PRIMAL

THE AWAKENING



ZASADY GRY



PRIMAL
THE AWAKENING

ZASADY GRY

WERSJA 0.75

1. Elementy gry....1
2. Założenia gry....7
3. Prolog....8
4. Przygotowanie....11
    4.1 Plansza walki....13
    4.2 Łowcy....15
    4.3 Potwory....17
5. Rozgrywka....19
    5.1 Faza potworów....20
    5.2 Faza akcji....21
        5.2.1 Tura gracza....21
        5.2.2 System SI i reakcje potworów....34
    5.3 Koniec rundy....39
6. Koniec prologu....40
7. Glosariusz....41
    7.1 Słowa kluczowe, cechy i symbole....41
    7.2 Tereny....43
    7.3 Symbole reakcji....44

1. ELEMENTY (PROTOTYPE)



Plansza walki
x1



Karty postaci i kampanii
x1



Karty przygód
x2



Planszetki łowców
x4



Karty akcji
x104



Karty mistrzostwa
x6



Karty przedmiotów
x41



Karta kuźni
x1



Karta alchemii
x1



Karty broni
x11



Karty zasobów
x30



Karty ziół
x12



Planszetki Potworów
x2



Karty postaw
x6



Karty zagrożeń
x7



Karty zadań
x2



Karty zachowań
x20



Karty żywiołów
x4



Vyraxen
x1



Toramat
x1



Karty wyniszczenia
x10



Dareon
x1



Mirah
x1



Thoreg
x1



Ljonar
x1



x10



Obrażenia 1-5
x25



Obrażenia
10-50



Riposta
x19



Żeton rundy
x1



Żeton
uwagi
x1



Żeton
Uwagi
x4



Kondycja
x5





Żeton
powalenia
x4



Żeton
uszkodzenia
x7



Ogłuszenie
x1



Oślepienie
x1



Pancerz
x3



Żeton
wysiłku
x4



+1 Obrażenia
x2



+1 Wyniszczenie
x1

Karty ran
x8



Przyspieszenie
x1



Ogień
x4



Zarośla
x1



Skała
x6



Piasek
x2



Wzniesienie
x1



Baethanis
x1

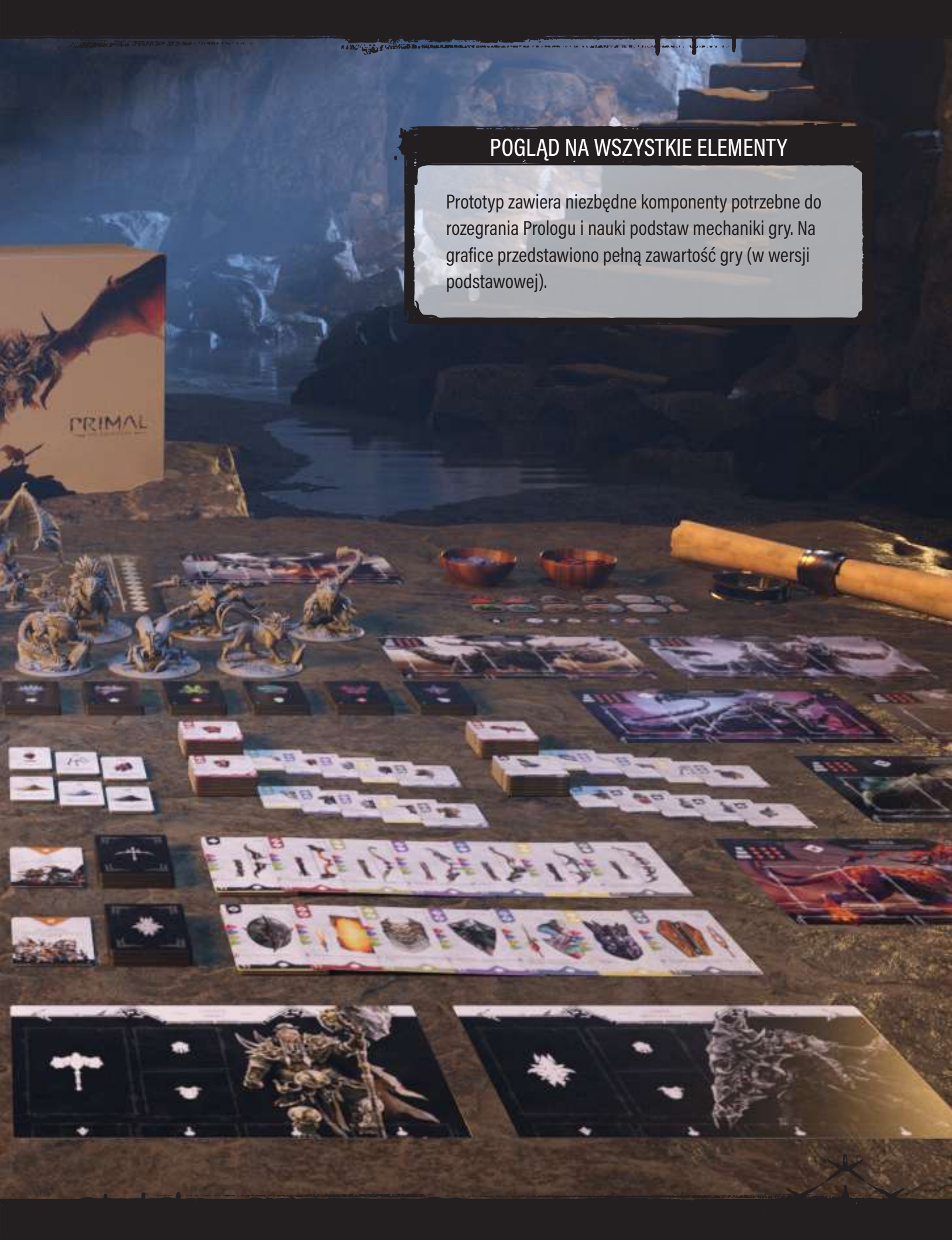


Cyricae
x1



POGLĄD NA WSZYSTKIE ELEMENTY

Prototyp zawiera niezbędne komponenty potrzebne do rozegrania Prologu i nauki podstaw mechaniki gry. Na grafice przedstawiono pełną zawartość gry (w wersji podstawowej).



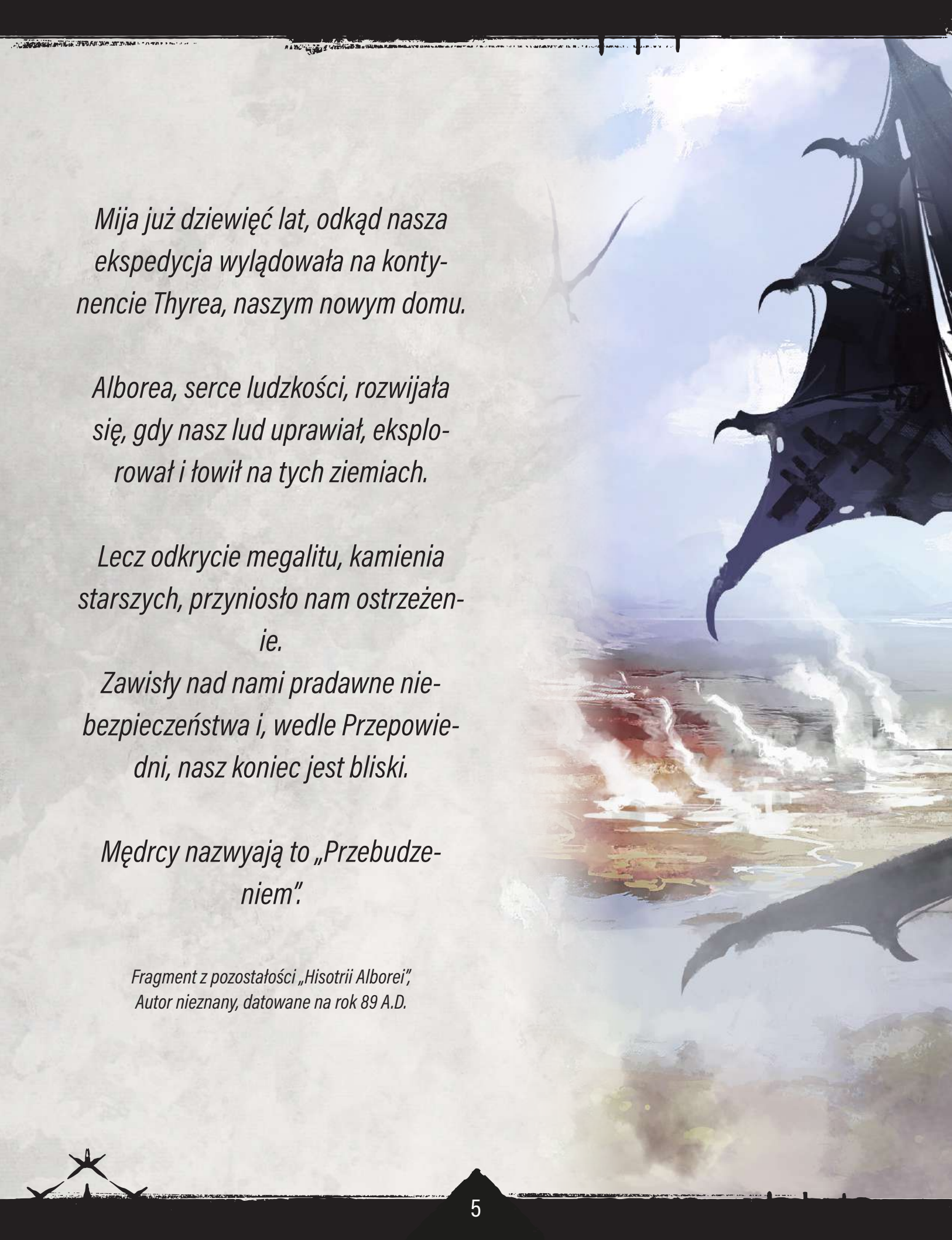
Mija już dziewięć lat, odkąd nasza ekspedycja wylądowała na kontynencie Thyrea, naszym nowym domu.

