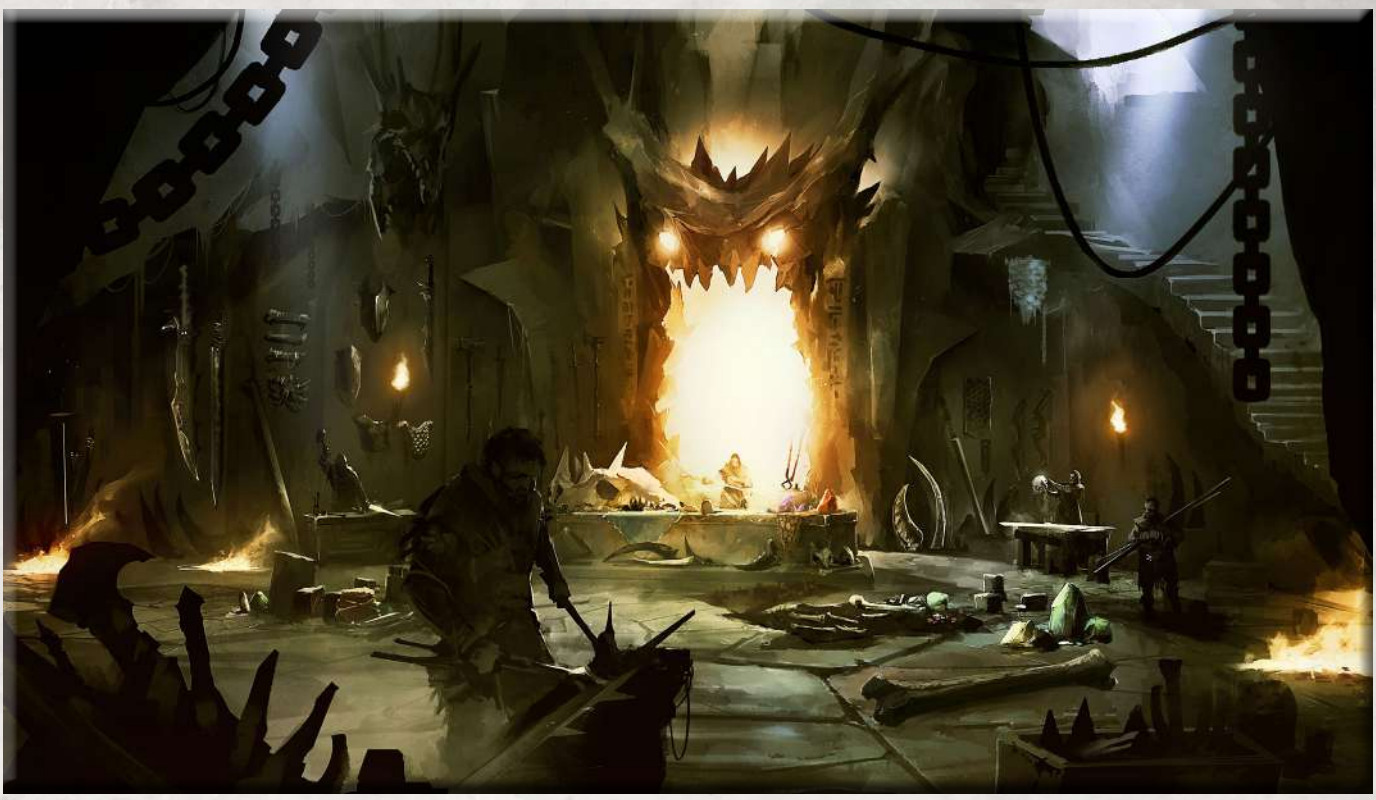
1.3.3 FASE DE GUARNICIÓN

La Guarnición es el lugar en Alborea donde los cazadores pasan la mayor parte de su tiempo en actividades como el entrenamiento, la curación, la creación de equipos y la preparación para la próxima misión.

La fase de Guarnición en el juego representa esas actividades específicas y permite a los jugadores, entre otras cosas, utilizar los recursos que han reunido para crear nuevas cartas de equipo y subir de nivel su mazo.

Durante la fase de Guarnición, cada jugador realiza simultáneamente cualquier número de las siguientes acciones en el orden que desee:

- Crear Equipamiento
- Reparar Equipamiento
- Elaborar Pociones
- Curarse Heridas
- Mejorar su mazo de Acción



CREAR EQUIPAMIENTO

Cada jugador tiene su propio mazo de Recursos, construido a partir de las cartas de recursos que va consiguiendo. Nota: el mazo de Recursos es personal y no se comparte con los demás jugadores. Un jugador no puede intercambiar las cartas de Recursos con otros jugadores.

