

# OLTRÉE

AZ ŐRSZEMEK KRÓNIKÁI



alamikor réges-régen a Birodalom könyörtelen háborút folytatott a Boszorkánykirállyal, aki Minden Szörnyek Atyjának főpapja volt. A Birodalom győzedelmeskedett, de egységével, és végül a létezésével fizetett érte. A birodalmi béke korszakát követően a vidék sötét korba hanyatlott, amelyet megosztott uradalmak, szüntelen viszályok, aljas és pusztító vallási szekták, bánat és romok jellemeztek. Akadt azonban egy birodalmi tradíció, ami nem veszett oda. Váraikból és erődjeikből az őrszemek fáradhatatlanul teljesítik esküjüket, és örködnék az egykori Birodalom népei felett. A vadont járják, egyesítik a közösségeket, szörnyekkel viaskodnak és visszaszerzik a Császár kincseit, abban bízva, hogy egy nap még újjászülehet a remény. Most rajtatok a sor, hogy csatlakozzatok ezen bátor őrszemek soraihoz! Oltrée! \*

\*Az őrszemek csatakiáltása.



## A doboz tartalma

 *1 Főtábla	 *100 Kalandkártya	 *25 Eseménykártya	 *25 Problémakártya	 *69 Krónikakártya	 *11 Megbizás-kártya	 *16 Épületlapka	 *5 Mesterségkocka	 *1 Viszontagságkocka	 *1 Helyszínkocka	 *8 Pajzsjelölő	 *12 Ellátmányjelző
 *8 Őrszemkártya és a hozzájuk tartozó figurák	 *30 Erőforrásjelző (5  , 5  , 5  , 5  , és 10  )	 *4 Életjelölő	 *8 Állapotjelző	 *8 Céljelölő	 *8 Sikerjelölő	 *1 Viszontagságjelölő	 *1 Hírnévjelölő	 *1 Védelemjelölő	 *8 Sérült épület jelölő		

♦ Krónikaspecifikus tárgyak ♦

- \*3 ördöglapka
- \*2 szolgálapka
- \*1 kapulapka

- \*1 sárkányfigura
- \*1 SÁRKÁNYERŐD
- \*1 szeretőlapka

- \*1 különleges épületlapka: KRIPTA
- \*4 különleges céllapka
- \*1 LÁZADÓ FALU

# ELŐKÉSZÜLETEK

•MEGJEGYZÉS• A szabályokban az egyes játékelemekre csak a típusukkal hivatkozunk. Pl.: „Húzz 1 kalandot.” (a „Húzz 1 kalandkártyát.” helyett).

- 1 + Helyezzétek a főtáblát az asztal közepére.
- 2 + A kiegészítő táblát tegyétek a főtábla közelébe.
- 3 + Keverjétek meg a probléma- és a kalandkártyák pakliját, majd helyezzétek őket a kijelölt helyekre a kiegészítő táblán.
- 4 + Minden játékos válasszon egy őrszemkártyát, és vegyen magához egy életjelölőt (♥). Ezt helyezze az életsávja legfelső helyére. Minden játékos vegye el, és helyezze az erődre az őrszemkártyájához tartozó figurát. Minden játékos vegyen magához 1 ellátmányt, és tegye azt az őrszemkártyája mellé.
- 5 + A viszontagságjelölőt helyezzétek a viszontagságsáv első mezőjére.
- 6 + A hírnév- és védelemjelölőket helyezzétek a hozzájuk tartozó sáv 3. mezőjére.
- 7 + Az épületlapkákat tegyétek a tábla közelébe, építési oldalukkal felfelé.
- 8 + A különböző jelzőket és kockákat tegyétek mindenki által könnyen elérhető helyre.

## ❖ KRÓNKA VÁLASZTÁSA (ÉS KALANDOK) ❖

- 1 + Válasszatok egyet az elérhető krónikák közül, és tegyétek a kijelölt helyre. Győződjétek meg róla, hogy a krónika kártyái megfelelő sorrendbe vannak rendezve (mint egy becsukott könyv, legfelül a borító, alatta a fejezetek növekvő sorrendben).
- 2 + Válasszatok egy megbízást (3 nehézségi szint: könnyű, közepes, nehéz). Ezek a megbízások három, a krónikától független célt tűznek ki elétek, amelyek teljesítése közelebb visz benneteket a győzelemhez.
- 3 + A kalandpaklik közül vegyétek ki azt a kettőt, ami a választott megbízásokon meg van jelölve, és keverjétek össze őket egy pakliba. A maradék három paklira nem lesz szükségetek.
- 4 + Helyezzétek 3-3 kalandot (véletlenszerűen) a tábla mind a nyolc kalandmezőjére, szóbeszéd oldalukkal felfelé.
- 5 + A kalandpakli maradékát tegyétek a kijelölt helyre a kiegészítő táblán.

8

•ERŐFORRÁSOK ÉS JELZŐK•



4

•ŐRSZEMKÁRTYA  
ÉS ÉLETJELELŐ

## ❖ AZ ELSŐ JÁTÉKALKALOM ❖

Az Oltrée világával egy különleges, rövid krónikán keresztül ismerkedhettek meg, melynek címe: „Nyitott ajtók”.

Ehhez a rövid krónikához 3 különleges megbízás tartozik.

Azt javasoljuk, hogy az első játékokhoz válasszatok az „EGY ÚJ KEZDET” című közepesen nehéz megbízást.



## A JÁTÉK LÉNYEGE



bben a kooperatív játékban a játékosok bátor őrszemek bőrébe bújnak, akik egy, a felettesük által kijelölt tartomány népét szolgálják. Az őrszemeknek újra kell építeniük egy erődöt, hogy a helyiek nyugalmát és biztonságát biztosítsák.

A játék elején az őrszemek megbízást kapnak, amely a felettesük által meghatározott feladatokat takarja. Ezek teljesítése a legbiztosabb út a győzelemhez.

A megbízás teljesítése könnyű lenne, ha mindenféle külső erők nem akadályoznák az őrszemeket. A játék során egy történet, amelyet krónikának nevezünk, bontakozik ki, mely újabb és újabb próbatételek elé állítja az őrszemeket.

Útjuk során különféle kalandokban lesz részük, amelyek révén gyarapíthatják hírnevüket, de segítséget kell nyújtaniuk a tartomány közösségeinek is, amikor azok veszélyes problémákkal néznek szembe; és ha ez nem lenne elég, számos előreláthatatlan eseménnyel is meg kell birkózniuk.

Ha kitartanak, és közben megőrzik jó hírnevüket és az erőd védelmét sem hanyagolják el, elérhetnek az utolsó fejezetig és befejezhetik a történetet. A pozitív végkifejlethez azonban elengedhetetlen, hogy megbízásukat legjobb tudásuk szerint teljesítsék.

### TOVÁBBI ELŐKÉSZÜLETEK 2 ÉS 3 JÁTÉKOS ESETÉN

- 3-fős játékban válasszatok 1 épületet az alábbi 4 közül.
- 2-fős játékban válasszatok 2 épületet az alábbi 4 közül.



- A választott épületeket helyezték az erőd építési területeire, megépült oldalukkal felfelé. Ezek az épületek megépültek, és a játék kezdetétől fogva biztosítják a hozzájuk tartozó előnyöket az őrszemek számára.



# A JÁTÉK ELEMEI

## A JÁTÉKTÁBLA

A játéktábla azt a tartományt tárja elénk, ahol az őrszemek állomásoznak. 9 területre oszlik: 8 régióra és 1 erődre.



