

PRIMAL

— ПРОБУЖДЕНИЕ —



ДОПОЛНЕНИЕ «КОШМАР»

СОДЕРЖАНИЕ

Вступление	2	Вариант игры «Кошмарная сложность»	7
Список компонентов	2	Режим кампании с этим дополнением	8
Новые правила	4	Режим экспедиции с этим дополнением	9
Новый символ реакции монстра	4		
Правила монстров	4		
Новые ключевые слова	6		

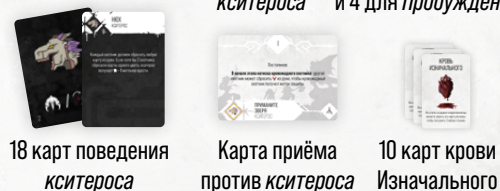
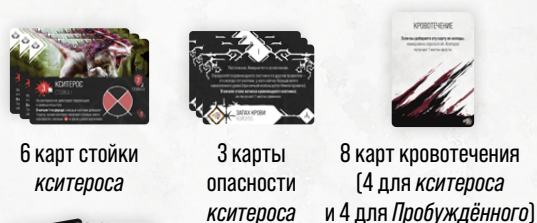
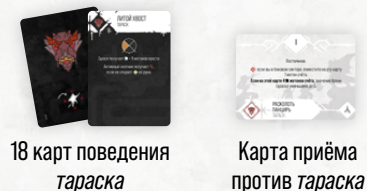
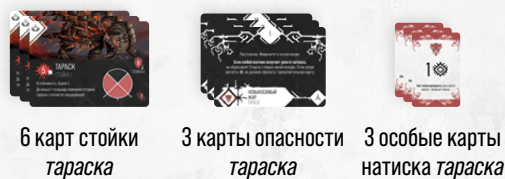
ВСТУПЛЕНИЕ

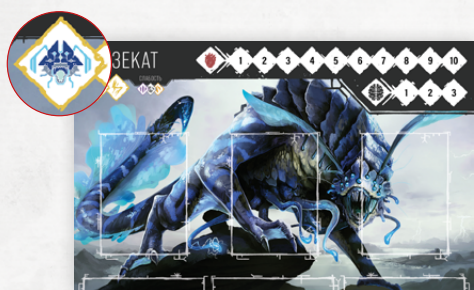
Дополнение «Кошмар» добавляет в игру 3 новых монстров и вариант игры «Кошмарная сложность». В коробке вы найдёте все компоненты, связанные с новыми монстрами, 5 новых карт заданий и целый набор карт, необходимый, чтобы провести партию на «кошмарной сложности».

Против новых монстров можно сразиться как в режиме кампании (используйте книгу кампании из этого дополнения), так и в режиме экспедиции (см. сценарии на с. 10–13).

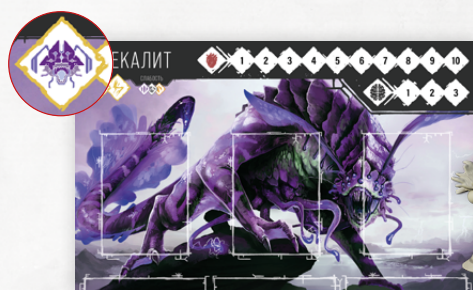
Важно! Для этого дополнения требуется базовая игра «Primal. Пробуждение».

