

ОЛЬТРЕ

ПРАВИЛА НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ



Когда-то Империя была вовлечена в безжалостную войну против Короля-Чародея – верховного жреца и прислужника Отца всех монстров. Империя победила, но ценой своего единства и, в конце концов, самого своего существования. Эпоха мира под эгидой империи закончилась, наступило мрачное время разрозненных земель, кровавых междоусобиц, жестоких культов, разрухи и глубокой печали, убивающей надежду.

И лишь отряд рейнджеров, осколок старой империи, продолжает неустанно нести свою службу: защищает жителей, патрулирует заброшенные земли, объединяет людей, сражается с монстрами и возвращает древние сокровища – чтобы однажды надежда новой империи вновь зажглась в сердцах людей.

Добро пожаловать в отряд рейнджеров! Ольтре!*




* Боевой клич рейнджеров.









СОСТАВ ИГРЫ


 Игровое поле	 x100	 x25	 x25	 x69	 x11	 x16	 x5	 x1	 x1	 x8	 x12
 Поле историй	Карты происшествий	Карты событий	Карты невзгод	Карты летописей	Карты миссий	Жетоны построек	Кубики умений	Кубик приключений	Кубик поселений	Жетоны щита	Жетоны провизии
 x8	 x30	 x4	 x8	 x8	 x8	 x1	 x1	 x1	 x8		
Планшеты и фигурки рейнджеров	Фишки ресурсов 5  , 5  , 5  , 5  и 10 	Фишки здоровья	Жетоны подвига	Жетоны заданий	Маркеры успеха	Фишка приключений	Фишка престижа	Фишка защиты	Маркеры повреждения		

◆ СПЕЦИАЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ ЛЕТОПИСЕЙ ◆

-  Жетона импов
-  Жетона слуг демона
-  Жетон портала

-  Фигурка дракона
-  Жетон **КРЕПОСТЬ ДРАКОНА**
-  Жетон возлюбленного

-  Жетон особой постройки: **ГРОВНИЦА**
-  Жетона особого задания
-  Жетон **ДЕРЕВНЯ МЯТЕЖНИКОВ**

А также промо  карт летописи «КРЫСЫ ПОВСЮДУ»

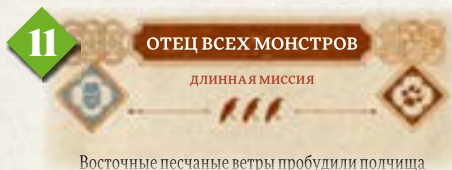
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

• **ВАЖНО** • В правилах могут встречаться сокращения. Например, «Возьмите 1 происшествие» вместо «Возьмите 1 карту происшествия».

- 1 + Положите игровое поле в центре стола.
- 2 + Рядом с ним положите поле историй.
- 3 + Перемешайте карты невзгод и событий и положите их в соответствующие зоны на поле историй.
- 4 + Каждый игрок выбирает рейнджера и получает его планшет и фигурку, фишку здоровья (♥) и жетон провизии. Поставьте фигурку рейнджера в крепость на игровом поле. Поместите фишку здоровья в самую верхнюю ячейку трека здоровья на планшете рейнджера, а жетон провизии рядом с планшетом.
- 5 + Поставьте фишку приключений на поле историй в начало трека.
- 6 + Поставьте фишки престижа и защиты на клетку «3» соответствующих треков.
- 7 + Положите все жетоны построек рядом с игровым полем изображением плана постройки вверх.
- 8 + Положите жетоны ресурсов, кубики умений и другие оставшиеся компоненты рядом с игровым полем.

❖ ВЫБОР ЛЕТОПИСИ, МИССИИ И ТИПОВ ПРОИСШЕСТВИЙ ❖

- 9 + Выберите летопись и, убедившись, что все карты летописи собраны в правильном порядке, положите их стопкой в соответствующую зону поля историй. В начале игры летопись похожа на закрытую книгу: сверху обложка, а под ней последовательно лежат карты глав.
- 10 + Выберите миссию любой сложности: простая, средняя, сложная. На картах миссий представлено 3 задания, выполнение которых существенно повышает шанс на победу в игре.
- 11 + Возьмите карты происшествий 2 типов, указанных на карте миссии, и сформируйте единую стопку, перемешав их вместе. Карты происшествий оставшихся 3 типов уберите в коробку, они не будут использоваться в игре.



- 12 + Положите по 3 происшествия стороной «Слухи» вверх в каждую область происшествий всех 8 поселений.
- 13 + Положите оставшиеся карты происшествий в соответствующую зону на поле историй.

8

• РЕСУРСЫ И ЖЕТОНЫ •



4

• ПЛАНШЕТ РЕЙНДЖЕРА, ФИШКА ЗДОРОВЬЯ И ЖЕТОН ПРОВИЗИИ •

❖ ПЕРВАЯ ПАРТИЯ И ЗНАКОМСТВО С ИГРОЙ ❖

Для ознакомления с игрой воспользуйтесь краткой летописью: «Открытые двери».

С этой летописью можно использовать одну из 3 специальных кратких миссий.

Для первой игры рекомендуем выбрать миссию средней сложности «НАЧАЛО».



ОПИСАНИЕ ИГРЫ



этой игре вы предстанете в роли храбрых рейнджеров, которые по велению командования прибывают в провинцию для восстановления крепости и защиты местных жителей.

Кроме того, рейнджерам будет доверена миссия, состоящая из нескольких заданий командования. Выполнив эти задания, игроки смогут одержать победу в игре. Конечно, всё было бы просто, если бы происходящие вокруг события не препятствовали рейнджерам.

В «Ольтре» вы найдёте несколько удивительных историй о рейнджерах, в игре они называются летописями. В ходе игры летописи последовательно рассказывают о захватывающих приключениях, уготованных отважным рейнджерам.

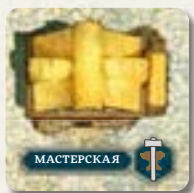
Рейнджерам предстоит столкнуться с множеством происшествий (коротких эпизодов), в которых они постараются проявить всё своё мастерство и заслужить славу. Но заслужат ли славу или нет, зависит от игроков и немного от удачи. Помните, что одна из главных обязанностей рейнджеров – помощь жителям провинции в их противостоянии невзгодам и неожиданным происшествиям.

Если рейнджеры смогут преодолеть все невзгоды, обеспечить достойный уровень защиты провинции и не потерять престиж, они смогут достичь финальной главы летописи. Чем больше заданий завершат рейнджеры, тем выше их шансы на благоприятный финал.

7 ЖЕТОНЫ ПОСТРОЕК (ИЗОБРАЖЕНИЕМ ПЛАНА ПОСТРОЕК ВВЕРХ)

❖ ЕСЛИ В ИГРЕ 2-3 УЧАСТНИКА ❖

- При игре втроём выберите 1 постройку из этих 4.
- При игре вдвоём выберите 2 постройки из этих 4.



- Положите выбранные постройки в крепость, изображением законченных построек вверх. Эти постройки уже завершены и с самого начала игры рейнджеры могут использовать их эффекты.

