

OLTREE

60'

2-4

10+



adis, l'Empire livra une guerre sans merci contre le Roi-Sorcier, grand prêtre du Père-des-Monstres. L'Empire l'emporta au prix de son unité et finalement de son existence même. À la paix impériale succédèrent des âges bien sombres, des domaines morcelés, des querelles sans fin, des cultes maléfiques, des ruines et du chagrin. Cependant, il est une tradition impériale qui n'a pas disparu. Depuis ses fortins et ses bastions, le corps des Patrouilleurs continue inlassablement sa mission : protéger les habitants de l'ancien Empire, explorer les zones sauvages, établir des liens entre les communautés, combattre les monstres et retrouver les anciens trésors de l'Empereur pour que renaisse un jour l'espoir. À votre tour, devenez l'un de ces courageux Patrouilleurs ! Oltrée ! *

*Oltrée ! Cri de ralliement du Corps des Patrouilleurs

•NOTE PRELIMINAIRE• Dans la présente règle, nous avons arbitrairement choisi d'utiliser les appellations *Joueuse(s)* et *Patrouilleur(s)* comme convention pour désigner les *Joueuses*, *Joueurs*, *Patrouilleuses* et *Patrouilleurs*.



MATERIEL

x1												
Plateau principal		x100	x25	x25	x69	x11	x16	x5	x1	x1	x8	x12
x1												
Plateau annexe	Cartes Péripétie	Cartes Évènement	Cartes Problème	Cartes Chronique	Cartes Mission	Tuiles Bâtiment	Dés Métier	Dé Adversité	Dé Localisation	jetons Bouclier	jetons Provision	
x8												
Fiches Patrouilleur et leurs figurines	Jetons Ressource (5 , 5 , 5 , 5 et 10)	Jetons Vitalité	Jetons Statut	Jetons Objectif	Marqueurs de Réussite	Marqueur Adversité	Marqueur Prestige	Marqueur Défense	Marqueurs Endommagé			

♦ ÉLÉMENTS SPÉCIFIQUES AUX CHRONIQUES ♦

x3	Jetons Diablotin	x1	Figurine de Dragon	x1	Tuile Bâtiment spécial : TOMBEAU
x2	Jetons Laquais	x1	Tuile FORTERESSE DU DRAGON	x4	Tuiles Objectif spécial
x1	Tuile Portail	x1	Jeton Amoureux	x1	Tuile VILLAGE REBELLE

MISE EN PLACE

•NOTE• Dans la règle, les éléments sont nommés simplement par leur type. Par exemple « piochez 1 Péripétie » (au lieu de « Piochez une carte Péripétie »).

- 1 ✦ Installez le plateau principal au centre de la table.
- 2 ✦ Installez le plateau annexe à proximité du plateau principal.
- 3 ✦ Mélangez chacune des pioches Problème et Événement et placez-les sur leurs emplacements respectifs du plateau annexe.
- 4 ✦ Chaque Joueuse choisit une fiche Patrouilleur et prend un marqueur de Vitalité (♥) qu'elle place sur la première case, tout en haut de la jauge de Vitalité. Chaque Joueuse prend la figurine correspondant à son Patrouilleur et la place dans le Fortin. Chaque Joueuse prend également 1 Provision (🍪) qu'elle place à côté de sa fiche Patrouilleur.
- 5 ✦ Placez le marqueur Adversité sur la première case de la piste Adversité, sur le plateau annexe.
- 6 ✦ Placez les marqueurs Prestige et Défense sur la case 3 de leurs pistes respectives.
- 7 ✦ Placez toutes les tuiles Bâtiment, face Chantier visible, à côté du plateau.
- 8 ✦ Laissez à portée de main les différentes Ressources, jetons et dés.

CHOIX DE LA CHRONIQUE (& PÉRIPÉTIES)

- 9 ✦ Choisissez une Chronique parmi celles disponibles et placez-la sur son emplacement en veillant à ce que les cartes qui la composent soient correctement ordonnées (comme un livre fermé, couverture puis chapitres classés dans l'ordre croissant).
- 10 ✦ Choisissez une Mission (3 difficultés : facile, modérée, difficile). Ces Missions vous assignent trois Objectifs, indépendants de la Chronique, qui vous faciliteront la victoire si vous les remplissez.
- 11 ✦ Prenez les deux paquets de Péripéties mentionnés sur la Mission choisie et mélangez-les ensemble pour former une pioche. Les trois paquets restants ne seront pas utilisés pour la partie.
- 12 ✦ Placez 3 Péripéties (aléatoirement) sur chacun des 8 emplacements Péripéties du plateau (face Rumeur visible).
- 13 ✦ Placez les Péripéties restantes sur leur emplacement du plateau annexe.



