PRIMAL

THE AWAKENING



APRENDE A JUGAR



PRIMAL
THE AWAKENING

APRENDE A JUGAR

Version 0.75

1. Componentes....1
2. Visión general....7
3. Prólogo....8
4. Configuración inicial....11
    4.1 Tablero de combate....13
    4.2 Los Cazadores....15
    4.3 Los Monstruos....17
5. Cómo jugar....19
    5.1 Fase del Monstruo....20
    5.2 Fase de Acción....21
        5.2.1 Turno del jugador....21
        5.2.2 Sistema de la IA y Reacciones del Monstruo....34
    5.3 Final de la ronda....39
6. Final del Prólogo....40
7. Glosario....41
    7.1 Palabras clave, rasgos y símbolos....41
    7.2 Terrenos....43
    7.3 Símbolos de Reacción....44

1. COMPONENTES (PROTOTIPO)



Tablero de combate
x1



Hojas de Campaña y personaje
x1



Cartas de Aventura
x2



Hojas del Cazador
x4



Cartas de Acción
x104



Cartas de Maestría
x6



Cartas de ítem
x41



Hoja de forja
x1



Hoja de alquimista
x1



Cartas de Arma
x11



Cartas de Recurso
x30



Cartas de Hierba
x12



Hojas de Monstruo
x2



Cartas de Stance
x6



Cartas de Peligro
x7



Cartas de Objetivo
x2



Cartas de Behaviour
x20



Cartas de Elemento
x4



Vyraxen
x1



Toramat
x1



Cartas de Attrition
x10



Gran Espada
x1



Gran Arco
x1



Martillo
x1



Espada y Escudo
x1



Struggle
x10



Daño 1-5
x25



Daño 10-50
x9



Contador
x19



Marcador de ronda x1



Agresividad
x1



Threatened
x4



Stamina
x5



KO
x4



Deplete
x7



Stun
x1



Blind
x1



Blindaje
x3



Strain
x4



+1 Daño
x2



+1 Attrition
x1



Cartas de herida
x8



Aceleración
x1



Fuego
x4



Arbusto
x1



Roca
x6



Arena
x2



Meseta
x1



Baethanis
x1



Cyricae
x1



VISTA PREVIA DE TODOS LOS COMPONENTES

El prototipo incluye solo los componentes necesarios para jugar el Prólogo y aprender los conceptos básicos del juego. Aquí puedes echar un vistazo rápido a los componentes del juego completo (Juego Base).



Han pasado nueve años desde que nuestra expedición recaló en el continente de Thyrea, nuestro nuevo hogar.

Alborea, corazón de la humanidad, creció a medida que nuestra gente cosechaba, cazaba y exploraba.

Pero se nos había advertido acerca del descubrimiento del megalito, la piedra de los ancianos.
Las antiguas amenazas cuelgan sobre nuestras cabezas y la Profecía augura que el final no tardará en llegar.

Los sabios lo llaman «el Despertar».

Extracto de lo que queda de «Historia de Alborea», Autor desconocido, fechado en el año 89 d.C.





2. VISIÓN GENERAL

Primal: the Awakening es un juego totalmente cooperativo para 1-4 jugadores ambientado en un mundo de fantasía donde los humanos luchan por sobrevivir en una tierra salvaje e indómita.
Los jugadores toman el papel de cazadores que se embarcan en diferentes misiones para luchar contra criaturas monstruosas, recoger botines y revelar misterios y secretos sobre el mundo salvaje de Thyrea.

Este libro Aprende a jugar contiene las reglas para el combate y guía a los jugadores a través del Prólogo, que es el escenario introductorio, así como el comienzo de la campaña.
Los temas más avanzados se incluyen en las reglas de la Campaña, donde se explican las reglas para el modo Campaña y el modo Expedición.

MODO CAMPAÑA

El juego está diseñado para jugarse en una serie de múltiples sesiones a lo largo de una campaña épica.
Durante el transcurso de la campaña, los jugadores desbloquean diferentes caminos de la historia y contenido del juego en función de sus decisiones. A medida que avanza la campaña, también suben de nivel a su propio personaje y reúnen materiales para fabricar armas, armaduras y equipos varios. El modo campaña es totalmente rejugable: después de la primera partida, tu grupo solo habrá descubierto una parte del contenido del juego.

MODO EXPEDICIÓN

El modo Campaña no es la única forma de jugar. Si prefieres escenarios rápidos independientes en lugar de un juego largo de campaña, ¡el modo Expedición es definitivamente el tuyo!
En el modo Expedición seleccionas un Monstruo que cazar (eligiendo entre los diferentes escenarios disponibles), sigues las reglas de configuración rápida y ¡a disfrutar de una misión independiente en el mundo de Thyrea!

3. PRÓLOGO

El Prólogo es el primer acto de la campaña y el primer paso para aprender a jugar a Primal: The Awakening.
Nota: comienza siempre desde el Prólogo cuando inicies una nueva campaña.
El objetivo del Prólogo es introducir a los jugadores a los fundamentos del juego, guiándolos a través de su primer escenario. Al final del Prólogo, habrás experimentado las reglas básicas del juego, estando preparado para retos más difíciles en el modo Campaña o en el modo Expedición.
Lee la siguiente introducción, El Valle de Sangre, y a continuación sigue las reglas de configuración del Capítulo 4.
¡Comienza la caza!







El Valle de Sangre

Prólogo

Habéis estado caminando durante las últimas horas adentrándoos en las profundidades del Bosque Carmesí. El aire es caliente y un inquietante silencio se ha apoderado del bosque: la naturaleza salvaje escucha vuestros pasos.

Las copas rojas de los árboles a vuestro alrededor recuerdan a las velas y los fuegos que calientan el bosque. Las llamas permanecen inmóviles como si se hubiera capturado un momento de su ardor. Camináis por los senderos entre ellas sintiendo que estáis fuera del tiempo.

Os salís de los límites del mapa. La patrulla desaparecida se dirigía al «Valle de Sangre». Ya casi estáis en el punto indicado por vuestro comandante. La naturaleza salvaje es apabullante aquí. Todo tipo de plantas y hierbas se interponen en vuestro camino, un caleidoscopio de luces y vivos colores.

Con las armas al hombro, avanzáis con cautela mientras la vegetación se hace más profunda y el aire se vuelve húmedo y difícil de respirar. De repente, algo que no esperabais: un profundo rugido en la dirección del Woltyar rompe el silencio, seguido de gemidos de animales y bestias a vuestro alrededor. Después de estar inactivo durante siglos, el mayor volcán de Thyrea ha vuelto a despertar.

Al encontrar una abertura en el bosque, veis incrédulos nubes de ceniza que se elevan de la caldera y pintan lentamente el cielo de negro. La Profecía. ¿Al final era cierta? Vuestros corazones dieron un vuelco. La tierra tiembla violentamente. «No hay tiempo para el miedo», solía decir vuestro maestro. Corres frenéticamente y llegas a un pequeño claro. Entonces lo ves:

¡una gran sombra que surge de la oscuridad del cielo!

Se precipita rápidamente sobre vuestra posición, pero la evitáis justo a tiempo. Un enorme wyvern se eleva sobre vosotros y olisquea el aire nerviosamente. Gritáis para que se os escuche sobre el gruñido de la bestia, y os levantáis frenéticamente formando una línea para enfrentaros a la criatura. Sus venas llenas del calor del fuego palpitan y resplandecen alrededor de su musculoso cuerpo. Veis la furia del mismísimo volcán mientras las enormes mandíbulas del Monstruo se extienden ferozmente y la luz de las llamas casi ciegan vuestro coraje. Pero vosotros, cazadores, no tenéis tiempo para el miedo.