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Игровое поле представляет собой провинцию, в которой находится отряд рейнджеров. Оно разделено на 9 зон: 8 поселений и крепость.



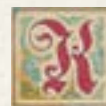
❖ ПОСЕЛЕНИЯ ❖

Проvincia, как и многие другие земли бывшей империи, богата разнообразными ландшафтами, природными ресурсами... и опасностями!

Поселения пронумерованы от 1 до 8. Каждое поселение соседствует с двумя другими. Это справедливо и для угловых поселений, например, поселения 2 и 3 являются соседними. Все поселения соседствуют с крепостью в центре.

В каждом поселении есть область общины и область проишествий.

♦ ОБЩИНЫ ♦



Каждое поселение – дом для общины, которая, несмотря ни на что, живёт и работает в этой провинции.

В каждом поселении рейнджеры могут совершить действие, если поселение свободно от невзгод.



♦ ПОЛУЧИТЕ 1 РЕСУРС



♦ **УВЕЛИЧЬТЕ ЗАЩИТУ НА 1.** Рейнджеры нанимают солдат, чтобы усилить гарнизон крепости.



♦ **УВЕЛИЧЬТЕ ПРЕСТИЖ НА 1.** Рейнджеры нанимают людей с особыми умениями, например, разведчик, гонец, ремесленник.



♦ **ОБМЕНЯЙТЕ РЕСУРСЫ.** Рейнджеры могут обменивать любое количество ресурсов по курсу 1:1.



♦ **ИСЦЕЛЕНИЕ.** Рейнджер полностью восстанавливает уровень своего здоровья (фишка здоровья перемещается на самый верх трека здоровья).

❖ КРЕПОСТЬ ❖



После распада империи крепости пришли в упадок. Восстановление хотя бы части былой мощи крепостей наполнит рейнджеров чувством гордости.

Крепость – дом и база для рейнджеров. Она располагается в центре игрового поля и позволяет переходить к любому из 8 поселений провинции.

Элементы крепости

- 1 ♦ Трек уровня престижа
- 2 ♦ Трек уровня защиты
- 3 ♦ Кладовая
- 4 ♦ 12 ячеек для построек
- 5 ♦ 4 башни



Когда необходимо, каждый рейнджер может получить из крепости один из кубиков умений: ремесленника, учёного, воина, следопыта. Для напоминания в центре крепости изображены символы этих 4 умений. Этот кубик используется рейнджерами для проверки умений в ходе игры. Благодаря крепости у отряда рейнджеров есть по одному кубику каждого умения.

♦ ПРЕСТИЖ ♦



Уровень престижа отряда рейнджеров отражает результативность их службы в провинции. Если рейнджеры хорошо выполняют свой долг, уровень престижа будет расти, в противном случае - снижаться.

ЕСЛИ УРОВЕНЬ ПРЕСТИЖА УПАДЁТ ДО 0: игра немедленно заканчивается!

ЕСЛИ УРОВЕНЬ ПРЕСТИЖА ПРЕВЫСИТ 8: фишка остаётся на клетке 8, а вместо повышения уровня рейнджеры получают 1 золото. Однако такая замена возможна лишь 1 раз в течение одного раунда, в последующих случаях фишка остаётся на клетке 8.



♦ ЗАЩИТА ♦



Уровень защиты отражает оборонительные качества крепости, боеспособность гарнизона и степень общей безопасности в провинции.

ЕСЛИ УРОВЕНЬ ЗАЩИТЫ УПАДЁТ ДО 0: игра немедленно заканчивается!

ЕСЛИ УРОВЕНЬ ЗАЩИТЫ ПРЕВЫСИТ 8: фишка остаётся на клетке 8, а вместо повышения уровня рейнджеры могут убрать 1 карту происшествия из любого поселения в сброс. Однако такая замена возможна лишь 1 раз в течение одного раунда, в последующих случаях фишка остаётся на клетке 8.



♦ КЛАДОВАЯ ♦

В центре крепости располагается кладовая. В ней хранятся все добытые рейнджерами ресурсы. Ресурсы в кладовой доступны всем рейнджерам.

♦ ПОСТРОЙКИ ♦

В крепости есть 12 ячеек под различные постройки.

♦ БАШНИ ♦

В 4 углах крепости могут быть построены башни. Каждая башня защищает только 2 поселения, с которыми граничит (*подробнее на стр. 14*).

РЕЙНДЖЕРЫ

У каждого рейнджера свой планшет, где наряду с именем и портретом героя указаны его уникальная способность, индивидуальное умение и трек здоровья.



♦ УМЕНИЕ ♦ Каждый рейнджер имеет кубик одного из 4 умений: воин (☠), ремесленник (🔨), учёный (📖) или следопыт (🐾).

♦ СПОСОБНОСТЬ ♦ Каждый рейнджер обладает уникальной способностью. Способности всех рейнджеров описаны на *стр. 16*.

♦ ЗДОРОВЬЕ ♦ Уровень здоровья (❤) рейнджера отображает его способность преодолевать трудности во время выполнения миссии. Верхнее значение уровня здоровья может быть 4 или 5 (в зависимости от выбранного рейнджера), а нижнее значение - 0.

♦ ПРЕДЕЛ УСТАЛОСТИ ♦ На треке здоровья имеется отметка о пределе усталости рейнджера. Когда фишка здоровья доходит до этой отметки или опускается ниже, то рейнджер не может использовать свою уникальную способность. Как только фишка здоровья оказывается выше, то запрет снимается.

Уровень здоровья не может опуститься ниже значения 0. При нулевом значении уровня здоровья рейнджер продолжает действовать, но не может использовать эффект «сверхусилие» на кубике умения.



РЕСУРСЫ

Восстановление крепости и защита земель и жителей провинции требует огромных усилий, как, впрочем, и качественных материалов.

В игре «Ольтре» 5 типов ресурсов.



КАМЕНЬ: минеральные ресурсы (строительные и драгоценные камни, руда и др.)



ШКУРА: животные ресурсы (шкуры, кожа, шерсть и др.)



РАСТЕНИЕ: растительные ресурсы (дерево, лечебные травы и др.)



ТОПЛИВО: энергетические ресурсы (нефть, масло, уголь и др.)



ЗОЛОТО: рукотворные ценные предметы (деньги, украшения и др.)

•ВАЖНО•

Золото не является заменителем других ресурсов.

Ресурсы используются для возведения построек и башен, для преодоления невзгод, происшествий и в событиях летописей.

♦ ДОСТУПНОСТЬ РЕСУРСОВ ♦

Как только рейнджер получает какой-либо ресурс, он сразу помещает фишку этого ресурса в кладовую. С этого момента он доступен для использования всеми рейнджерами отряда.

Когда рейнджер расходует ресурс, фишка этого ресурса убирается из кладовой. Кладовая может хранить любое количество типов ресурсов, но количество фишек каждого типа ресурса ограничено: 10 шт. золота и по 5 шт. каждого другого ресурса.