8

•RESSOURCES & JETONS•

1

12

4

•FICHE PATROUILLEUR & MARQUEUR VITALITE•

❖ JOUER VOTRE PREMIÈRE PARTIE ❖

Pour découvrir le jeu, Oltreé vous propose une Chronique spéciale, courte : *Portes ouvertes*.

Cette Chronique est accompagnée de 3 Missions spécifiques pour les Chroniques courtes.

Nous vous conseillons d'utiliser la Mission de difficulté Modérée **NOUVEAU DÉPART** pour votre première partie.



PRINCIPE DU JEU

❖ MISE EN PLACE SUPPLÉMENTAIRE POUR LES PARTIES À 2 & 3 JOUEUSES ❖

- ♦ Dans une partie à 3 Joueuses, choisissez 1 Bâtiment parmi les 4 ci-dessous,
- ♦ Dans une partie à 2 Joueuses, choisissez 2 Bâtiments parmi les 4 ci-dessous,



- ♦ Placez le (ou les) Bâtiment(s) choisi(s) sur des emplacements Construction du Fortin, face Construit visible. Ils sont construits et les Patrouilleurs bénéficient donc de leurs effets dès le début de la partie.



ans ce jeu coopératif, les Joueuses interprètent de valeureux Patrouilleurs à qui on a confié la responsabilité de venir en aide aux populations d'une satrapie - province administrative. Ils doivent reconstruire un fortin pour assurer de nouveau la sécurité et la tranquillité des habitants.

Les Patrouilleurs se voient attribuer une Mission en début de partie. Il s'agit d'un ensemble de tâches, au nombre de trois, qui leur a été confié par leur hiérarchie. S'en acquitter sera la meilleure méthode pour remporter la victoire.

Cette mission serait facile à mener si des événements extérieurs ne venaient pas se mettre sur la route des Patrouilleurs. Une histoire, appelée Chronique, va se dérouler tout au long de la partie, amenant son lot de situations, avec lesquelles les Patrouilleurs vont devoir composer.

Chemin faisant, les Patrouilleurs vont vivre des Péripéties, de courtes scénettes dans lesquelles ils pourront s'illustrer. Ils devront également venir en aide aux communautés de la satrapie quand les Problèmes les mettront en péril, et faire face à toutes sortes d'imprévus, les Évènements.

S'ils parviennent à garder le cap, tout en gardant à flot le Prestige et la Défense du Fortin, ils parviendront au dernier chapitre de la Chronique et pourront conclure leur histoire. Pour espérer une conclusion favorable, il leur faudra avoir rempli au mieux leur Mission.



ÉLÉMENTS DE JEU

LE PLATEAU

Le plateau de jeu représente la satrapie où ont été affectés les Patrouilleurs. Il est divisé en 9 zones : 8 Régions et 1 Fortin.



LES RÉGIONS

La satrapie, comme de nombreuses terres de l'ancien Empire, présente une grande variété de paysages, de ressources naturelles... et de dangers !

Les Régions sont numérotées de 1 à 8. Chaque Région est adjacente à deux autres (ainsi les Régions situées de part et d'autre de chaque coin du plateau sont adjacentes entre elles, par exemple les Régions 2 et 3). Toutes les Régions sont adjacentes au Fortin.

Chaque Région contient un emplacement Communauté et un emplacement Péripétie.

♦ LES COMMUNAUTÉS ♦

Chaque Région héberge une communauté, des hommes et des femmes qui travaillent et mènent leur petite vie, vaille que vaille, dans la satrapie.

Chaque Communauté propose une action, à condition qu'il n'y ait pas de Problème sur son emplacement.



♦ OBTENIR 1 RESSOURCE.



♦ **GAGNER 1 DÉFENSE.** Le Patrouilleur recrute des troupes armées pour alimenter la garnison.