Alborea, serce ludzkości, rozwijała się, gdy nasz lud uprawiał, eksplorował i łowił na tych ziemiach.

Lecz odkrycie megalitu, kamienia starszych, przyniosło nam ostrzeżenie.
Zawisły nad nami pradawne niebezpieczeństwa i, wedle Przepowiedni, nasz koniec jest bliski.

Mędrcy nazwyają to „Przebudzeniem".

Fragment z pozostałości „Hisotrii Alborei",
Autor nieznany, datowane na rok 89 A.D.





2. ZAŁOŻENIA GRY

Primal: the Awakening to w pełni kooperacyjna gra przeznaczona dla 1-4 graczy, osadzona w świecie fantasy, gdzie ludzie walczą o przetrwanie w nieokiełznanej dziczy.
Gracze wcielają się w rolę łowców wyruszających na rozmaite zadania, podczas których będą walczyć z przerażającymi stworami, zbierać łupy, oraz odkrywać tajemnice i sekrety niezbadanego świata Thyrea.

Ta księga zawiera zasady dotyczące walki i poprowadzi graczy przez Prolog, który jest scenariuszem wprowadzającym i początkiem kampanii zarazem.
Zaawansowane tematy wyjaśnione są w Zasadach Kampanii, gdzie opisano działanie trybów Kampanii oraz Ekspedycji.

TRYB KAMPANII

Rozgrywka została zaprojektowana jako cykl wielu sesji, które składać się będą w epicką kampanię.
Podczas rozgrywania kampanii gracze będą odblokowywać różne ścieżki fabularne oraz zawartość gry w zależności od tego, jakie podejmą decyzje.

Wraz z rozwojem kampanii, gracze będą podnosić poziom swoich postaci i zbierać zasoby, z których będą tworzyć bronie, zbroje i różnego rodzaju sprzęt.
Tryb kampanii jest w pełni regrywalny: podczas pierwszego przejścia gry odkryjecie tylko część jej zawartości.

TRYB EKSPEDYCJI

Tryb kampanii to nie jedyny tryb rozgrywki. Jeśli zamiast rozgrywać długą kampanię wolicie szybki, pojedynczy scenariusz, tryb Ekspedycji jest zdecydowanie dla Was!

W trybie Ekspedycji wybieracie potwora, z którym przyjdzie wam się zmierzyć (wybór uzależniony jest od dostępnych scenariuszy). Potem postępujcie zgodnie z zasadami przygotowania rozgrywki i cieszcie się pojedynczą przygodą w świecie Thyrei.

3. PROLOG

Prolog to pierwszy akt kampanii i pierwszy krok w nauce zasad Primal: The Awakening.
Uwaga: Kiedy będziecie rozpoczynać nową kampanię, zawsze zaczynajcie od Prologu.

Celem Prologu jest poprowadzenie graczy przez pierwszy scenariusz kampanii i nauka podstaw rozgrywki.
Po ukończeniu Prologu będziecie już znać najważniejsze zasady i będziecie gotowi na bardziej wymagające wyzwania trybu Kampanii lub Ekspedycji.
Przeczytajcie poniższe wprowadzenie do „Doliny Krwi" i postępujcie według kroków opisanych w Rozdziale 4.

Rozpoczynamy łowy!







Dolina Krwi

Prolog

Mija już kilka godzin, odkąd weszliście w głąb Szkarłatnego Lasu. Powietrze jest ciepłe, a upiorna cisza pochłania las: sama natura nasłuchuje waszych kroków.
Otaczające was czerwone korony drzew przypominają płomienie świec, ognie rozgrzewające las. Płomienie, które tkwią bez ruchu, jakby zastygłe w czasie. Krocząc ścieżkami czujecie, jakbyście sami znaleźli się poza czasem.

Wyciągacie mapę. Zaginiony patrol zmierzał w kierunku „Doliny Krwi" i wkrótce zbliżycie się do miejsca wskazanego przez waszego dowódcę. Dzicz jest tu przytłaczająca. Na waszej drodze stoją najróżniejsze rośliny i zioła - kalejdoskop żywych świateł i kolorów.

Z bronią w pogotowiu podążacie naprzód, gdzie roślinność staje się coraz bardziej gęsta, a powietrze wilgotne i ciężkie.
Nagle słyszycie coś, czego nigdy byście się nie spodziewali: ciszę przerywa głęboki ryk dochodzący z kierunku Woltyar, a potem zawodzenie zwierząt i bestii wokół was. Trwający przez wieki w uśpieniu największy z wulkanów w Thyrei przebudził się.

Odnajdujecie prześwit wśród drzew i z niedowierzaniem patrzycie na kłęby popiołu wznoszące się z kaldery, powoli barwiące niebo na czarno. Przepowiednia. Czy ostatecznie mówiła prawdę? Wasze serca zaczynają bić coraz szybciej.

Ziemia trzęsie się z łoskotem. „Nie ma czasu na strach", jak mawiał wasz mistrz. Biegniecie, ile sił w nogach, aż docieracie do małej polany. I wtedy to widzicie: wielki cień wyłania się z ciemności na niebie! Gwałtownie opada w waszym kierunku, ale w ostatniej chwili odskakujecie.

Wielka wywerna wyrasta przed wami i nerwowo węszy otoczenie. Krzyczycie, żeby słyszeć się wśród ryku bestii i pośpiesznie ustawiacie szyk, by stawić czoła stworzeniu.

Żyły stwora, przepełnione żarem ognia, pulsują i rozświetlają muskularne ciało. Widzicie furię samego wulkanu, gdy potwór groźnie rozwiera masywne szczęki, a światło płomieni niemal zupełnie przyćmiewa waszą odwagę.

Ale wy, łowcy, nie macie czasu się bać.

4. PRZYGOTOWANIE (PRZYKŁAD NA 2 GRACZY*)

1. Plansza walki

2. Figurka potwora

3. Figurki łowców

4. Żetony terenu
   a. Krzaki
   b. Cyricae
   c. Baethanis

5. Znacznik rund

6. Obszar potwora
   a. Plansza potwora
   b. Talia zachowań
   c. Talia wyniszczenia
   d. Talia zadań
   e. Peril deck
   f. Objective deck

7. Obszar gracza
   a. Planszetka łowcy
   b. Talia łowcy
   c. Karty ekwipunku
   d. Karty mistrzostwa
   e. Talia zagrożeń
   f. Talia zadań

8. Żetony







6b



6c



6a



6d



6e



6f



d







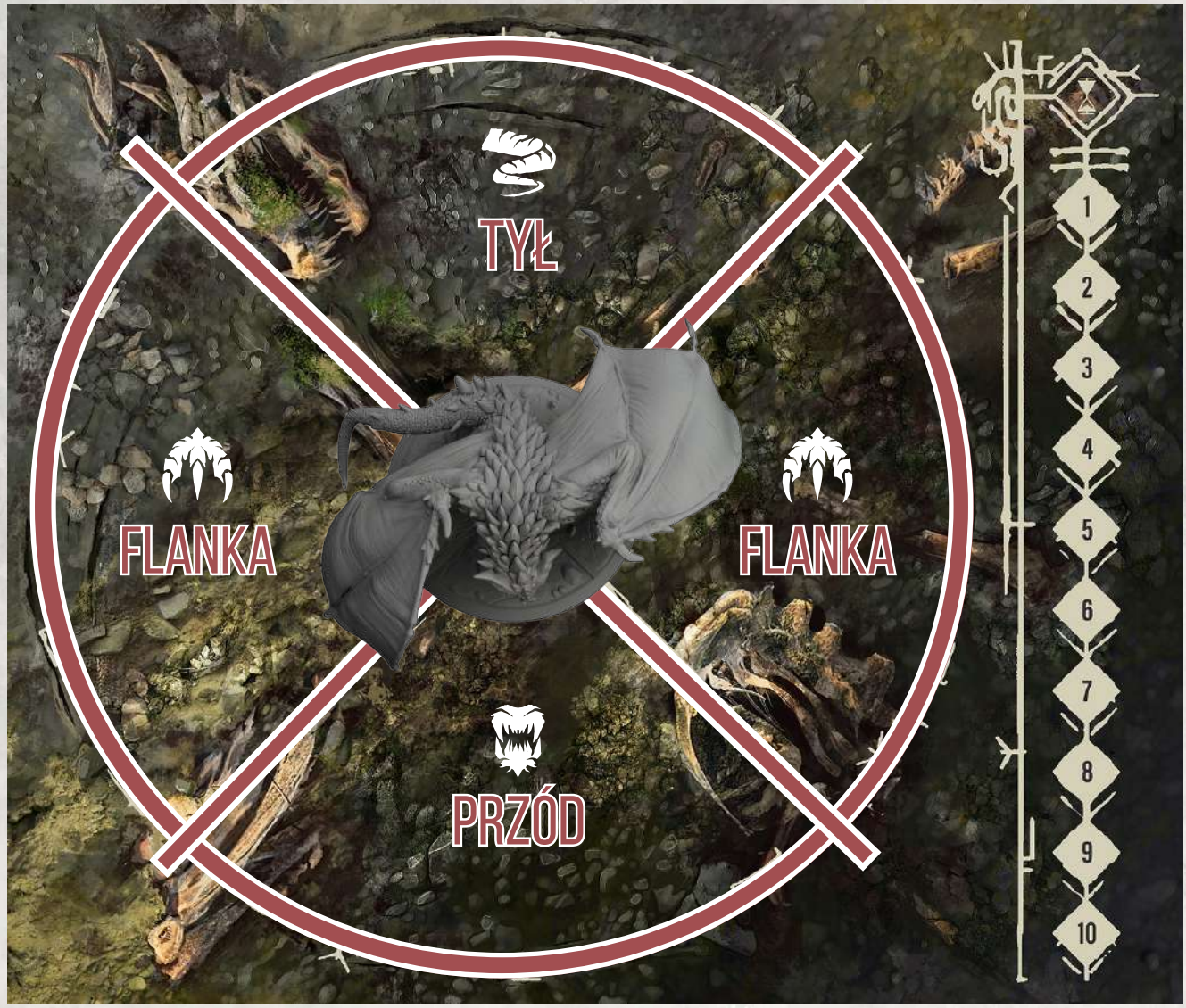


* W rozgrywce na 3 lub 4 graczy po prostu dodajcie potrzebną ilość obszarów gracza i umieśćcie dodatkowe figurki Łowców w przednim obszarze planszy, razem z figurkami przedstawionymi na przykładzie.