4. CONFIGURACIÓN INICIAL (EJEMPLO PARA 2 JUGADORES*)

1. Tablero de juego

2. Miniatura de Monstruo

3. Miniaturas de cazador

4. Fichas de Terreno
   a. Arbusto
   b. Cyricae
   c. Baethanis

5. Marcador de ronda

6. Área del Monstruo
   a. Tablero del Monstruo
   b. Mazo de Behaviour
   c. Mazo de Attrition
   d. Mazo de Stance
   e. Mazo de Peligro
   f. Mazo de Objetivo

7. Área del jugador
   a. Tablero del Cazador
   b. Mazo del Cazador
   c. Cartas de Equipamiento
   d. Cartas de Maestría

8. Fichas









6b



6c



6a



6d



6e



6f



d









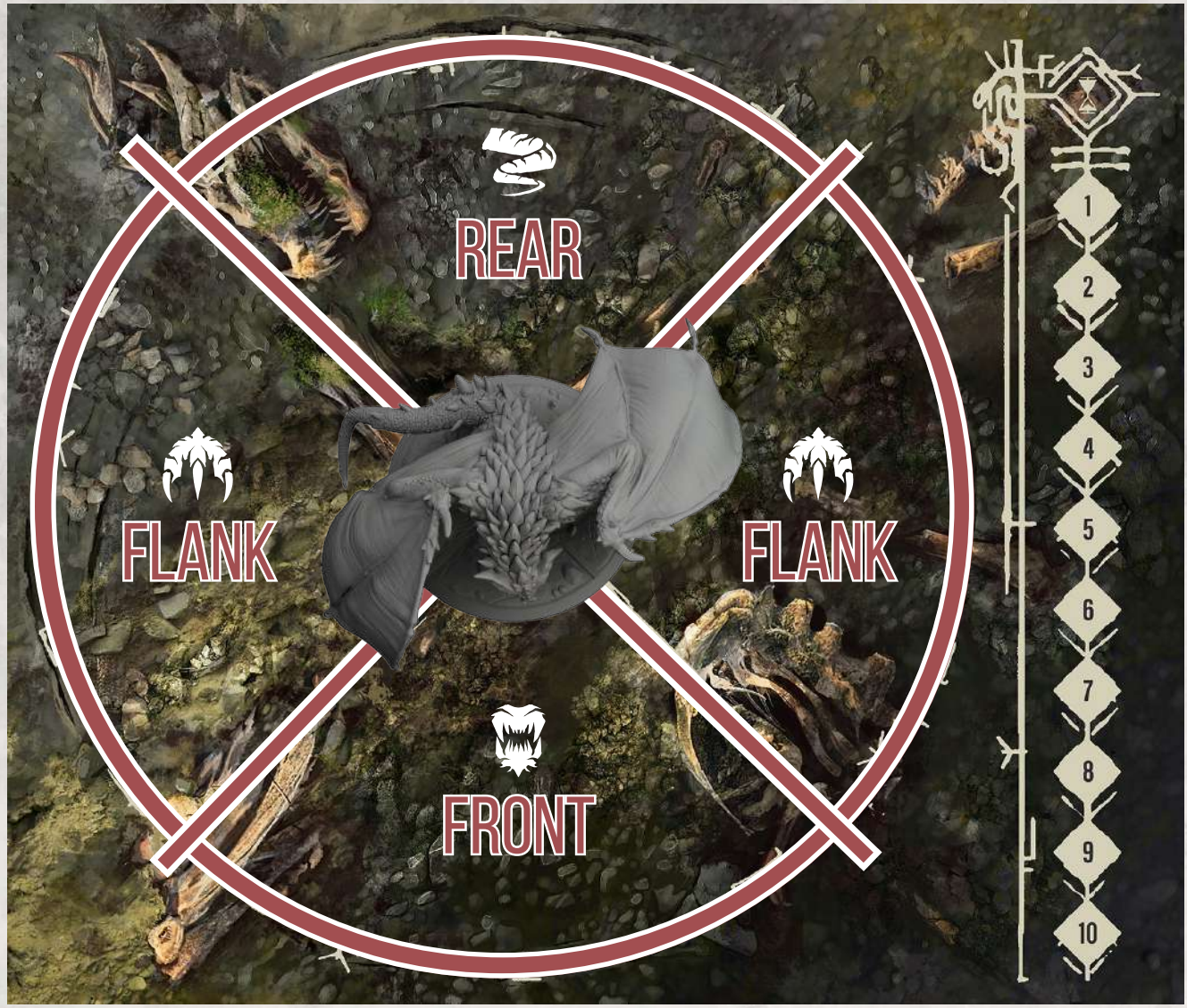


* Para una configuración de 3 o 4 jugadores, simplemente añade las áreas de los jugadores y coloca las miniaturas adicionales de Cazador en el sector Frontal del tablero, junto con las miniaturas del ejemplo.

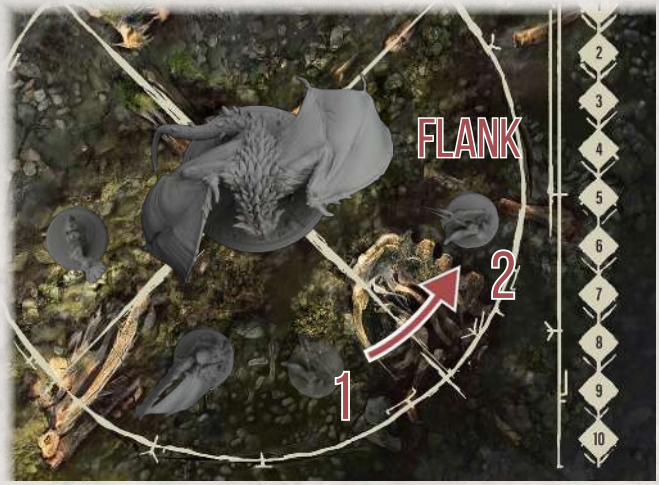
4.1 TABLERO DE COMBATE

El tablero de combate representa el lugar donde se desarrolla el escenario.
El Monstruo se coloca en el centro del tablero, que se divide en 4 sectores: Frontal, de Flanco (derecho e izquierdo) y Trasero.

Durante el juego los cazadores se mueven de un sector a otro y el Monstruo cambia su orientación en función de las acciones de los jugadores. Esto significa que la posición relativa entre los cazadores y el Monstruo cambia dinámicamente teniendo importantes implicaciones en el juego. El posicionamiento táctico en los sectores es crucial para que los jugadores eviten los ataques del Monstruo, para golpear puntos débiles específicos y para completar los objetivos durante el escenario.



Sectores frontal, de flancos y trasero



En este ejemplo, Mirah (1) se mueve del sector Frontal a un sector de Flanco (2). Las reglas y requisitos para el movimiento se explicarán en detalle en el Capítulo 5.



En este ejemplo, el Monstruo cambia su orientación, girando hacia Thoreg (1). Como consecuencia, Thoreg se encuentra ahora en el sector Frontal, mientras que Dareon (2) está situado en un sector de Flanco y Mirah está en el sector Trasero (3).

TERRENOS

Los Terrenos se utilizan en el juego para caracterizar el entorno. Cada Terreno tiene diferentes reglas, que se explican en detalle en el Capítulo 7. Las reglas de configuración inicial de cada escenario especifican el tipo de Terreno a utilizar, así como su posición en el tablero.
Estos son los Terrenos que se encuentran en la configuración del Prólogo:



Brush



Cyricae



Baethanis

4.1 LOS CAZADORES

En *Primal: The Awakening* cada jugador controla a un personaje para formar un grupo de cazadores.

Durante la configuración inicial del Prólogo, cada jugador elige su propio personaje de entre los 4 cazadores disponibles.
Cada cazador pertenece a una clase específica y está limitado a un tipo de arma y estilo de combate únicos. La elección de la clase del cazador da acceso a un conjunto único de armas que los jugadores podrán crear durante la campaña.

MODO SOLITARIO

El tamaño mínimo de cazadores en el grupo es de 2, así que si quieres jugar solo, tienes que controlar 2 personajes a la vez.

Una vez asignados los personajes, cada jugador toma todos los componentes relacionados con su cazador y configura su área de juego.