## ❖ A RÉGIÓK ❖

**A** tartomány, a néhai Birodalom sok más földjéhez hasonlóan számos különféle tájnak, természeti erőforrásnak és veszélynek ad otthont.

A régiók 1-től 8-ig vannak számozva. Minden régió szomszédos két másik régióval (tehát a sarkokban lévő két-két régió szomszédos egymással, mint pl. a 2-es és a 3-as). Ezenkívül minden régió szomszédos az erőddel. Minden régió rendelkezik egy probléma- és egy kalandmezővel.

## ♦ A KÖZÖSSÉGEK ♦

**M**inden régió egy közösségnek ad otthont: férfiak és asszonyok, akik, történjék bármi, ebben a tartományban dolgoznak és élik életüket.

Minden közösség egy akciót kínál, feltéve, hogy nincs probléma a hozzá tartozó helyszínen.



♦ I ERŐFORRÁST SZERZEL.



♦ I VÉDELMEZT SZERZEL. Az őrszemek katonákat toboroznak, hogy megerősítsék a helyőrséget.



♦ I HÍRNEVET SZERZEL. Az őrszemek különleges tulajdonságokkal rendelkező egyéneket toboroznak: követeket, hírnököket, kézműveseket.



♦ CSERÉLJ EL ERŐFORRÁSOKAT. Az őrszem bármennyi erőforrást elcserélhet, egyet egyért.



♦ GYÓGYULSZ. Az őrszem **minden** életerejét visszaszerzi (az életjelölőt a sáv tetejére kell visszahelyezni).

## ❖ AZ ERŐD ❖

**A** Birodalom bukása után az erődöket elhanyagolták. Hajdani fényük akár csak töredékének visszaállítására is büszkék lehetnek az őrszemek.

Az erőd az őrszemek otthona és legfőbb bázisa. A főtábla közepén helyezkedik el, és hozzáférést biztosít a tartomány mind a 8 régiójához.

Az erőd részei:

- ❖ 1 + hírnévsáv
- ❖ 2 + védelemsáv
- ❖ 3 + raktár
- ❖ 4 + 12 építési terület
- ❖ 5 + 4 toronyhely





Az erőd minden őrsem számára biztosít egy állandó mesterségkockát mind a 4 mesterségből: kézművesség, tudományok, harc, utazás. Emlékeztetőül a 4 mesterség szimbóluma fel is van tüntetve az erődön. Ebből következik, hogy az őrsemek – függetlenül attól, hol vannak épp – az egész játék alatt minden mesterségpróba során legalább egy kockával dobhatnak.

#### ◆ HÍRNÉV ◆



A hírnév az őrsemek tartományban végzett munkáját tükrözi: ha híven teljesítik kötelességüket, hírnevük gyarapodni fog. Ha nem, akkor fogyatkozik.

HA A HÍRNÉV 0-RA CSÖKKEN: a játék azonnal véget ér.

HA A HÍRNÉV MEGHALADJA A 8-AT: a jelölő a 8. mezőn marad, és az őrsemek kapnak 1 kincset. Ez körönként legfeljebb egyszer történhet meg (minden további növekedést hagyjatok figyelmen kívül).



#### ◆ VÉDELEM ◆



A védelem tükrözi az erőd falainak állapotát, őrsegének képességeit és az általános biztonságot a tartományban.

HA A VÉDELEM 0-RA CSÖKKEN: a játék azonnal véget ér.

HA A VÉDELEM MEGHALADJA A 8-AT: a jelölő a 8. mezőn marad, és az őrsemek eldobhatnak 1 kalandot egy általuk választott régióról. Ez körönként legfeljebb egyszer történhet meg (minden további növekedést hagyjatok figyelmen kívül).



#### ◆ A RAKTÁR ◆

Az erőd központi része a raktár. Itt tároljatok minden erőforrást, amit az őrsemek szereznek. A raktárban található erőforrások az őrsemek közös tulajdonában vannak. A raktárban bármennyi erőforrást tárolhattok.

#### ◆ ÉPÍTÉSI TERÜLETEK ◆

Az őrsemeknek lehetőségük van épületeket felépíteni az erődben található 12 építési területen.

#### ◆ TORONYHELYEK ◆

Az erőd 4 sarkára egy-egy torony építhető. Minden torony a mellette lévő két régióhoz tartozik (lásd „Toronyok építése” a 14. oldalon).

## ŐRSEMEK

A nevükön és az illusztrációjukon kívül minden őrsem rendelkezik életsávvall, képességgel és a 4 mesterség egyikével.



• **MESTERSÉG** • Minden őrsem rendelkezik egy mesterségkockával az alábbiak közül: harc (♣), kézművesség (♠), tudományok (♣), utazás (♠).

• **KÉPESSÉG** • Minden őrsem rendelkezik képességgel. Minden képesség részletesen le van írva a 16. oldalon.

• **ÉLETERŐ** • Egy őrsem életerejére (♥) mutatja meg, hogy az őrsemnek mennyi energiája van leküzdeni az elé gördülő akadályokat. Az őrsem életerejének van maximális értéke (4 vagy 5, őrsemtől függően) és minimum értéke (0).

• **KIMERÜLÉSI KÜSZÖB** • Az életsávon látható a kimerülési küszöb. Ha egy őrsem életjelölője a kimerülési küszöbre (vagy a küszöb alá) esik, akkor az őrsem nem használhatja a képességét egészen addig, amíg az életjelölője újra a küszöb fölé nem kerül. Egy őrsem életerejére sosem lehet 0-nál kevesebb. Amíg az életerejére 0, az őrsem nem használhatja a mesterségkocka erőfeszítés oldalát.



## ERŐFORRÁSOK

**Az erőd újjáépítéséhez és a tartomány útjainak rendben tartásához nemcsak komoly erőfeszítésekre, de minőségi alapanyagokra is szükség van.**

A játékban ötféle erőforrás van.



A KŐ ásványi eredetű erőforrást jelöl (kövek, ékkövek, ércek stb.).



A SZÖRME állati eredetű erőforrást jelöl (szörme, bőr, gyapjú stb.).



A NÖVÉNY növényi eredetű erőforrást jelöl (fa, vetemény, gyógyfűvek stb.).



A TŰZ tüzelőket jelöl (olaj, szén stb.).



A KINCS előállított javakat jelöl (pénz, ékszerek stb.).

**•MEGJEGYZÉS•** A kincs nem helyettesíthet más erőforrást.

Az erőforrások javarészt az épületek és a tornyok felépítéséhez, illetve bizonyos problémák, valamint a krónikában vagy egy kaland során felmerülő helyzetek megoldásához szükségesek.

### AZ ERŐFORRÁSOK KÖZÖSEK

Amint egy őrszem megszerez egy erőforrást, azt azonnal a raktárba kell tennie. Innentől azt bármely őrszem használhatja.

Ha egy őrszem erőforrást veszít vagy költ, azt a raktárból dobja el.

A raktárban bármely erőforrásból bármennyit őrizhetnek, de a játékban véges mennyiségű erőforrás található (10 kincs és típusonként 5 minden egyéb erőforrásból).

## ELLÁTMÁNY

**A megbízásaik miatt van, hogy az őrszemek napokig úton vannak. Sokat számít, ha nem üres batyunak néznek a mélyére, amikor megállnak pihenni.**



Ellentétben az erőforrásokkal, amik közösek, ellátmányból mindenki saját készlettel rendelkezik. Az ellátmányát minden játékos maga előtt tartja.