СПИСОК КОМПОНЕНТОВ





Планшет монстра зеката



Планшет монстра зекалита



Фигурка зеката/зекалита



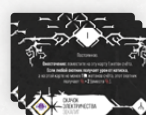
6 карт стойки зеката



4 карты опасности зеката



6 карт стойки зекалита



4 карты опасности зекалита



Маркер внушения



18 карт поведения зеката



Карта приёма против зеката



18 карт поведения зекалита



Карта приёма против зекалита



4 жетона упадка сил



4 карты поведения Пробуждённого



5 карт заданий



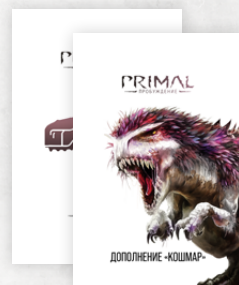
3 карты наград



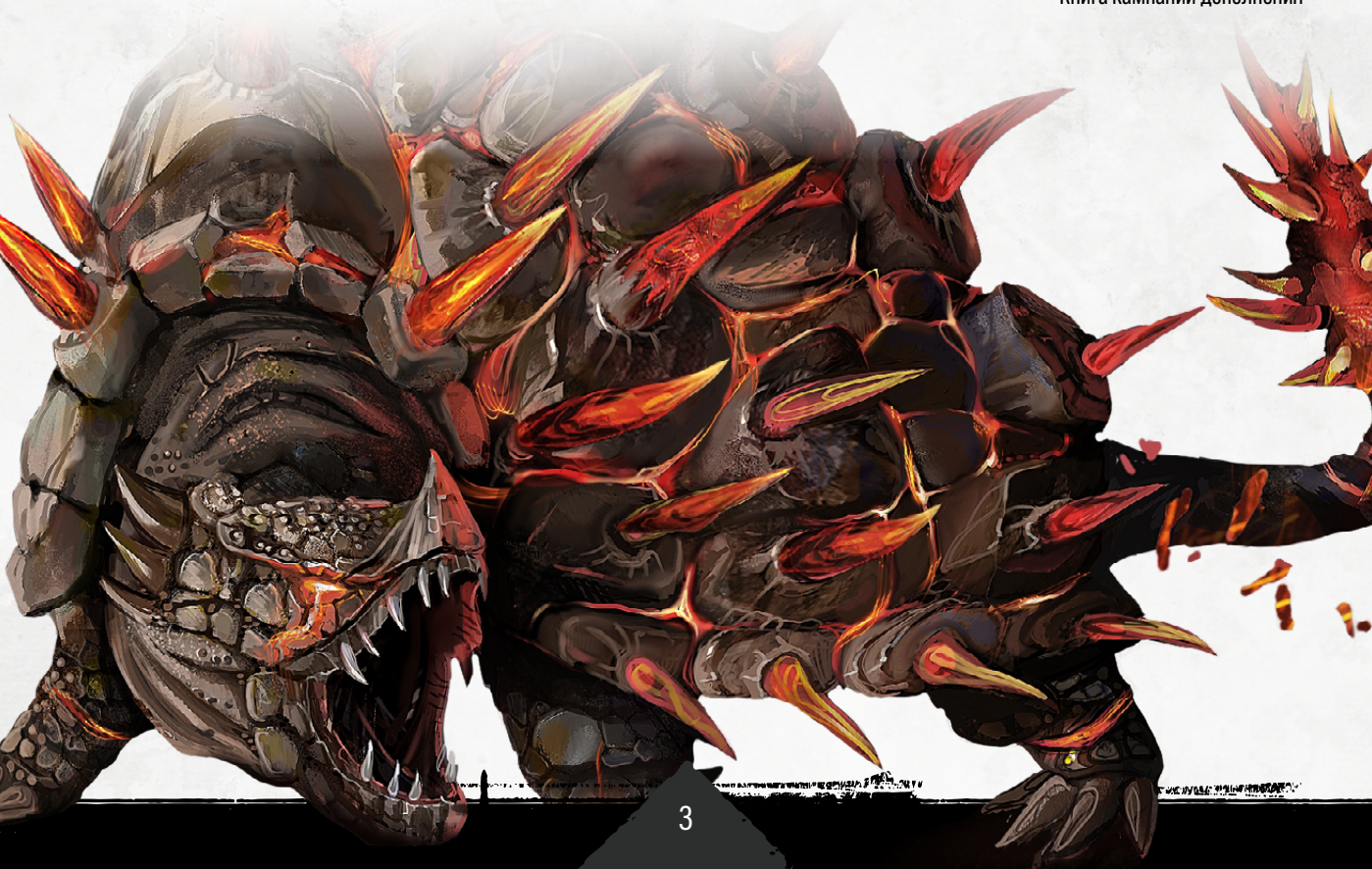
60 карт стойки для «Кошмарной сложности»



90 карт поведения для «Кошмарной сложности»



Книга правил дополнения
Книга кампании дополнения



НОВЫЕ ПРАВИЛА

Это дополнение вводит несколько новых правил и ключевых слов, которые используются в сценариях против новых монстров. Все эти правила подробно описаны в этом разделе, поэтому обращайтесь к нему, если у вас возникают вопросы во время партий.