DAREON
Gran Espada



MIRAH
Gran Arco



THOREG
Martillo



LJONAR
Espada y Escudo



Veamos un ejemplo para *Dareon, la Gran Espada*:



Pila de descartes

1. Miniatura. Toma la figura relacionada con tu personaje. Los jugadores eligen la posición inicial de los cazadores en el tablero basándose en las opciones que se muestran en las instrucciones de montaje del escenario. **En el Prólogo, todos los cazadores comienzan el juego en el sector Frontal.**

2. Tablero del cazador. El tablero del Cazador incluye espacios en su interior y zonas para organizar su área de juego.

3. Mazo inicial. Los mazos iniciales incluyen solo las cartas con un valor de Experiencia igual a 1. El resto de las cartas con un valor de Experiencia mayor estarán disponibles como mazo de mejoras durante el transcurso de la campaña.



Valor de Experiencia

4. Carta de maestría. Tu carta de maestría representa un talento especial que pones de manifiesto en el combate. Para el Prólogo toma la carta de Maestría con un valor de Experiencia igual a 1.

5. Equipamiento inicial. Las cartas de equipamiento definen el nivel y la fuerza de tu personaje. Comienzas con el equipamiento básico de nivel 1 (Arma básica, Armadura básica y Yelmo básico) y una carta de poción Alemore. Tendrás la oportunidad de construir magníficos y más poderosos equipos en el transcurso de la campaña.

4.3 EL MONSTRUO

Tu objetivo principal durante un escenario es derrotar a un Monstruo.
Vamos a aprender más sobre los componentes del Monstruo.





Pila de descartes de behaviour

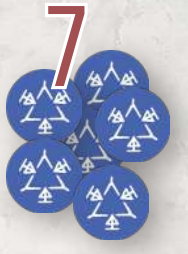












1. Miniatura. Cada Monstruo está representado por una figura única que se coloca en el centro del tablero de combate.

2. Tablero del Monstruo. El tablero del Monstruo ayuda a organizar los componentes del Monstruo en la mesa. Además, el tablero del Monstruo incluye el Trofeo de Monstruo (2a), el Elemento del Monstruo (2b) y la tabla de puntos de Vida (2c). La tabla de puntos de Vida muestra los puntos de Vida relacionados con cada una de las Stances del Monstruo (I, II, III), en función del número de jugadores.

3. Cartas de Stance. El Monstruo comienza el juego con la Stance I revelada (como se muestra en la imagen). Cada Monstruo está representado por varias cartas de Stance (ver el número de Stance en la esquina superior derecha de la carta).

Carta de Stance



4. Mazo de Peligro. Cada stance tiene una o más cartas de peligro asociadas a ella.
Vyraxen comienza el juego con Dreadful Jaws, la carta de Peligro asociada a la Stance I, la Stance activa.
Cada carta de Peligro otorga habilidades pasivas al Monstruo. A medida que el Monstruo avanza a las siguientes stances, entran en juego nuevas cartas de Peligro para representar al Monstruo cada vez más fuerte y peligroso.

5. Mazo de behaviour. Las cartas de Behaviour son la base de la IA del Monstruo, representando sus patrones de acción y ataques. Al comienzo del Prólogo, baraja el mazo de Behaviour y después coloca 3 cartas de Behaviour boca abajo en las tres zonas dedicadas en el tablero del Monstruo (en la imagen puedes ver un ejemplo con 3 cartas de Behaviour al azar). Las cartas en esas zonas se considera que son las cartas de Behaviour activas.

6. Mazo de Attrition. ¡Luchar en combate cuerpo a cuerpo con un Monstruo es muy peligroso! Las cartas de attrition representan una amenaza adicional para los jugadores. Se explicarán en detalle en el Capítulo 5.

7. Fichas de struggle. El Monstruo acumula fichas de Struggle durante el juego, que representan una medida de su creciente furia y empuje. Quitar las fichas de Struggle para controlar al Monstruo es una parte importante del juego.

8. Mazo de objetivo. En base al Monstruo específico, los jugadores tienen que completar objetivos especiales que se describen en las cartas de Objetivo. Las recompensas por completarlos pueden variar desde recibir bonificaciones especiales de ataque hasta debilitar al Monstruo o incluso modificar el entorno de la lucha.

NIVEL DE AGRESIVIDAD

Todos los componentes del Monstruo incluyen el símbolo del nivel de Agresividad (ej.:  = nivel de Agresividad 1), que representa el nivel de dificultad del Monstruo. A medida que juegas a lo largo de la campaña, te encontrarás con Monstruos con diferentes niveles de Agresividad (¡también puedes encontrarte con los mismos Monstruos con diferentes niveles de Agresividad!). Todos los componentes del Prólogo están relacionados con un Vyraxen con nivel de agresividad 1 .

5. CÓMO JUGAR

Al comienzo del juego los jugadores asignan arbitrariamente la ficha de Agresividad a un cazador del grupo, cuyo controlador se convierte en el primer jugador. Cada jugador extrae 5 cartas de su mazo y entonces ¡estáis listo para la lucha!

MULLIGAN

Cuando se extraen las cartas al principio del juego, los jugadores pueden hacer un mulligan.
Al realizar un mulligan, elige cualquier número de cartas en tu mano y colócalas en la parte inferior de tu mazo. A continuación, extrae ese número de cartas y finalmente baraja tu mazo.

Una partida consta de una serie de 10 rondas.

Cada ronda se divide en dos fases: **fase de Monstruo** y **fase de Acción**.

Durante la fase de Monstruo, el Monstruo toma fichas de struggle y se prepara para el combate.
Luego, en la fase de Acción, los jugadores llevan a cabo su turno en el sentido de las agujas del reloj, empezando por el primer jugador, con el Monstruo reaccionando a sus acciones en base a sus cartas de Behaviour activas.

5.1 FASE DE MONSTRUO

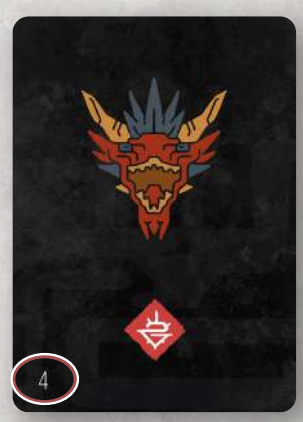
Durante la fase de Monstruo hay que hacer lo siguiente:

► **Struggle**. El Monstruo gana 1 ficha de Struggle (1 = 1 por jugador. Este formalismo se utiliza con frecuencia en el juego). Cada vez que el Monstruo gana una cierta cantidad de fichas de Struggle, coloca esa cantidad de fichas en el tablero del Monstruo.



Ficha de Struggle

► **Cambio de Behaviour** (se salta en el turno 1). Descarta la carta de Behaviour activa con el valor más bajo de Switch y reemplázala por la carta de la parte superior del mazo de Behaviour. Si dos o tres cartas de Behaviour activas tienen el mismo valor de Switch, reemplázalas todas.



Valor de Switch

Carta de Behaviour

INTENSIFICACIÓN DE LA LUCHA (STRUGGLE)

En cualquier momento del juego, si el mazo de Behaviour se agota, baraja inmediatamente la pila de descartes de Behaviour para formar un nuevo mazo de Behaviour y coloca 1 ficha de Struggle sobre el Monstruo. Este procedimiento se llama **Intensificación**.

LA LUCHA Y LA HABILIDAD UNLEASH

El Monstruo utiliza fichas de Struggle para aumentar el efecto de sus cartas de Behaviour y activar su capacidad de Unleash. **Cuando el Monstruo debería obtener fichas de Struggle pero ya posee 10 o más,** se activa la habilidad de Unleash. Si no se especifica de otra manera, el efecto de la habilidad Unleash es el siguiente: **todos los jugadores sufren inmediatamente tanto daño como el valor de attrition de la stance activa.**

Nota: Las cartas de Peligro de los Monstruos pueden otorgar habilidades especiales de Unleash que reemplacen o modifiquen la estándar.