Az ellátmány két dologra ad lehetőséget:

- 1 ellátmány elköltésével egy őrszem bármennyi kockát újradobhat egy mesterségpróba során (lásd „Mesterségpróba” a 8. oldalon). Az így kapott eredmény lesz az érvényes.

- 2 ellátmány elköltésével egy őrszem végrehajthat egy bónusz akciót (lásd „Bónusz akció” a 14. oldalon).

Egy őrszem csak saját felhasználásra költhet el ellátmányt.

Ha egy őrszem ellátmány elköltésével újradobja a kockáit, elkölthet egy újabb ellátmányt, hogy ismét újradobja bármennyi kockáját.

**Egy őrszemenél sosem lehet több mint 3 ellátmány. Ha egy őrszem ennél több ellátmányt szerez, minden további figyelmen kívül kell hagynia.**

## ÉPÜLETEK

**Az őrszemek hosszú távú feladatai közé tartozik, hogy újjáépítsék a gondjaikra bízott erődöt. A falak megerősítése és az épületek felépítése az erőd minden lakójának életét jobbá teszi.**

Minden épületnek két oldala van:



**•ÉPÍTÉSI OLDAL•**

Az építési oldalon látható, hogy az adott épület megépítéséhez milyen erőforrások szükségesek (1) illetve az, hogy a megépítése milyen előnyöket biztosít majd (2).



**•MEGÉPÜLT OLDAL•**

Amikor megépült, az épület az erőd egy üres mezőjére kell helyezni, megépült oldalával felfelé. Az általa biztosított előnyök a lapkán láthatók (3).

*Az épületek részletes leírásaihoz lapozz a 16. oldalra.*

A játék során egy épület megsérülhet vagy akár le is rombolhatják. Hacsak nincs meghatározva, a játékosok döntenek, melyik épület állapota romlik (ideértve a már sérült épületeket is).

- **SÉRÜLT ÉPÜLET** helyeztetek egy sérült épület jelölőt az épületre. Az általa nyújtott előnyök átmenetileg megszűnnek. Az épületet helyre lehet hozni (lásd „Épületek helyrehozása” a 13. oldalon). Ha egy sérült épület újabb sérülést szenved el, azonnal leromboltá válik.



- **LEROMBOLT ÉPÜLET:** A lerombolt épületet azonnal le kell venni az erődről. Az általa nyújtott előnyök elvesznek, de a későbbiek folyamán újra fel lehet építeni (a költségének újbóli kifizetésével).

Néhány épület, amikor felépül, növeli a hírnevet vagy a védelmet. Amikor egy ilyen épület elpusztul, az általa adott hírnév vagy védelem elvesz, de az épület újbóli megépítésével visszaszerezhető.



## TORNYOK

**A**z őrszemek legfontosabb feladata kétségtelenül az, hogy a tartomány népét biztonságban tudják. Ennek érdekében erős őrtornyokat kell építeniük.

A tornyok az épületekhez hasonlóan működnek, de nem sérülnek és nem rombolhatók le.



Egy torony mindig a hozzá tartozó két régiót biztosítja (lásd „Régió biztosítása” a 14. oldalon).

## KOCKÁK

**A**z őrszemek élete, hasonlóan a hétköznapi emberekéhez, kétségtelenül sokkal békésebben telne, ha nem záporoznának rájuk váratlan események a lehető legrosszabbkor...

Háromféle kocka van a játékban: mesterségkocka, viszontagságkocka és helyszínekocka.

### ❖ MESTERSÉGKOCKÁK ❖



A mesterségkockák segítségével az őrszemek mesterségpróbákat hajthatnak végre, amikor azt egy kaland, probléma vagy a krónika valamely fejezete megkívánja.

### ❖ HELYSZÍNKOCKA ❖



A helyszínekockával a 8 régió egyikét sorsolhatjátok ki. Egyes kalandok és események végrehajtásakor van rá szükség.

### ❖ VISZONTAGSÁGKOCKA ❖



A viszontagságkockával minden játékos dob a köre elején, így előremozdítva a történetet. Ez mozgatja ugyanis a viszontagságjelölőt, ami meghatározza, milyen kártya kerül játékba (krónika, kaland, probléma vagy esemény).

# DÖNTÉSEK, PRÓBÁK ÉS KÖVETKEZMÉNYEK

A játék során az őrsemek a legkülönbözőbb helyzetekkel néznek majd szembe: némelyik döntés elé állítja őket, másokhoz pedig erőforrást kell elkölteniük vagy mesterségpróbákat végrehajtaniuk.

## VESZTESÉGEK, KÖLTSÉGEK ÉS JUTALMAK

A legtöbb veszteség, költség és jutalom szimbólumokkal van jelölve. Ritkán utalnak rájuk szövegek.

### DOLOG

- + Az őrsem **elveszíti** a jelölt dolgot.
- + Az őrsem **elköltheti** a jelölt dolgot.
- + Az őrsem **megszerzi** a jelölt dolgot.

### • EZEN DOLGOK LISTÁJA •



### • PÉLDA •



### → VESZTESÉG KÜLÖNLEGES ESETEI →

Ha egy kártya miatt ellátmányt vagy erőforrást kellene eldobnotok, de nem rendelkeztek vele, nem történik semmi (hacsak a kártya mást nem ír).



**• AKCIÓ ELVESZTÉSE •** Az őrsem elveszíti a következő akcióját. Ennek jelölésére fektessétek a figurátokat az oldalára azon a területen, ahol éppen áll. A következő akcióját (ebben a körben vagy a következőben) a játékos arra költi, hogy felállítsa a figurát.

## MESTERSÉGPRÓBA



4 mesterségpróbát különböztetünk meg: harc (🗡️), utazás (🌟) kézművesség (🔨), tudományok (📖). Egy mesterségpróba végrehajtásához az őrsem először meghatározza a mesterséghez tartozó kockáinak számát:

- Az erőd minden őrsem számára biztosít 1 kockát minden mesterségből, függetlenül attól, hogy az őrsem hol tartózkodik. Vagyis minden őrsem rendelkezik legalább egy kockával, a próba típusától függetlenül;

### • PÉLDA •

*Gasparának végre kell hajtania egy harc mesterségpróbát. 3 kockával dob (1 az erődnek köszönhetően, 1 az őrsemkártyája alapján, és 1, a megépült Kohó miatt).*

- Minden őrsem rendelkezik 1 saját mesterségkockával;
- Egyes épületek 1 mesterségkockát biztosítanak minden őrsem számára, függetlenül attól, hogy hol tartózkodnak.

Az őrsem dob a mesterségkockákkal, és összeszámolja az elért sikereket.



Üres oldal:  
Nem történik semmi.



Siker oldal:  
1 siker



Erőfeszítés oldal: az őrsem elkölthet 1 életerőt (❤️) hogy 1 sikert szerezzen. Ha az őrsem életeréje (❤️) 0, ennek az oldalnak nincs hatása.

Általában legalább 1 siker szükséges ahhoz, hogy a próba sikerüljön. Előfordulhat azonban, hogy több sikerre van szükség; néhány próbának pedig több kimenetele is van, és az eredmény a sikerek számától függ.



**• EMLÉKEZTETŐ •** Ha egy játékosnak van legalább 1 ellátmánya, a próba során elköltheti azt, hogy újradobja az általa választott kockákat. Egy próba alkalmával több ellátmányt is el lehet költeni.