НОВЫЙ СИМВОЛ РЕАКЦИИ МОНСТРА [ТАРАСК]



Активация: как только любой охотник завершил этап действий хотя бы с 1 картой атаки в своей последовательности.

Примечание. Карты атаки с ключевым словом «скрытность» не активируют эту реакцию.

ПРАВИЛА МОНСТРОВ

КАРТЫ КРОВОТЕЧЕНИЯ [КСИТЕРОС, ПРОБУЖДЁННЫЙ]

Способности монстров могут указать вам замешать в вашу колоду действий карту кровотечения. В этом случае используйте карту кровотечения, на оборотной стороне которой изображён символ класса вашего охотника, а на лицевой — символ трофея соответствующего монстра.

Как и карты ран, карты кровотечения занимают место в колоде действий, делая её менее эффективной. Кроме того, как указано на карте кровотечения, монстр получает 1 жетон ярости каждый раз, когда охотник добывает такую карту из своей колоды.



Карты кровотечения

КАРТЫ КРОВИ ИЗНАЧАЛЬНОГО [КСИТЕРОС]

Это особые карты, которые можно получить только в режиме кампании за победу над ксистеросом.

На этапе создания снаряжения охотник может убрать из игры одну из своих карт крови Изначального (вернуть её в коробку), чтобы получить 1 любую стихию на выбор.



Карты крови Изначального

СХЕМА ВЫБРОСА ЛАВЫ [ТАРАСК]

На картах поведения тараска изображена схема — это **схема выброса лавы**. На ней отмечен определённый сектор поля относительно тараска (передний сектор всегда указан внизу).

Сектор, выделенный на схеме **оранжевым цветом**, важен при розыгрыше эффекта «Лавовый гейзер» (см. ключевое слово «**Лавовый гейзер**» на с. 6).

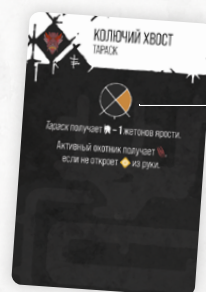
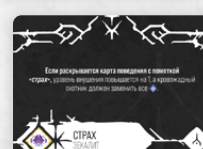
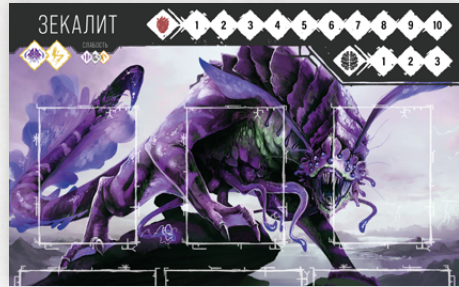
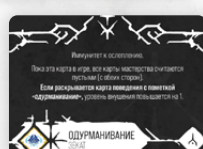
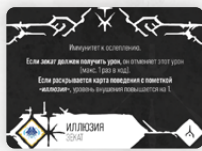
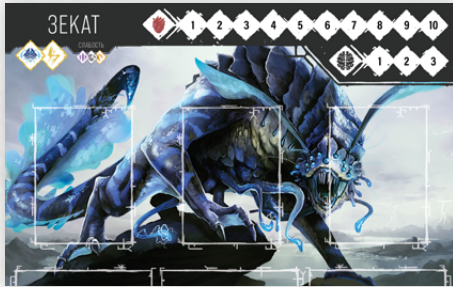


Схема выброса лавы

Пример карты поведения тараска

ОБЛИЧИЯ ЗЕКАТА (ЗЕКАТ И ЗЕКАЛИТ)

Монстр *зекат* существует в двух разных обличиях: *зекат* и *зекалит*. У каждого обличия свой планшет и свой набор карт стойки, опасности и поведения.