5.2 FASE DE ACCIÓN

En la fase de Acción los jugadores llevan a cabo su turno en el sentido de las agujas del reloj, comenzando por el primer jugador, el que tiene la ficha de Agresividad.
El Monstruo no tiene una ventana de acción específica, pero reacciona dinámicamente a las acciones realizadas por los jugadores, dependiendo de sus cartas de Behaviour activas.
Comencemos por aprender cómo funciona el turno de un jugador y luego analizaremos el sistema de la IA del Monstruo en detalle

5.2.1 TURNO DEL JUGADOR

Un turno de jugador se divide en las subfases de Movimiento y Secuencia.

MOVIMIENTO

Al comienzo de su turno, el jugador decide si quiere moverse a un sector adyacente del tablero o si quiere permanecer en su sector actual.

Si un jugador decide no moverse sino permanecer en su sector actual, **inmediatamente toma la ficha de Threatened. Si decide moverse, debe pagar un coste de Stamina de 1** (para más detalles, véase Coste de Stamina en la página 22). A continuación, el jugador coloca su miniatura de cazador en un sector adyacente al actual.

Cada vez que se mueve a un sector diferente del tablero, si tiene la ficha de Threatened, la debe descartar inmediatamente.
Nota: a menos que se especifique lo contrario, al realizar una acción de movimiento, el jugador sólo puede moverse a 1 sector adyacente.

THREAT

Estar Threatened es peligroso: eres un blanco fácil para el Monstruo, lo que en términos del juego significa que corres un mayor riesgo de sufrir daño por Attrition (para más detalles, véase Daño por Attrition en la página 30).
Además, las cartas de Behaviour y el efecto de las cartas de Peligro pueden interactuar con la condición de Threatened.



Ficha de Threatened

COSTE DE STAMINA

Tu mano de cartas representa tanto tus opciones de combate como tu Stamina. Cuando realizas un movimiento o cuando juegas una carta de Acción de tu mano, debes pagar un coste de Stamina. Tal coste debe pagarse generando Stamina. La Stamina se genera al descartar cartas de tu mano: las cartas que descartas generan un número de puntos de Stamina igual al número de 💧 en la parte inferior izquierda de las cartas. Nota: puedes descartar varias cartas para generar los puntos de Stamina necesarios para pagar un coste. Ten en cuenta que, **cualquier punto de Stamina que se genere de más se pierde.**



El Ironblast tiene un coste de Stamina de 3

Descartas Heavy Smash (1 punto de Stamina) y Adrenaline (2 puntos de Stamina) para pagar el coste de 3.





REGLAS DEL TERRENO

Otra razón importante por la que los jugadores pueden querer moverse en el tablero es para aprovechar las ventajas que ofrece el Terreno. Aquí abajo puedes encontrar las reglas para los Terrenos incluidos en el Prólogo:



Arbusto

Arbusto: Cuando comiences tu turno en un sector con un terreno de Arbustos o cuando entres en un sector con un terreno de Arbustos, puedes decidir colocar tu miniatura en esa loseta de terreno. Si lo haces, nombra a un jugador y detén tu turno inmediatamente. Continuarás tu turno después del jugador que nombraste.

Nota 1: No puedes usar el terreno de Arbustos si estás en el sector Frontal.

Nota 2: El terreno de Arbustos sólo puede usarse por un jugador a la vez.



Baethanis

Baethanis: Cuando comienzas tu turno en un sector con un terreno de Baethanis, puedes Curarte 1 (quitar 1 ficha de daño de tu tablero de Cazador) por cada Baethanis en tu sector.



Cyricae

Cyricae: Cuando juegas una carta de Ataque, si hay un terreno de Cyricae en tu sector, inflige tanto daño adicional al Monstruo como el nivel de tu Arma (véase más detalles sobre el nivel del Arma en la página 29.



Fuego
frontal: rojo
trasera: amarillo

Fuego: Los terrenos de Fuego pueden ser rojos (frontal) o amarillos (trasera). Los terrenos de Fuego entran en el juego por su lado rojo. Al final de una ronda, retira todos los terrenos de Fuego amarillos del juego y voltea todos los terrenos de Fuego rojos a su lado amarillo.

Los jugadores en un sector con terreno de Fuego (rojo o amarillo) no pueden jugar ninguna carta de su mano (es decir, deben saltarse el paso de la Secuencia de su turno. Véase la página siguiente para más detalles sobre la Secuencia).

Si se indica que coloques un terreno de Fuego en un sector donde ya hay un terreno de Fuego, en lugar de eso, inflige 1 daño a todos los jugadores que estén en ese sector.

Interacción con el Terreno : Cuando colocas un terreno de Fuego en un sector, quita todos los terrenos de Arbustos de ese sector.

SECUENCIA

Después del Movimiento, **un jugador puede jugar hasta 5 cartas de su mano para formar una Secuencia de cartas de Acción**.

Para jugar una carta de la mano, el jugador debe pagar primero su coste de stamina.
Nota: cuando se juega una carta se debe resolver cualquier efecto del juego relacionado con esa carta antes de poder continuar con la Secuencia.



Carta de Acción

AGGRO

Las cartas tienen un símbolo de Agresividad rojo o gris.



Las cartas con el símbolo de Agresividad rojo se llaman cartas de Agresividad. **Cuando juegas una carta de Agresividad, debes tomar inmediatamente la ficha de Agresividad**.



Ficha de Agresividad

Las cartas de Acción pueden ser Ofensivas o Defensivas y vienen en cuatro tipos diferentes, cada uno asociado con un color:

Ofensivas



Carta de Ataque



Carta de Maniobra

Defensivas



Carta de Parry



Carta de Dodge

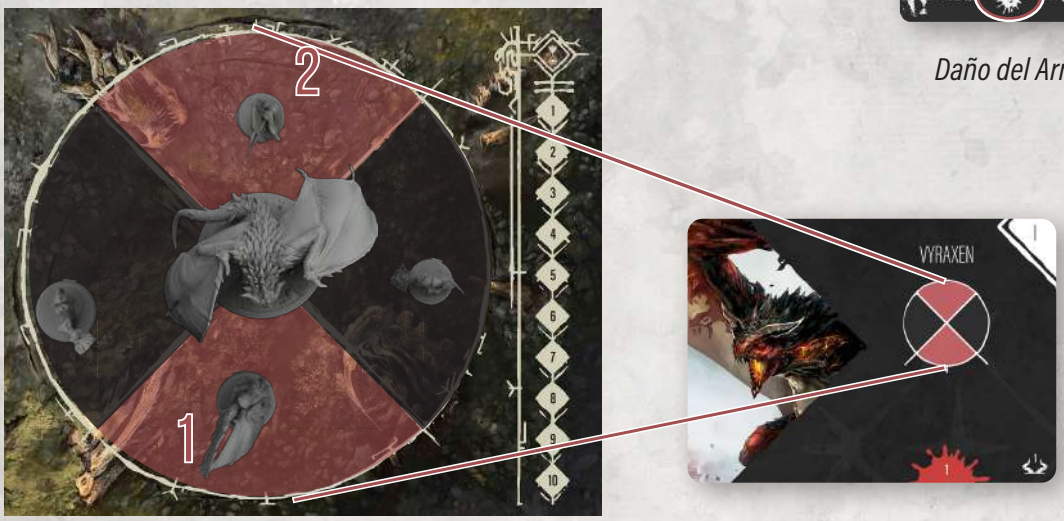
Cuando juegas una carta en tu Secuencia, aplicas el texto de habilidad de esa carta. A continuación, también debes resolver un efecto específico dependiendo del tipo de carta. Los efectos específicos de las cartas de acción se enumeran a continuación:

EFECTO DE LAS CARTAS DE ACCIÓN

CARTA DE ATAQUE: Cuando juegas una carta le infliges al Monstruo un daño igual al valor de daño de tu Arma.
Las cartas se pueden jugar SOLAMENTE si estás en un **Sector Vulnerable,** que son los sectores indicados por el plano de Vulnerabilidad.