## KÜSZÖBPRÓBA

Pár kártya arra utasíthat, hogy ellenőrizték a hírnevetek vagy a védelmetek szintjét, vagy valaminek a mennyiségét (pl. a krónika alatti állapotjelzők ✓ számát). Csak nézzetek rá a kérdéses szintre vagy elemszámra, majd hajtsátok végre a hozzá tartozó kimenetelt.

### • PÉLDA •



## HELYSZÍNKOCKA



Néhány helyzetben dobnotok kell a helyszínkockával, hogy ezzel kisorsoljatok egy helyszínt. Ilyenkor dobjatok a helyszínkockával, és hajtsátok végre a hatást a dobás eredményének megfelelően.



## KRÓNIKÁK

**A** felettesük által rájuk bízott feladatok ellátása nem okozhat gondot a rátermett őrszemeknek. A sors azonban mindig megtalálja a módját, hogy az életet érdekesebbé tegye...

Az Oltrée történetközpontú játék. A történeteket itt krónikáknak nevezzük. Kétféle krónika van a játékban: rövid és hosszú.

Minden krónika egy sor kártyából áll, amelyek számsorrendben, fejezetről fejezetre megszabják az őrszemek kalandjának irányát.



Minden krónika borítóján az adott krónika címe, a túloldalán pedig az első fejezet olvasható. Az oldal tetején a fejezet száma (1) és a krónika hossza (2) látható. Ezt követi az első fejezet címe (3) és egy leírás arról a helyzetről, amivel az őrszemek szembenéznek (4). A következő kártyán a fejezet illusztrációja látható (5).



A játék során, amikor a viszontagságjelölő eléri a krónikamezőt, a jobb oldali krónikakártyát fordítsátok át a bal oldalra, mintha csak egy könyvben lapoznátok. Ezzel felfeditek a következő fejezetet.

## ALTERNATÍV FEJEZETEK

Néhány krónikának a története bizonyos ponton elágazik: az őrszemek döntésétől vagy egy eseménytől függően a krónika többféle irányt vehet. A fejezetnek több változata van (2, néha 3). Ezek könnyen felismerhetők a jobb felső sarkukban látható, betűvel (jobbára „A” vagy „B”) ellátott könyvjelzőről. A játékosoknak ezek közül mindig csak egyet kell megtartaniuk, a másikat el kell dobniuk (a játékosok ugyanazon fejezet több változatát sosem fogják lejátszani egy játék alatt).



## AZ UTOLSÓ FEJEZET

Amikor az utolsó fejezethez értek, az őrszemek egy végső próba előtt állnak. A játék vége ekkor, krónikától függően, vagy közeleg, vagy azonnal bekövetkezik.

- ♦ Ha a játék vége azonnali, akkor az utolsó próbát rögtön a kártya felolvasása után végre kell hajtaniuk.
- ♦ Ha a játék vége közeleg, az őrszemeknek még van idejük az utolsó próba végrehajtására. Ebben az esetben a játék akkor ér véget, ha a viszontagságjelölő körbeér a sávon, és ismét a krónikamezőre érkezik.

**EMLÉKEZTETŐ** Minél több megbízásotokban foglalt célt teljesítetek, annál könnyebben birkóztok meg a végső próbával.

## VERESÉG, RÉSZLEGES ÉS TELJES GYŐZELEM

Az őrszemek teljesítményétől függően a krónika utolsó fejezete győzelemmel vagy vereséggel zárul (hosszú krónikák esetén a győzelem lehet részleges vagy teljes is). A játékosok a kimeneteltől függően (vereség, részleges győzelem, teljes győzelem) lapoznak, és elolvassák a történet befejezését.

Függetlenül attól, mi lett a befejezés, a játékosok, ha szeretnék, egy későbbi játék alkalmával újrajátszhatják ugyanazt a krónikát – egy másik megbízással.

## A KRÓNIKÁK LISTÁJA

Ebben a dobozban a következő krónikákat találjátok:

- Nyitott ajtók* (rövid)
- A bajba-nem-jutott hölgy* (hosszú)
- A sárkány árnyékában* (hosszú)
- A lázadók* (hosszú)
- Fenygetés a föld alól* (hosszú)
- Régen minden jobb volt* (hosszú)

A legtöbb krónikához szükségetek lesz néhány extra elemre (jelzők, lapkák). Ezek hátoldalán látható, hogy melyik krónikához tartoznak. A másik oldalukat ne nézzétek meg, különben leleplezitek a krónika izgalmas részleteit.



## MEGBÍZÁSOK

**Az őrszemek nem cselekedhetnek kényük-kedvük szerint a tartományban. El kell végezniük a rájuk bízott feladatokat és jelenteniük kell feljebbvalóiknak.**

**ÚJ TÖRVÉNYKEZÉS**

**1 HOSSZÚ KRÓNIKA**

**2**

A tartomány előző korszaka könyörtelen zsamok volt. Olyan sok igazságtalan törvényt íktatott be, amit újra kell alkotni, hogy az őrszemek kénytelenek voltak összehívni egy konferenciát a környező falvak törvényhozóival. Az ő feladatuk lesz az is, hogy a törvényeket a nép megismerje.

**4**

**KÖCSMA**

**KÖNYVTÁR**

**5**

**1** • A megbízások a krónikák hossza szerint vannak csoportosítva (rövid vagy hosszú) Ha rövid krónikát játszotok, válasszatok egyet a rövid megbízások közül. Ha hosszú krónikát játszotok, a hosszú megbízások közül válasszatok.

**2** • Ezen felül nehézség szerint is csoportosítva vannak. Ezt a megbízás címe alatt látható varjak jelölik. Döntsetek aszerint, hogy milyen nehézségen szeretnétek játszani a játékot.

• **KÖNNYŰ**

• **KÖZEPES**

• **NEHÉZ**

**3** • A megbízaskártyán látható 2 ikon határozza meg, mely kalandkártyákat használjátok a játék során (lásd „Előkészületek” a 2. oldalon).

**VIDÉKI ÉLET**

**FÖLDEK**

**TEREMT-MÉNYEK**

**TITKOK**

**TALÁL-KOZÁSOK**

**4** • A megbízások a feljebbvalóitok által számotokra kijelölt célokat jelentik, és teljesen függetlenek a krónikától ( ). Ezen célok elérése ugyanakkor kulcsfontosságú, mert segítenek a győzelem elérésében. A célok bármikor, tetszőleges sorrendben teljesíthetők.

**5** • Ha elértetek egy célt, azt egy céljelölővel jelöljétek meg. A célok eléréséhez szükséges minden elem csak egyszer használható fel: egy terület biztosítása csak egy célnál számítható be.



### •PÉLDA•

Ahhoz, hogy a fenti három célt elérjék, az őrszemeknek, egyéb feltételek mellett összesen 5 területet kell biztosítaniuk (2-t az első, 2-t a második és 1-et a harmadik cél miatt).



Az őrszemeknek biztosítaniuk kell X régiót. Megjegyzés: ez a cél minden megbízásnak a részét képezi.



A hírnévnek el kell érnie (vagy meg kell haladnia) egy bizonyos szintet. Ha ez a cél teljesült, teljesített is marad, még akkor is, ha a hírnév a későbbiek folyamán visszaesik szint alá.



A védelemnek el kell érnie (vagy meg kell haladnia) egy bizonyos szintet. Ha ez a cél teljesült, teljesített is marad, még akkor is, ha a védelem a későbbiek folyamán visszaesik az adott szint alá.