ОСОБЫЕ КАРТЫ ОПАСНОСТИ И ШКАЛА ВНУШЕНИЯ (ЗЕКАТ И ЗЕКАЛИТ)

Карты «Иллюзия», «Одурманивание» и «Искра» зеката, а также карты «Несимметрия», «Страх» и «Пульсация» зекалита — это особые карты опасности, не связанные ни с одной из карт стойки этих монстров.

На карте стойки уровня I [как зеката, так и зекалита] вы получите указание добавить в игру 1 случайную особую карту опасности. В ходе игры из-за шкалы внушения вы замените её другой случайной особой картой опасности.

Шкала внушения — это особая шкала на планшете зеката/зекалита, которая отображает, насколько этот монстр захватил сознание охотников. Каждый раз, когда уровень внушения повышается на X, перемещайте соответствующий маркер на X делений вправо по шкале.




Шкала внушения

Каждый раз, когда уровень внушения достигает значения «3», выполняйте следующее в указанном порядке:

1. Замените особую карту опасности другой случайной особой картой опасности (одной из 2, которая сейчас не в игре).

Примечание. Не убирайте в коробку заменённую карту опасности — она может вновь добавиться в игру, когда в следующий раз уровень внушения достигнет значения «3».

2. Установите уровень внушения на 0 — поместите маркер внушения на деление с символом .

НОВЫЕ КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА


Быстрое обновление [зекат]

Пока карта опасности с таким ключевым словом в игре, в фазе обновления монстра пропускайте шаг «Обновление карт поведения». Вместо этого проходите этот шаг **в конце хода каждого охотника**.

Иллюзия, одурманивание, искра [зекат]

Пометки на картах. Сами по себе пометки не влияют на игру, но некоторые способности указывают на карты с определёнными пометками.

Лавовый гейзер [тараск]

Чтобы разыграть эффект «Лавовый гейзер», сбросьте карту с верха колоды поведения и посмотрите, какой сектор на ней отмечен **оранжевым цветом** — поместите в этот сектор 1 жетон огня (подробнее о схеме выброса лавы см. на с. 4). Если в этом секторе уже есть жетон огня, то каждый охотник в нём (кроме того, что получает ожог по обычным правилам) должен либо немедленно переместиться, либо получить .

Несимметрия, страх, пульсация [зекалит]

Пометки на картах. Сами по себе пометки не влияют на игру, но некоторые способности указывают на карты с определёнными пометками.

Этап действий: [способность]

Если способность на карте поведения начинается с ключевого слова «этап действий», то эта [способность] активируется только в случае, если эта карта поведения раскрыта на этапе действий активного охотника.

ВАРИАНТ ИГРЫ «КОШМАРНАЯ СЛОЖНОСТЬ»

Опытные игроки, которые хотят испытать свои навыки, могут попробовать сразиться с монстрами на «кошмарной сложности». Этот усложнённый вариант игры доступен против следующих монстров:



Каждый раз, подготавливая сценарий против одного из этих монстров (в режиме кампании или экспедиции), вы можете выбрать вариант «Кошмарная сложность». Этот вариант также совместим с самостоятельной кампанией из дополнения «Гора Хаоса».

Выбрав вариант «Кошмарная сложность», подготовьте монстра по особым правилам:

- Вместо обычных карт стойки этого монстра используйте карты стойки для варианта «Кошмарная сложность» из этого дополнения.

Примечание. На картах стойки для варианта «Кошмарная сложность» уровень враждебности указан на красном фоне, а не на белом. Доступны только 1, 2 и 3-й уровни враждебности.

- Возьмите карты поведения для варианта «Кошмарная сложность» (с красными символами враждебности — **Ψ**, **Ω** и **Λ**) и найдите среди них 3 карты с символами, соответствующими выбранному уровню враждебности (см. таблицу справа). Замешайте в колоду поведения от 0 до 3 таких карт на свой выбор — чем больше карт добавите, тем выше будет сложность.

