

# ИСПЫТАНИЕ ОГНЁМ

ОСОБЫЙ СЦЕНАРИЙ ДЛЯ ИГРЫ «PRIMAL. ПРОБУЖДЕНИЕ»



## ИСПЫТАНИЕ №1. ХАРДЖА

Харджа сотворён из огня и плоти. От его следов поднимаются языки пламени и вьются, точно души проклятых. Не дайте пленить себя в аду.

### УРОВЕНЬ ВРАЖДЕБНОСТИ:

Подготавливая монстра к этому сценарию, игроки могут выбрать вариант «Кошмарная сложность» из дополнения «Кошмар» (использовать карты стойки и любые карты поведения для «Кошмарной сложности»). Это повлияет на итоговое количество победных очков.

### ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

**Вас окружают лавовые реки. Жар подгоняет вперёд — прямо в лапы чудовищу.** Не используйте карту приёма «Не приближайтесь» (уберите её в коробку).

**Дышать почти нечем — лёгкие забиваются горячим паром и пеплом. В начале каждого раунда:** каждый охотник сбрасывает X карт с верха своей колоды, где X равен номеру текущего раунда.

**От жара вы бредите. Вы видите в пламени искажённые лица, а их длинные языки пытаются вас обхватить.** Как только колода любого охотника закончилась, он получает **1 урон** от жара (кроме того, что получает урон от утомления), которого никак нельзя избежать.



Фигурка харджи



1 огонь



1 жетон урона

### ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ ЗА ИСПЫТАНИЕ

Победив в этом сценарии, подсчитайте очки своего отряда. Начальное значение — **70 очков**. Измените его с учётом указанных ниже условий:

- **+20 очков**, если вы завершили это испытание победой с первой попытки.
- **+10 очков**, если вы использовали карты стойки для «Кошмарной сложности».
- **+10 очков** за каждую добавленную карту поведения для «Кошмарной сложности».
- **-5 очков** за каждый раз, когда любой охотник потерял сознание.
- **-5 очков** за каждый раз, когда любой охотник использовал зелье «Алемор».

### ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

ДРАКОНОБОРЦЫ	≥130
ПОВЕЛИТЕЛИ ЗВЕРЕЙ	110-129
КОМАНДИРЫ	90-109
ГЛАВНЫЕ ОХОТНИКИ	80-89
СЛЕДОПЫТЫ	65-79
НОВОБРАНЦЫ	50-64



# ПЕСЧАНАЯ БУРЯ

ОСОБЫЙ СЦЕНАРИЙ ДЛЯ ИГРЫ «PRIMAL. ПРОБУЖДЕНИЕ»



## ИСПЫТАНИЕ №2. ДИГОРАКС

*Внезапно ветер усилился — это дигоракс низверг с небес свой гнев на песок пустыни. Буря пронеслась между вами и раскинула прочь друг от друга. Дракон разделил ваш отряд и теперь намерен пролить вашу кровь.*

### УРОВЕНЬ ВРАЖДЕБНОСТИ: 1

Подготавливая монстра к этому сценарию, игроки могут выбрать вариант «Кошмарная сложность» из дополнения «Кошмар» (использовать карты стойки и любые карты поведения для «Кошмарной сложности»). Это повлияет на итоговое количество победных очков.

### ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

*Песчаная буря изменила пустыню. Теперь дюны похожи на громадных золотистых чудовищ, заглотивших вас в свои раскалённые сыпучие пасти.* В начале каждого своего хода охотник помещает в свой сектор 1 жетон песка. Если в этом секторе уже есть песок, вместо этого поместите 1 жетон пыли (в одном секторе может быть макс. 2 жетона пыли).

*Вы потерялись в песках. Союзников не видно, а их голоса утонут в завываниях ветра.* Если вы в секторе с жетоном песка, вы не можете поддерживать других охотников.



Фигурка дигоракса



2 песка



2 дикоглота

### ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ ЗА ИСПЫТАНИЕ

Победив в этом сценарии, подсчитайте очки своего отряда. Начальное значение — **70 очков**. Измените его с учётом указанных ниже условий:

- **+20 очков**, если хотя бы один сектор остался без жетона песка.
- **+20 очков**, если вы победили в 6-м раунде или раньше.
- **+10 очков**, если вы победили в 7-м раунде.
- **+10 очков**, если вы использовали карты стойки для «Кошмарной сложности».
- **+5 очков** за каждую добавленную карту поведения для «Кошмарной сложности».
- **-5 очков** за каждый раз, когда любой охотник потерял сознание.
- **-5 очков** за каждый раз, когда любой охотник использовал зелье «Алемор».

### ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

ДРАКОНОБОРЦЫ	≥130
ПОВЕЛИТЕЛИ ЗВЕРЕЙ	110–129
КОМАНДИРЫ	90–109
ГЛАВНЫЕ ОХОТНИКИ	80–89
СЛЕДОПЫТЫ	65–79
НОВОБРАНЦЫ	50–64



# ГОЛОД

ОСОБЫЙ СЦЕНАРИЙ ДЛЯ ИГРЫ «PRIMAL. ПРОБУЖДЕНИЕ»



## ИСПЫТАНИЕ №3. КСИТЕРОС

*Кситерос навис над гидаром и окровавленной пастью жадно раздирает добыче грудь. Но стоило ему уловить ваш запах, как ядовитые лозы одним рывком обвили ваши ноги и глубоко впились шипами в плоть.*

### УРОВЕНЬ ВРАЖЕБНОСТИ: 2

Подготавливая монстра к этому сценарию, игроки могут выбрать вариант «Кошмарная сложность» из дополнения «Кошмар» (использовать карты стойки и любые карты поведения для «Кошмарной сложности»). Это повлияет на итоговое количество победных очков.

### ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

**Ваши сердца качают по венам отравленную кровь. Почувяв открытые раны, кситерос впадает в безумие.** При подготовке к сценарию каждый охотник замешивает в свою колоду 2 карты яда (с символом трофея гидара), соответствующие его классу.

**Гидар пал, но ядовитые лозы повинуются новому хозяину. Когда кситерос получает рану, иссыхает и погибает одна колючая ветвь.** Если любой охотник наносит рану кситеросу, он может сбросить из своего сектора 1 жетон терновника (если есть).



Требуются дополнения «Кошмар» и «Яд»



Фигурка кситероса



2 терновника



1 бетанис



2 цирики



1 вода

### ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ ЗА ИСПЫТАНИЕ

Победив **или даже проиграв** в этом сценарии, подсчитайте очки своего отряда. Начальное значение — **0 очков**. Измените его с учётом указанных ниже условий:

- **+10 очков** за каждую рану, нанесённую кситеросу.
- **-5 очков** за каждый раз, когда любой охотник потерял сознание.
- **-5 очков** за каждый раз, когда любой охотник использовал зелье «Алемор».

Только если вы победили:

- **+20 очков**, если кситерос не успел перейти на стойку III.
- **+10 очков**, если вы использовали карты стойки для «Кошмарной сложности».
- **+5 очков** за каждую добавленную карту поведения для «Кошмарной сложности».

### ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

ДРАКОНОБОРЦЫ	≥130
ПОВЕЛИТЕЛИ ЗВЕРЕЙ	110-129
КОМАНДИРЫ	90-109
ГЛАВНЫЕ ОХОТНИКИ	80-89
СЛЕДОПЫТЫ	65-79
НОВОБРАНЦЫ	50-64



# ❄️ КОРОВОН — ПОХИТИТЕЛЬ РОЖДЕСТВА! ❄️

ОСОБЫЙ СЦЕНАРИЙ ДЛЯ ИГРЫ «PRIMAL. ПРОБУЖДЕНИЕ»



## ИСПЫТАНИЕ №4. КОРОВОН

Северные моря потеряли покой. Коровон восстал и украл подарки и праздничное настроение, оставляя лишь леденящий беспорядок. Торжество висит на волоске! Готовы ли вы вернуть тепло?

### ◆ УРОВЕНЬ ВРАЖЕБНОСТИ: 3

В этом испытании охотникам нельзя использовать снаряжение из дополнения «Лёд».

### ◆ ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

**От надвигающейся стужи нет спасения!** В начале каждого раунда (кроме 1-го): поместите 1 жетон льда в любой сектор, соседний с тем, где уже есть лёд (в одном секторе может быть макс. 1 жетон льда).

**Ледяной нарост защищает коровона от ваших ударов.** Каждый ход охотника коровон избегает любого урона от первой разыгранной.

**Холод для коровона — источник жизни.** Каждый раз, как только охотник исключил карту, коровон сбрасывает 3 жетона урона за каждую исключённую карту (у всех охотников).



Требуется дополнение «Лёд»



Фигурка коровона



2 воды



1 скала



1 лёд



### ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ ЗА ИСПЫТАНИЕ

Победив в этом сценарии, подсчитайте очки своего отряда. Начальное значение — **70 очков**. Измените его с учётом указанных ниже условий:

- **+20 очков**, если никто из охотников не был схвачен.
- **+10 очков** за каждое оставшееся деление на шкале раундов.
- **+5 очков** за каждую исключённую карту (у всех охотников) на конец испытания.
- **-5 очков** за каждый раз, когда любой охотник потерял сознание.
- **-5 очков** за каждый раз, когда любой охотник использовал зелье «Алемор».