♦ **GAGNER 1 PRESTIGE.** Le Patrouilleur recrute des individus de qualité : émissaires, messagers, artisans.



♦ **ÉCHANGER RESSOURCES.** Le Patrouilleur peut échanger n'importe quelle quantité de Ressources, une pour une.



♦ **SE SOIGNER.** Le Patrouilleur regagne **TOUTE** sa Vitalité (il place son marqueur Vitalité tout en haut de sa jauge).

♦ LE FORTIN ♦

Les fortins sont tombés en décrépitude après la chute de l'Empire. Les reconstruire et leur rendre ne serait-ce qu'une fraction de leur gloire passée fera la fierté des Patrouilleurs.

Le Fortin est la base d'opérations des Patrouilleurs. Il occupe la zone centrale du plateau principal et permet d'accéder à chacune des huit Régions de la satrapie.

Le Fortin contient :

- ♦ 1 Une piste Prestige,
- ♦ 2 Une piste Défense,
- ♦ 3 Un Stock,
- ♦ 4 12 emplacements Construction,
- ♦ 5 4 emplacements Tours.





Le Fortin octroie à chaque Patrouilleur un dé Métier permanent de chacun des 4 Métiers : Artisan, Érudit, Soldat, Voyageur. Les 4 symboles Métier sont représentés sur le Fortin en guise de rappel. Les Patrouilleurs disposent donc - pour toute la partie et quel que soit leur position - d'au moins un dé pour chacun de leurs tests Métier.

◆ LE PRESTIGE ◆



Le Prestige est le reflet du travail des Patrouilleurs dans la satrapie : s'ils s'acquittent convenablement de leurs responsabilités, leur Prestige augmentera. Sinon, il diminuera.

SI LE PRESTIGE TOMBE À 0 : la partie est immédiatement perdue !

SI LE PRESTIGE DEVAIT DÉPASSER 8 : le marqueur demeure sur la case 8 et les Patrouilleurs gagnent 1 Trésor à la place. Ce gain ne peut avoir lieu qu'une seule fois par tour (ignorez les éventuels gains ultérieurs).



◆ LA DÉFENSE ◆



La Défense représente la qualité des fortifications du Fortin, la compétence de sa garnison et la sécurité qui règne dans la satrapie.

SI LA DÉFENSE TOMBE À 0 : la partie est immédiatement perdue !

SI LA DÉFENSE DEVAIT DÉPASSER 8 : le marqueur demeure sur la case 8 et les Patrouilleurs peuvent retirer du jeu 1 Péripétie dans la Région de leur choix. Ce gain ne peut avoir lieu qu'une seule fois par tour (ignorez les éventuels gains ultérieurs).



◆ LE STOCK ◆

La case centrale du Fortin accueille le Stock. C'est là que seront entreposées toutes les Ressources gagnées par les Patrouilleurs. Les Ressources du Stock sont communes aux Patrouilleurs. Il n'y a pas de limite au nombre de Ressources que peut contenir le Stock.

◆ EMPLACEMENTS CONSTRUCTION ◆

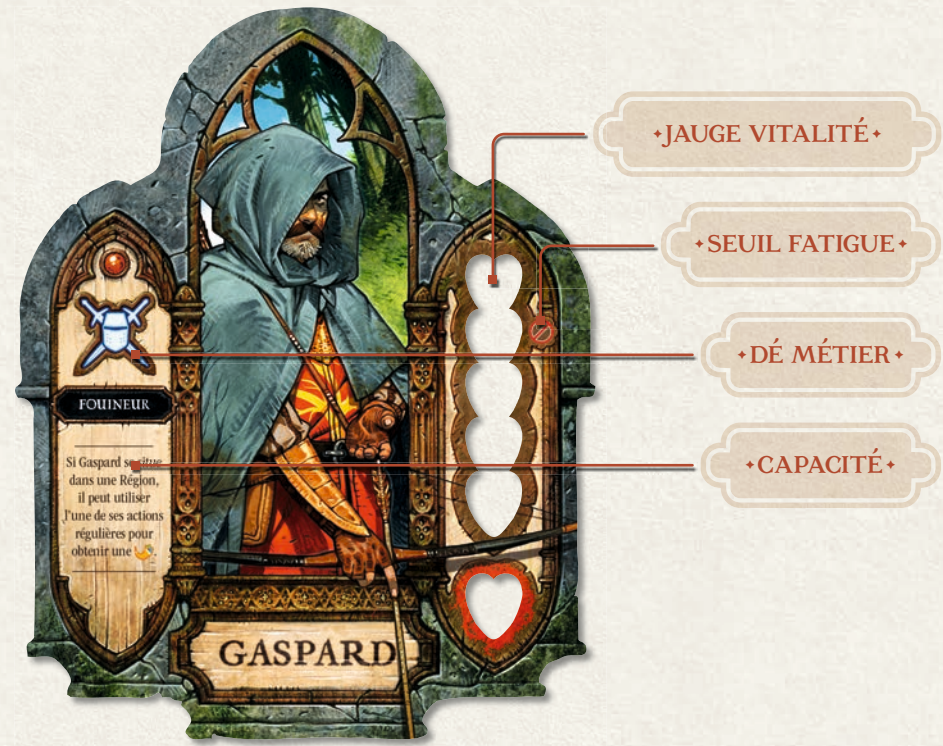
Le Fortin permet également aux Patrouilleurs de construire divers Bâtiments dans les 12 cases qui y sont représentées.