ПРОВИЗИЯ

Во время выполнения миссии рейнджеры проводят в пути много дней и ночей. В дорожных сумках лучше иметь запас провизии, который позволит восстановить силы во время отдыха.



В отличие от ресурсов провизия предназначена для индивидуального потребления. Каждый игрок хранит свои жетоны провизии перед собой.

Провизия полезна рейнджерам в 2 случаях.

- ♦ Рейнджер может использовать 1 жетон провизии (вернуть в общий запас), чтобы перебросить кубики умения по своему выбору во время проверки (*подробнее на стр. 8*). Это действие можно повторять (в том числе перебрасывать одни и те же кубики), пока есть провизия.
- ♦ Рейнджер может использовать 2 жетона провизии, чтобы выполнить бонусное действие (*подробнее на стр. 14*).

Рейнджер может использовать провизию только сам лично.

Рейнджер не может иметь более 3 жетонов провизии одновременно. Любые возможности получения 4-го жетона провизии пропускаются.

ПОСТРОЙКИ



восстановление крепости, в которой базируется отряд рейнджеров, – это одна из самых ответственных долгосрочных миссий. Ремонт стен и возведение построек сделает жизнь внутри крепости лучше и безопаснее.

Каждый жетон постройки имеет две стороны.



•ПЛАН ПОСТРОЙКИ•

На плане постройки указаны ресурсы, необходимые для её возведения, (1) а также её эффекты (2).



•ЗАКОНЧЕННАЯ ПОСТРОЙКА•

Как только использованы необходимые ресурсы и постройка возведена, положите в крепость соответствующий жетон изображением законченной постройки вверх. Эффекты постройки указаны на жетоне (3).

Подробнее о постройках и их эффектах смотрите на стр. 16.

Во ходе игры постройка может быть повреждена или даже разрушена. Если игровой эффект не направлен на конкретную постройку, то игроки должны сами решить, какая постройка будет повреждена или разрушена.

- ♦ **ПОВРЕЖДЁННАЯ ПОСТРОЙКА.** Положите на постройку маркер повреждения. С этого момента игроки не могут пользоваться её эффектами. Постройка может быть отремонтирована (*подробнее на стр. 13*). Если повреждённая постройка получает второе повреждение, то она разрушена.



- ♦ **РАЗРУШЕННАЯ ПОСТРОЙКА.** Жетон постройки, которая была разрушена, убирается из крепости. Постройка может быть возведена снова, для этого рейнджеры должны снова оплатить стоимость её возведения ресурсами.

Некоторые постройки повышают уровень защиты или престижа. Когда такая постройка повреждается или разрушается, то очки защиты или престижа, которые она предоставляла, вычитаются на треке. Они могут быть возвращены после ремонта или повторного возведения постройки.



БАШНИ



амая важная работа рейнджеров, безусловно, защита людей, обеспечение их безопасности. Этого можно достичь, построив оборонительные башни.

Возведение башен похоже на возведение построек, но они не могут быть повреждены или разрушены.



Каждая башня обеспечивает полную защиту 2 поселениям, с которыми граничит (подробнее на стр. 14).

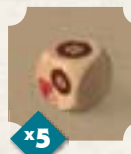
КУБИКИ



изнь рейнджеров, как и общин, была бы намного легче, если бы непредвиденные события не обрушивались на них в самое неблагоприятное время.

В игре есть кубики 3 типов: кубики умений, кубик приключений и кубик поселений.

❖ КУБИКИ УМЕНИЙ ❖



С помощью кубиков умений рейнджеры проходят проверки в различных игровых ситуациях: будь то происшествия в поселениях, свалившиеся на провинцию невзгоды или продвижение по страницам летописи.

❖ КУБИК ПОСЕЛЕНИЙ ❖



Этот кубик используется для случайного определения номера поселения, на которое будет направлен эффект карт происшествий или событий.

❖ КУБИК ПРИКЛЮЧЕНИЙ ❖



Этот кубик используется в начале хода каждого игрока. Он показывает, на сколько шагов нужно передвинуть фишку приключений, которая активирует определённый тип карт на поле истории: летопись, происшествие, невзгода, событие.

РЕШЕНИЯ, ПРОВЕРКИ И ПОСЛЕДСТВИЯ

В разнообразных игровых ситуациях рейнджерам будет необходимо принимать решения, использовать ресурсы или проходить проверки умений.

ПОТЕРИ, РАСХОДЫ И ПРИОБРЕТЕНИЯ

Чаще всего информация о потерях, расходах и приобретениях изображена в виде значков, в редких случаях о них сообщается текстом.

ЗНАЧКИ

- Рейнджер **обязан** потерять указанный элемент.
- Рейнджер **может использовать** указанный элемент.
- Рейнджер **получает** указанный элемент.

СИМВОЛЫ И ЗНАЧЕНИЕ

РЕСУРСЫ	ПРЕСТИЖ	ЗАЩИТА	ПРОВИЗИЯ	ДЕЙСТВИЕ
Любой ресурс				

ПРИМЕР

	2		
Получите 1 топливо и положите фишку в кладовую.	Сбросьте 2 камня из кладовой.	Увеличьте престиж на 1, передвинув фишку престижа на одну клетку по треку.	Полностью восстановите здоровье.

УТОЧНЕНИЕ

Когда какой-то ресурс или провизия используется или теряется, компонент просто сбрасывается в общий запас. Разница в том, с пользой применён ресурс или нет.

Если карта предписывает сбросить ресурс или провизию, которых у игрока нет, то пропускайте это предписание (если на карте нет иных указаний).



➤ **ПОТЕРЯ ДЕЙСТВИЯ** Рейнджер теряет своё следующее обычное действие. Игрок должен положить фигурку рейнджера горизонтально (там, где она находится), и вместо своего следующего обычного действия (в этот или следующий ход) он поставит фигурку вертикально.

В этом состоянии Рейнджер всё ещё может выполнять мгновенное или бонусное действие.

ПРОВЕРКА УМЕНИЯ



Игровые эффекты могут обязывать игроков проходить проверку 4 умений: воин () , ремесленник () , учёный () и следопыт () . Чтобы пройти проверку, рейнджер сначала определяет доступное количество кубиков, соответствующих условиям проверки.

ПРИМЕР

Гаспар должен пройти проверку умения «Воин». Он бросает 3 кубика: 1 из крепости, 1 собственный и ещё 1 из кузницы, которая уже была построена в крепости.

- Благодаря крепости каждому рейнджеру, независимо от его местоположения на поле, всегда доступен 1 кубик каждого умения.
- Каждый рейнджер имеет 1 кубик умения, указанный на его планшете.
- Некоторые постройки предоставляют всем рейнджерам 1 дополнительный кубик какого-либо умения, независимо от их местоположения на игровом поле.

Затем рейнджер бросает кубики умений и определяет количество успешных результатов.



Пустая сторона: нет эффекта.



Сторона «успех»: 1 успешный результат.