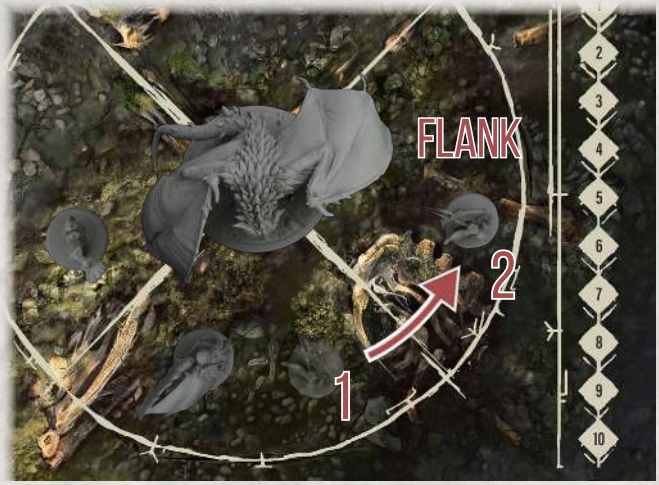
4.1 PLANSZA WALKI

Plansza walki reprezentuje lokację, gdzie rozgrywany jest scenariusz.
Potwór znajduje się w centrum planszy i dzieli ją na 4 sektory: Przód, Flanki (prawą i lewą) oraz Tył.

Podczas gry łowcy będą przemieszczać się między sektorami, a potwór będzie dopasowywał swoje położenie do akcji, jakie podejmą gracze. Oznacza to, że jego pozycja względem łowców będzie się dynamicznie zmieniać, co z kolei ma znaczący wpływ na rozgrywkę. Taktyczne rozmieszczenie w sektorach jest kluczowe dla graczy: dzięki temu będą unikać ataków potwora, uderzać w jego określone, wrażliwe punkty oraz wykonywać zadania w trakcie trwania samego scenariusza.



Sektory: Przód, Flanki oraz Tył



W tym przykładzie Mirach (1) przemieszcza się z Przedniego sektora na sektor Flanki (2). Zasady i wymagania potrzebne do wykonania ruchu zostaną wyjaśnione szczegółowo w Rozdziale 5.



W tym przykładzie Potwór zmienia swoje położenie obracając się w kierunku Thorega (1). W wyniku tego Thoreg jest teraz w sektorze Przednim, Dareon (2) w sektorze Flanki, natomiast Mirah w sektorze Tylnym (3).

TERENY

Żetony Terenów wykorzystywane są w grze, aby przedstawić otaczające graczy środowisko. Każdy typ Terenu ma własne zasady, wyjaśnione szczegółowo w Rozdziale 7. Zasady przygotowania każdego ze scenariuszy określają, jakiego rodzaju Tereny zostaną użyte w rozgrywce, jak również gdzie należy je umieścić na planszy. Poniżej przedstawiono Tereny wykorzystane w przygotowaniu Prologu:



Zarośla



Cyricae



Baethanis

4.1 ŁOWCY

W *Primal: The Awakening* każdy gracz kontroluje postać wchodzącą w skład grupy łowców..

Podczas przygotowania Prologu każdy gracz wybiera jedną postać spośród 4 dostępnych łowców. Każdy łowca przynależy do konkretnej klasy, powiązanej z unikatowym rodzajem broni i stylem walki. Wybór klasy łowcy zapewnia graczowi dostęp do powiązanego z tą klasą, unikatowego zestawu broni, którą można wytworzyć podczas trwania kampanii.

TRYB SOLO

Grupa łowców składa się z co najmniej 2 postaci, dlatego w przypadku rozgrywki solowej gracz kontroluje 2 postacie w tym samym czasie.

Kiedy gracze wybiorą już swoje postacie, każdy z nich otrzymuje wszystkie komponenty powiązane z wybranym łowcą, żeby następnie przygotować swój obszar gry.

DAREON
Wielki Miecz



MIRAH
Wielki Łuk



THOREG
Młot



LJONAR
Tarcza i miecz



Przyjrzyjmy się przykładowi dla Dareona, Wielkiego Miecza:



1. Figurka. Weź model odpowiadający twojej postaci. Gracze wybierają pozycję początkową dla łowców na planszy biorąc pod uwagę opcje wskazane w zasadach przygotowania wybranego scenariusza. **W Prologu wszyscy łowcy zaczynają w sektorze Przednim.**

2. Planszetka łowcy. Planszetka łowcy posiada wyznaczone miejsca, ułatwiające organizację obszaru gracza.

3. Talia początkowa. Talie początkowe zawierają wyłącznie karty z wartością Doświadczenia równą 1. Pozostałe karty, z wyższymi wartościami Doświadczenia, będą dostępne jako ulepszenia talii podczas trwania kampanii.

4. Karta mistrzostwa. Karta Mistrzostwa reprezentuje specjalną zdolność, którą wykorzystujesz w trakcie walki. W Prologu użyjcie kart Mistrzostwa o wartości Doświadczenia równej 1.

5. Ekwipunek początkowy. Karty ekwipunku określają poziom i siłę twojej postaci. Zaczynasz z podstawowym ekwipunkiem poziomu 1 (podstawowa broń, podstawowa zbroja, podstawowy hełm) i jedną kartą mikstury Alemore. W trakcie kampanii otrzymasz szansę na stworzenie wspaniałego i dużo potężniejszego ekwipunku.



wartość doświadczenia

4.3 POTWÓR

Waszym głównym zadaniem w trakcie scenariusza jest pokonanie Potwora.

Dowiedzmy się więcej o elementach potwora:







stos odrzuconych kart zachowań







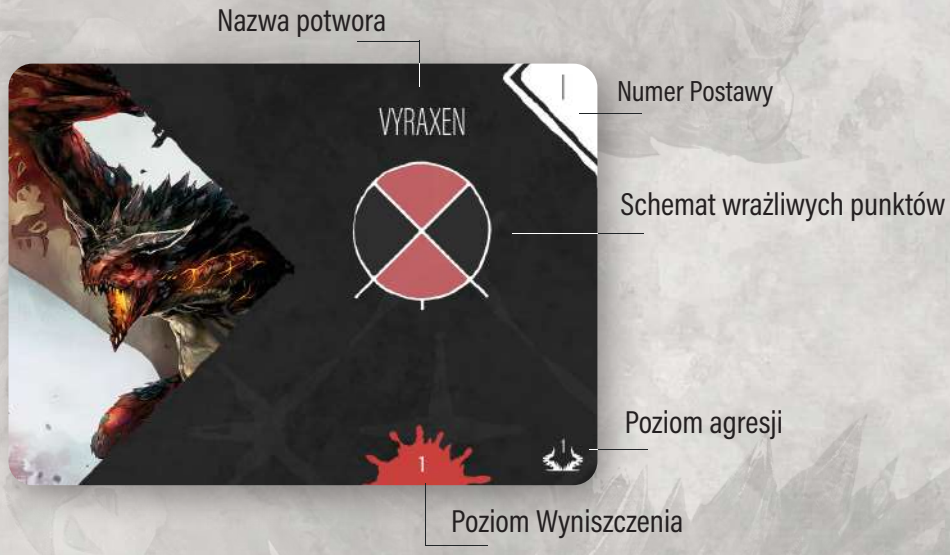


1. Figurka. Każdy potwór reprezentowany jest przez unikatową figurkę, którą umieszcza się na środku planszy walki.

2. Planszetka potwora. Planszetka potwora ułatwia organizowanie elementy potwora na stole. Planszetka Portowa zawiera również informację dotyczące: Trofeum Potwora (2a), Żywioł Potowa (2b) oraz Tabelę Punktów Życia (2c). Tabela przedstawia liczbę punktów życia dla każdej Postawy Potwora (I, II, III), uzależnioną od ilości graczy biorących udział w rozgrywce.

3. Karty Postawy. Potwór zaczyna grę z odkrytą Postawą I (tak jak na obrazku).
Każdy Potwór przedstawiony jest za pomocą wielu kart Postawy (zobaczcie numer Postawy w prawym górnym rogu karty).

Karta Postawy



4. Talia Zagrożeń. Każda Postawa ma jedną lub więcej powiązanych kart Zagrożeń. Vyraxen zaczyna grę z Dreadful Jaws, kartą Zagrożenia powiązaną z Postawą I, która jest obecnie aktywną Postawą. Każda karta Zagrożenia zapewnia pasywne zdolności potworowi. Gdy Potwór przechodzi do następnej Postawy, do gry wchodzi nowa karta Zagrożenia wskazując, że potwór staje się silniejszy i bardziej niebezpieczny!

5. Talia Zachowań. Karty zachowań to trzon SI potwora reprezentująca rodzaje akcji i ataków, jakie podejmie Potwór. Na początku prologu potasujcie talię Zachowań i połóżcie 3 zakryte karty Zachowań na trzech dedykowanych miejscach na Karcie Potwora (na obrazku przedstawiono przykład z 3 losowymi kartami Zachowań). Karty umieszczone w tych miejscach są uznawane za aktywne karty Zachowań.