Un jugador puede crear cualquier número de cartas de Equipo de cualquiera de las hojas de Forja disponibles en el juego.

En primer lugar, se necesita una carta de Elemento que coincida con el Elemento de la Forja adecuado para crear el Equipo de una hoja de Forja. Después, hay que gastar los recursos comunes específicos indicados en la fórmula de la hoja de Forja. Cuando creas un Equipo, añade la carta correspondiente a tu mazo de Equipo y regístrala en tu hoja de Personaje.

Nota: las cartas de recursos gastados se descartan del juego y se vuelven a colocar en la caja.

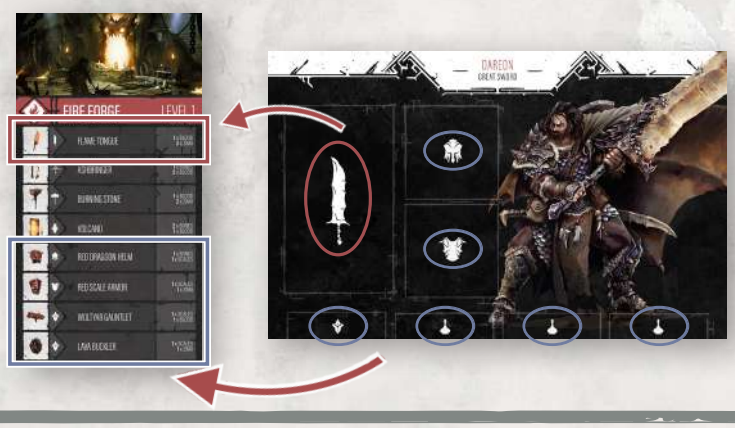


En este ejemplo, Alice quiere crear una *Red Scale Armor*, así que primero gasta una carta de Elemento de Fuego y luego gasta 1x carta de Escama y 1x carta de recurso común Zima de su propio mazo de recursos. Toma la carta de Armadura correspondiente y la añade a su mazo de equipo, registrando el nuevo equipo en su hoja de Personaje.



RESTRICCIONES DE CLASE

Las armas están restringidas a una clase específica de Cazador. Cada jugador sólo puede crear cartas de Arma relacionadas con su clase. Nota: Las cartas de Equipo que no sean de Armas están disponibles para su creación por todos los jugadores.



En este ejemplo, ya que Bob controla a Dareon (clase Gran Espada), puede crear la Flame Tongue (que es un tipo de arma Gran Espada). No puede crear otras armas, pero tiene acceso a la Red Scale Armor, al Red Dragoon Helm y todos los demás ítems.

FORTALEZA Y DEBILIDAD ELEMENTAL

Cada Monstruo tiene sus propias fortalezas y debilidades con respecto a los diferentes Elementos. Las fortalezas y debilidades de los Monstruos siempre se indican en las instrucciones del escenario. Puedes encontrar una tabla completa de fortalezas y debilidades de todos los Monstruos en la página 14.

Si un Monstruo es Débil X contra el Elemento de tu Arma, tienes una bonificación de daño de +X a tus ataques. Durante la configuración del combate colocas la correspondiente bonificación de daño en tu carta de Arma.
Si un Monstruo es Fuerte X contra el Elemento de tu Arma, tienes una penalización de -X de daño a tus ataques. En este caso, colocas la correspondiente ficha en tu carta de Arma durante la configuración inicial para indicar que tu daño de Arma se disminuye en X durante el combate.

El Elemento de tus cartas de Armadura y Yelmo es muy importante también cuando recibes daño elemental. De hecho, los Monstruos a menudo infligen daño elemental (Ej: 1 = 1 daño de fuego; 1 = 1 daño de cristal etc) y cuando esto ocurre, debes comprobar las fortalezas y debilidades de tus cartas de Armadura y Yelmo, para ver si tienes que aplicar algún modificador a ese daño.
Si tu Equipo es Fuerte X contra el daño de ese Elemento, reduces el daño en X. Si tu Equipo es Débil X, en cambio, sufres X daño adicional.
Nota: los modificadores de Armadura y Yelmo se suman, así que, si tu Armadura es *Fuerte 1* y tu Yelmo es *Débil 1*, el modificador total es 0.