ÉPÜLET

A jelzett épület(ek)et fel kell építeni (sérülés nélkül). Ha ez a cél teljesült, teljesített is marad, még akkor is, ha az épület megsérül vagy lerombolják.



Minden jelzett erőforrást egyszerre kell elkölteni.



Az őrszemeknek meg kell oldaniuk X problémát. A megoldott problémákat tartsátok a megbízaskártya mellett, hogy bármikor ellenőrizhessétek, hol tartotok. Ha ez a cél teljesült, eldobhatjátok a problémákat.

• **MEGJEGYZÉS** • Azok a problémák, amelyeket valamely kártya hatására dobtatok el, nem számítanak megoldottnak.

## KALANDOK

**A tartomány csupa meglepetés és veszély. Az őrszemeknek számos helyzetben kell bizonyítaniuk rátermettségüket, nem ritkán az életüket kockáztatva.**



A kalandok rövid események, amelyekbe az őrszemek lépten-nyomon belefutnak.



• **SZÓBESZÉD OLDAL** • Minden kaland hátulján olvasható egy cím, ami arra utal, hogy mi várja a játékosokat a kártya másik oldalán.

• **KALAND OLDAL** • A kártyák másik oldalán az adott kaland szöveges leírása látható, néha ikonokkal kiegészítve.

Amikor a fő- vagy a kiegészítő táblára helyezitek a kalandokat, figyeljetek, hogy mindig a szóbeszéd oldaluk legyen látható. A kaland oldalt csak akkor fedjétek fel, ha egy őrszem úgy dönt, nekivág a kalandnak.



A játék elején mind a 8 régió 3-3 kalandkártyát tartalmaz. Ha egy régióban már nincs több kaland, lehetőségetek nyílik **biztosítani** az adott régiót. Ha egy régió 4 kalandot tartalmaz, **veszedelmessé** válik. A (kétoldalas) pajzs-jelölőkkel a régiók állapotát tudjátok jelölni.

◆ KALAND FELOLVASÁSA ◆

Amikor egy kalandot olvastok fel egy másik játékos számára, nyugodtan színészkedjétek a kártyán leírtak mentén. Az Oltéré kalandjáték, de hogy mennyire elevenedik meg előttek, az csak rajtatok múlik. A kaland felolvasása lényegében olyan, mintha mesélnétek. Elvégre mindegyik kaland egy történet. Lehet, hogy rövid, de attól még történet.

Amikor a kártya választás elé állít, ne olvassátok fel a választás következményeit. Hadd hozza meg a döntést a játékos, majd ha döntött, áruljátok el, mi lett a döntése eredménye.

Ehhez hasonlóan, ha próbát kell végrehajtanotok, ne áruljátok el semmit annak kimenetelével kapcsolatban, és ha megvolt a próba, akkor is csak a vonatkozó kimenetelt olvassátok fel.

Néhány mesterségpróba teljesítéséhez több siker szükséges. Ezt elárulhatjátok egymásnak. Végül is, azt jobb, ha tudják, hogy mit várunk el az őrszemüktől.

Változatos kalandok várnak rátok: találkozások, rendezendő konfliktusok, lehetőségek, amikkel élhettek, kockázatok és reményteljes jutalmak, titkok, amiket felfedhettek és még sorolhatnánk.

A bennük részletezett helyzet alapján néhány kaland mesterségpróba elé állít benneteket. Másoknál erőforrásokat kell költenetek vagy csak választanotok kell két lehetőség közül.

◆ PÉLDA ◆

FÖLDCSUSZAMLÁS

Egy kisebb földcsuszamlás rég elfeledett föld alatti, titkos raktárat fedett fel. Óvatosan bemerészkedsz az apró barlangba, remélve, hogy örömteli felfedezésben lesz részed.



1 A próba végrehajtásához a kalandban részt vevő játékos összeszámolja az utazás mesterségkockáit: egyet biztosít az erőd, egyet pedig a már megépült kocsmá.

2 A 2 kockával egy sikert és egy üres oldalt dob. Összességében siker.

3 A kártyát olvasó játékos felolvassa a „Siker” kimenetelt.

4 Ha a játékos nem dobott volna egyetlen sikert sem, az olvasó a „Kudarcc” kimenetelt olvasta volna fel.

5 A kalandkártyát mindkét esetben el kell dobni, majd a játék folytatódik.

◆ SIKER ◆

Régi idők kincseinek maradványaira bukkansz. Némi beolvasható fém, meg egy szütyőnyi arany a Birodalom idejéből.



◆ KUDARC ◆

Nem találsz semmi említésre méltót... Az egyetlen szuvenír, amit magaddal viszel, a sár a csizmád talpán.



PROBLÉMÁK

A tartományban élők biztonságának és jóllétének súlya mind az őrszemek vállára nehezedik, nekik kell megbirkózniuk a népet érintő kisebb és nagyobb bajokkal egyaránt.



Az őrszemek feladata, hogy a közösségek jóllétét biztosítsák, és ha valamelyiknél probléma merül fel, meg kell szüntetniük azt. Amíg egy probléma jelen van egy közösségben, addig nem lehet a közösség akcióját használni (lásd „A közösségek” a 4. oldalon).

Minden egyes kártya leír egy helyzetet és a feltételeket, amelyeket teljesíteni kell a probléma megoldásához.



Néhány probléma megoldásához több sikerre lesz szükség. Ha egy játékos a szükségesnél kevesebb sikert ér el, az elért sikereket sikerjelölőkkel tudjátok jegyezni a kártyán. Egy későbbi körben a hiányzó sikereket akár ugyanaz, akár egy másik játékos is teljesítheti.

A probléma akkor oldódik meg, amikor a szükséges sikereket elértétek.

ESEMÉNYEK



Ehhez az élet a tartományban. Az őrszemek a legkülönbözőbb körülményekkel néznek szembe nap mint nap, a nehézkestől az egészen elkeserítőig. És ez nem könnyíti meg a dolgukat...



Kétféle esemény van:



◆ EGYSZERI ESEMÉNYEK ◆

Azonnal kifejtik a hatásukat.



◆ TARTÓS ESEMÉNYEK ◆

Aktívak maradnak, amíg egy újonnan húzott esemény (egyszeri vagy tartós) le nem takarja őket.

# A JÁTÉK MENETE

A játék addig tart, amíg a játékosok nem győznek vagy veszítenek.

A győzelemhez az őrsemeknek sikeresen teljesíteniük kell a krónika utolsó fejezetét. Minél több célt teljesítenek a játék során, annál nagyobb az esélyük a győzelemre.

Az őrsemek veszítenek, ha a hírnevük vagy a védelmük 0-ra csökken vagy nem sikerül sikeresen teljesíteniük a krónika utolsó fejezetét.

## KÖR

A játékosok egyesével hajtják végre a köreiket, egymás után, az óramutató járásának megfelelően haladva. Egy kör két részből áll:



+ **Viszontagság meghatározása**



+ **2 különböző akció végrehajtása**

### ❖ A) VISZONTAGSÁG MEGHATÁROZÁSA ❖

A játékos dob a viszontagságkockával, és a dobás eredményének megfelelően jobbra mozgatja a jelölőt a viszontagságsávon. A sáv 4 mező folytonos egymásutániságát jelöli. Amikor a jelölő túlmozog a 4. mezőn, visszatér az 1.-re.



Mozgassátok a viszontagságjelölőt egy mezővel előre a viszontagságsávon, és hajtsátok végre annak a mezőnek a hatását, amire így került.