Daño del Arma



Si observamos el plano de Vulnerabilidad en la carta de Stance, los sectores Vulnerables de Vyraxen son el Delantero y el Trasero.

CARTA DE MANIOBRA: Retira 1 ficha de Struggle del tablero del Monstruo.

/

CARTA DE ESQUIVAR/EVITAR: Las cartas de Esquivar y Evitar, que son cartas Defensivas, no tienen ningún efecto especial cuando se utilizan en la Secuencia. Sin embargo, es muy importante tenerlas en la Secuencia para evitar el Attrition, que se resuelve al final del turno del jugador (para más detalles, véase daño por Attrition en la página 30).

INFLIGIR DAÑO

Cuando le inflijas daño al Monstruo, coloca la cantidad correspondiente de fichas de daño en el tablero del Monstruo. **Cuando le haces daño, si el daño total en el tablero de Monstruo alcanza o excede los puntos de Vida correspondientes de la Stance activa, esa Stance se completa y el juego avanza inmediatamente a la siguiente Stance**. Si eso sucede, haz lo siguiente:

► retira la carta de la Stance activa del juego y revela la siguiente, siguiendo el orden del número de Stance (I, II, III).

► quita tantas fichas de daño del Monstruo como el valor de puntos de Vida relacionados con la Stance completada.

► activa el efecto **Cuando se revele** de la nueva Stance activa.

Tras estos pasos, el turno del jugador continúa normalmente.

Nota: **si los jugadores completan la Stance final, inmediatamente ganan la partida** (véase condiciones de Victoria en la página 39).



Stance II

JUGAR CARTAS FUERA DE TU TURNO

Un jugador puede apoyar a sus aliados fuera de su turno de dos maneras diferentes:

► **Asistir**: en cualquier momento durante el turno de otro jugador, puedes descartar una carta con la palabra clave Assist de tu mano. Si lo haces, el jugador activo inmediatamente roba 1 carta. Nota: un jugador puede Asistir al mismo aliado sólo una vez por turno

► **Reacciones**: las habilidades que tienen la palabra clave Reaction se pueden activar fuera de tu turno como respuesta a una situación concreta del juego, que se especifica en el texto de la habilidad.



Palabra clave Assist



Ejemplo de Reacción

EJEMPLO DE SECUENCIA 1

El orden en el que juegas las cartas de tu secuencia puede ser muy importante en el juego. Por ejemplo, muchas habilidades requieren de una Secuencia específica para activar sus efectos.





Secuencia



1

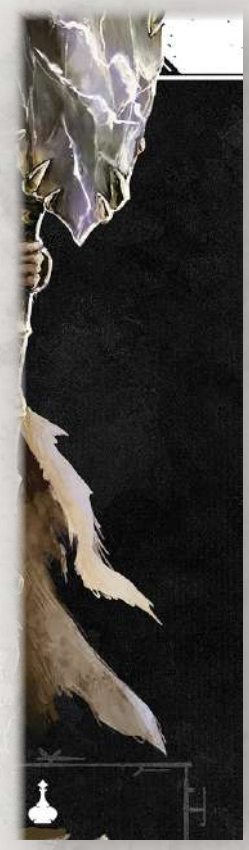


2

1. La primera carta que juegas en tu secuencia es Reactive Guard. El símbolo ► significa que si la siguiente carta que juegas en tu secuencia es una , aplicas el efecto indicado. En este caso añades 2 daños multiplicados por el nivel de tu Arma (2).

2. Jugando *Balanced Strike*, que es un , le infliges daño al Monstruo y obtienes la bonificación de Reactive Guard. Además, la carta dice que si la carta anterior en la secuencia es una (◄), que en este ejemplo lo es, se roba 1 carta.

EJEMPLO DE SECUENCIA 2





Secuencia







Aquí puedes ver un poderoso combo con *Frontal Assault* y *Knockout,* que activa la bonificación de daño extra de *Whirlwind*. Además, *Knockout* te permite Aturdir y confundir al Monstruo, ya que su condición (◄) se cumple.

ACTIVACIONES SIMULTÁNEAS

Puede suceder que se activen múltiples efectos al mismo tiempo cuando se juega una carta. En ese caso, a menos que se especifique lo contrario en el texto de la carta, **el jugador activo decide el orden específico de activación de los diferentes efectos.**

ARMA Y EQUIPO

En el Prólogo se empieza con cartas de Equipo muy básicas, pero a medida que se jueguen escenarios avanzados el papel de tu equipo será cada vez más importante. Esta es la anatomía de las cartas de Equipo:



Carta de Arma

* Tu arma determina la composición de tu mazo. En este ejemplo, tu mazo debe incluir 6 cartas de Ataque, 5 de Maniobra, 4 de Parry y 4 de Dodge.



Carta de Armadura

* El total de tus puntos de Vida es igual a la suma del valor de puntos de Vida de tu Armadura y de tu Yelmo.

CARTA DE MAESTRÍA

La Maestría es una habilidad que se desbloquea durante el curso de la lucha.
Sigue la condición de Focus indicada en el lado de Unfocus de tu carta para colocar fichas en ella.
Cuando has recogido un número de fichas igual al valor del Focus de la carta, la Maestría se convierte en Focused: dale la vuelta a su cara de Focused y podrás usar el texto de su poderosa habilidad para el resto del escenario.



Valor de Focus
Nombre
Condición de Focus
Nivel de Experiencia

Lado de Unfocused



Nombre
Texto de la habilidad
Nivel de Experiencia

Lado de Focused

En el ejemplo anterior, cuando juegas dos cartas de Ataque, una tras la otra en tu Secuencia, coloca una ficha en la Maestría. Cuando tienes 2 fichas en esta carta, la Maestría obtiene Focus.
Los jugadores tienen acceso a varias cartas de Maestría durante el modo de campaña para que tengan la oportunidad de personalizar su estilo de juego (véase más detalles en las reglas de la campaña).

DAÑOS POR ATTRITION

Cuando declares que tu Secuencia está completa, debes comprobar el daño por Attrition. Cuando compruebes los daños por Attrition, revela una carta del mazo de Attrition. Su **valor de Attrition indica cuántas cartas de defensa ( )** **debes tener en tu Secuencia para evitar el daño por Attrition**.
El daño por Attrition se indica en la carta de Stance activa del Monstruo.
Si estás Threatened, debes revelar 2 cartas de Attrition en lugar de 1 y quedarte con el valor de Attrition más alto de entre las dos.



Valor de Attrition

Carta de Attrition

EJEMPLO DE ATTRITION 1

Alice tiene una Secuencia de (ver la imagen de abajo). La carta de Attrition revelada muestra 1 símbolo de Defensa ( ); Como tiene 1 carta de Defensa en su Secuencia no sufre ningún daño.



Mazo de Attrition



Secuencia

EJEMPLO DE ATTRITION 2

Dado que Bob está amenazado, debe revelar 2 cartas de Attrition del mazo de Attrition y toma el valor más alto de ambas, que es 2. Como solo tiene una carta de Defensa en su Secuencia, sufre un daño, como se indica en la carta de Stance del Monstruo.



Mazo de Attrition



Daño por Attrition



Ficha de Amenaza



Secuencia

DAÑO Y KO

Cuando sufras un punto de daño, coloca una ficha de daño en tu tablero de Cazador. Cuando el daño que sufres alcanza o excede el total de tus puntos de Vida, inmediatamente quedas KO.
Si eso sucede:

- Interrumpe tu turno (en caso de que seas el jugador activo)
- Descarta su mano
- Añade una carta de Herida en la parte superior de tu pila de descartes
- Coloca una ficha de Depleted en tus cartas de Armadura y Yelmo
- Tumba tu miniatura en el tablero, indicando que el Cazador ha sido derribado
- Toma la ficha de KO y colócala en tu tablero de Cazador en su lado rojo



Ficha de Daño

Un jugador que esté KO no queda eliminado del juego: dispone de 2 rondas para recuperarse.
Durante las siguientes rondas, cuando sea tu turno, haz lo siguiente:

1.er turno después del KO:

- Voltea la ficha de KO a su lado negro.