6. Talia Wyniszczenia. Walka w z Potworem jest bardzo niebezpieczna! Karty Wyniszczenia reprezentują dodatkowe zagrożenie dla graczy i zostaną wyjaśnione szczegółowo w Rozdziale 5.

7. Żetony gniewu. W trakcie gry Potwór zbiera Żetony gniewu, które oznaczają jego rosnącą furię oraz impet. Usuwanie żetonów gniewu to bardzo ważny aspekt gry, mający na celu kontrolowanie zachowania potwora.

8. Talia zadań. W zależności od potwora, gracze mogą wykonać specjalne zadania, opisane na Kartach Zadań. Nagrody za ich wykonanie mogą być różne, od otrzymania bonusów do specjalnych ataków, po osłabienie Potwora, a nawet modyfikacji pola walki.

POZIOM AGRESJI

Wszystkie elementy potwora zawierają symbol Poziomu Agresji (np:  = Poziom Agresji 1), który reprezentuje poziom trudności Potwora.
Podczas rozgrywania kampanii napotkacie Potwory o różnym stopniu Poziomu Agresji (tego samego potwora można spotkać na różnym poziomie Agresji!).
Wszystkie elementy Prologu odnoszą się do  Vyraxen.

5. ROZGRYWKA

Na początku gry gracze w dowolny sposób przydzielają żeton Uwagi do jednego z łowców. Gracz, który otrzymał żeton zostaje pierwszym graczem. Każdy z graczy dobiera 5 kart ze swojej talii. Gdy już to zrobicie, jesteście gotowi do walki!

MULLIGAN

Kiedy na początku rozgrywki dociągacie kart, gracze mogą wykonać jeden mulligan.
Wykonując mulligan odrzuć dowolną ilość kart z ręki i umieść je na spodzie swojej talii. Następnie dobierz taką samą ilość kart i przetasuj swoją talię.

Gra rozgrywana jest jako seria 10 rund.

Każda runda podzielona jest na dwie fazy: **Fazę Potwora i Fazę Akcji**.

Podczas Fazy Potwora Potwór zbiera Żetony Gniewu i przygotowuje się do walki. Następnie, w Fazie Akcji, gracze wykonują swoje tury w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od pierwszego gracza. Potwór będzie reagował na poczynania graczy zależnie od wylosowanych kart Zachowań.

5.1 FAZA POTWORA

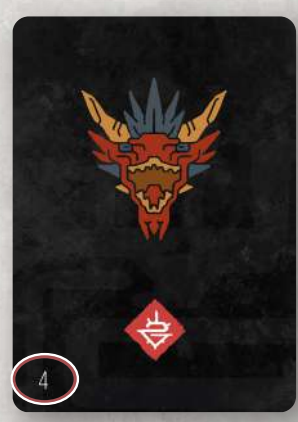
Podczas fazy Potwora wykonaj poniższe czynności:

► **Gniew**. Potwór otrzymuje 1 żetonów Gniewu (1 = 1 na gracza; to oznaczenie jest często używane w grze). Za każdym razem, kiedy Potwór otrzymuje żetony Gniewu, umieść odpowiednią ich ilość na planszetce potwora.



Żeton gniewu

► **Zmiana Zachowania** (w turze 1 należy pominąć ten krok). Odrzuć aktywną kartę Zachowania o najniższej wartości Zamiany i zastąp ją wierzchnią kartą z talii Zachowań. Jeśli dwie lub trzy karty Zachowań mają tę samą wartość Zamiany, wymień wszystkie karty z tą samą wartością.



Wartość Zamiany

Karta Zachowania

ESKALACJA POTYCZKI

W trakcie gry, w chwili, kiedy talia Zachowań zostanie wyczerpana, natychmiast przetasujcie odrzucone karty Zachowań i stwórzcie nową talię Zachowań oraz umieśćcie 1 żeton Gniewu na planszetce potwora. Czynność ta nazywa się **Eskalacją**.

GNIEW I ZDOLNOŚĆ UWOLNIENIA

Potwór wydaje żetony Gniewu, aby używać specjalnych efektów z kart Zachowań oraz do aktywowania zdolności Uwolnienia. **W przypadku, gdy potwór miałby otrzymać żeton Gniewu, a na jego planszetce znajduje się już ich 10 lub więcej,** następuje Uwolnienie. Jeśli nie napisano inaczej, zdolność ta powoduje, że : **wszyscy gracze natychmiast otrzymują obrażenia równe wartości Wyniszczenia aktywnej Postawy.**

Uwaga: Karty Zagrożenia mogą wprowadzać specjalne zdolności Uwolnienia, które zastępują lub modyfikują standardową zdolność.

5.2 FAZA AKCJI

W fazie Akcji gracze wykonują swoje tury w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od pierwszego gracza, czyli tego, który posiada Żeton Uwagi.
Potwór nie ma określonego momentu działania, lecz dynamicznie reaguje na akcje wykonywane przez graczy zależnie od tego, jakie karty Zachowań są w danej chwili aktywne.

Zacznijmy naukę od tego, jak działa tura gracza; następnie omówimy ze szczegółami system Sztucznej Inteligencji Potwora.

5.2.1 TURA GRACZA

Tura gracza jest podzielona na dwa mniejsze segmenty: Ruch oraz Sekwencję.

RUCH

Na początku tury gracz decyduje, czy chce się poruszyć na planszy do sąsiadującego sektora, czy pozostać w swoim obecnym sektorze.

Jeśli gracz zdecyduje się pozostać w obecnym sektorze, **natychmiast otrzymuje żeton Zagrożenia.**

Jeśli gracz zdecyduje się poruszyć, musi zapłacić koszt 1 Kondycji (zobacz ramkę Koszt Kondycji na stronie 22). Następnie gracz umieszcza figurkę łowcy w sektorze przyległym do obecnego.

Jeśli łowca posiada żeton Zagrożenia i przemieści się do innego sektora na planszy, natychmiast odrzuca żeton Zagrożenia.

Uwaga: Jeśli nie zostało to opisane inaczej, gracz wykonujący akcję ruchu może poruszyć się tylko o 1 przyległy sektor.

ZAGROŻENIE

Bycie zagrożonym może okazać się niebezpieczne: jest się wtedy łatwym celem dla potwora. Podczas rozgrywki oznacza przyjęcie na siebie większego ryzyka otrzymania obrażeń z Wyniszczenia (więcej informacji dotyczących Wyniszczenia na stronie 30). Co więcej, efekty karty Zachowań oraz Zagrożeń mogą wchodzić w interakcję ze stanem Zagrożony.



Żeton zagrożenie

KOSZTY KONDYCJI

Karty na twojej ręce reprezentują zarówno twój potencjał bojowy, jak i Kondycję. Kiedy wykonujesz ruch albo zagrywasz kartę Akcji z ręki, musisz opłacić koszt Kondycji. Ten koszt musi zostać opłacony poprzez wygenerowanie Kondycji. Kondycja jest generowana poprzez odrzucenie kart z ręki: karty, które odrzucasz generują Kondycję równą liczbie ♦ w lewym dolnym rogu karty.

Uwaga: możesz odrzucić kilka kart, żeby wygenerować potrzebne punkty Kondycji. Należy pamiętać, że, **wszystkie nadmiarowe punkty Kondycji przepadają**.



Ironblast posiada koszt Staminy równy 3.

Odrzuć Heavy Smash (1 punkt Staminy) i Adrenaline (2 punkty Staminy), żeby opłacić koszt równy 3.





ZASADY TERENU

Następnym ważnym powodem, dla którego gracze mogą chcieć przemieszczać się po planszy, jest możliwość zdobycia przewagi dzięki wykorzystaniu Terenu. Poniżej przedstawiono zasady działania Terenów wykorzystanych w Prologu:



Zarośla

Zarośla: Kiedy rozpoczynasz turę w sektorze, w którym znajdują się Zarośla, albo wchodzisz do takiego sektora, możesz umieścić figurkę na tym żetonie Zarośli. Jeśli to zrobisz, wybierz innego gracza i natychmiast przerwij swoją turę. Będziesz ją kontynuować zaraz po tym, jak wskazany przez ciebie gracz zakończy własna turę.
Uwaga 1: Nie można używać terenu Zarośli, będąc w Przednim sektorze.
Uwaga 2: Jedne Zarośla mogą być wykorzystane tylko przez jednego gracza naraz.



Baethanis

Baethanis: Kiedy zaczynasz swoją turę w sektorze z Baethanis, możesz się wyleczyć o 1 (usunąć 1 żeton obrażeń ze swojej planszetki Łowcy) za każde Baethanis w swoim sektorze.



Cyricae

Cyricae: Kiedy zagrywasz kartę ataku i w twoim sektorze znajduje się Cyricae, zadaj Potworowi dodatkowe obrażenia równe poziomowi twojej Broni (więcej informacji dotyczących poziomu Broni na stronie 29).



Ogień
przód: czerwony
tył: żółty

Ogień: Ogień może być **czerwony (przód)** oraz **żółty (tył)**. Ogień umieszczamy w grze czerwoną stroną do góry. Na koniec rundy odrzuć wszystkie żółte żetony ognia z gry i odwróć wszystkie czerwone żetony na żółtą stronę.
Gracze w sektorze z terenem Ognia (czerwonym lub żółtym) nie mogą zagrywać żadnych kart z ręki (tj. każdy z nich pomija krok Sekwencji swojej tury; informacje dotyczące Sekwencji znajdziesz na następnej stronie).
Jeśli trzeba dołożyć żeton Ognia do sektora, w którym już znajduje się Ogień, zamiast tego zadajcie wszystkim graczom w tym sektorze 1 obrażenie.

Interakcja z ternem : Kiedy umieszczasz żeton Ognia w sektorze, usuń z tego sektora wszystkie tereny Zarośli.

SEKWENCJE

Po ruchu, **gracz może zagrać do 5 kart z ręki, żeby stworzyć Sekwencję kart Akcji**.