En este ejemplo, Skull Bush inflige 1 daño de Cuerno. Alice tiene una Red Scale Armor, que indica Débil 1 contra el Elemento Cuerno, por lo que sufre 1 daño extra por ese ataque.

FUERZA Y DEBILIDAD

TABLA 1 - MONSTRUOS

LEYENDA:

V = El daño Elemental es fuerte contra el Monstruo

X = El daño Elemental es débil contra el Monstruo

	daño de fuego	daño de cuerno	daño de cristal	daño de coral	daño de rayo	daño de metal
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	

FORTALEZA Y DEBILIDAD

TABLA 2 - ARMADURA/YELMO

LEYENDA:

V = La Armadura/Yelmo es fuerte contra el daño elemental

X = La Armadura/Yelmo es débil contra el daño elemental

	armadura/ yelmo de fuego	armadura/ yelmo de cuerno	armadura/ yelmo de cristal	armadura/ yelmo de coral	armadura/ yelmo de rayo	armadura/ yelmo de metal
daño de fuego		V	X	V		
daño de cuerno					X	V
daño de cristal				X	X	V
daño de coral	X				V	
daño de rayo		V	V			X
daño de metal	V	X			V	

REPARAR EQUIPAMIENTO

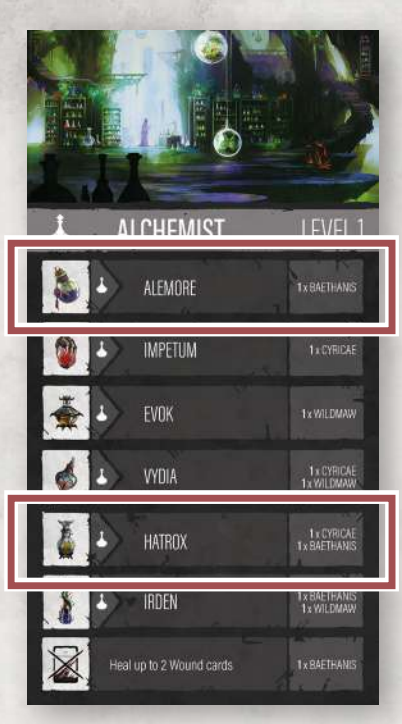
Durante la fase de Guarnición, los jugadores también pueden reparar cualquier Equipo reducido gastando 1 carta de recursos comunes de las que se necesitan para crear ese Equipo específico.
Nota: El Equipo Básico puede repararse gastando cualquier carta de recursos.



Descarta 1x recurso de Escama para retirar la ficha de reducido de la armadura

CREAR POCIONES

Los jugadores pueden crear cartas de Pociones de la lista de la hoja de Alquimista simplemente gastando las cartas de Hierbas indicadas en las fórmulas.





Descarta 1x Baethanis para elaborar 1x poción Alemore.



Descarta 1x Cyricae y 1x Baethanis para elaborar 1x poción de Hatrox

CURARSE HERIDAS

Desde las opciones de la hoja de Alquimista, los jugadores también pueden curarse Heridas.
Si gastas el tipo y la cantidad indicada de cartas de hierbas, puede retirar una carta de Herida de tu mazo.
Nota: los jugadores sólo pueden eliminar 1 carta de Herida por sesión.

MEJORAR TU MAZO

Cada jugador tiene un mazo único de cartas de Mejora relacionadas con su personaje. Esas cartas son cartas de Acción y de Maestría que tienen un valor de Experiencia superior a 1.

A medida que la experiencia de la Partida aumente, los jugadores desbloquean nuevas cartas de Acción y Maestría para representar la progresión de sus personajes.
Cuando la Experiencia de la Partida alcance el valor de Experiencia indicado en una carta de Acción o de Maestría del mazo de mejoras, desbloquea esa carta.

Los jugadores forman su mazo entre misiones: las cartas disponibles son todas las cartas de Acción desbloqueadas, es decir, todas las cartas con un valor de Experiencia igual o inferior a la Experiencia actual de la Partida.



Esta carta se desbloqueará cuando la experiencia de la Partida llegue a 2.

6x cartas de Ataque
4x cartas de Maniobra
6x cartas se Perry
4x cartas de Dodge



Los mazos deben cumplir con las restricciones de construcción del mazo indicadas en la carta de Arma que decidáis equipar.