2nd turn después del KO:

- Descarta la ficha de KO
- Retira todas las fichas de daño
- Roba cartas hasta el límite de tamaño de tu mano
- Recoloca tu miniatura en el tablero
- **Finaliza tu turno ignorando la Threat y el Attrition**



Ficha de KO

¡En este momento se te considera de nuevo en el juego!

DEPLETE

Las fichas de Deplete se colocan en las cartas de Equipo para indicar que el ítem está dañado. Una ficha de Deplete reduce a la mitad (redondeando hacia abajo) los puntos de Vida de una carta de Armadura o de Yelmo o el valor de Daño de una carta de Arma (sí, ¡algún monstruo puede romper tus armas!). Las fichas de Deplete se mantienen de sesión en sesión durante el modo de campaña y pueden ser eliminadas gastando recursos (más información en las reglas de la Campaña).



Ficha de Deplete

CARTAS DE HERIDA

Las cartas de Herida son cartas que no hacen otra cosa que hacer tu mazo menos eficiente. De hecho, cuando robas una carta de Herida de tu mazo tienes que descartarla inmediatamente (siguiendo las instrucciones de su texto de Reacción).
En el modo de campaña, cuando estas cartas se añaden a tu mazo, se convierten permanentemente en parte de él. De hecho, los jugadores deben mantener las Heridas de sesión en sesión hasta que gasten recursos para curarlas. (más detalles en las reglas de la Campaña).



Carta de Herida

FINAL DE TURNO DEL JUGADOR

Después de comprobar los daños por Attrition, tu turno termina siguiendo estos pasos en orden:

► **Descarta todas las cartas de tu Secuencia** siguiendo el orden en que las has jugado (la última carta de tu Secuencia será la carta superior de tu pila de descartes).

► **Si terminas tu turno teniendo 2+ cartas en tu mano, toma 1 ficha de Stamina** y colócala en tu tablero de Cazador. Nota: no puedes tener más de 1 ficha de Stamina en tu tablero de Cazador.

► **Recarga tu mano** extrayendo cartas de tu mazo hasta que tengas 5 (el tamaño básico de tu mano).
Nota 1: si tienes más cartas en la mano que el valor de tu tamaño de mano antes del paso de recarga, descarta cartas de tu mano para cumplir con el valor de tu tamaño de mano.
Nota 2: **en cualquier momento durante el juego, si robas y tu mazo está vacío, sufres tanto daño como el nivel de tu Arma. Después vuelve a barajar tu pila de descartes para formar un nuevo mazo y lleva a cabo el robo.**

FICHAS DE STAMINA

Una ficha de Stamina representa un punto de Stamina extra que puedes usar en el juego. Cuando tengas que pagar un coste de Stamina, **puedes descartar una ficha de Stamina para generar 1 punto de Stamina**.


Ficha de Stamina

► El Monstruo se orienta de cara al jugador con la ficha de Agresividad.

► Pasa tu turno al siguiente jugador.

Cuando todos los jugadores hayan completado su turno, la ronda finaliza.

5.2.2 SISTEMA IA Y REACCIONES DE LOS MONSTRUOS

El Monstruo reacciona ante las acciones de los jugadores basándose en sus cartas de Behaviour activas, que se colocan bocabajo en el tablero del Monstruo.

En el reverso de las cartas de Behaviour hay un símbolo de Reacción que representa un evento específico que activa la Reacción del Monstruo. Cuando actives una Reacción, pon la carta de Behaviour relacionada boca arriba y resuelve su texto de habilidad.

Nota: **el evento que activa una carta de Behaviour debe resolverse completamente** antes de girar esa carta de Behaviour boca arriba y resolverla. **Si un evento activa dos Behaviours al mismo tiempo, los jugadores eligen qué carta revelar y resolver primero.**

Después de que una carta de Behaviour haya sido resuelta completamente, descártala y reemplázala con la carta superior del mazo de Behaviour. **Siempre debe haber 3 cartas de Behaviour activas en juego.**



Carta de Behaviour (trasera)



Carta de Behaviour (frontal)

LUCHA MEJORADA (BOOST)

Los efectos boots forman parte del texto de Habilidad de la carta: pueden ser mejoras que modifiquen el efecto de la carta o pueden ser también efectos adicionales, basados en la carta.

Cuando una carta de Behaviour se voltea boca arriba, si el Monstruo tiene suficientes fichas de Struggle, gasta una cantidad de Struggle igual al valor de Struggle de la carta para activar el efecto Boost.

SÍMBOLOS DE REACCIÓN

A continuación, se explican todos los símbolos de Reacción que necesitas saber para jugar el Prólogo. En la página 44 se encuentra una lista completa de los símbolos de Reacción de los Monstruos.

: Cuando un jugador juega una carta de Ataque de su mano.

: Cuando un jugador juega una carta de Maniobra de su mano.

: Cuando un jugador juega una carta de Parry de su mano.

: Cuando un jugador juega una carta de Dodge de su mano.

: Al final de la ronda, antes de cualquier otro efecto «al final de la ronda».

: Cuando se activa otra carta de Behaviour (antes de que se descarte esa carta).

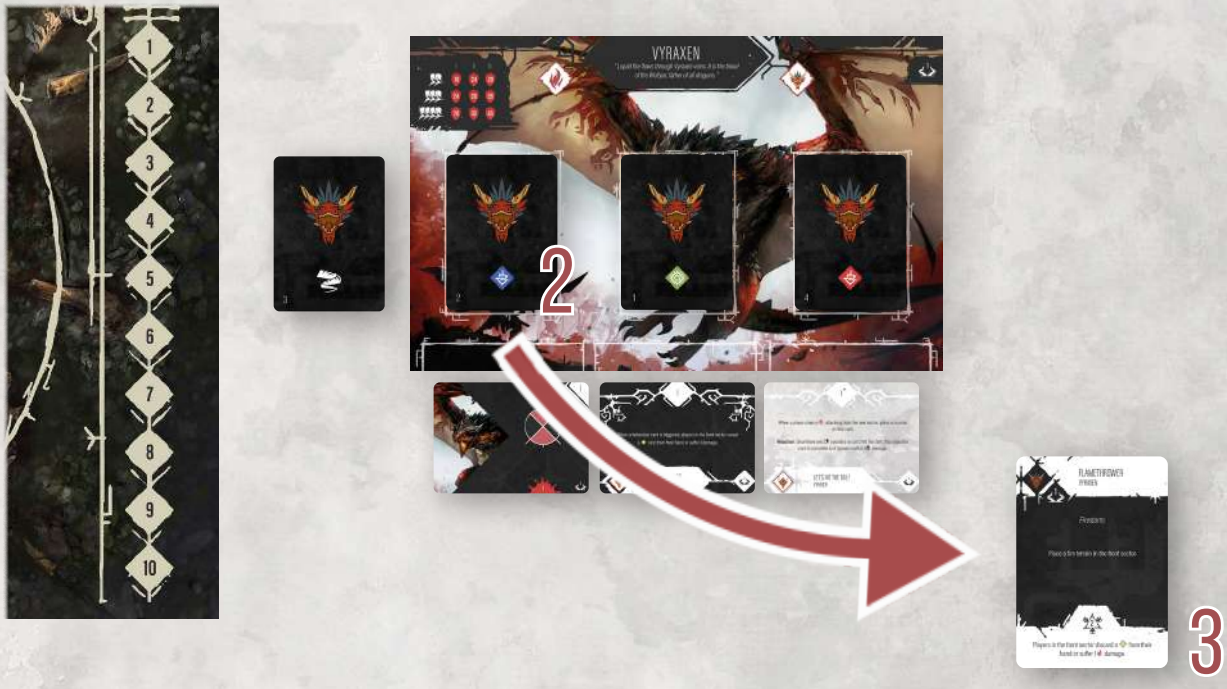
: Cuando un jugador comienza su turno en el sector Frontal.