Żeby zagrać kartę z ręki, gracz musi wpierw opłacić wymagany koszt Kondycji.

Uwaga: kiedy zagrywasz kartę, musisz rozpatrzyć każdy efekt dotyczący tej tej karty, zanim będziesz mógł dalej kontynuować swoją Sekwencję.



Karta akcji

UWAGA

Karty Akcji są oznaczone czerwonym albo szarym symbolem uwagi.



Karty z czerwonym symbolem Uwagi są nazywane kartami Uwagi.
Kiedy zagrasz kartę Uwagi, natychmiast otrzymujesz żeton Uwagi.



Żeton uwagi

Karty akcji mogą być Ofensywne oraz Defensywne. Występują one w czterech różnych rodzajach, z których każdy oznaczony jest określonym kolorem:

Offensive - Ofensywne

Def - Defensywne



Karta ataku



Karta Manewru



Karta Parowania



Karta Uniku

Kiedy zagrywasz kartę w swojej Sekwencji, używasz zdolności opisanych na tej karcie. Następnie należy rozpatrzyć efekt powiązany z danym rodzajem karty.

Efekty powiązane z konkretnymi rodzajami kart zostały opisane poniżej:

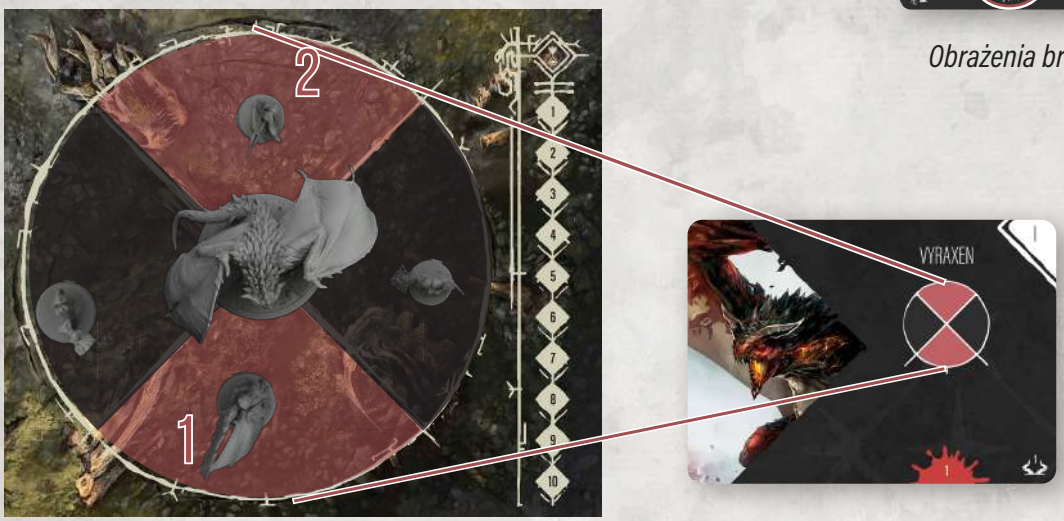
EFEKTY KART AKCJI

KARTA ATAKU: Kiedy zagrywasz kartę, zadaj potworowi obrażenia równe wartości obrażeń Broni.

karty mogą zostać zagrane TYLKO jeśli twoja postać znajduje się we **Wrażliwym Sektorze**, czyli jednym z sektorów oznaczonych na schemacie Wrażliwości potwora.



Obrażenia broni



Zgodnie ze schematem Wrażliwości, wrażliwymi sektorami dla Vyraxen są Przód i Tył. Co za tym idzie, tylko gracze (1) i (2) mogą zagrywać karty Ataku.

KARTA MANEWRU: Natychmiast usuń żeton Gniewu z planszetki Potwora.

/

KARTA PAROWANIA/UNIKU: Karty Parowania i Uniku są kartami defensywnymi. Gdy zagrywane są w Sekwencji nie mają żadnych specjalnych efektów. Jednak posiadanie ich w Sekwencji jest potrzebne, by uniknąć Wyniszczenia, rozpatrywanego na końcu tury gracza (więcej informacji dotyczących Wyniszczenia na stronie 30).

ZADAWANIE OBRAŻEŃ

Kiedy zadajesz obrażenia Potworowi, umieść odpowiednią ilość znaczników obrażeń na planszetce Potwora. **Kiedy zadajesz obrażenia, a ich suma osiągnie lub przekroczy wartość Punktów Życia aktywnej Postawy, ta Postawa zostaje ukończony, a gra natychmiast przechodzi do następnej Postawy**. W takiej sytuacji należy wykonać następujące kroki:

- usunąć aktywną kartę Postawy z gry i odkryć następną w kolejności zgodnej z numeracją (I, II, III).
- usunąć z planszetki Potwora żetony obrażeń w liczbie równej Punktom Życia ukończonej Postawy.
- wykonać efekt **Gdy zostanie odkryte** nowo aktywowanej Postawy.

Następnie gracze normalnie kontynuują swoje tury.

Uwaga: **jeśli gracze ukończą ostatni Stan, natychmiast pokonują Potwora** (zobacz warunki Zwycięstwa na stronie 39).



Postawy II

ZAGRYWANIE KART POZA SWOJĄ TURĄ

Poza swoją turą, gracz może wspierać sojuszników na dwa sposoby:

- **Asysta**: w dowolnej chwili podczas tury innego gracza, możesz odrzucić z ręki kartę ze słowem kluczowym Asysta. Jeśli to zrobisz, aktywny gracz natychmiast dobiera 1 kartę. Uwaga: gracz może Asystować danemu sojusznikowi raz na turę.
- **Reakcje**: zdolności, które mają słowo kluczowe **Reakcja**, mogą być uzyte poza swoją turą jako odpowiedź na specyficzne sytuacje w grze, wskazane w opisie karty.



Słowo kluczowe: Asysta



Przykład Reakcji

PRZYKŁAD SEKWENCJI 1

Kolejność, w której zagrywasz karty Sekwencji, może być bardzo ważna. Na przykład, wiele zdolności wymaga specyficznej kolejności, żeby zadziałały się ich efekty.





sekwencja



1

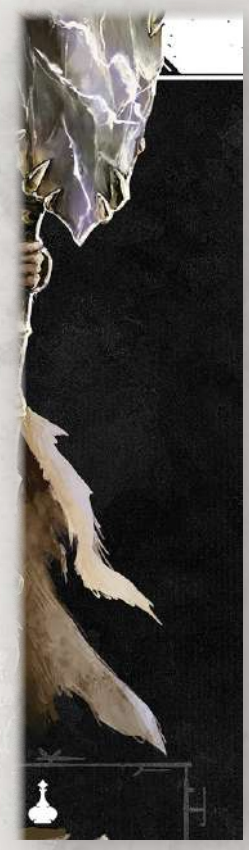


2

1. Pierwszą kartą, którą zagrano w Sekwencji jest *Reactive Guard*. Symbol ► oznacza, że jeśli następna karta, która zostanie zagrana w tej sekwencji, będzie , uruchomi powiązany z tą kartą efekt. W tym przypadku dodaje się obrażenia równe 2 pomnożone przez poziom Broni (2) łowcy.

2. Dzięki zagraniu *Balanced Strike*, który jest , Potwór otrzymuje obrażenia i gracz zyskuje premię z bonusu *Reactive Guard*. Karta informuje również, że jeśli poprzednią zagraną kartą w sekwencji jest (◄), a taka właśnie się tutaj znajduje, gracz dobiera na rękę 1 kartę.

PRZYKŁAD SEKWENCJI 2





sekwencja







W tym przykładzie przedstawiono potężną kombinację złożoną z *Frontal Assault* i *Knockout* które dodatkowo aktywują bonus z *Whirlwind*. Co więcej, Knockout pozwoli graczowi Ogłuszyć i zdezorientować potwora dzięki spełnieniu wymagań ( ).

SYMULTANICZNA AKTYWACJA

Może się zdarzyć, że kilka efektów zostanie aktywowanych w czasie zagrywania jednej karty. W takim przypadku, **aktywny gracz decyduje o kolejności aktywacji efektów,** chyba że tekst karty stanowi inaczej.

BROŃ I EKWIPUNEK

W Prologu gracze zaczynają swoją rozgrywkę z najbardziej podstawowymi kartami Ekwipunku, jednak w miarę rozgrywania coraz bardziej zaawansowanych scenariuszy, ekwipunek łowców będzie odgrywał coraz ważniejszą rolę. Poniżej opisano informacje zawarte na kartach Ekwipunku:



Karta Broni

* Broń łowcy określa również skład jego talii. W tym przykładzie talia gracza musi zawierać 6 kart Ataku, 5 kart Manewru, 4 karty Riposty i 4 karty Uniku.



Karta pancerza

* Całkowity Poziom Życia łowcy jest równy sumie Punktów Życia wyekwipowanego Pancerza i Hełmu.

KARTY MISTRZOSTWA

Mistrzostwo to zdolność, którą odblokowuje się w trakcie walki.

Na Nieskupionej części karty podano ilość oraz wymagania potrzebne do położenia na karcie żetonu Riposty. Kiedy na karcie znajdzie się liczba żetonów równa wartości Skupienia karty, karta Mistrzostwa staje się Skupiona. Należy ją odwrócić na stronę Skupioną, aby do końca scenariusza zyskać potężną umiejętność opisaną na karcie.



Wartość skupienia
Nazwa
Warunek skupienia
Poziom doświadczenia

Nieskupiona strona



Nazwa
Opis zdolności
Poziom doświadczenia

Skupiona strona

W powyższym przykładzie, kiedy gracz zagra w Sekwencji dwie karty Ataku jedna po drugiej, na karcie Mistrzostwa należy położyć żeton Riposty. Kiedy na karcie znajdą się 2 takie żetony, kartę należy obrócić na stronę Skupioną.
Podczas trybu kampanii, gracz ma dostęp do wielu kart Mistrzostw, co daje możliwość dostosowania karty do swojego stylu gry (więcej informacji znajdziecie w książce z zasadami Kampanii).