◆ EMPLACEMENTS TOURS ◆

Aux 4 angles du Fortin, des Tours peuvent être construites. Chaque Tour est associée à deux Régions et permet de les sécuriser (voir « Construire une Tour », page 14).

PATROUILLEURS

En plus d'un nom et d'une illustration le représentant, chaque Patrouilleur dispose d'un dé de l'un des 4 Métiers, d'une Capacité et d'une jauge Vitalité.



◆ **MÉTIER** ◆ Chaque Patrouilleur dispose d'un dé Métier de l'un des 4 métiers : Soldat (☠), Artisan (🔨), Érudit (📖) ou Voyageur (🌟).

◆ **CAPACITÉ** ◆ Chaque Patrouilleur dispose d'une Capacité. Toutes les Capacités sont détaillées page 16.

◆ **VITALITÉ** ◆ La Vitalité d'un Patrouilleur (❤) représente son énergie, sa capacité à surmonter les obstacles qui se mettent en travers de sa mission. La Vitalité du Patrouilleur a une valeur maximale (4 ou 5 selon les Patrouilleurs), et une valeur minimale (0).

◆ **SEUIL FATIGUE** ◆ Sur la jauge Vitalité est indiqué un seuil Fatigue. Lorsque le jeton Vitalité d'un Patrouilleur descend au niveau de ce seuil (ou en dessous), il ne peut plus utiliser sa Capacité. Le Patrouilleur récupère l'usage de sa Capacité dès que le jeton de Vitalité repasse au-dessus du seuil Fatigue.

Lorsque la Vitalité est à 0, il n'est plus possible d'en perdre. Le Patrouilleur ne peut plus utiliser les faces Effort des dés Métier, ni sa capacité.



RESSOURCES

Rebâtir un fortin et assurer la protection des routes et des villages aux quatre coins de la satrapie demande de nombreux efforts, mais également des matériaux de qualité.

Il y a 5 Ressources dans Oltrée.

 <p>La PIERRE représente les ressources minérales (roches, pierres précieuses, minerais, etc.).</p>	 <p>La FOURRURE représente les ressources animales (fourrures, peaux, laine, etc.).</p>	 <p>La PLANTE représente les ressources végétales (bois, plantes, herbes médicinales, etc.).</p>
 <p>Le FEU représente les ressources combustibles (huile, charbon, etc.).</p>	 <p>Le TRÉSOR représente les objets manufacturés (monnaie, bijoux, etc.).</p>	

Les Ressources sont principalement utilisées pour construire les Bâtiments et les Tours, résoudre certains Problèmes, ou faire face à des situations particulières dans les Péripiétés et les Chroniques.

♦ LES RESSOURCES SONT COMMUNES ♦


Dès qu'un Patrouilleur gagne une Ressource, il la place immédiatement dans le Stock. Elle est désormais disponible pour n'importe quel Patrouilleur.

Dès qu'un Patrouilleur perd ou dépense une Ressource, il la retire du Stock.

Il n'y a pas de limite au nombre de Ressources présentes dans le Stock, en revanche la quantité de chaque Ressource est limitée (10 pour les Trésors et 5 pour chacune des autres Ressources).