: Cuando un jugador comienza su turno en un sector de Flanco.

: Cuando un jugador comienza su turno en el sector Trasero.



EJEMPLO DE REACCIÓN DE MONSTRUO 1



1. Alice juega *Rapid Blow* ( ) de su mano y resuelve sus efectos.

2. Entonces se activa el símbolo de reacción .

3. Alice revela la carta de Behaviour y resuelve sus efectos.

Finalmente, Alice descarta la carta de Behaviour y la reemplaza con la carta superior del mazo de Behaviour. Alice continúa su turno finalmente jugando otras cartas en su secuencia.

EJEMPLO DE REACCIÓN DE MONSTRUO 2



1. Bob juega *Knockout* ( ) de su mano y resuelve sus efectos.

2. Entonces se activa el símbolo de reacción .

3. Bob revela la carta de Behaviour y resuelve sus efectos.

4. Antes de reemplazar la carta de Behaviour, se activa la de Reacción .

5. Bob revela la carta de Behaviour relacionada y resuelve sus efectos.
Finalmente, Bob descarta ambas cartas de Behaviour (2) y (4), reemplazándolas por las dos cartas superiores del mazo de Behaviour.

CARTAS DE PELIGRO

Las cartas de Peligro son poderosas habilidades pasivas que están relacionadas con las diferentes Stances de los Monstruos (la Stance correspondiente se indica con el número de Stance en la parte superior central de la carta). Cuando el Monstruo avanza a una nueva Stance, las cartas de Peligro se reemplazan por las que coinciden con la nueva Stance.
Sin embargo, las cartas de Peligro con el símbolo * cerca del número de Stance son las excepciones a esta regla. Esas cartas de Peligro aparecen normalmente cuando se revela la Stance correspondiente, pero luego permanecen en juego hasta el final de la partida.



CARTA DE OBJETIVO

Las cartas de Objetivo representan oportunidades especiales para que los jugadores obtengan bonificaciones o ventajas durante el juego, si cumplen con las condiciones específicas que se explican en el texto de la carta. Al igual que las cartas de Peligro, las cartas de Objetivo están asociadas a cartas de Stance específicas: aparecen en el juego cuando se revela su Stance correspondiente y se eliminan del juego cuando se completa esa Stance. Sin embargo, los Objetivos que tienen el símbolo * en el número de la Stance, permanecen en juego hasta el final del juego.



DAÑO ELEMENTAL

Los monstruos pueden producir daño elemental (Ej: 1) = 1 daño de fuego; 1 = 1 daño de cristal, etc.). Este tipo de daño interactúa con el elemento de tus cartas de Armadura y Yelmo. De todos modos, para el Prólogo, dado que tus cartas básicas de Armadura y Yelmo son neutrales (¡no tienen fortaleza o debilidad elemental!), puedes ignorar este aspecto. Esto se explicará en detalle en las reglas de la Campaña.



5.3 FINAL DE LA RONDA

Al final de la ronda, después de que todos los jugadores hayan llevado a cabo su turno, avanza el marcador de ronda 1 espacio en el registro de ronda del tablero: comienza una nueva ronda desde la fase de Monstruo.

CONDICIONES DEL FINAL DEL JUEGO

CONDICIONES DE VICTORIA

Los jugadores ganan inmediatamente la partida si completan la Stance final del Monstruo.

Nota: algunos escenarios pueden tener condiciones especiales de victoria.

CONDICIONES DE DERROTA

► Los jugadores pierden inmediatamente el juego si, en cualquier momento durante el escenario, ocurre que todos los Cazadores están KO al mismo tiempo.

► Los jugadores pierden el juego si finaliza la ronda 10 y no han alcanzado ninguna condición de victoria. Esto representa que los jugadores están agotados y son incapaces de enfrentarse al Monstruo.

¡JUGUEMOS!

¡Ahora has aprendido lo básico del juego y estás listo para empezar a jugar!
Nota: si necesitas averiguar el significado de palabras clave o símbolos específicos de las cartas, puedes encontrar todas las explicaciones en el Capítulo 7.

6. FINAL DEL PRÓLOGO

Lee el siguiente párrafo en caso de victoria. Entonces estarás listo para continuar tu viaje a través del mundo de *Primal: The Awakening* leyendo las reglas de Campaña.

El estruendo de los Woltyar se convierte en un rugido sobrenatural, un sonido que ninguno de vosotros habíais escuchado antes. La tierra vuelve a temblar mientras el Monstruo yace en el suelo mirándoos y ardiendo de rabia hasta su último aliento. Estáis agotados.
El cielo se oscurece mientras examináis y faenáis el cadáver del Monstruo: es un Vyraxen. Esta especie pertenece a una de las estirpes más antiguas que existen en el Thyrea.
Esa será una noticia emocionante para el Oráculo y sus eruditos. La patrulla desaparecida probablemente se encontró con la criatura y la muerte con ella.
Muchos de vosotros estáis heridos y la amenaza de los Woltyar se avecina. Decidís volver a la Guarnición para informar. Hace mucho tiempo que ninguna expedición se había topado con una bestia tan feroz y agresiva. Algo os dice que esto es sólo el principio...

DERROTA

En caso de derrota, repite el combate hasta que consigas la victoria, para iniciar la campaña. Normalmente, una derrota en un escenario tiene consecuencias en el progreso de la campaña (basado en las reglas específicas del escenario), pero el Prólogo es una excepción, siendo el punto de partida de la historia.

¡No te desanimes si has perdido tu primera partida! Los monstruos son duros y están diseñados para ofrecer una experiencia desafiante. Si tu grupo está de acuerdo, se puede ajustar el nivel de dificultad de la campaña (véase las reglas de la campaña).

RECOMPENSAS

¡Definitivamente te mereces grandes recompensas por derrotar a un Vyraxen! Sin embargo, primero debes aprender a llevar un registro de las recompensas y recursos que consigas. Lee las reglas de la campaña para descubrir qué recompensas has desbloqueado durante el Prólogo y para empezar a aprender a jugar en el modo de campaña.

7. GLOSARIO

7.1 PALABRAS CLAVE, RASGOS Y SÍMBOLOS

Los rasgos están escritos en *cursiva* y no tienen ningún efecto inherente en el juego. En lugar de eso, algunas habilidades de las cartas hacen referencia a cartas que poseen rasgos específicos (ejemplos de rasgos: *Aim*, *Slash, Rampage* etc.). Las palabras clave están escritas en **negrita** y están asociadas a un efecto específico del juego. A continuación, puedes encontrar la lista completa de palabras clave y símbolos que aparecen en las cartas:

PALABRAS CLAVE DEL CAZADOR

► **Assist**: si una carta tiene la palabra clave Assist, en cualquier momento durante el turno de otro jugador puedes descartar esa carta de tu mano para que inmediatamente el jugador activo robe 1 carta.

► **Blind**: coloca la ficha de Blind sobre una carta de Peligro en juego. Esa carta de Peligro se considera en blanco hasta el final de la ronda (descarta la ficha de Blind al final de la ronda).

► **Confuse**: cuando Confundes al Monstruo puedes descartar hasta 2 cartas de Behaviour activas, reemplazándolas por las cartas superiores del mazo de Behaviour.

► **Consume**: puedes elegir activar este efecto al comienzo de la fase de Monstruo. Después de la activación, retira esta carta del juego.

► **Heal X**: elimina X puntos de daño de tu tablero de Cazador.

► **Move**: puedes colocar tu Cazador en un sector adyacente del tablero.

► **Opening**: si la carta se juega como la primera carta de tu Secuencia, activa la habilidad de Opening.

► **Quick Assist**: como Assist, pero después de descartar la carta, también robas 1.

► **Recycle X**: descarta X cartas de tu mano y luego roba X.