СИМВОЛЫ ВРАЖДЕБНОСТИ	
1-й УРОВЕНЬ	Ψ
2-й УРОВЕНЬ	Ω
3-й УРОВЕНЬ	Λ

Пример подготовки «Кошмарной сложности»

Алиса подготавливает сценарий против *харджи* 2-го уровня и хочет использовать вариант игры «Кошмарная сложность».

1. Алиса берёт 3 карты стойки *харджи* с уровнем враждебности 2, указанным на красном фоне. Эти карты заменяют обычные карты стойки для этого сценария (также уровней I, II и III).
2. Алиса находит 3 карты поведения *харджи* с символом враждебности **Ω**. Она может добавить в колоду поведения *харджи* 2-го уровня столько таких карт, сколько пожелает, но решает добавить только одну. Алиса выбирает одну карту и замешивает её в колоду поведения.



СОЧЕТАНИЕ ВАРИАНТОВ «ОПЫТНЫЕ ОХОТНИКИ» И «КОШМАРНАЯ СЛОЖНОСТЬ»

Если вы хотите ещё больше усложнить кампанию, объедините варианты игры «Кошмарная сложность» и «Опытные охотники» (см. с. 64 базовой книги правил).

Если вы используете вариант «Опытные охотники» и завершили сценарий на «кошмарной сложности», придерживайтесь следующего правила:

Каждый раз, если вы завершили сценарий победой с вариантом «Кошмарная сложность», получите 3 + X очков отваги, где X равен количеству карт поведения для варианта «Кошмарная сложность», которое вы добавили в колоду поведения.

Поскольку благодаря дополнительным очкам отваги вы можете достичь более высокого результата, используйте обновлённую таблицу победных очков.

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ	
СТРАХ ВСЕХ ЗВЕРЕЙ	≥170
НЕУКРОТИМЫЕ	150-169
ДРАКОНОБОРЦЫ	130-149
ПОВЕЛИТЕЛИ ЗВЕРЕЙ	110-129
КОМАНДИРЫ	90-109
ГЛАВНЫЕ ОХОТНИКИ	80-89
СЛЕДОПЫТЫ	65-79
НОВОБРАНЦЫ	50-64

РЕЖИМ КАМПАНИИ С ЭТИМ ДОПОЛНЕНИЕМ

Чтобы ввести в свою кампанию задания из этого дополнения, выполните следующее:

- **Подготовка кампании.** Положите 5 карт заданий из этого дополнения в колоду заданий из базовой игры. В книге кампании базовой игры уже указано, когда и при каких условиях следует добавить задание из этого дополнения.
- **Подготовка сценария.** Чтобы подготовить сценарий задания из этого дополнения, используйте новую книгу кампании — «Оживший кошмар» (сценарии заданий с номерами 31-35 перечислены со с. 6).
- **Награды за задания и последствия невыполненных заданий.** Чтобы узнать о наградах за завершение заданий и последствиях невыполнения заданий из этого дополнения, используйте соответствующий раздел в новой книге кампании — «Оживший кошмар».



РЕЖИМ ЭКСПЕДИЦИИ С ЭТИМ ДОПОЛНЕНИЕМ

На с. 10-13 вы найдёте 8 сценариев экспедиции против монстров из этого дополнения (для каждого обличия *зеката* по 2 сценария).





ТАРАСК



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Особые карты натиска. Уберите из колоды натиска 3 основные карты со значениями «0», «1» и «2». Добавьте в эту колоду 3 особые карты натиска *тараска* (подробнее об особых картах натиска см. на с. 99 базовой книги правил).

Схема выброса лавы. На картах поведения *тараска* изображена схема выброса лавы (подробнее о схеме см. на с. 4).