Сторона «сверхусилие»: рейнджер может уменьшить здоровье () на 1, чтобы получить 1 успешный результат. Если уровень здоровья () рейнджера на отметке 0, эффект «сверхусилие» не может быть использован.

Чаще всего для прохождения проверки нужен 1 успех, реже больше. В некоторых проверках предусмотрены разные последствия для разного количества успехов.



➤ **ПАМЯТКА** Во время проверки игрок может использовать 1 провизию, чтобы перебросить один или несколько любых кубиков умений. Можно повторять это действие, пока есть провизия.

ПРОВЕРКА ЗНАЧЕНИЯ

Некоторые карты оказывают влияние в зависимости от уровня престижа, защиты или количества чего-либо, например, жетонов подвига на поле историй. В таких случаях просто посмотрите на текущий уровень или подсчитайте количество компонентов и примените эффект карты.

ПРИМЕР

?	?	?	?
Определите свой уровень престижа.	Подсчитайте количество жетонов подвига .	Подсчитайте количество карт невзгод в игре.	Подсчитайте количество завершённых заданий миссии.

КУБИК ПОСЕЛЕНИЙ



Некоторые игровые эффекты предписывают игрокам бросить кубик поселений, чтобы случайным образом определить номер поселения, на который будет действовать эффект карты, или просто определить случайное число.

В таких случаях выполните один бросок кубика и примените выпавший результат.

ЛЕТОПИСИ

Выполнение миссий, порученных командованием, для рейнджеров дело привычное и, в общем, скучноватое. Однако судьба всегда находит способ сделать жизнь интересной.... но сложной.

«Ольтре» – это повествовательная игра, ход которой во многом определяют сюжеты историй. Истории в игре называются летописями. Выделяют два типа летописей: краткая и длинная.



Летопись состоит из глав и представляет собой набор карт, следующих друг за другом, как страницы в книге. На этих картах в общих чертах повествуется о приключениях рейнджеров в игре. Верхняя карта каждой летописи – это обложка с названием летописи. На обороте обложки начинается первая глава. Вверху написаны количество глав (1) и длительность летописи (2). Ниже представлено название первой главы (3) и фабула истории (4), с которой столкнулись отважные рейнджеры. На карте справа можно увидеть иллюстрацию к данной главе (5).

Когда фишка приключений останавливается на клетке летописи, открывается новая глава. Правая карта летописи переворачивается и кладётся в левую часть, как если бы вы перелистнули страницу книги.

❖ АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ВЕРСИИ ГЛАВ ❖

Некоторые летописи имеют ветвящийся сценарий, в котором решения рейнджеров или события могут влиять на развитие истории в ту или иную сторону. Поэтому в летописи у некоторых глав есть альтернативные версии (2, а иногда 3). Такие главы имеют специальный знак в верхнем правом углу в виде флажка с буквой (например, «А» или «Б»). Игроки должны будут оставить только одну версию такой главы и убрать в коробку оставшиеся. Несколько версий одной главы в одной игре разыграть невозможно.



❖ ПОСЛЕДНЯЯ ГЛАВА ❖

Когда будет открыта последняя глава, рейнджерам станет известно заключительное испытание (проверка) и тип окончания игры: мгновенный или отложенный.

- ♦ Если конец игры наступает мгновенно, то заключительная проверка должна быть пройдена сразу же после прочтения карты.
- ♦ Если конец игры отложен, то у рейнджеров есть один или несколько дополнительных ходов, чтобы подготовиться к заключительной проверке. В этом случае игра заканчивается, когда фишка приключений завершит круг и вернётся на клетку летописи.

ПАМЯТКА • Заключительная проверка пройдёт тем легче, чем больше заданий миссии выполнили рейнджеры.

❖ ПОРАЖЕНИЕ, МАЛАЯ И КРУПНАЯ ПОБЕДЫ ❖

В зависимости от результата совместных усилий рейнджеров последняя глава летописи закончится либо победой, либо поражением. Длинная летопись предполагает, что победа может быть малой или крупной. В зависимости от финала (поражение, малая победа, крупная победа) игроки должны перевернуть страницу летописи и прочитать заключительные слова об этом приключении.

Независимо от финала игроки могут повторить игру, используя ту же летопись, но предпочтительно с другой миссией.

❖ ПЕРЕЧЕНЬ ЛЕТОПИСЕЙ ❖

В этой игре вы найдёте следующие летописи.

- ♦ **Открытые двери** (краткая)
- ♦ **Под тенью дракона** (длинная)
- ♦ **Подземная угроза** (длинная)
- ♦ **Роза с шипами** (длинная)
- ♦ **Мятежный дух** (длинная)
- ♦ **Куда катится мир** (длинная)
- ♦ **Крысы повсюду** (краткая промолетопись)

Большинство летописей требуют дополнительных элементов (жетоны, маркеры, фишки). Изображение на обороте таких элементов соответствует обложке летописи, для которой они предназначены. Не открывайте лицевую сторону таких элементов, чтобы не раскрыть значимую информацию раньше времени.



МИССИИ

Рейнджеры в провинции не предоставлены сами себе. Они должны отчитываться перед своим командованием и выполнять возложенные на них миссии.



1 + Миссии, как и летописи, бывают краткие и длинные. Если вы выбрали краткую летопись, то возьмите одну из кратких миссий, и, наоборот, для длинной летописи подойдёт длинная миссия.

2 + Миссии различаются сложностью, которая изображается символами воронов (под названием). Выберите миссию желаемой сложности.

- + ПРОВАЛ
- + ПРОСТАЯ
- + СРЕДНЯЯ
- + СЛОЖНАЯ

3 + Каждой миссии соответствуют два типа карт происшествий, которые используются в игре вместе с ней (*подробнее на стр. 2*)



4 + Миссии представляют собой поручения командования и состоят из нескольких заданий, независимых от основной летописи (👑). Выполнение заданий миссии необходимо для успешного завершения игры. Задания миссии могут выполняться в любой очередности и в любое время.

+ Выполненные задания отмечаются жетоном заданий. Каждый выполненный пункт задания может быть учтён только один раз и только для одного задания.



• ПРИМЕР •

Чтобы выполнить все 3 задания миссии, изображённой выше, рейнджерам нужно, в дополнение к остальным требованиям, обеспечить защиту в сумме 5 поселений (2 поселения для 1-го задания, ещё 2 – для 2-го задания и 1 – для 3-го задания).



Рейнджеры должны обеспечить защиту **x** поселениям. Важно: задание такого типа представлено во всех миссиях.



Достичь определённого уровня престижа или превысить его. Как только это задание выполнено, оно считается выполненным до конца игры, даже если уровень престижа будет впоследствии снижен.



Достичь определённого уровня защиты или превысить его. Как только это задание выполнено, оно считается выполненным до конца игры, даже если уровень защиты будет впоследствии снижен.



Возвести указанную постройку. Задание считается выполненным, если все указанные постройки возведены и не имеют повреждений. Это задание будет считаться выполненным до конца игры, даже если постройки впоследствии будут повреждены или разрушены.



Использовать ресурс указанного типа, одновременно отдав всё указанное количество.