PROVISIONS

Leur mission entraîne les Patrouilleurs sur la route, parfois pendant plusieurs jours d'affilée. Bien remplir leurs sacs leur permet de trouver un réconfort roboratif lors de leurs haltes.

 Contrairement aux Ressources qui sont collectives, les Provisions sont individuelles. Chaque Joueuse conserve ses jetons Provision devant elle.

Les Provisions permettent aux Patrouilleurs d'effectuer deux choses :

- ♦ en dépensant 1 Provision, un Patrouilleur peut relancer, une fois, les dés Métier de son choix lors d'un test (voir «*Test Métier*», page 8). Il doit appliquer le nouveau résultat,

- ♦ en dépensant 2 Provisions, un Patrouilleur peut bénéficier d'une action Bonus (voir «*Action bonus*», page 14).

Un Patrouilleur ne peut dépenser de Provisions que pour son propre compte. Il est possible de dépenser une Provision pour relancer les dés, puis d'en dépenser une deuxième pour relancer à nouveau tout ou partie des mêmes dés.

Un Patrouilleur ne peut pas posséder plus de 3 Provisions. Si un Patrouilleur devait en gagner plus, ignorez ce gain excédant.

BÂTIMENTS

Restaurer le fortin dont ils ont la responsabilité est l'une des missions de longue haleine des Patrouilleurs. Remettre en état l'enceinte et construire des bâtiments rendra la vie meilleure à tous les occupants.

Chaque Bâtiment a deux faces :

 <p>1</p> <p>OBSERVATOIRE</p> <p>2</p> <p>♦UNE FACE CHANTIER♦</p> <p>La face Chantier indique les Ressources nécessaires à la construction du Bâtiment (1) ainsi qu'un rappel des avantages qu'il procure (2).</p>	 <p>OBSERVATOIRE</p> <p>3</p> <p>♦UNE FACE CONSTRUIT♦</p> <p>Une fois construit, un Bâtiment est placé sur un emplacement vide du Fortin, face Construit. Les avantages qu'il procure sont indiqués dessus (3).</p>
--	--

Reportez-vous page 16 pour un descriptif précis de chaque Bâtiment.

Au cours de la partie, un Bâtiment pourra être Endommagé ou Détruit. Si rien n'est précisé, les Joueuses décident quel Bâtiment est affecté (y compris un Bâtiment déjà endommagé).

- ♦ **BÂTIMENT ENDOMMAGÉ** : placez dessus le marqueur Endommagé. Les avantages qu'il procure ne sont plus disponibles jusqu'à réparation (voir «*Réparer un Bâtiment*», page 13). Si un Bâtiment déjà endommagé est endommagé à nouveau, il est immédiatement détruit.



- ♦ **BÂTIMENT DÉTRUIT** : un Bâtiment détruit est retiré du Fortin. Son bénéfice est bien évidemment perdu mais il pourra être reconstruit durant la partie (en payant à nouveau son coût).

Certains Bâtiments font gagner de la Défense ou du Prestige lors de leur construction. Quand un tel Bâtiment est endommagé ou détruit, ce gain de Prestige ou de Défense est perdu. Il pourra être regagné lors de la réparation ou de la reconstruction du Bâtiment.



TOURS

Garantir la sécurité des habitants de la satrapie est sans nul doute la tâche la plus importante des Patrouilleurs. Pour remplir cette mission, il leur faudra ériger de solides tours de guet.

Les Tours fonctionnent de la même manière que les Bâtiments mais ne peuvent jamais être endommagées ni détruites.



Une Tour permet de sécuriser les deux Régions qui lui sont associées (voir «Sécuriser une Région», page 14).

DÉS

La vie des Patrouilleurs, tout comme celle des gens du commun, sera certainement plus douce si les imprévus ne pleuvent pas au pire moment...

Il y a 3 types de dés : les dés Métier, le dé Adversité et le dé Localisation.

❖ DÉS MÉTIER ❖



Les dés Métier permettent aux Patrouilleurs d'effectuer leurs tests Métier pour résoudre des Péripéties, des Problèmes et les chapitres de la Chronique.