Las cartas de Arma determinan la composición exacta del mazo, especificando cuántas cartas de cada tipo deben incluirse en el mismo.

Nota: Para completar la construcción del mazo, un jugador debe elegir una carta de Maestría de las que ha desbloqueado para asignarla a su mazo.

1.3.4 FASE DE CAZA

Durante la fase de Caza, los jugadores se embarcan en la Misión que han seleccionado y juegan el Escenario correspondiente. Al comienzo de la fase de Caza, toma la Misión Activa y lee su texto de introducción. Después, ve a la página del Escenario correspondiente de este libro, lee su descripción narrativa y sigue sus instrucciones de configuración para ¡iniciar la caza!



NIVEL DE AGRESIVIDAD DEL MONSTRUO

Los Monstruos son más fuertes a medida que los jugadores avanzan en el registro de Agresividad. ¡Tened cuidado **a la hora de configurar los componentes de los Monstruos, que muestren el correcto** (valor de Agresividad) como se indica en la configuración inicial del escenario!

REGLAS ESPECIALES

Todas las reglas y condiciones especiales explicadas en el escenario tienen prioridad sobre las reglas estándar. Por ejemplo, el combate puede tener diferentes condiciones de victoria o derrota, como completar una carta de Objetivo específica o evitar que el monstruo huya, ¡teniéndolo que derrotar en unos pocos turnos!

CONFIGURACIÓN AVANZADA DEL JUGADOR



Durante el montaje de un escenario, los jugadores construyen su mazo (véase «Mejora tu mazo» en la página 17 para más detalles sobre la construcción de mazos) y seleccionan su Equipo para el combate.

A diferencia del Prólogo, los jugadores tienen la posibilidad de personalizar su Equipo y además pueden añadir hasta 3 cartas ♟ y 1 carta ◆ de las cartas que han creado o ganado como recompensas especiales de misiones anteriores.

VICTORIA

Cuando completéis con éxito un escenario, seguid las condiciones de victoria en la página del escenario donde se enumeran todas las recompensas y consecuencias especiales.
Nota: cada vez que completéis un escenario se os indicará que desbloqueéis nuevas misiones específicas y registres las antiguas.

Al final de un escenario, en caso de éxito, avanza el registro de Agresividad 1 casilla en la hoja de Campaña y comienza una nueva sesión de juego desde la fase de Evento.

DERROTA

Una Misión fracasa si perdéis el escenario correspondiente (siendo derrotado en combate o debido a determinadas condiciones de derrota especificadas por las instrucciones del escenario).

Si falláis una Misión, avanza en el registro de Derrota 1 casilla en la hoja de Campaña.
Nota: si rellenáis la última casilla en el registro de Derrotas, la campaña ha terminado y tenéis que empezar de nuevo.

A continuación, los Cazadores vuelven a la Guarnición y empiezan una nueva sesión de juego desde la fase de Evento. Como consecuencia de ser derrotado, si no se especifica lo contrario en las instrucciones del escenario, los jugadores no avanzan en el registro de Agresividad. Los jugadores pueden tomar otro camino en la misión en la siguiente sesión de juego.
Nota: no todas las Misiones pueden intentarse una segunda vez: a veces el fracaso en una misión importante implica consecuencias permanentes en el progreso y la historia de la campaña.

CÓMO GUARDAR EL JUEGO

La información de la campaña siempre se registra en las hojas de Campaña y de Personaje. Las únicas reglas adicionales que se deben recordar son las siguientes:

- Cada vez que registres una carta de Misión, marca con una X la casilla correspondiente en la hoja de Campaña.
- Cada vez que desbloquees una nueva carta de Misión, marca la casilla correspondiente con un círculo, en lugar de con una X.

CÓMO CARGAR EL JUEGO

Cuando comiences una nueva sesión de juego, simplemente toma los componentes del juego según la información que hayas guardado en las hojas de Campaña y de Personaje.

Configuración del Tablero de Misiones: Forma el mazo de Misiones añadiendo las cartas de Misión marcadas con un círculo (disponibles) y descartando las cartas de Misión marcadas con una X (registradas).

Configuración de Personajes: toma todas las cartas de equipo que aparecen en tu hoja de Personaje y toma las cartas de Mejora desbloqueadas de acuerdo con la Experiencia de la Patrulla.