Рейнджеры должны преодолеть **x** невзгод. Сохраняйте карты преодолённых невзгод рядом с картой миссии. Как только задание будет выполнено, переложите накопленные карты невзгод в стопку сброса рядом с игровым полем.

• ВАЖНО • Невзгода, которая была просто сброшена в результате эффекта карты, не считается преодолённой рейнджерами.

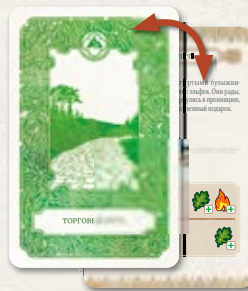
ПРОИСШЕСТВИЯ



Провинция полна неизвестностей, сюрпризов и опасностей! Рейнджерам придётся доказать свою доблесть во многих ситуациях, и часто рискуя жизнью.



Происшествия – это короткие эпизоды, которые поджидают рейнджеров в каждом уголке провинции.



• СТОРОНА СЛУХОВ • На рубашке каждой карты происшествия указано название, которое намекает игрокам на фабулу происшествия, изложенную на лице карты.

• СТОРОНА ПРОИСШЕСТВИЯ • На лице каждой карты происшествия рассказывается о случившемся, иногда с использованием инфографики.

Карты происшествий всегда кладутся стороной слухов вверх. Сторона приключения открывается игрокам, когда рейнджер решает разобраться с происшествием.



В начале игры в каждом из 8 поселений есть по 3 происшествия. Если в поселении нет ни одного происшествия, то его можно сделать **защищённым** от происшествий до конца игры. Если в поселении накопилось 4 происшествия, оно оканчивается **в опасности**. Чтобы отмечать текущий статус поселения, используются двусторонние жетоны щитов.

♦ ЧТЕНИЕ КАРТЫ ПРОИСШЕСТВИЯ ♦

Не зачитывайте карту самостоятельно, передайте её игроку справа, чтобы он прочитал её для вас. Когда вы в свою очередь зачитываете фабулу происшествия другому игроку, постарайтесь передать чувства, которые вызывает описываемая ситуация. «Ольтре» – игра о приключениях и сражениях, вы оживляете их своим сопереживанием. Чтение карты происшествия сравнимо с рассказыванием истории, пусть короткой, но подлинной.

Когда карта предлагает выбор, не зачитывайте вслух последствия каждого выбора сразу. Позвольте игроку сделать свой выбор и после этого прочитайте соответствующие ему последствия.

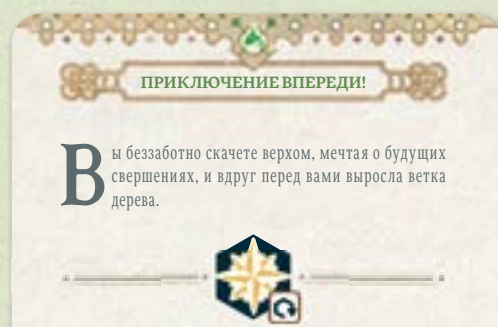
Точно так же, если карта требует пройти проверку или имеет дополнительные условия, не подавайте игроку никакого знака о следующих за ними последствиях, лишь прочтите о достигнутом результате.

Некоторые проверки умений требуют не одного, а несколько успешных результатов, об этом можно сказать игроку, не называя точного количества. В конце концов, он имеет право знать, чего ждут от его рейнджера.

Происшествия могут быть самыми разными: стычки, конфликты, благоприятные возможности, риски и потенциальные вознаграждения, таинственные ситуации, которые нужно расследовать, и другое.

Одни происшествия требуют пройти проверку умения, другие – использовать ресурсы или сделать выбор между несколькими возможностями (обычно двумя).

♦ ПРИМЕР ♦



1 Чтобы пройти эту проверку, игрок 1, разбирающийся с происшествием, собирает кубики умения «Следопыт», которыми располагает: 1-й кубик из крепости, 2-й кубик из таверны, которая построена в крепости рейнджеров.

2 Игрок 1 бросает 2 кубика, на них выпадает один успешный результат и один пустой. Проверка пройдена успешно.

3 Игрок 2, который читает карту, объявляет ему результат, соответствующий успеху проверки.

4 Если бы игрок 1 не выбросил ни одного успешного результата на кубиках, то игрок 2 прочитал бы ему результат «Провал».

5 В любом случае после объявления результата карта происшествия сбрасывается, игра продолжается.

♦ УСПЕХ ♦

В самый последний момент вы пригибаетесь и пронеситесь под веткой, не задев её. Вы продолжаете свой путь с большей осмотрительностью.

♦ ПРОВАЛ ♦

Вы реагируете слишком поздно, ветка хлещет вам по лицу. Вы оглушены и падаете с лошади, получая при этом травму.



НЕВЗГОДЫ



а рейнджеров возложена серьёзная ответственность по обеспечению защиты и благополучия жителей провинции. На практике это связано с преодолением маленьких проблем и больших невзгод.



Когда в каком-то поселении случается невзгода, рейнджеры должны принять меры к её преодолению. Пока карта невзгоды лежит в области общины, рейнджеры не могут выполнить действие «Призыв к общине» в этом поселении (подробнее на стр. 4).

Каждая карта невзгод содержит фабулу случившегося и условия, необходимые для её преодоления.



Преодоление некоторых невзгод требует пройти проверку с несколькими успешными результатами. Не страшно, если игрок не смог набрать необходимое количество успешных результатов за один раз. За каждый выпавший успех положите один маркер успеха на карту невзгоды. Впоследствии любой рейнджер может снова попытаться преодолеть невзгод и добавить необходимое количество успешных результатов. Невзгода считается преодолённой, когда игроки набрали требуемое количество успехов.

СОБЫТИЯ



изнь в провинции тяжела, условия меняются от сложных к экстремальным. Лёгкой работы рейнджерам ждать не приходится.



В игре есть два типа событий.

♦ ОДНОКРАТНЫЕ СОБЫТИЯ ♦

Эффект таких событий мгновенный.



♦ ДЛИТЕЛЬНЫЕ СОБЫТИЯ ♦

Такие события остаются активными, пока не наступит новое событие (однократное или длительное).

ХОД ИГРЫ

Игра продолжается, пока рейнджеры не одержат победу или не потерпят поражение.

Для победы рейнджеры должны благополучно завершить последнюю главу летописи. Чем больше заданий рейнджеры выполняют в ходе игры, тем больше шансов на победу.

Рейнджеры терпят поражение, если уровень престижа или защиты опускается до 0, либо если не смогли благополучно завершить последнюю главу летописи.

РАУНД

Рейнджеры совершают ходы по очереди, передавая ход следующему рейнджеру по часовой стрелке. Раунд состоит из 2 фаз.



♦ **Определение приключения**



♦ **Выполнение 2 разных обычных действий**

❖ А) ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ❖

Игрок бросает кубик приключений и на выпавшее количество шагов передвигает фишку вправо по треку приключений. Трек круговой, включает в себя 4 клетки. Когда фишка проходит 4-ю клетку, она возвращается на 1-ю.