❖ DÉ LOCALISATION ❖



Le dé Localisation permet de déterminer une Région aléatoirement parmi les 8. Il sera notamment utilisé dans la résolution de certaines Péripéties ou Événements.

❖ DÉ ADVERSITÉ ❖



Le dé Adversité est lancé au début du tour de chaque Joueuse afin de faire avancer la partie. Il conditionne le déplacement du marqueur Adversité et détermine quel type de carte entre en jeu (Chronique, Péripétie, Problème, Événement).






CHOIX, TESTS ET CONSÉQUENCES

Tout au long de la partie, les Patrouilleurs seront amenés à faire face à diverses situations : certaines leur demanderont de faire un choix, d'autres de dépenser des Ressources ou d'effectuer un test Métier.

PERTES, DÉPENSES & GAINS

La plupart des pertes, dépenses et gains sont représentés par des symboles. Plus rarement par un texte.

ÉLÉMENT

- ✦  ✦ Le Patrouilleur **doit perdre** les éléments indiqués.
- ✦  ✦ Le Patrouilleur **peut dépenser** les éléments indiqués.
- ✦  ✦ Le Patrouilleur **gagne** les éléments indiqués.

LISTE DES ÉLÉMENTS

 RESSOURCES n'importe quelle Ressource	 PRESTIGE	 DÉFENSE	 PROVISION	 ACTION
---	---	--	--	---

EXEMPLE

 Gagnez 1 Ressource de type "Feu" à placer dans le stock.	 Défaussez 2 Ressources de type "Pierre" du stock.	 Gagnez 1 Prestige ; déplacez le marqueur Prestige d'une case vers le haut de la Piste.	 Regagnez TOUTE votre vitalité.
---	--	---	--

PRÉCISIONS CONCERNANT LES PERTES

Si une carte vous fait perdre des Ressources ou des Provisions que vous n'avez pas, ignorez cette perte, sauf précision contraire sur la carte.



✦ **PERTE D'UNE ACTION** ✦ le Patrouilleur perd sa prochaine action. Pour le symboliser, la Joueuse couche sa figurine dans la zone où elle se trouve. Sa prochaine action (lors de ce tour ou du prochain) sera de relever sa figurine.

TEST MÉTIER



Il existe 4 types de tests Métier : Soldat (♟), Artisan (🔨), Érudit (📖) et Voyageur (🌟). Pour effectuer un test Métier, un Patrouilleur détermine le nombre de dés Métier dont il dispose dans le Métier testé :

- ✦ le Fortin octroie à tous les Patrouilleurs, où qu'ils se trouvent, 1 dé permanent de chaque Métier. Chaque Patrouilleur lancera ainsi au minimum 1 dé Métier, quel que soit le test requis,
- ✦ chaque Patrouilleur dispose d'1 dé Métier supplémentaire dans un type particulier, symbolisé sur sa fiche Patrouilleur.
- ✦ certains Bâtiments octroient 1 dé Métier à tous les Patrouilleurs, où qu'ils se trouvent.

EXEMPLE

Gaspard doit faire un test Métier Soldat. Il dispose de 3 dés (1 dé du Fortin, le dé de sa fiche, et 1 dé car la Forge est construite).

Le Patrouilleur lance les dés Métier et calcule le nombre de Réussites obtenues.



Face vierge :
Aucun effet



Face Réussite :
octroie 1 Réussite



Face Effort : Le Patrouilleur peut dépenser 1 Vitalité (♥) pour obtenir 1 Réussite. Si la Vitalité (♥) du Patrouilleur est à 0, cette face n'a aucun effet.

Par défaut, réussir un test signifie obtenir au moins 1 Réussite. Cependant, certains tests nécessitent un nombre de Réussites plus important. D'autres peuvent avoir des conséquences qui varient en fonction du nombre de Réussites obtenues.



✦ **RAPPEL** ✦ Une Joueuse qui dispose d'au moins 1 Provision peut en dépenser une lors d'un test pour relancer les dés de son choix. Il est possible de dépenser plusieurs Provisions lors d'un même test.

TEST SEUIL

Certaines cartes nécessitent d'évaluer votre niveau de Prestige ou de Défense, ou bien une quantité (par exemple le nombre de marqueurs Statut ✓ sur la Chronique). Il suffit alors de regarder le niveau ou le nombre concerné et d'appliquer le résultat correspondant.