Mozgassátok a viszontagságjelölőt 2 mezővel előre a viszontagságsávon, és hajtsátok végre annak a mezőnek a hatását, amire így került.

**•FONTOS•** A jelölő nem ugorhatja át a krónikához tartozó mezőt. Ha dupla nyilat dobhatok, amikor a jelölő épp a krónikamező előtt volt (az eseménymezőn), csak egyet mozgassatok rajta.



A viszontagságjelölő nem mozog. Hajtsátok végre újból ezt a mezőt.

**•FONTOS•** A jelölő nem maradhat a krónikához tartozó mezőn. Ha ilyenkor PONT szimbólumot dobtok, mozgassátok a jelölőt egyel előre, és hajtsátok végre ezt a mezőt (kalandok).



**•MEGJEGYZÉS•** A játék elején a viszontagságjelölő a krónikamezőn áll. Mivel rögtön az első körben tovább kell mozgatni, ezért a krónikamező csak akkor lesz végrehajtva, mikor a jelölő egyszer már körbeért.



### ♦ KRONIKAMEZŐ 1 ♦

A jobb oldali krónikakártyát fordítsátok át a bal oldalra, mintha csak egy könyvet lapoznátok. Ezzel felfeditek a következő fejezetet. Olvassátok fel és kövessétek az utasításokat (lásd „Krónikák” a 9. oldalon).

Ha állapotjelzőket (✓/✗) kell elhelyeznetek a krónikán, tegyétek azokat a kijelölt helyekre.

### ♦ KALANDMEZŐ 2 ♦

Minden **veszedelmes** (♠) régió után veszítetek 1 hírnevet (👤).

Dobjatok a helyszinkockával (🎲), és ellenőrizzétek a megfelelő régió állapotát:

+ Ha a régió **veszedelmes** vagy **biztonságos** (♠ vagy ♣), nem történik semmi;

+ Máskülönben a kalandpakli legfelső lapját helyezzétek a régió kalandmezőjére (szóbeszéd oldallal felfelé), anélkül, hogy elolvasnátok (👁).

**Sosem lehet 4-nél több kártya egy kalandmezőn.** Ha egy régió 4 kalandot tartalmaz, azonnal **veszedelmessé** válik. Helyeztetek egy pajzsjelölőt a kártyahalomra a piros oldalával (♠) felfelé, hogy ezt jelezzétek.

### ♦ PROBLÉMAMEZŐ 3 ♦

Dobjatok a helyszinkockával (🎲), majd húzzátok fel a problémapakli legfelső lapját, és helyezzétek képpel felfelé (👁) a kocka által meghatározott régió problémamezőjére. Ha ebben a régióban már található probléma, helyezzétek az óramutató járási szerinti következő üres problémamezőre.

Ha minden problémamező foglalt, és új problémát kellene játékba hoznotok, ne húzzátok új problémát. Ehelyett veszítetek 1 hírnevet (👤).

**Amíg egy probléma jelen van egy régióban, addig ebben a régióban nem lehet szívességért fordulni a közösséghez.**

### ♦ ESEMÉNYMEZŐ 4 ♦

Húzzátok fel az eseménypakli legfelső lapját. Olvassátok fel, és hajtsátok végre az utasításokat. Ezután helyezzétek a kártyát képpel felfelé (👁) a neki kijelölt helyre, a már ott lévő események tetejére.

### ❖ B) 2 KÜLÖNBÖZŐ AKCIÓ VÉGREHAJTÁSA ❖

Miután dobott a viszontagságkockával és kijátszott egy kártyát, a játékos végrehajthat 2 közönséges akciót. **Ennek a két akciónak különbözőnek kell lennie.** Ezenkívül bónusz akciókat is végrehajthat.

♦ AKCIÓK ♦

Néhány akció csak az erődben vagy csak a régiókban hajtható végre: ezeket zárójelben feltüntettük.

- |                                   |                                |
|-----------------------------------|--------------------------------|
| ♦ Mozgás                          | ♦ Épület építése (erőd)        |
| ♦ Pihenés                         | ♦ Épület helyrehozása (erőd)   |
| ♦ Szívesség a közösségtől (régió) | ♦ Torony építése (erőd)        |
| ♦ Probléma megoldása (régió)      | ♦ Egy őrsem különleges akciója |
| ♦ Kalandozás (régió)              | ♦ Ideiglenes akció             |

## KÖZÖNSÉGES AKCIÓK

### ❖ MOZGÁS ❖

**A játékos az őrsem figurájával egy szomszédos területre mozog.**

• **EMLÉKEZTETŐ** • Az erőd minden régióval szomszédos.

• **MEGJEGYZÉS** • Néhány mozgás átmenetileg vagy tartósan tiltott lehet a játék során.

### ❖ PIHENÉS ❖

**Az őrsem 1 ♥-t és 1 🍪-t szerez.** (Lásd „Ellátmány” a 6. oldalon)

• **EMLÉKEZTETŐ** • 3 ellátmánynál sosem lehet több egy őrsemnél.

### ❖ SZÍVESSÉG A KÖZÖSSÉGTŐL ❖

**Az őrsem végrehajtja az adott közösséghez tartozó hatást a régióban, ahol tartózkodik.**

• **EMLÉKEZTETŐ** • Az akció végrehajtásának feltétele, hogy a régióban ne legyen problémakártya. A közösségek hatásainak leírása a 4. oldalon olvashatók.

### ❖ PROBLÉMA MEGOLDÁSA ❖

**Az őrsem megold (vagy megpróbál megoldani) egy problémát a területen, ahol tartózkodik.**

### ♦ NÉHÁNY PROBLÉMA MEGOLDÁSÁHOZ ♦ MESTERSÉGPRÓBÁRA VAN SZÜKSÉG.

A játékos végrehajtja a megfelelő mesterségpróbát.

- ♦ Ha elegendő sikert dob, a probléma megoldódik.
- ♦ Ha a szükséges sikereknek csak egy részét dobta, elhelyez annyi sikerjelölőt a problémakártyán, amennyi sikert elért a próbán. A következő alkalommal, amikor ezt a problémát próbálja megoldani (ő vagy egy másik játékos), ennivel kevesebb sikerre lesz szüksége.
- ♦ Ha nem jár sikerrel, a későbbiek folyamán ő vagy egy másik játékos újra próbálkozhat a probléma megoldásával.

• **PÉLDA** • Maeva megpróbálja leküzdeni a „PUSZTÍTÓ RENGÉSEK” problémát. Ehhez két sikerre van szüksége. A játékos dob a mesterségkockákkal, de csak egy sikert ér el. Elhelyez egy sikerjelölőt a kártyán. Most már csak egy siker szükséges a probléma megoldásához.

### ♦ NÉHÁNY PROBLÉMA MEGOLDÁSÁHOZ ERŐFORRÁST ♦ VAGY ELLÁTMÁNYT KELL ELKÖLTENETEK

• **PÉLDA** • A „SÖTÉT TEMPLOM” probléma megoldásához az őrsemnek el kell költenie egy „tűz” erőforrást (🔥).

Ha egy probléma megoldódott, a kártyát el kell dobni. Mostantól a régióban ismét végrehajtható a Szívesség a közösségtől akció.

• **MEGJEGYZÉS** • A Szívesség a közösségtől valamint a Probléma megoldása két külön akció. Egy őrsem használhatja arra a két közönséges akcióját, hogy a Probléma megoldása után végrehajtsa egy Szívesség a közösségtől akciót.