Передвиньте фишку приключения вправо на 1 клетку и выполните эффект клетки, на которой она остановилась.



Передвиньте фишку приключения вправо на 2 клетки и выполните эффект клетки, на которой она остановилась.

♦ **ВАЖНО** ♦ Фишка всегда должна остановиться на клетке летописи, даже если количества шагов достаточно, чтобы перескочить её.



Фишка приключения остаётся на клетке, где уже стоит. Снова выполните эффект этой клетки.

♦ **ВАЖНО** ♦ Фишка не остаётся на клетке летописи, даже если на кубике выпала точка. В этом случае передвиньте фишку вправо на одну клетку и выполните эффект клетки происшествия.

♦ **ПАМЯТКА** ♦ В начале игры фишка приключений ставится на клетку летописи. Поскольку она обязательно должна будет переместиться в первом раунде игры, то новая глава летописи откроется, когда фишка пройдёт круг.



♦ КЛЕТКА ЛЕТОПИСИ (1) ♦

Переверните карту из правой части и положите её на левую часть, как если бы вы перевернули страницу книги. Теперь открыта новая глава. Прочтите её вслух и следуйте всем инструкциям (подробнее на стр. 9).

Если вам нужно добавить жетоны подвига (✓/✗) на поле историй, положите их в пустые ячейки.

♦ КЛЕТКА ПРОИСШЕСТВИЙ (2) ♦

Сначала уменьшите престиж на 1 (👑) за каждое поселение, находящееся в опасности (🛡️).

Затем бросьте кубик поселения (🎲) и проверьте статус поселения, соответствующего выпавшему значению.

♦ Если поселение в опасности или защищено (🛡️ или 🛡️), ничего не происходит,

♦ В ином случае положите 1 верхнюю карту происшествия из стопки в область происшествия этого поселения, стороной слухов вверх (👁️) (не читая лицевую сторону).

В области происшествия не может находиться более 4 карт происшествия. Когда в поселении оказывается 4 происшествия, оно сразу же оказывается в опасности. Чтобы отметить этот статус, положите на карты происшествия жетон щита красной стороной вверх (🛡️).

♦ КЛЕТКА НЕВЗГОД (3) ♦

Бросьте кубик поселений (🎲). Возьмите верхнюю карту невзгод из стопки и положите её лицом вверх (👁️) в область общины поселения, соответствующего выпавшему значению. Если в этом поселении уже есть 1 карта невзгод, тогда положите её в первое поселение по часовой стрелке, в котором область общины свободна от невзгод.

Если области общин всех поселений имеют карты невзгод, а вам нужно добавить новую, тогда вместо этого уменьшите престиж на 1 (👑).

Пока в поселении лежит карта невзгод, рейнджеры не могут выполнить действие «Призыв к общине» в этом поселении.

♦ КЛЕТКА СОБЫТИЙ (4) ♦

Возьмите верхнюю карту событий из стопки. Прочтите её вслух и выполните инструкции. Затем положите карту лицом вверх (👁️) в область слева, поверх других карт событий, если они там есть.

❖ Б) ВЫПОЛНЕНИЕ 2 РАЗНЫХ ОБЫЧНЫХ ДЕЙСТВИЙ ❖

После перемещения фишки приключений и выполнения эффекта клетки трека, игрок может выполнить 2 обычных действия. Эти 2 действия должны быть разными. В некоторых ситуациях игрок может дополнительно выполнить бонусное действие.

♦ ДЕЙСТВИЯ ♦

Некоторые действия могут быть выполнены только в крепости или только в поселении (указано в скобках).

- | | |
|---|---------------------------------|
| ♦ Передвижение | ♦ Возвести постройку (крепость) |
| ♦ Отдых | ♦ Ремонт постройки (крепость) |
| ♦ Призыв к общине (поселение) | ♦ Возвести башню (крепость) |
| ♦ Преодолеть невзгоду (поселение) | ♦ Способность рейнджера |
| ♦ Разобраться с происшествием (поселение) | ♦ Временное действие |

ОБЫЧНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

❖ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ❖

Игрок передвигает фигурку своего рейнджера в соседнюю зону игрового поля по своему выбору.

♦ **ПАМЯТКА** ♦ Крепость соседствует со всеми поселениями провинции.

♦ **ВАЖНО** ♦ В результате игровых событий некоторые передвижения могут быть временно или постоянно запрещены.

❖ ОТДЫХ ❖

Рейнджер увеличивает ❤️ на 1 и получает 1 🍞 (подробнее на стр. 6).

♦ **ПАМЯТКА** ♦ Рейнджер не может иметь более 3 жетонов провизии.

❖ ПРИЗЫВ К ОБЩИНЕ ❖

Рейнджер выполняет действие области общины в поселении, в котором находится.

♦ **ПАМЯТКА** ♦ Это действие можно выполнить, если в поселении нет карты невзгод. Эффекты действий общин описаны на стр. 4.

❖ ПРЕОДОЛЕТЬ НЕВЗГОДУ ❖

Рейнджер преодолевает невзгоду (или пытается это сделать) в поселении, в котором находится.

♦ ПРОВЕРКА УМЕНИЯ (НЕКОТОРЫЕ НЕВЗГОДЫ) ♦

Игрок выполняет проверку указанного умения.

- ♦ Если получено необходимое количество успешных результатов, невзгода преодолена.
- ♦ Если получена только часть необходимых успешных результатов, положите такое же количество маркеров успеха на карту невзгоды. Для достижения нужного количества успехов могут быть предприняты новые попытки (любым игроком в его ход).
- ♦ Если успешных результатов не получено, ничего не происходит. Любой игрок может вернуться к преодолению этой невзгоды в будущем.

♦ **ПРИМЕР** ♦ Мава пытается преодолеть невзгоду «ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ». Для этого необходимо 2 успеха. Игрок бросает кубики умения, но получает лишь 1 успех. Он кладёт маркер успеха на карту невзгоды. Теперь для преодоления невзгоды нужен только 1 успех.

♦ ПРЕОДОЛЕНИЕ НЕКОТОРЫХ НЕВЗГОД ПРЕДПОЛАГАЕТ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РЕСУРСОВ ИЛИ ПРОВИЗИИ ♦

♦ **ПРИМЕР** ♦ Чтобы преодолеть невзгоду «ХРАМ ВО МРАКЕ», рейнджер должен использовать ресурс «Топливо» (🔥).

Когда невзгода преодолена, её карта убирается из области общины и в этом поселении снова становится возможным действие «Призыв к общине».

♦ **ВАЖНО** ♦ «Преодолеть невзгоду» и «Призыв к общине» – это два разных действия. При желании рейнджер может использовать одно действие для того, чтобы преодолеть невзгоду, а второе – чтобы сделать призыв к общине.

❖ РАЗОБРАТЬСЯ С ПРОИСШЕСТВИЕМ ❖

Активный игрок берёт верхнюю карту происшествия в поселении и передаёт её игроку-партнёру справа. Этот игрок зачитывает фабулу происшествия вслух.