EXEMPLE

 Évaluez votre niveau de Prestige.	 Évaluez la quantité de marqueurs Statut ✓.	 Évaluez la quantité de cartes Problème en jeu.	 Évaluez la quantité d'Objectifs de mission accomplis obtenus.
--	---	---	--

JET DE LOCALISATION



Certaines situations nécessitent de lancer le dé Localisation afin de déterminer un lieu ou un résultat aléatoire. Il suffit alors de lancer le dé Localisation et d'appliquer le résultat correspondant.

CHRONIQUES

Remplir la Mission qui leur a été confiée par leur état-major ne devrait pas être un souci pour les valeureux Patrouilleurs. Malheureusement, ce serait sans compter avec le destin qui trouve toujours un moyen de rendre leur vie passionnante... mais compliquée.

Oltrée est un jeu à scénario. Ces scénarios sont nommés Chroniques. Le type de la Chronique (courte ou longue) est indiqué dans le premier Chapitre.

Les Chroniques sont des séries de cartes, ordonnées et numérotées, qui décrivent, chapitre par chapitre, l'aventure à laquelle sont confrontés les Patrouilleurs durant la partie.



Chacune des chroniques débute par une couverture sur laquelle est mentionné son nom. Au verso se trouve le premier chapitre. Tout en haut sont indiqués le nombre total de chapitres (1) et la longueur de la Chronique (2). Puis se trouve le premier chapitre avec son nom (3) et la situation à laquelle doivent faire face les Patrouilleurs (4). Au recto de la carte suivante, une illustration met en scène le Chapitre (5).



Durant la partie, lorsque le marqueur Adversité arrive sur la case Chronique de la piste, la carte Chronique de droite est retournée sur l'emplacement de gauche, comme la page d'un livre que l'on tourne. Le chapitre suivant de la Chronique est alors dévoilé.

❖ CHAPITRES ALTERNATIFS ❖

Certaines Chroniques proposent un embranchement scénaristique : en fonction d'un choix des Patrouilleurs ou d'un Évènement, la Chronique pourra prendre une direction ou une autre. Un même Chapitre se présente alors en plusieurs versions (2, parfois 3), facilement identifiables par un signet dans le coin supérieur droit indiquant une lettre (par exemple « A » et « B »). Les Joueuses seront amenées à conserver un seul de ces Chapitres alternatifs et à défausser les autres versions (plusieurs déclinaisons d'un même chapitre ne sont jamais jouées lors d'une partie donnée).



❖ DERNIER CHAPITRE ❖

Quand le dernier Chapitre est dévoilé, les Patrouilleurs découvrent leur ultime épreuve et la fin de la partie est, selon les Chroniques, immédiate ou imminente.

- ♦ Quand la fin est immédiate, cette ultime épreuve doit être résolue dès la lecture de la carte.
- ♦ Quand la fin est imminente, les Patrouilleurs disposent de temps pour résoudre cette ultime épreuve. Dans ce cas, si le marqueur Adversité fait le tour de la piste et revient sur la case Chronique, la partie est perdue.

❖ RAPPEL ❖ Plus les Patrouilleurs ont rempli d'Objectifs de Mission, plus l'ultime épreuve sera aisée.

❖ DÉFAITE, VICTOIRES MINEURE & MAJEURE ❖

En fonction de la performance des Patrouilleurs, le dernier chapitre de la Chronique s'achèvera sur leur Victoire ou leur Défaite (dans le cas d'une Chronique longue, la Victoire peut être mineure ou majeure). À la mention de l'un de ces résultats (Défaite, Victoire mineure, Victoire majeure), les Joueuses doivent tourner la page pour découvrir la conclusion de leur aventure.

Quel que soit le résultat, les Joueuses pourront bien entendu rejouer la même Chronique - de préférence avec un Ordre de Mission différent - lors d'une future partie.