KARTY WYNISZCZENIA

Kiedy aktywny gracz zadeklaruje, że jego Sekwencja dobiegła końca, należy sprawdzić obrażenia otrzymywane od Wyniszczenia. W tym celu należy odkryć wierzchnią kartę z talii Wyniszczenia. **Jej wartość Wyniszczenia wskazuje, ile kart Defensywnych ( ) należy posiadać w swojej sekwencji, aby uniknąć otrzymania obrażeń**. Ilość obrażeń od Wyniszczenia jest określona na aktywnej karcie Postawy Potwora.

Jeśli gracz jest zagrożony, musi odkryć 2 wierzchnie karty z talii Wyniszczenia zamiast jednej i rozpatrzyć tę, której wartość wyniszczenia jest wyższa.



Wartość Wyniszczenia

karta Wyniszczenia

PRZYKŁAD WYNISZCZENIA 1

Alicja zagrała sekwencję (obrazek poniżej). Odkryta karta wyniszczenia ma symbol (); Ponieważ Alicja ma 1 kartę Obrony w swojej sekwencji, nie odnosi żadnych obrażeń.



talia Wyniszczenia



Sekwencja

PRZYKŁAD WYNISZCZENIA 2

Robert jest zagrożony, dlatego odkrywa 2 karty z talii Wyniszczenia i rozpatruje tę o wyższej wartości, czyli 2. Ponieważ Robert ma tylko 1 kartę Obrony w swojej Sekwencji, otrzymuje 1 Obrażenie, zgodnie z opisem na karcie Postawy Potwora.



Talia wyniszczenia



Obrażenia od Wyniszczenia



Żeton Uwagi



Sekwencja

PUNKTY ŻYCIA & OBALENIE

Kiedy otrzymujesz obrażenia, umieść 1 żeton obrażeń na swojej Planszetce Łowcy. Kiedy liczba otrzymanych obrażeń osiągnie lub przekroczy maksymalną wartość Punktów Życia, gracz natychmiast zostaje Obalony. Kiedy to nastąpi, należy:

- przerwać swoją turę (jeśli jest się aktywnym graczem),
- odrzucić wszystkie karty z ręki,
- dodać na wierzch talii kart odrzuconych kartę Rany,
- położyć żeton Uszkodzenia na kartach Zbroi oraz Hełmu powalonego łowcy,
- położyć swoją figurkę Łowcy na planszy na znak, że jest on obalony,
- położyć na planszetce Łowcy żeton Obalenia czerwoną stroną do góry.



żeton Obrażenia

Obalony gracz nie zostaje wyeliminowany z gry: wraca do niej po upływie 2 rund.
Podczas następnych rund, w swoich turach, wykonuje on następujące kroki:

Pierwsza tura po Obaleniu:

- przekręć żeton Obalenia na czarną stronę.

Druga tura po Obaleniu:

- odrzuć żeton Obalenia,
- usuń wszystkie żetony obrażeń,
- dobierz karty do limitu kart na ręce,
- postaw prosto swoją figurkę na planszy,
- **następnie twoja tura natychmiast się kończy (zignoruj Zagrożenie oraz Wyniszczenie).**



żeton powalenia

Od tego momentu uznaje się, że obalony gracz znowu jest w grze!

USZKODZENIE

Żetony Uszkodzenia umieszcza się na kartach Ekwipunku aby wskazać, że zostały uszkodzone. Żeton uszkodzenia zmniejsza o połowę (zaokrąglając w dół) Punkty Życia na kartach Zbroi lub Hełmu lub wartość Obrażeń Broni (tak, niektóre potwory mogą uszkodzić waszą broń!). Żetony Uszkodzenia w trakcie kampanii przechodzą z sesji na sesję i mogą zostać usunięte poprzez wydanie zasobów (więcej na ten temat można znaleźć w zasadach Kampanii).



żeton uszkodzenia

KARTY RAN

Karty ran nie pełnią żadnej roli, oprócz sprawiania, że talia gracza staje się mniej efektywna. Dosłownie: po dociągnięciu karty Rany ze swojej talii, należy ją natychmiast odrzucić (wykonując przy tym opisaną na niej zdolność Reakcji). W trakcie Kampanii, kiedy taka karta zostanie dodana do talii gracza, staje się jej nieodłączną częścią. Karty Ran przechodzą z sesji na sesję, póki gracze nie wydadzą zasobów, aby się z nich wyleczyć (więcej informacji na ten temat można znaleźć w zasadach Kampanii.



Karty ran

KONIEC TURY GRACZA

Po sprawdzeniu obrażeń od Wyniszczenia, twoja tura się kończy. Wykonaj następujące kroki:

- **Odrzuć wszystkie karty ze swojej sekwencji** w takiej kolejności, w jakiej zostały zagrane (ostatnia karta w Sekwencji staje się wierzchnią kartą w talii kart odrzuconych).
- **Jeśli kończysz z 2+ kartami na ręku, weź 1 żeton Kondycji** i umieść go na swojej planszetce Łowcy. Uwaga: Nie możesz mieć więcej niż 1 żetonu Kondycji na swojej planszy Łowcy.
- **Uzupełnił swoją rękę** dociągaj karty ze swojej talii, póki nie będziesz mieć ich 5 (twój bazowy limit kart na ręce).
  Uwaga 1: : Jeśli przed uzupełnieniem ręki masz na niej więcej kart, niż wynosi limit, odrzuć nadmiarowe karty.
  Uwaga 2: **jeśli w dowolnym momencie gry musisz pociągnąć kartę, a twoja talia jest pusta, otrzymujesz obrażenia w ilości równej poziomowi twojej Broni, następnie tasujesz talię kart odrzuconych i tworzysz z niej nową talię, po czym kontynuujesz dociąganie kart.**
- potwór zmienia położenie tak, by stanąć się w stronę postaci z żetonem Uwagi.
- tura przechodzi do następnego gracza.

Kiedy wszyscy gracze zakończą swoje tury, runda się kończy.

ŻETONY KONDYCJI

Żeton Kondycji reprezentuje dodatkowe punkty Kondycji, które można później wykorzystać w grze. Kiedy musisz opłacić koszt Kondycji, możesz odrzucić żeton Kondycji, aby wygenerować 1 punkt Kondycji.



Żeton kondycji

5.2.2 SYSTEM SI I REAKCJE POTWORA

Potwór reaguje na akcje graczy w zależności od aktywnych kart Zachowań, które leżą zakryte na planszetce Potwora.

Na rewersie karty Zachowań znajduje się symbol reprezentujący określone wydarzenie, które wywołuje daną Reakcję Potwora. Kiedy Reakcja zostanie aktywowana, odwróć odpowiednią kartę Zachowania i rozpatrz tekst umiejętności.

Uwaga: **wydarzenie, które uruchamia kartę Zachowania, musi być w pełni rozpatrzone** zanim odsłoni się kartę Zachowania i rozpatrzy jej efekt. **Jeśli jakieś zdarzenie aktywuje dwie karty Zachowań w tym samym momencie, gracze muszą zdecydować, którą kartę chcą jako pierwszą odwrócić i rozpatrzeć.**

Po tym jak karta Zachowania zostanie w pełni rozpatrzona, odrzuć ją i umieść na jej miejscu wierzchnią kartą z tali Zachowań. **W grze zawsze muszą znajdować się trzy karty Zachowań.**



Karta zachowań (tył)



Karta zachowań (przód)

DOŁADOWANIE GNIEWEM

Efekty doładowania są częścią opisu zdolności karty; zależnie od samej karty mogą dodatkowo modyfikować efekt karty, jak również wywoływać dodatkowe efekty.

Kiedy karta Zachowań zostaje odkryta, a Potwór posiada wskazaną na karcie ilość żetonów Gniewu potrzebną do aktywowania doładowania, Potwór wydaje tę wartość i aktywuje efekt.

SYMBOLE REAKCJI

Wszystkie symbole Reakcji, które potrzebujecie znać, aby rozegrać Prolog, zostały wyjaśnione poniżej. Pełną listę symboli Reakcji Potwora można znaleźć na stronie 44.

: Kiedy gracz zagrywa kartę Ataku z ręki.

: Kiedy gracz zagrywa kartę Manewru z ręki.

: Kiedy gracz zagrywa kartę Parowania z ręki.

: Kiedy gracz zagrywa kartę Uniku z ręki.

: Na koniec rundy, przed innymi efektami „na koniec rundy".

: Kiedy aktywuje się inna karta Zachowań (zanim zostanie odrzucona).