После этого происшествие считается завершённым, независимо от дальнейших действий рейнджера, последствий и вознаграждений. Карта происшествия кладётся в стопку сброса рядом с игровым полем.

Если в поселении нет происшествий и оно под защитой башни, то поселение сразу же считается защищённым (подробнее на стр. 14). До конца игры в защищённом поселении не случается происшествий.

❖ ВОЗВЕДЕНИЕ ПОСТРОЙКИ ❖

Чтобы возвести постройку, рейнджер должен находиться в крепости и использовать ресурсы, указанные в плане постройки (1).

Жетон постройки кладётся на одну из свободных ячеек крепости стороной с изображением законченной постройки (2). С этого момента эффект постройки становится доступным всем рейнджерам (3) (подробнее на стр. 6).



❖ РЕМОНТ ПОСТРОЙКИ ❖



Чтобы отремонтировать повреждённую постройку, рейнджер должен находиться в крепости и пройти проверку умения ремесленник. Для продолжения проверки достаточно 1 успеха.

- ♦ Если проверка пройдена успешно, игрок может убрать маркер повреждения с этой постройки (вернуть в общий резерв). Постройка теперь полностью функционирует, и все рейнджеры могут пользоваться её эффектом.
- ♦ В ином случае маркер повреждения остаётся на постройке, игроки могут снова попытаться её отремонтировать в будущем.



❖ ВОЗВЕСТИ БАШНЮ ❖

Чтобы возвести башню, рейнджер должен находиться в крепости и использовать ресурсы, указанные в плане постройки башни (1).

Затем жетон башни кладётся на один из углов крепости, стороной законченной постройки (2). С этого момента эффект башни становится активным (3) (подробнее на стр. 16).



❖ ЗАЩИТИТЬ ПОСЕЛЕНИЕ ❖

Поселение защищено, как только будут выполнены 2 условия (в любой последовательности).

- ❖ В поселении нет происшествий.
- ❖ Поселение находится под защитой башни.

На защищённое поселение кладётся жетон щита зелёной стороной вверх (🛡️).

• ПРИМЕР • В ходе игры поселение 4 было освобождено от всех происшествий. Поскольку башня, защищающая это поселение, ещё не построена, то оно не считается защищённым. Рейнджер, находящийся в крепости, выполняет действие «Возведение башни» и использует для этого 1 растение (🌿). После возведения башни поселение 4 сразу же получает статус защищённого, а игрок кладёт жетон зелёного щита на область происшествия этого поселения.

Поселение 5 также под защитой новой башни, но поскольку в поселении есть происшествия, оно не считается защищённым. Как только рейнджеры разберутся со всеми происшествиями в этом поселении, оно получит статус защищённого.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

❖ БОНУСНОЕ ДЕЙСТВИЕ ❖

Бонусное действие может быть выполнено помимо 2 обычных действий. Оно может совпадать с одним из выполненных обычных действий. Бонусное действие может быть выполнено до, после или между 2 обычными действиями.

- ❖ Игрок может получить бонусное действие, используя 2 провизии (🍪).
- ❖ **Некоторые карты** (происшествия, летопись) могут предоставлять игроку право выполнить бонусное действие.
- ❖ **Некоторые рейнджеры** имеют индивидуальные способности, предоставляющие им право выполнить бонусное действие.

• ПРИМЕР • В течение своего хода Томирис передвинулась (обычное действие 1), а затем разобралась с происшествием (обычное действие 2). В поселении осталось только 1 происшествие и, поскольку у Томирис есть 2 провизии (🍪), игрок решает использовать их, чтобы выполнить бонусное действие и разобрать с последним происшествием в этой зоне.

• ПРИМЕР • Томирис передвигается (обычное действие 1) в поселение 5 и затем выполняет призыв к общине «Получить 1 🏹» (обычное действие 2). Благодаря индивидуальной способности у Томирис есть бонусное действие «Передвинуться в крепость». Игрок пользуется им, чтобы переместить фигурку Томирис в крепость (бонусное действие).

❖ МГНОВЕННОЕ ДЕЙСТВИЕ ❖

Мгновенное действие **может быть** или **должно быть** выполнено указанным рейнджером. Это дополнительное действие, рейнджер всё ещё сохраняет право на 2 обычных действия.

Мгновенное действие содержит указание на то, кто из рейнджеров должен его выполнить, например, «**Вы**» (рейнджер игрока, выполняющего ход в данный момент), «**Один любой рейнджер**» (по совместному выбору игроков) или «**Каждый рейнджер**».

После выполнения мгновенного действия ход продолжается как обычно.

• ПРИМЕР • В событии «ОФИЦИАЛЬНЫЙ ВИЗИТ» есть эффект «МГНОВЕННОЕ ДЕЙСТВИЕ. Все рейнджеры должны передвинуться в крепость». Все игроки должны подчиниться и передвинуть фигурки всех рейнджеров в крепость.

❖ ВРЕМЕННОЕ ДЕЙСТВИЕ ❖

Временное действие является одним из возможных действий игрока. Оно может быть выполнено рейнджером в качестве обычного или бонусного действия.

Временные действия могут появляться во время игры на некоторых картах летописи или на других игровых элементах (жетонах, фишках и др.).

Каждое временное действие имеет указание на то:

- ❖ **ГДЕ** оно возможно (в крепости, в поселении),
- ❖ **КОГДА** оно возможно (пока карта не будет скрыта другой картой летописи, пока действие не будет выполнено благополучно, пока не наступит конец игры и др.).

• ПРИМЕР •

Предположим, что игроки начали новую игру с летописью «Воображаемый эпос». И представим, что один из игроков только что открыл новую главу, на которой среди прочего было написано:

❖ ВРЕМЕННОЕ ДЕЙСТВИЕ ❖

❖ ДО ОТКРЫТИЯ СЛЕДУЮЩЕЙ КАРТЫ ЛЕТОПИСИ ❖

Вы можете сочинить лирическое стихотворение. 📖

УСПЕХ ❖ Положите на поле истории 1 🟩.

Это временное действие можно выполнить в качестве обычного действия, и его можно выполнить несколько раз, пока не откроется новая глава летописи. Каждый успешный результат на кубике умения позволяет добавить 1 🟩 на поле истории.

КОНЕЦ ИГРЫ

Для победы в игре рейнджеры должны благополучно завершить последнюю главу летописи.

В краткой летописи финалом последней главы станет **ПОРАЖЕНИЕ** или **ПОБЕДА**.

В длинной летописи финалом последней главы станет **ПОРАЖЕНИЕ**, **МАЛАЯ ПОБЕДА** или **КРУПНАЯ ПОБЕДА**.