### ❖ KALANDOZÁS ❖

**A játékos felhúzza a legfelső kalandot abból a régióból, ahol az őrseme tartózkodik, majd átadja azt a tőle jobbra ülő játékosnak. Ez a játékos hangosan felolvassa a kalandot.**

Függetlenül attól, hogyan teljesít a kaland során az őrsem, illetve függetlenül a kaland kimenetelétől, a kártyát a végrehajtása után el kell dobni.

Ha a régióban nincs kaland és a hozzá tartozó torony felépült, a régió azonnal biztonságossá válik (lásd „Torony építése” a 14. oldalon).

### ❖ ÉPÜLET ÉPÍTÉSE ❖

Az Épület építése akcióhoz az őrsemnek az erődben kell tartózkodnia és el kell költenie az épület megépítéséhez szükséges erőforrásokat (1).

Az épületlapkát ezután megépült oldalával felfelé (2) el kell helyeznie az építési területek egyik üres mezőjén. Az épület hatása mostantól elérhető (3) (lásd „Épületek” a 6. oldalon).



### ❖ ÉPÜLET HELYREHOZÁSA ❖



Az Épület helyrehozása akcióhoz az őrsemnek az erődben kell tartózkodnia és egy kézművesség mesterségpróbán legalább egy sikert kell elérnie.

- ♦ Ha ez sikerül, a játékos levehet egy sérült épület jelölőt az épületről. Az épület mostantól újból használható, a belőle származó előnyök és hatások ismét elérhetők.
- ♦ Máskülönben a sérült épület jelölő a helyén marad, a játékosok pedig később újra megpróbálkozhatnak az épület helyrehozásával.



## ❖ TORONY ÉPÍTÉSE ❖

A Torony építése akcióhoz az őrsemnek az erődben kell tartózkodnia és el kell költenie a torony megépítéséhez szükséges erőforrásokat (1).



A tornyot ezt követően az erőd valamely sarkára kell helyezni, megépült oldalával felfelé (2). A torony hatása (3) mostantól elérhető (lásd „Tornyok” a 16. oldalon).

## ❖ RÉGIÓ BIZTOSÍTÁSA ❖

Egy régió biztonságos – zöld pajzs (3) van rá helyezve – ha a következő két feltétel teljesül:

- A régióban nincsenek kalandok;
- A hozzá tartozó torony megépült.

Nem számít, hogy a fenti két feltétel milyen sorrendben teljesül. A torony megépíthető függetlenül attól, hogy a régió összes kalandját eltávolították-e és ez fordítva is igaz.

**•PÉLDA•** A játék során a 4-es régióból eltávolították a kalandokat. Mivel a régióhoz tartozó torony még nem épült meg, a régió egyelőre nem biztonságos. Az egyik őrsem végrehajtja a Torony építése akciót, és elkölt egy „növény” erőforrást (3), hogy felépítse a tornyot az erőd megfelelő sarkára. A régió azonnal biztonságossá válik, a játékos tehát egy zöld pajzsot helyez a régió kalandmezőjére.

Az 5-ös régió is ehhez a toronyhoz tartozik, de még található rajta kalandok, ezért egyelőre nem biztonságos. Majd akkor válik biztonságossá, ha az utolsó rajta lévő kalandot is eltávolítják a játékosok.

## KÜLÖNLEGES AKCIÓK

### ❖ BÓNUSZ AKCIÓ ❖

Egy őrsem a két közönséges akcióján kívül végrehajthat bónusz akciókat is. Ez az akció lehet ugyanaz, mint az egyik általa végrehajtott közönséges akció, és végrehajtható a két közönséges akció előtt, után vagy között.

- A játékos elkölthet **2 ellátmányt** (3), hogy egy bónusz akcióhoz jusson.
- **Egyes kártyák** (kaland, krónika) bónusz akciót adnak.
- Néhány **őrsem képessége** bónusz akciót ad.

**•PÉLDA•** Köre során Tomyris Mozgott (1. közönséges akció), majd Kalandozott (2. közönséges akció). Mindössze egy kaland maradt fent, és mivel van nála 2 ellátmány (3), úgy dönt, elkölti ezeket, hogy végrehajtsa egy bónusz akciót, és újra Kalandozik.

**•PÉLDA•** Tomyris Mozgott (1. közönséges akció) az 5-ös régióba, majd Szívesség a közösségtől (2. közönséges akció) akciót hajtott végre („Szerzett 1 3-t”). Mivel őrsem képességének köszönhetően van egy bónusz akciója (Mozgás az erődbe), úgy dönt, visszatér az erődbe (bónusz akció).

## ❖ AZONNALI AKCIÓ ❖

Kétféle azonnali akció létezik: van, amit a kijelölt őrsem(ek)nek végre *kell* (kötelező) hajtania és van, amit végre *lehet* (választható) hajtani. Utóbbit feltételes mód jelöli. Ez egy extra akció, nem számít bele az őrsem két közönséges akciójába.

Az, hogy ki hajtja végre az akciót mindig a szövegezésből derül ki. Általában „Te” (a játékos, akinek a köre éppen tart), „Bármelyik őrsem” vagy „Minden őrsem”.

Miután az azonnali akciót végrehajtotta, a játékos köre a szokásos módon folytatódik tovább.

**•PÉLDA•** Az „EGY HIVATALOS LÁTOGATÁS” esemény a következő utasítást adja: „AZONNALI AKCIÓ • Minden őrsemnek az erődbe kell mozognia”. Ezért minden játékosnak át kell mozgatnia az őrsemét az erődbe.

## ❖ IDEIGLENES AKCIÓ ❖

Az ideiglenes akció mindig hozzáadódik a lehetséges végrehajtható akciók listájához. Az őrsem közönséges vagy bónusz akcióként is végrehajthatja.

Ideiglenes akciók a játék során a krónikakártyákon jelenhetnek meg. Megjelenhetnek konkrétan a kártyán, de kapcsolódhatnak valamely más játékelemhez (jelzők, lapkák stb.) is.

Minden ideiglenes akció részletes utasításokat tartalmaz az alábbiakra vonatkozóan:

- **HOL** hajtható végre („az erődben”, „egy régióban”);
- **MIKOR** hajtható végre („amíg ezt a kártyát a következő krónikakártya le nem takarja”, „a következő sikeres akcióig”, „a játék végéig” stb.).

**•PÉLDA•** A játékosok elkezdtek egy játékot egy krónikával. Az egyik játékos épp most lapozott új fejezethez, amelyben, eyegek mellett a következő szöveg olvasható:

### IDEIGLENES AKCIÓ

#### A KÖVETKEZŐ KRÓNIKAKÁRTYÁIG

Komponálhatsz egy lírai költeményt.



SIKER • Adj 1 ✓-t a krónikához.

Az akció addig érhető el, amíg a következő krónikakártyával le nem takarjátok ezt a fejezetet. Végrehajtható közönséges akcióként, akár többször is. Minden sikeres mesterségpróba 1 ✓-t ad.

# A JÁTÉK VÉGE

A győzelemhez az őrsemeknek sikeresen teljesíteniük kell a krónika utolsó fejezetét.

A rövid krónikákban az utolsó fejezet **VERESÉGHEZ** vagy **GYŐZELEMHEZ** vezet.

A hosszú krónikákban az utolsó fejezet **VERESÉGHEZ**, **RÉSZLEGES GYŐZELEMHEZ** vagy **TELJES GYŐZELEMHEZ** vezet.