EL FINAL DE LA CAMPAÑA

Cuando alcancéis la casilla 11 en el registro de Agresividad, se activa el final de la campaña y la historia llega al epílogo. El último Evento presenta un contenido de juego diferente basado en los logros y la progresión de los jugadores durante toda la campaña.

2. MODO EXPEDICIÓN

El modo Expedición es un modo de juego alternativo que consiste en escenarios individuales que pueden jugarse en una sola noche de juego. Cada escenario del modo Expedición es una experiencia independiente, con reglas y contenidos especiales.

Nota: el modo Expedición es una buena manera de aprender a luchar contra Monstruos específicos y de aumentar tu habilidad y experiencia de juego. Sin embargo, ten en cuenta que, si juegas contra un Monstruo que aún no has encontrado en el modo Campaña, ¡podrías recibir información sobre su comportamiento y características!

Nota: ¡Algunos Monstruos no están incluidos en el modo Expedición y sólo los encontrarás durante la Campaña!

ESCENARIO PROTOTIPO

En esta versión prototipo del juego, sólo está disponible en el modo Expedición el escenario de «El Terremoto». El objetivo de «El Terremoto» es ofrecer una experiencia más completa con la adición de algunas cartas avanzadas de Acción y Equipo.

¡Si quieres poner tu habilidad a prueba, lee las instrucciones del escenario en la siguiente página y prepárate para traer a Toramat a la mesa!

1 EL TERREMOTO

A menudo se reclutaban cazadores para proteger las expediciones en el rocoso desierto de Arras. Su trabajo era generalmente rastrear monstruos y encontrar los caminos más seguros hacia los lugares de excavación. Recuerdo que fue a principios del invierno cuando mi grupo y yo nos embarcamos en una expedición nocturna para encontrar un depósito de kobaurean. Fuimos atacados por un gran ejemplar de Toramat. Era la primera vez que veía uno de esos monstruos. Son bestias increíblemente irascibles y, aunque no se alimentan de carne humana, en ese último período fueron una de las principales causas de expediciones perdidas en los territorios del oeste.



CONFIGURACIÓN INICIAL DEL MONSTRUO

Configura el tablero del Monstruo utilizando todos los componentes Toramat 1. **IMPORTANT**: cuando construyas el mazo de Comportamiento del Toramat, no incluyas las cartas de Smash y Charge. Mantén esas cartas fuera del juego hasta que se te indique lo contrario.

FUERZA Y DEBILIDAD

Toramat es *Fuerte* 1 contra

y es *Débil* 1 contra

CONFIGURACIÓN DEL TABLERO DE COMBATE

Los jugadores eligen su posición inicial ○.
El jugador con Agresividad debe estar en la posición ○. Coloca el terreno como se muestra en la imagen. Nota: puedes encontrar las reglas para los Terrenos en la página 43 del libro Aprende a jugar.



REGLAS ESPECIALES

Terremoto: este evento puede activarse por efectos de cartas durante el juego. Cuando eso suceda, inmediatamente retira el terreno de Meseta, reemplazándolo con 2x terreno de Rocas en ese sector. Todos los jugadores en ese sector sufren 1 daño.


1x Meseta


2x Arena


2x Rocas


1x Baethanis


mini de Toramat



CONFIGURACIÓN INICIAL DEL CAZADOR

El Terremoto se juega utilizando los mazos específicos que se muestran a continuación:



Carta de Maestría: *Multiple Attacks*

Composición del mazo:

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*



Carta de Maestría: *Massive Blow*

Composición del mazo:

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*







Carta de Maestría: *Blast*

Composición del mazo:

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







Carta de Maestría: *Shield Master*

Composición del mazo:

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*





CRÉDITOS

Diseño del juego: Tommaso Mondadori, Alberto Parisi

Dirección artística: Laura Valdinoci

Gráficos e ilustraciones: Daniel Comerci, Consuelo Pecchenino

Diseño de Miniaturas: Daniele Angelozzi, Alessandro Depaoli, Andrea Di Natale

Traducción al español: Norberto Rodriguez

© 2020 Reggie Games, Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, distribuida o transmitida de ninguna forma o por ningún medio, incluyendo fotocopias, grabaciones u otros métodos electrónicos o mecánicos, sin el permiso previo por escrito del editor, excepto en el caso de breves citas incorporadas en reseñas críticas y ciertos otros usos no comerciales permitidos por la ley de derechos de autor



Reglas de Campaña de Primal: The awakening v0.75

Reggie Games - 2020 ©
Todos los derechos reservados
www.reggiegames.com