• ПАМЯТКА • *Игроки могут закончить игру поражением и до того, как будет открыта последняя глава летописи, если уровень престижа или защиты опустится до 0.*

РЕКОМЕНДАЦИИ ИГРОКАМ

♦ ИГРАЙТЕ СООБЩА И ОБЩАЙТЕСЬ ♦

«Ольтре» – это кооперативная игра о сплочённом отряде рейнджеров, которые противостоят угрозе всему живому в полном опасностей мире. Игрокам лучше обсуждать свои действия с партнёрами. Какую постройку сейчас выгоднее возвести? На каком задании миссии сфокусироваться в первую очередь? Какую невзгуду нам преодолеть в первую очередь? Какое поселение защитить?

Некоторые игровые ситуации, такие как происшествия, касаются одного рейнджера. В этих случаях давайте активному игроку возможность принять индивидуальное решение.

♦ ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАНИЙ ♦

Самый уверенный путь к победе – это выполнение заданий миссии. Иногда выполнить все задания будет очень сложно. Иногда бывает полезно оценить в целом прогресс игры и отдать приоритет какому-нибудь одному заданию.



♦ ПОВТОРНАЯ ИГРА С ЛЕТОПИСЬЮ ♦

Если летопись завершилась поражением рейнджеров, сыграйте её снова с другой миссией, возможно, меньшей сложности.

Если вы достигли крупной победы, сыграйте эту летопись ещё раз с другой миссией, возможно, повышенной сложности.

♦ ИГРА С ДЕТЬМИ ♦

В «Ольтре» можно играть в семейном кругу с детьми. Если дети ещё не научились бегло читать, то взрослые могут прочитывать карты за детей и предоставлять им возможность получать удовольствие от игры.



ИНФОРМАЦИЯ О РАЗРАБОТЧИКАХ

♦ АВТОР ИГРЫ ♦

Антуан Боза

♦ АВТОР РОЛЕВОЙ ИГРЫ OLTRÉE ♦

Джон Грюмф

♦ РАЗРАБОТКА ЛЕТОПИСЕЙ ♦

Людовик Моблан, Корантен Лёбра, Франсуаза Сенжиссан, Антуан Боза, Бруно Губе

♦ ИЛЛЮСТРАТОРЫ ♦

Венсан Дютре, Жером Лерекюле, Иван Жиль, Ронан Тульуа, Альбертина Раланти

♦ БЛАГОДАРНОСТИ ♦

Автор горячо благодарит всех игроков и всех рейнджеров, которые участвовали в тестах и помогли довести игру до совершенства.



© Studio H, 2021
Все права защищены



Ещё больше игр на сайте evrikus.ru

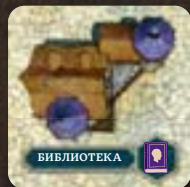
ПОСТРОЙКИ

❖ ПОСТРОЙКИ С КУБИКОМ УМЕНИЯ ❖



♦ КАЗАРМЫ ♦

Каждый рейнджер получает 1 кубик умения.



♦ БИБЛИОТЕКА ♦

Каждый рейнджер получает 1 кубик умения.



♦ КУЗНИЦА ♦

Каждый рейнджер получает 1 кубик умения.
Увеличьте на 1.



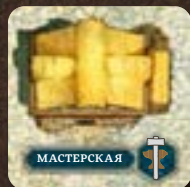
♦ ОБСЕРВАТОРИЯ ♦

Каждый рейнджер получает 1 кубик умения.
Увеличьте на 1.



♦ ТАВЕРНА ♦

Каждый рейнджер получает 1 кубик умения.



♦ МАСТЕРСКАЯ ♦

Каждый рейнджер получает 1 кубик умения.



♦ ГОСТИНИЦА ♦

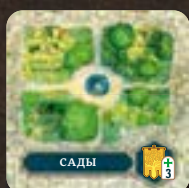
Каждый рейнджер получает 1 кубик умения.
Увеличьте на 1.



♦ ЦЕХ ♦

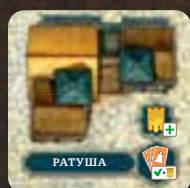
Каждый рейнджер получает 1 кубик умения.
Увеличьте на 1.

❖ ОСОБЫЕ ПОСТРОЙКИ ❖



♦ САДЫ ♦

Увеличьте на 3.



♦ РАТУША ♦

Увеличьте на 1.
Когда рейнджер преодолевает невзгоду, увеличьте на 1.



♦ ДОНЖОН ♦

Увеличьте на 3.



♦ ХРАМ ♦

Когда рейнджеры бросают кубик поселений или приключений, они могут перебросить его один раз. Выпавший результат должен быть использован.

БАШНИ



♦ СМОТРОВАЯ БАШНЯ ♦

Защищает 2 поселения, примыкающие к башне.



♦ ГЛАВНАЯ БАШНЯ ♦

Защищает 2 поселения, примыкающие к башне.
Увеличьте на 1.

РЕЙНДЖЕРЫ

ГАСПАР

Гаспар обладает кубиком умения .
♦ **СЛЕДОПЫТ** ♦ Если Гаспар находится в поселении, он может использовать одно из своих обычных действий, чтобы получить любой 1 ресурс.

МАВА

Мава обладает кубиком умения .
♦ **ОТВАЖНАЯ** ♦ Мава никогда не теряет очки здоровья, если проводит проверку умения .
Пример:
♦ она получает эффект стороны «сверхусилие», не тратя очков здоровья,
♦ она не теряет очки здоровья, если это предусмотрено результатом проверки.

КОНРАД

Конрад обладает кубиком умения .
♦ **НЕУТОМИМЫЙ** ♦ В числе 2 обычных действий Конрад может выполнить одно и то же действие дважды.

ТОМИРИС

Томирис обладает кубиком умения .
♦ **УСЕРДНАЯ** ♦ Томирис может выполнить бонусное действие «Передвинуться в крепость».

СЕЛИНА

Селина обладает кубиком умения .
♦ **УПОРНАЯ** ♦ Селина может перебросить один кубик умения во время каждой проверки (любого типа).

Выбранный кубик может быть переброшен лишь один раз, и выпавший результат должен быть принят.

БЕРЕНИС

Беренис обладает кубиком умения .
♦ **СТРОИТЕЛЬ** ♦ Находясь в крепости, Беренис может выполнить бонусное действие «Возведение» или «Ремонт».

ЛАРС

Ларс обладает кубиком умения .
♦ **СТРАННИК** ♦ Когда Ларс выполняет действие «Отдых», он дополнительно повышает на 1 и получает 1 .

ЭРНЕСТ

Эрнест обладает кубиком умения .
♦ **ПРЕДАННЫЙ** ♦ Когда Эрнест преодолел невзгоду, он может выполнить бонусное действие «Призыв к общине» в том же поселении.

ПРОВЕРКА УМЕНИЯ



Воин



Ремесленник



Следопыт



Учёный



Кубик поселений

ПРОВЕРКА ЗНАЧЕНИЯ



Уровень престижа



Количество завершённых заданий



Количество карт невзгод



Количество жетонов подвига

ПОТЕРИ, РАСХОДЫ И ПРИОБРЕТЕНИЯ



Получите 1 ресурс



Полное исцеление



Используйте 1 ресурс



Потеряйте 1 действие



Увеличьте престиж на 1



Уменьшите защиту на 1