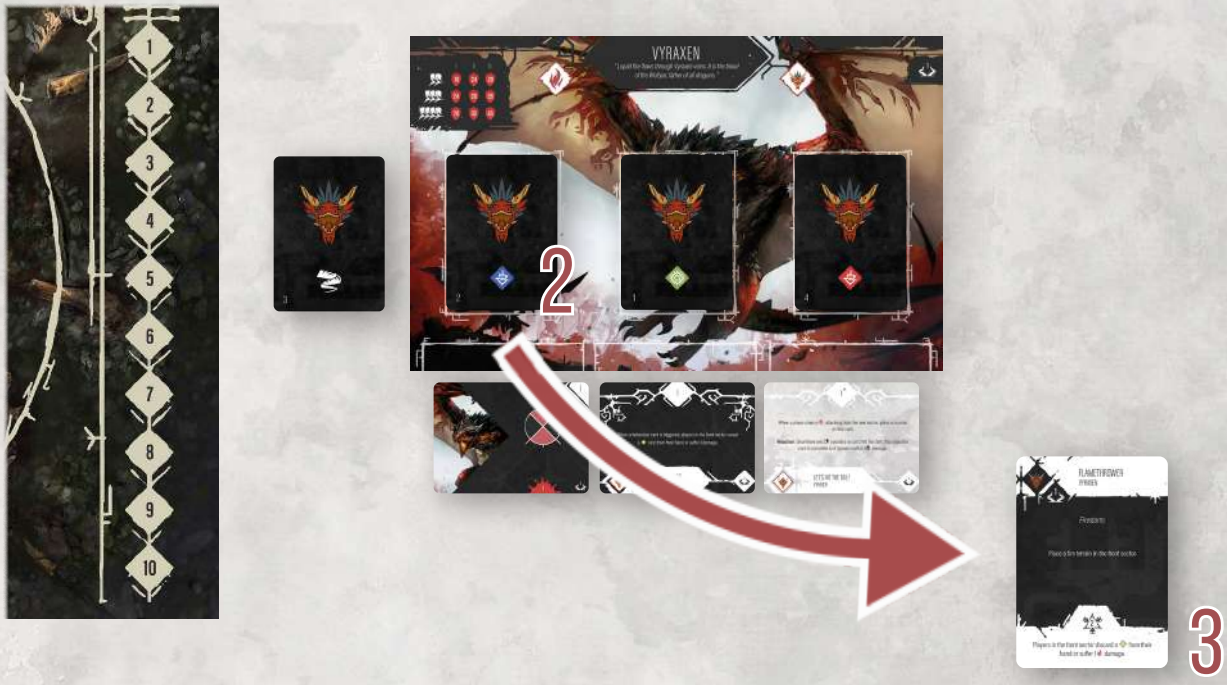
: Kiedy gracz zaczyna swoją turę w sektorze Przednim.

: Kiedy gracz zaczyna swoją turę na sektorze Flanki.

: Kiedy gracz zaczyna swoją turę w sektorze Tylnym.



PRZYKŁAD REAKCJI POTWORA 1





1. Alicja zagrywa *Rapid Blow* ( ) z ręki i rozpatruje jej efekt.

2. Następnie zostaje aktywowany symbol Reakcji .

3. Alicja odkrywa kartę Zachowania i rozpatruje jej efekty.

Na koniec Alicja odrzuca tę kartę Zachowania i zastępuje ją wierzchnią kartą z tali Zachowania. Alicja kontynuuje swoją turę zagrywając kolejne karty w swojej sekwencji.

PRZYKŁAD REAKCJI POTWORA 2



1. Robert zagrywa kartę *Knockout* ( ) ze swojej ręki i rozpatruje jej efekty.
2. Następie zostaje aktywowany symbol Reakcji .
3. Robert odkrywa kartę Zachowania i rozpatruje jej efekty.
4. Zanim karta Zachowań zostaje wymieniona, aktywuje się Reakcja .
5. Robert odkrywa odpowiednią kartę Zachowań i rozpatruje jej efekty.

Na koniec Robert odrzuca obie karty Zachowań (2) i (4), i zastępuje je wierzchnimi kartami z tali Zachowań.

KARTY ZAGROŻENIA

Karty zagrożenia to potężne pasywne zdolności, powiązane z Postawami Potwora (powiązana Postawa jest zaznaczona numerem Postawy na górze na środku karty).
Kiedy Potwór przechodzi do nowej Postawy, karty Zagrożenia są zastępowane takimi, których numery pasują do nowej Postawy.

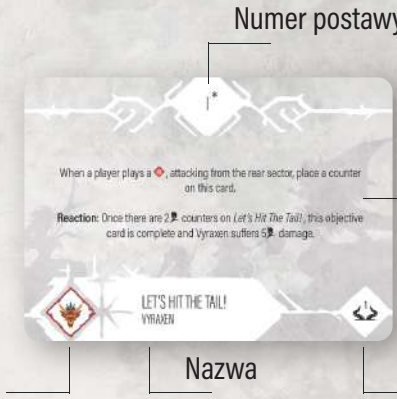
Wyjątkiem od tej reguły są karty Zagrożeń oznaczone symbolem * obok numeru Postawy. Te karty są odkrywane normalnie, gdy odkrywana jest powiązana z nimi Postawa, ale zostają w grze do końca rozgrywki.



KARTY ZADAŃ

Karty zadań to specjalne okazje dla graczy, pozwalające na zdobycie w trakcie rozgrywki bonusu lub przewagi, o ile łowcy spełnią opisane na karcie warunki potrzebne do ukończenia zadania.

Tak jak karty Zagrożeń, karty Zadań powiązane są z odpowiednimi kartami Postawy: są odkrywane, kiedy do gry wchodzi powiązana z nimi Postawa i usuwane, kiedy ta Postawa zostaje ukończona. Tylko Zadania, które mają symbol * w numerze Postawy, zostają w grze do końca rozgrywki.





OBRAŻENIA OD ŻYWIOŁÓW

Potwory mogą zadawać obrażenia od żywiołów (np 1 = 1 obrażeń od ognia; 1 = 1 obrażeń od kryształu itd.). Ten typ obrażeń wchodzi w interakcję z kartami Zbroi oraz Hełmu. Na potrzeby Prologu, skoro wasz bazowy Pancerz i Hełm są neutralne (nie mają odporności i wrażliwości na żywioły!) możecie ten aspekt mechaniki zignorować. Ten temat będzie wyjaśniony szczegółowo w zasadach Kampanii.



5.3 KONIEC RUNDY

Na koniec rundy, po rozegraniu tur wszystkich graczy, znacznik rund postępuje o jedno pole do przodu na torze rund na planszy. Nowa runda zaczyna się od fazy potwora.

WARUNKI KOŃCA GRY

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Gracze wygrywają grę natychmiast gdy ukończą ostatnią Postawę Potwora.

Uwaga: niektóre scenariusze mają specjalne warunki zwycięstwa.

WARUNKI PORAŻKI

- Gracze natychmiast przegrywają grę, jeśli w dowolnym momencie scenariusza wszyscy gracze są obaleni.
- Gracze przegrywają grę po upływie 10 rundy, jeśli nie spełnili warunków Zwycięstwa. Oznacza to, że gracze zostali wycieńczeni i nie są w stanie stawiać czoła Potworowi.

ZACZYNAJMY!

Teraz znacie już podstawy gry i jesteście w stanie zacząć grać!

Uwaga: Jeśli potrzebujecie sprawdzić jakieś słowa kluczowe albo symbole kart, znajdziecie ich objaśnienia w Rozdziale 7.

6. KONIEC PROLOGU

Przeczytajcie poniższy paragraf, jeśli odnieśliście zwycięstwo. Po przeczytaniu zasad Kampanii będziecie w pełni gotowi, żeby kontynuować swoją przygodę w świecie Primal: The Awakening.

Dudnienie dochodzące z Woltyaru zmienia się w nieziemski ryk, głos, jakiego żadne z was nigdy wcześniej nie słyszało. Ziemia znów się trzęsie, gdy potwór leży na ziemi, wpatrując się w was z wściekłością, aż do swego ostatniego tchnienia.
Jesteście wycieńczeni. Niebo staje się ciemniejsze, podczas gdy wy badacie oraz zbieracie ciało zabitego potwora: to jest Vyraxen. Stwory z tego gatunku należą do najbardziej starożytnych, jakie istnieją na Thyrei. To będą niesamowite wieści dla Wyroczni i jego uczonych.
Zaginiony patrol zapewne napotkał tę bestię, a wraz z nią, śmierć.
Wielu z was jest rannych, a zagrożenie bijące z Woltyaru wciąż wisi nad wami. Postanawiacie wrócić do Garnizonu i zdać raport. Wiele czasu minęło, odkąd jakaś ekspedycja napotkała tak zawziętą i agresywną bestię. Coś wam mówi, że to dopiero początek...

PORAŻKA

W razie porażki powtarzajcie walkę, aż wygracie. Kiedy wam się uda, będziecie mogli rozpocząć Kampanię. Przegranie scenariusza w trakcie kampanii zazwyczaj ma swoje konsekwencje (określone w zasadach poszczególnych scenariuszy), ale Prolog jest wyjątkiem od tej zasady, jako będący początkiem przygody.

Nie zniechęcajcie się, jeśli przegraliście waszą pierwszą grę. Potwory są ciężkie i zaprojektowane tak, żeby stanowiły dla graczy wyzwanie. Jeśli wasza grupa wyraża na to zgodę trudność kampanii można dostosować do waszych potrzeb (zobaczcie więcej na ten temat w regułach Kampanii).

NAGRODY

Z pewnością zasługujecie na porządną nagrodę za pokonanie Vyraxena! Najpierw jednak musicie się nauczyć, jak śledzić zdobywane nagrody i zasoby. Przeczytajcie reguły Kampanii, żeby odkryć jakie nagrody odblokowaliście podczas Prologu i zacząć naukę rozgrywania trybu kampanii.

7. GLOSARIUSZ

7.1 SŁOWA KLUCZOWE, CECHY I SYMBOLE

Cechy zapisane są *kursywą* i nie samodzielnie nie wpływają na rozgrywkę. Zamiast tego, niektóre zdolności na kartach mogą się odwoływać do jakieś cechy (przykłady cech: *Aim*, *Slash, Rampage* etc.).

Słowa kluczowe są **pogrubieniem** i dotyczą ze specyficznych efektów w grze.