ЭКСПЕДИЦИЯ 1



4 скалы

ЭКСПЕДИЦИЯ 2



2 скалы




ЗЕКАТ



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Особые карты опасности. Карты «Иллюзия», «Одурмивание» и «Искра» — это особые карты опасности, не связанные ни с одной из карт стойки зеката (подробнее об особых картах опасности см. на с. 6).

Шкала внушения. Установите уровень внушения на 0 — поместите маркер внушения на планшет зеката на деление с символом  (подробнее о шкале внушения см. на с. 6).

ЭКСПЕДИЦИЯ 1



2 скалы



1 цирика



2 воды



1 бетанис

ЭКСПЕДИЦИЯ 2



2 скалы



2 бетаниса



2 воды



1 туман




ЗЕКАЛИТ



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Особые карты опасности. Карты «Несимметрия», «Страх» и «Пульсация» — это особые карты опасности, не связанные ни с одной из карт стойки зекалита (подробнее об особых картах опасности см. на с. 6).

Шкала внушения. Установите уровень внушения на 0 — поместите маркер внушения на планшет зекалита на деление с символом  (подробнее о шкале внушения см. на с. 6).

ЭКСПЕДИЦИЯ 1



2 скалы



1 цирика



2 воды



1 бетанис

ЭКСПЕДИЦИЯ 2



2 скалы



2 цирики



2 воды



КСИТЕРОС




ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Карты кровотечения. У каждого охотника своя карта кровотечения (см. символ класса на обороте карты). Отложите такие карты, пока какой-либо эффект не укажет вам добавить их в игру (подробнее о картах кровотечения см. на с. 4).

ЭКСПЕДИЦИЯ 1



-  2 кустарника
-  1 бетанис
-  1 синарея
-  2 дикоглога
-  2 воды

ЭКСПЕДИЦИЯ 2



-  2 скалы
-  2 синареи
-  2 дикоглога
-  2 воды

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

ДОПОЛНЕНИЕ «КОШМАР»

Разработчики игры: Томмазо Мондадори, Альберто Паризи.

Разработка дополнения: Томмазо Мондадори, Стефано Падовани, Лука Джаннини, Марко Скубонья.

Правила игры: Томмазо Мондадори, Джованни Гамбарелли.

Вычитка книги правил: Харриет Купер из "Board Game Circus".

Тестирование: "Play Up Game Studio".



Художественное руководство: Томмазо Мондадори, Лаура Вальдиночи.

Создание мира и сюжета: Томмазо Мондадори, Джованни Гамбарелли, Лаура Вальдиночи.

Авторы художественных текстов: Лаура Вальдиночи, Томмазо Мондадори.

Дополнительные авторы: Лоренцо Требби, Маурицио Ландини, Томмазо Тафани.

Перевод на английский язык и редакция: Киаран Майкл Дуркан, Маргерита Дзоттола для "Centro Linguistico Cesena".

Перевод и проверка содержания: Лаура Вальдиночи, Сара Барони.



Графический дизайнер: Даниэль Комерчи.

Верстальщики: Альберто Паризи, Элиза Амадори.

Иллюстраторы: Даниэль Комерчи, Консуэло Пеккенино.

Создание 3D-фигурок: Даниэле Анджелоцци, Алессандро Депаоли, Андреа Ди Натале.

Консультант по 3D-фигуркам: Майкл Кинг.



Руководители производства: Альберто Паризи, Томмазо Мондадори, Лука Риччи.



© 2021 Reggie s.r.l. Все права защищены.

Никакую часть этого продукта нельзя воспроизводить, распространять и передавать третьим лицам в любой форме и любыми средствами, включая фотокопирование, запись и прочие электронные или механические методы, без предварительного письменного согласия правообладателя, за исключением кратких цитат в обзорах и других видов некоммерческого использования, разрешённых законом об авторском праве.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Главный редактор: Иван Реморов.

Выпускающий редактор: Лайла Сатирова.

Редакторы: Сосо Микаелян, Игорь Горбачев.

Переводчики: Наталья Просунцова, Ксения Москвичева, Сосо Микаелян.

Корректор: Полина Сикацкая.

Верстальщик: Михаил Кузнецов.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.