### ◆ ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ ◆

ДРАКОНОБОРЦЫ	≥130
ПОВЕЛИТЕЛИ ЗВЕРЕЙ	110-129
КОМАНДИРЫ	90-109
ГЛАВНЫЕ ОХОТНИКИ	80-89
СЛЕДОПЫТЫ	65-79
НОВОБРАНЦЫ	50-64

# ЯДОВИТАЯ ПЕЛЕНА

ОСОБЫЙ СЦЕНАРИЙ ДЛЯ ИГРЫ «PRIMAL. ПРОБУЖДЕНИЕ»

## ИСПЫТАНИЕ №5. ГИДАР



Чёрная ядовитая дымка окутала джунгли, отравляя вас с каждым вдохом. За завесой терпеливо поджидал гидар, готовый напасть на ослабевших жертв.

УРОВЕНЬ ВРАЖДЕБНОСТИ: 

Требуется дополнение «Яд».

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Вы вдохнули яд, и ваш разум мгновенно затуманился. Движения замедлились, и теперь каждая ошибка может стоить жизни. При подготовке к сценарию каждый охотник замешивает в свою колоду от 1 до 3 карт яда *рейкала* — чем больше таких карт, тем больше победных очков наберут охотники (см. ниже), но *гидара* будет сложнее одолеть.

Из земли вырвались колючие ветви и поползли к вашим ногам. Выложите карту приёма «Рубите ветви» стороной с символом  вверх (а не с ).



Карты яда *рейкала*

Карты яда *гидара*



Фигурка *гидара*



2 *бетаниса*

### ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ ЗА ИСПЫТАНИЕ

Победив или даже проиграв в этом сценарии, подсчитайте очки своего отряда. Начальное значение — 0 очков. Измените его с учётом указанных ниже условий:

- +10 очков за каждую рану, нанесённую *гидару*.
- -5 очков за каждый раз, когда любой охотник использовал зелье «Алемор».

Только если вы победили:

- +10 очков за каждую карту яда *рейкала*, добавленную в колоды охотников при подготовке к сценарию.
- -5 очков за каждый раз, когда любой охотник потерял сознание.

### ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

ДРАКОНОБОРЦЫ	≥130
ПОВЕЛИТЕЛИ ЗВЕРЕЙ	110–129
КОМАНДИРЫ	90–109
ГЛАВНЫЕ ОХОТНИКИ	80–89
СЛЕДОПЫТЫ	65–79
НОВОБРАНЦЫ	50–64



# НАШЕСТВИЕ РОЯ

ОСОБЫЙ СЦЕНАРИЙ ДЛЯ ИГРЫ «PRIMAL. ПРОБУЖДЕНИЕ»



## ИСПЫТАНИЕ №6. ОЗЕВ

В небе сгустилась чёрная туча, заслоняя свет от приближающихся озевов. Чудовищное жужжание оглушало и затуманивало мысли. Рой вёл себя как единый организм и подчинялся разрушительной воле своей королевы.

УРОВЕНЬ ВРАЖДЕБНОСТИ: 1

### ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

У вас нет выбора: чтобы добраться до королевы, сначала нужно уничтожить её рой. В начале 1-го раунда: добавьте в игру 3 карты с верха колоды роя. Чтобы усложнить испытание и набрать больше победных очков, вместо этого добавьте 5 карт роя.

**Примечание.** Озев не может получить урон, пока в игре хотя бы одна карта роя (подробнее о картах роя см. на с. 98 базовой книги правил).



Фигурка озева



1 бетанис



1 скала



1 туман

### ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ ЗА ИСПЫТАНИЕ

Победив **или даже проиграв** в этом сценарии, подсчитайте очки своего отряда. Начальное значение — **0 очков**. Измените его с учётом указанных ниже условий:

- **+10 очков** за каждую рану, нанесённую *озеву*.
- **-5 очков** за каждый раз, когда любой охотник использовал зелье «Алемор».

Только если вы победили:

- **+5 очков** за каждое оставшееся деление на шкале раундов.
- **+3 очка** за каждую карту роя, убрannую из игры.
- **-5 очков** за каждый раз, когда любой охотник потерял сознание.

### ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

ДРАКОНОБОРЦЫ	≥130
ПОВЕЛИТЕЛИ ЗВЕРЕЙ	110-129
КОМАНДИРЫ	90-109
ГЛАВНЫЕ ОХОТНИКИ	80-89
СЛЕДОПЫТЫ	65-79
НОВОБРАНЦЫ	50-64



# ОГНЕДЫШАЩАЯ ГОРА

ОСОБЫЙ СЦЕНАРИЙ ДЛЯ ИГРЫ «PRIMAL. ПРОБУЖДЕНИЕ»




## ИСПЫТАНИЕ №7. ТАРАСК


Глубоко в недрах вулкана, подобно змеям, извиваются огненные реки. Лавовые гейзеры вырываются из земли и превращают пещеру в невыносимое пекло.

◆ **УРОВЕНЬ ВРАЖДЕБНОСТИ:** 

Требуется дополнение «Кошмар».

◆ **ОСОБЫЕ ПРАВИЛА**

**Огненные фонтаны пробиваются сквозь почву.** Если вы помещаете в сектор жетон огня, каждый охотник в этом секторе оказывается под угрозой. Если он уже под угрозой, то получает .

**Панцирь тараска — непробиваемая броня из магмы и камня.** В этом испытании нельзя помещать жетоны счёта на карту приёма «Расколоть панцирь». Кроме того, если вы в боковом секторе и разыгрываете , вы можете нанести макс. 5 урона (с учётом значения брони тараска). Например, если атака должна нанести 9 урона, нанесите только 5 урона.



Фигурка тараска



1 огонь (красной стороной)



1 огонь (жёлтой стороной)



1 скала

### ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ ЗА ИСПЫТАНИЕ

Победив **или даже проиграв** в этом сценарии, подсчитайте очки своего отряда. Начальное значение — **30 очков**. Измените его с учётом указанных ниже условий:

- **+10 очков** за каждую рану, нанесённую тараску.
- **-5 очков** за каждый раз, когда любой охотник использовал зелье «Алемор».
- **-10 очков** за каждый раз, когда любой охотник потерял сознание.

### ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

ДРАКОНОБОРЦЫ	≥130
ПОВЕЛИТЕЛИ ЗВЕРЕЙ	110-129
КОМАНДИРЫ	90-109
ГЛАВНЫЕ ОХОТНИКИ	80-89
СЛЕДОПЫТЫ	65-79
НОВОБРАНЦЫ	50-64



# ЛЁД И ПЛАМЕНЬ

ОСОБЫЙ СЦЕНАРИЙ ДЛЯ ИГРЫ «PRIMAL. ПРОБУЖДЕНИЕ»

## ИСПЫТАНИЕ №8. ВИРАКСЕН

Одинокий человек погиб среди льдов. Его плоть замерла в морозной толще, кровь застыла, а сердце на века осталось невредимым. Теперь чудовище отчаянно пытается отыскать мёрзлое сердце, и только драконье пламя способно укротить ледяную могилу.

УРОВЕНЬ ВРАЖДЕБНОСТИ: **3**

Требуется дополнение «Лёд»

### ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

От густого огня ледяные глыбы источают горячий туман. Если вы помещаете жетон огня в сектор с жетоном льда: замените в этом секторе жетон льда на жетон воды. Если вы помещаете жетон огня в сектор с жетоном воды: замените в этом секторе жетон воды на жетон тумана.

От хребта до хвоста чешуя чудовища закалена жгучим холодом. Не используйте карту приёма «Бейте по хвосту» (уберите её в коробку).



Фигурка вираксена



4 льда



4 огня



4 тумана



4 воды

### ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ ЗА ИСПЫТАНИЕ

Победив или даже проиграв в этом сценарии, подсчитайте очки своего отряда. Начальное значение — **20 очков**. Измените его с учётом указанных ниже условий:

- **+10 очков** за каждую рану, нанесённую *вираксену*.
- **+15 очков**, если вы победили в 4-м раунде или раньше (**+10 очков**, если в 5-м раунде; **+5 очков**, если в 6-м раунде).
- **-10 очков** за каждый раз, когда любой охотник потерял сознание.
- **-5 очков** за каждый раз, когда любой охотник использовал зелье «Алемор».
- **-5 очков** за каждый жетон тумана на поле на конец испытания.
- **-5 очков** за каждую исключённую карту (у всех охотников) на конец испытания.

### ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

ДРАКОНОБОРЦЫ	≥130
ПОВЕЛИТЕЛИ ЗВЕРЕЙ	110-129
КОМАНДИРЫ	90-109
ГЛАВНЫЕ ОХОТНИКИ	80-89
СЛЕДОПЫТЫ	65-79
НОВОБРАНЦЫ	50-64