► **Start**: puedes activar la habilidad correspondiente al comienzo de tu turno. Nota: si se activa más de una habilidad de Start, decides el orden de activación.

► **Stealth**: las cartas con la palabra clave Stealth no activan ninguna eventual Reacción de Monstruo / / / .

► **Strain** (ficha): durante el paso de recarga de tu mano al final de tu turno, coge 1 carta menos por cada ficha de Strain que tengas. Después, descarta esas fichas.

► **Stun**: coloca la ficha de Stun en una carta de Behaviour activa: esa carta no puede activarse hasta el final de la ronda (descarta la ficha de Stun al final de la ronda).
A continuación, elige otro jugador para infligir el daño de su Arma al Monstruo por cada que tenga en la mano.

► **Volley X**: descarta X cartas de la parte superior de tu mazo. Inflige el daño de tu Arma al Monstruo por cada descartado de esta manera.

► **Vulnerable**: cuando infliges Vulnerable, la próxima vez en la ronda que el Monstruo sufra daño, ese daño se duplica.

PALABRAS CLAVE DEL MONSTRUO

► **Armor** (ficha): cuando juegas una carta de Ataque, si el Monstruo tiene una ficha de Armor (Armadura), descártala y cancela el daño que la carta le habría infligido (tanto el daño del Arma como el posible daño adicional de la habilidad de la carta).

► **Acceleration** (ficha): durante el paso de Struggle de la fase de Monstruo, este recoge 1 ficha de Struggle extra por cada ficha de Acceleration.

► **Bonus damage**: cuando un efecto Boost indica una Bonificación de daño +X, significa que todo el daño infligido por esa carta de Behaviour se incrementa en X.

► **Escalation (intensificación)**: se dice que se produce Escalation en el Monstruo cuando gana fichas de Struggle como consecuencia de que su mazo de Behaviour se haya vaciado (véase más en la página 20).

► **Upkeep**: este efecto se activa después del paso de Struggle de la fase de Monstruo.

SÍMBOLOS DE LAS CARTAS DE ACCIÓN

/ / / :este símbolo representa el nivel de tu Arma (es decir, cuando se te indica que inflijas 2 daños adicionales, debes multiplicar tu nivel de Arma por dos y luego suma esa cantidad de daño a tu ataque.

: este símbolo hace referencia a una carta de Ataque. Cuando a este símbolo le sigue un «:» y una habilidad, significa que la habilidad se activa cuando juegues una carta de Ataque de tu mano.

: este símbolo hace referencia a una carta de Maniobra. Cuando a este símbolo le sigue un «:» y una habilidad, significa que la habilidad se activa cuando juegues una carta de Maniobra de tu mano.

: Este símbolo hace referencia a una carta de Parry. Cuando va seguido de una habilidad, significa que la habilidad se activa cuando juegues una carta de Parry de tu mano.

: Este símbolo hace referencia a una carta de Dodge. Cuando va seguido de una habilidad, significa que la habilidad se activa cuando juegues una carta de Dodge de tu mano.

[*Trait*] ◄: este símbolo, seguido de «:» y una habilidad, significa que cuando juegues esta carta de tu mano, la habilidad se activa si la carta anterior de tu secuencia tiene ese [*Trait*].

► : Este símbolo, seguido de «:» y una habilidad, significa que si la siguiente carta que juegues en tu Secuencia es una carta de ese tipo (en este caso, una ROJA), en ese momento, la habilidad se activa.

◄: Este símbolo, seguido de «:» y una habilidad, significa que cuando juegues esta carta de tu mano, la habilidad se activa si la carta anterior de tu secuencia es una (por supuesto, esto puede suceder con cualquier otro tipo de carta).

: el efecto que sigue a este símbolo se activa solo si tu Maestría está Focused (ver carta de Maestría en la página 30)

7.2 TERRENOS



Baethanis: Cuando comienzas tu turno en un sector con un terreno de Baethanis, puedes curarte 1 (quitar 1 ficha de daño de tu tablero de Cazador) por cada Baethanis de tu sector.



Arbustos: Cuando comiences tu turno en un sector con un terreno de Arbustos o cuando entres en un sector con un terreno de Arbustos, puedes decidir colocar tu miniatura en esa ficha de terreno. Si lo haces, nombra a un jugador y detén tu turno inmediatamente. Continuarás tu turno después del jugador que nombraste.
Nota 1: No puedes usar el terreno de Arbustos si estás en el sector Frontal.
Nota 2: El terreno de Arbustos solo puede usarse por un jugador a la vez.



Cyricae: Cuando juegas una carta de Ataque, si hay un terreno de Cyricae en tu sector, inflige daño adicional al Monstruo igual al nivel de tu Arma.



Fuego: Los terrenos de fuego pueden ser **rojos (frontal)** o **amarillos (trasera)**. Los terrenos de fuego entran en el juego por su lado rojo. Al final de una ronda, retira todos los terrenos de fuego amarillos del juego y voltea todos los terrenos de fuego rojos a su lado amarill.
Los jugadores de un sector con un terreno de fuego (rojo o amarillo) no pueden jugar ninguna carta de su mano (es decir, se saltan el paso de Secuencia de su turno).
Si el jugador recibe instrucciones de colocar un terreno de Fuego en un sector donde ya existe un terreno de Fuego, en su lugar sufren 1 daño todos los jugadores de ese sector.

Interacción con el terreno : Cuando coloques un terreno de Fuego en un sector, retira todos los terrenos de Arbustos de ese sector.



Meseta: Si terminas tu turno en un sector con una Meseta, puedes escalarla poniendo tu miniatura sobre la ficha de Terreno.
Cuando una Reacción de un Monstruo se activa mientras estás en la cima de una Meseta, puedes saltar a la espalda del monstruo. Si lo haces :

► Retira tu miniatura del tablero, ponla en la carta de Behaviour que está siendo activada y evita la Reacción.

► Después, revela la carta superior de la baraja de Attrition y descarta la carta superior de tu mazo: compara el valor de Attrition con los puntos de Stamina ( ) de esta última. Si los puntos de Stamina son iguales o superiores al valor de Attrition, **inflige el daño de tu Arma al Monstruo**. Si no es así, sufres daño de Attrition y te «tiran al suelo».

Cuando te tiren al suelo, elige un sector en el tablero y pon tu miniatura en ese sector.

Mientras no te tiren, puedes repetir la acción para evitar otras Reacciones.
Nota: al comienzo de tu siguiente turno, baja de la Meseta o, si sigues «en la espalda del Monstruo», te tiran al suelo.



Roca: Cuando recibes daño de Attrition, puedes eliminar un terreno de Roca de tu sector para evitar ese daño.



Arena: Cuando te mueves de un sector con un terreno de Arena, el coste de Stamina para el movimiento se incrementa en 1.

7.3 SÍMBOLOS DE REACCIÓN

: Cuando un jugador juega una carta de Ataque de su mano.

: Cuando un jugador juega una carta de Maniobra de su mano.

: Cuando un jugador juega una carta de Perry de su mano.

: Cuando un jugador juega una carta de Dodge de su mano.

: Al final de la ronda, antes de cualquier otro efecto «al final de la ronda».

: El evento que activa este símbolo de Reacción se explica en la carta de Peligro u Objetivo en

: Cuando se desencadena otra carta de Behaviour (antes de que se descarte esa

: Cuando un jugador comienza su turno en el sector Frontal.

: Cuando un jugador comienza su turno en un sector de Flanco.

: Cuando un jugador comienza su turno en el sector Trasero.

: Cuando el Monstruo cambia su orientación.





CRÉDITOS

Diseño del juego: Tommaso Mondadori, Alberto Parisi

Dirección Artística: Laura Valdinoci

Gráficos e Ilustraciones: Daniel Comerci, Consuelo Pecchenino

Diseño de las 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 otros usos no comerciales permitidos por la ley de derechos de autor



Primal: The awakening Aprende a jugar v0.75

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