Poniżej znajduje się pełna lista słów kluczowych i symboli, które można znaleźć na kartach:

SŁOWA KLUCZOWE ŁOWCÓW

- **Asysta**: jeśli karta ma słowo kluczowe Asysta, może być zagrana w dowolnym momencie tury sojusznika. Odrzuć tę kartę z ręki, następnie sojusznik natychmiast dobiera jedną kartę na rękę.
- **Oślepienie**: Umieść żeton Oślepienia na aktywnej karcie Zagrożenia. Karta ta uznawana jest za pustą do końca rundy (odrzuć token Oślepienia na koniec rundy).
- **Dezorientacja**: kiedy Zdezorientujesz Potwora możesz odrzucić do 2 aktywnych kart Zachowań i zastąpić je wierzchnimi kartami z talii Zachowań.
- **Spożyj**: możesz skorzystać z tego efektu na początku fazy Potwora. Po aktywacji usuń tę kartę z gry.
- **Wylecz X**: usuń X żetonów obrażeń z planszetki Łowcy.
- **Ruch**: Możesz umieścić swojego Łowcę w przyległym sektorze na planszy.
- **Otwarcie**: Jeśli karta zostanie zagrana jako pierwsza w Sekwencji, uruchamia zdolność Otwarcia.
- **Szybka Asysta**: działa tak jak Asysta, ale po jej odrzuceniu również dobierasz kartę.
- **Przetworzenie X**: odrzuć X kart ze swojej ręki, a następnie dobierz X kart.
- **Rozpoczęcie**: możesz uruchomić powiązaną zdolność z rozpoczęciem swojej tury. Uwaga: Jeśli zostanie aktywowane więcej zdolności Rozpoczęcia, decydujesz, w jakiej kolejności je rozpatrzysz.
- **Skradanie**: karty ze słowem kluczowym Skradanie nie uruchamiają ewentualnych Reakcji Potwora / / / .
- **Zmęczenie** (żeton): podczas uzupełniania ręki, pociągnij o 1 kartę mniej za każdy żeton Zmęczenia, który posiadasz. Następnie odrzuć te żetony.
- **Ogłuszenie**: połóż żeton ogłuszenia na aktywnej karcie Zachowania: ta karta nie może zostać aktywowana do końca rundy (odrzuć żeton Ogłuszenia na koniec rundy).
  Następnie wybierz innego gracza, który zada obrażenia Broni za każdy , który ma na ręku.
- **Salwa X**: odrzuć X kart z wierzchu swojej talii, zadaj potworowi obrażenia od Broni za każdą kartę odrzuconą w ten sposób.
- **Wrażliwość**: kiedy spowodujesz Wrażliwość, następnym razem kiedy potworowi zostaną zadane obrażenia, zostaną one podwojone.

SŁOWA KLUCZOWE POTWORA

► **Pancerz** (żeton): kiedy zagrasz kartę Ataku, a potwór ma na sobie żeton Pancerza, odrzuć go, zniweluj obrażenia z karty, jakie mogła zadać (zarówno obrażenia Broni jak i ewentualne dodatkowe obrażenia ze zdolności karty).

► **Przyspieszenie** (żeton): podczas etapu Gniewu w fazie Potwora, Potwór zbiera 1 dodatkowy żeton Gniewu za każdy żeton Przyspieszenia, który posiada.

► **Dodatkowe obrażenia**: kiedy efekt Doładowania uruchamia dodatkowe Obrażenia +X, to znaczy, że wszystkie obrażenia zadane przez kartę Zachowania są zwiększone o X.

► **Eskalacja**: Potwór eskaluje, kiedy otrzymuje żetony Gniewu w wyniku opróżnienia tali Zachowań (więcej informacji znajduje się na stronie 20).

► **Utrzymanie**: ten efekt aktywuje się po etapie Gniewu w fazie Potwora.

SYMBOLE KART AKCJI

/ / / : te symbole reprezentują poziom twojej Broni. (np. kiedy zostajesz poinstruowany, aby zadać 2 *dodatkowych obrażeń, musisz pomnożyć poziom swojej broni o dwa i dodać tyle obrażeń do swojego ataku).*

: Ten symbol oznacza kartę Ataku. Kiedy ten symbol występuje przed „:" i opisem zdolności to znaczy, że zdolność ta musi zostać aktywowana, kiedy zagrasz kartę Ataku ze swojej ręki.

: Ten symbol oznacza kartę Manewru. Kiedy ten symbol występuje przed „:" i opisem zdolności to znaczy, że ta zdolność aktywuje się, kiedy zagrasz kartę Manewru ze swojej ręki.

: Ten symbol oznacza kartę Parowania. Kiedy ten symbol występuje przed „:" i opisem zdolności to znaczy, że ta zdolność aktywuje się, kiedy zagrasz kartę Parowania ze swojej ręki.

: Ten symbol oznacza kartę Uniku. Kiedy ten symbol występuje przed „:" i opisem zdolności to znaczy, że ta zdolność aktywuje się, kiedy zagrasz kartę Uniku ze swojej ręki.

[*Cecha*] ◄: kiedy ten symbol występuje przed „:" i opisem zdolności to znaczy, że kiedy zagrywasz tę kartę, ta zdolność aktywuje się jeśli poprzednia karta w twojej Sekwencji posiada wymienioną [cechę].

►: kiedy ten symbol występuje przed „:" i zdolnością oznacza, że zdolność aktywuje się w chwili, gdy jako następna w Sekwencji zostanie zagrana zostanie o wskazanym typie (w tym przypadku CZERWONA.

◄: kiedy ten symbol występuje przed „:" i zdolnością że zdolność aktywuje się, gdy zagrywasz tę kartę z ręki i poprzednia karta w sekwencji jest (oczywiście dotyczy to też innych typów kart).

: efekt który poprzedzony jest takim symbolem, aktywuje się tylko i wtedy, kiedy karta Mistrzostwa jest Skupiona (zobacz karty Mistrzostwa na stronie 30).

7.2 TERENY



Baethanis: Kiedy zaczynasz swoją turę w sektorze z Baethanis, możesz się wyleczyć o 1 (usunąć 1 żeton obrażeń ze swojej planszetki Łowcy) za każde Baethanis w swoim sektorze.



Zarośla: Kiedy zaczynasz swoją turę w sektorze, w którym znajdują się Zarośla, albo wchodzisz do takiego sektora, możesz umieścić swoją figurkę na tym żetonie Zarośli. Jeśli to zrobisz, wybierz innego gracza i natychmiast przerwij swoją turę. Będziesz ją kontynuować zaraz po tym, jak wskazany przez ciebie gracz zakończy własna turę

Uwaga 1: Nie można używać krzaków w Przednim sektorze.

Uwaga 2: Zarośla mogą być wykorzystane w tym samym momencie tylko przez jednego gracza.



Cyricae: Kiedy zagrywasz kartę ataku i w twoim sektorze znajduje się Cyricae, zadaj Potworowi dodatkowe obrażenia równe poziomowi twojej Broni (więcej informacji dotyczących poziomu Broni na stronie 29.



Ogień: Ogień może być czerwony (przód) oraz żółty (tył). Ogień umieszczamy w grze czerwoną stroną do góry. Na koniec rudny odrzuć wszystkie żółte żetony ognia z gry i odwróć wszystkie czerwony żetony na żółtą stronę.

Gracze w sektorze z terenem Ognia (czerwonym lub żółtym) nie mogą zagrywać żadnych kart z ręki (tj. każdy z nich pomija krok Sekwencji swojej tury; informacje dotyczące Sekwencji znajdziesz na następnej stronie).

Jeśli trzeba dołożyć żeton Ognia do sektora, w którym już znajduje się Ogień, zamiast tego zadajcie wszystkim graczom w tym sektorze 1 obrażenie.

Interakcja z ternem : Kiedy umieszczasz żeton Ognia w sektorze, usuń z tego sektora wszystkie tereny Zarośli.



Wzniesienie: Jeśli skończysz swoją turę w sektorze ze Wzniesieniem, możesz się na nie wspiąć, kładąc figurkę na tym żetonie Terenu.

Gdy uruchamiana jest Reakcja Potwora, a twoja postać znajduje się na Wzniesieniu, możesz "wskoczyć na grzbiet Potwora". Jeśli to zrobisz:

► Zabierz swoją figurkę z planszy i postaw ją na karcie Zachowania, która została zainicjowana i zapobiegnij jej Reakcji.

► Następnie odkryj wierzchnią kartę z talii Wyniszczenia i odrzuć wierzchnią kartę ze swojej talii: porównaj wartość Wyniszczenia z punktami Kondycji odrzuconej karty ( ). Jeśli punkty Kondycji są wyższe lub równe wartości Wyniszczenia, **zadaj Potworowi obrażenia swojej Broni**, W innym przypadku otrzymujesz obrażenia z Wyniszczenia i zostajesz "zrzucony na ziemię".

Kiedy zostaniesz "zrzucony na ziemię", wybierz sektor na planszy i umieść tam swoją figurkę.

Dopóki nie zostaniesz zrzucony, możesz powtarzać tę akcję, aby zapobiec innym Reakcjom.

Uwaga: na początku swojej następnej tury, schodzisz ze Wzniesienia lub, jeśli wciąż jesteś „na grzbiecie Potwora", zostajesz zrzucony na ziemię.



Skała: Kiedy masz otrzymać obrażenia od Wyniszczenia, możesz usunąć teren Skały ze swojego sektora, żeby zapobiec tym obrażeniom.



Piasek: Kiedy poruszasz się na sektor z terenem Piasku, koszt Kondycji tego ruchu jest zwiększony o 1.

7.3 SYMBOLE REAKCJI

: Kiedy gracz zagra kartę Ataku z ręki.

: Kiedy gracz zagra kartę Manewru z ręki.

: Kiedy gracz zagra kartę Parowania z ręki.

: Kiedy gracz zagra kartę Uniku z ręki.

: Na końcu rundy przed innymi efektami „na końcu rundy".

: Wydarzenie, które uruchamia ten symbol Reakcji, jest wyjaśnione na aktywnej karcie Zagrożenia albo Zadania.

: Kiedy aktywuje się inna karta Zachowań (zanim zostanie odrzucona).

: Kiedy gracz zaczyna swoją turę w sektorze Przednim.

: Kiedy gracz zaczyna swoją turę w sektorze Flanki.

: Kiedy gracz zaczyna swoją turę w sektorze Tylnym.

: Kiedy potwór zmienia swoje położenie.





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 Zasady gry v0.75

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