**• EMLÉKEZTETŐ •** *A játékosok vereséget szenvedhetnek még azelőtt, hogy a krónika utolsó fejezetéhez elérnének, ha a hírnevük vagy a védelmük 0-ra csökken.*

## JAVASLATOK A JÁTÉKOSOK SZÁMÁRA

### ♦ DOLGOZZATOK ÖSSZE ÉS KOMMUNIKÁLJATOK ♦

Az Oltrée kooperatív játék, amelyben az őrsemek csapatot alkotnak, így szállva szembe egy veszélyekkel teli világ minden nehézségével. Arra bátorítjuk a játékosokat, hogy osszák meg stratégiájukat a többiekkel (Milyen épületet kellene építenem? A megbízás melyik céljára kellene összpontosítanunk? Mely problémákat kellene mihamarabb megoldani? Melyik területet biztosítsuk?).

Néhány helyzetben – mint például a kalandok során – persze magukra maradnak. Ilyenkor az a helyes, ha a többiek hagyják, hogy a játékos önállóan hozzon döntést.

### ♦ CÉLOK TELJESÍTÉSE ♦

A legbiztosabb út a győzelemhez a megbízásban kijelölt célok elérése. Olykor az összes ilyen cél elérése nem könnyű. Néha megéri figyelemmel lenni a krónika haladására és az alapján felállítani egy fontossági sorrendet.



### ♦ KRÓNIKÁK ÚJRAJÁTSZÁSA ♦

Ha egy krónikát vereséggel zártatok, játsszatok újra egy másik megbízással párosítva. Ezúttal egy könnyebb fokozatúval.

Persze akkor is újrajátszhattok egy krónikát, ha teljes győzelmet értetek el. Ilyenkor érdemes egy magasabb nehézségi szintű megbízást választani mellé.

### ♦ JÁTÉK GYEREKEKKEL ♦

Bátran játszhattok gyerekekkel, de a játék során sokat kell majd olvasni. Ha a gyerekek képességei ezen a téren gyengék, akkor érdemes megfontolni, hogy minden kártyát a felnőttek olvassanak fel, így a gyerekeknek is teljes élményben lehet részük.



## KÉSZÍTŐK

### • JÁTÉKSZERZŐ •

Antoine Bauza.

### • AZ OLTRÉE SZEREPIJÁTÉK SZERZŐJE •

John Grümph.

### • TOVÁBBI KRÓNIKAÖTLETEK •

Ludovic Maublanc, Corentin Lebrat, Françoise Sengissen.

### • MAGYAR KIADÁS •

Bence Domonkos, Horváth Lajos, Nagy Levente

### • ILLUSZTRÁCIÓK •

Vincent Dutrait, Jérôme Lereculey, Ivan Gil, Ronan Toulhoat, Albertine Ralenti.

### • KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS •

A szerző szeretne köszönetet mondani minden játékosnak és őrsemnek, aki részt vett a teszteken.



Minden jog fenntartva!  
© Studio H 2021

## ÉPÜLETEK

### ❖ MESTERSÉGHEZ TARTOZÓ ÉPÜLETEK ❖ x8



♦ BARAKK ♦  
Minden őrsem kap 1 mesterségkockát.



♦ KÖNYVTÁR ♦  
Minden őrsem kap 1 mesterségkockát.



♦ KOHÓ ♦  
Minden őrsem kap 1 mesterségkockát. Kaptok 1 -et.



♦ CSILLAGVIZSGÁLÓ ♦  
Minden őrsem kap 1 mesterségkockát. Kaptok 1 -et.



♦ KOCSMA ♦  
Minden őrsem kap 1 mesterségkockát.



♦ MŰHELY ♦  
Minden őrsem kap 1 mesterségkockát.



♦ FOGADÓ ♦  
Minden őrsem kap 1 mesterségkockát. Kaptok 1 -et.



♦ GYÁR ♦  
Minden őrsem kap 1 mesterségkockát. Kaptok 1 -et.

### ❖ KÜLÖNLEGES ÉPÜLETEK ❖ x4



♦ KERT ♦  
Kaptok 3 -et.



♦ NAGYCSARNOK ♦  
Kaptok 1 -et. Amikor egy őrsem Megold egy problémát, kaptok 1 -et.



♦ VÁRBÖRTÖN ♦  
Kaptok 3 -et.



♦ TEMPLOM ♦  
Az őrsemek dobásonként egyszer újradobhatják a viszontagság- és a helyszínekockát. Az így kapott eredmény lesz érvényes.

## TORNYOK

A tornyok nem sérülhetnek meg és nem rombolhatók le.



♦ ÓRTORONY ♦  
Az őrtoronyhoz tartozó 2 régió biztosítható.



♦ MEGERŐSÍTETT TORONY ♦  
A megerősített toronyhoz tartozó 2 régió biztosítható. Kaptok 1 -et.

## ŐRSZEMEK



**GASPARD**  
Gaspard rendelkezik egy mesterségkockával.

♦ SPION ♦ *Ha Gaspard egy régióban tartózkodik, az egyik közönséges akcióját használhatja arra, hogy egy tejszőleges erőforrást szerezzen.*



**MÆVA**  
Maeva rendelkezik egy mesterségkockával.

♦ SZÍVÓS ♦ *Maeva sosem veszít költéleterőt, ha mesterségpróbát hajt végre.*

Amikor Maeva mesterségpróbát hajt végre:

- ♦ Anélkül szerez sikert a kockák erőfeszítés oldalával, hogy azért éleleterőt költene;
- ♦ Sosem veszít éleleterőt egy próba kimenetelének következtében.



**CONRAD**  
Conrad rendelkezik egy mesterségkockával.

♦ KITARTÓ ♦ *Conrad két közönséges akciója lehet ugyanaz.*



**TOMYRIS**  
Tomyris rendelkezik egy mesterségkockával.

♦ IGYEKVŐ ♦ *Tomyris végrehajthatja a következő bomsz akciót: Mozgás az erődbe.*



**SELINA**  
Selina rendelkezik egy mesterségkockával.

♦ ÁLLHATATOS ♦ *Selina minden próbaja során újradobhatja az egyik mesterségkockáját.*

A választott kockát egyszer dobhatja újra, és az így kapott eredmény lesz érvényes.



**BERENICE**  
Berenice rendelkezik egy mesterségkockával.

♦ ÉPÍTŐ ♦ *Ha az erődben tartózkodik, Berenice végrehajthat egy Épület építése vagy Épület helyrehozása bomsz akciót.*



**LARS**  
Lars rendelkezik egy mesterségkockával.

♦ KALANDOR ♦ *Amikor Lars Pihenés akciót hajt végre, 1 extra éleleterőt és 1 extra ellátmányt szerez.*



**ERNEST**  
Ernest rendelkezik egy mesterségkockával.

♦ ELSZÁNT ♦ *Amikor Ernest Problémát old meg, kap egy bomsz akciót: Szivesség a közösségtől, amelynek a problémáját megoldotta.*

### MESTERSÉGPRÓBA



Harc



Kéz-művesség



Utazás



Tudományok



Helyszínekocka

### KÜSZÖBPRÓBA



Hímévszintje



Elért célok száma



Problémakártyák száma



Állapotjelzők száma

### VESZTESÉGEK, KÖLTSÉGEK ÉS JUTALMAK



Szeres 1 erőforrást



Visszaszerzi a teljes éleleterjét.



Elkölt 1 erőforrást



Veszít 1 akciót



Szeres 1 hímévet



Veszít 1 védelmet