❖ LISTE DES CHRONIQUES ❖

Dans cette boîte, vous trouverez les Chroniques suivantes :

- | | | | |
|--|--|--|--|
| | ♦ <i>Portes Ouvertes</i>
(courte) | | ♦ <i>Princesse sans Détresse</i>
(longue) |
| | ♦ <i>Dans l'Ombre du Dragon</i>
(longue) | | ♦ <i>Problème Rebelle</i>
(longue) |
| | ♦ <i>Gronnements Souterrains</i>
(longue) | | ♦ <i>C'était mieux avant</i>
(longue) |

La plupart des Chroniques sont accompagnées d'éléments supplémentaires (jetons, marqueurs, tuiles). Ils sont identifiables à leur verso qui mentionne la Chronique à laquelle ils sont rattachés. Évitez de regarder leur recto pour ne pas vous divulguer la Chronique.



MISSIONS

Les Patrouilleurs ne sont pas livrés à eux-mêmes au beau milieu de la satrapie. Ils rendent compte à leur hiérarchie et doivent s'acquitter de la mission qui leur a été confiée.

NOUVELLE LEGISLATION

1 CHRONIQUE COURTE **3**

2

L'ancien Satrape est un abominable tyran et il y a tant de lois iniques à réécrire qu'on a demandé aux patrouilleurs d'accueillir une assemblée de législateurs venus de tous les villages alentours. À eux la charge ensuite de les faire connaître.

4

5

TAVERNE BIBLIOTHÈQUE

1 + Les Missions sont classées selon la durée de la Chronique jouée (courte ou longue). Si vous jouez une Chronique courte, utilisez l'une des Missions courtes. Si vous jouez une Chronique longue, utilisez l'une des Missions longues.

2 + Les Missions sont également classées selon leur difficulté, indiquée par le nombre de corbeaux sous le titre. Choisissez une Mission selon la difficulté que vous souhaitez pour la partie.

- + FACILE
- + MODÉRÉE
- + DIFFICILE

3 + La carte Mission indique les icônes des 2 paquets de cartes Péripiétés qui seront utilisés pour la partie. (voir «Mise en place», page 2)

VIE RURALE CONTRÉES CRÉATURES MYSTÈRES RENCONTRES

4 + Les Missions représentent les demandes de votre hiérarchie et vous assignent des Objectifs indépendants de la Chronique (🏰). La réalisation de ces Objectifs est essentielle car elle vous aidera à remporter la partie. Les Objectifs peuvent être accomplis dans n'importe quel ordre et à n'importe quel moment.

5 + Lorsqu'un Objectif a été accompli, utilisez un jeton Objectif pour l'indiquer. Chaque élément requis pour un Objectif ne peut être utilisé qu'une seule fois : une même zone sécurisée ne compte que pour un seul Objectif.



•EXEMPLE•

Pour compléter les 3 Objectifs de la Mission ci-dessous, les Patrouilleurs devront, en plus des autres éléments requis, sécuriser 5 zones au total (2 pour le 1^{er}, 2 pour le 2^e, et 1 pour le 3^e).



Les Patrouilleurs doivent sécuriser X Régions. Remarque : cet Objectif est présent dans toutes les Missions.



Le Prestige doit atteindre ou dépasser la valeur requise. Une fois cet Objectif validé, il le reste, même si le Prestige baisse par la suite.



La Défense doit atteindre ou dépasser la valeur requise. Une fois cet Objectif validé, il le reste, même si la Défense baisse par la suite.



BÂTIMENT

Le ou les Bâtiments mentionnés doivent être construits (sans être Endommagés). Une fois cet Objectif validé, il le reste, même s'ils sont détruits ou endommagés par la suite.



L'intégralité des Ressources mentionnées doit être dépensée en une seule fois.



Les Patrouilleurs doivent résoudre X Problèmes. Conservez les Problèmes résolus à côté de la carte Mission pour tenir le compte. Une fois l'Objectif validé, vous pouvez alors défausser les Problèmes.

•NOTE• Un Problème défaussé suite à un effet de carte n'est pas considéré comme résolu.

PÉRIPIÉTIES

La satrapie est pleine d'inconnues, de surprises et de dangers ! Les Patrouilleurs devront s'illustrer lors de nombreuses situations, parfois au péril de leur vie.



Les Péripiétés sont de petites aventures qui attendent les Patrouilleurs dans chaque recoin de la satrapie.



•FACE RUMEUR• Le verso de chaque Péripiété énonce un intitulé qui donne aux Joueuses un indice sur la situation décrite au recto.

•FACE AVENTURE• Le recto de chaque Péripiété décrit une situation à l'aide d'un texte, parfois accompagné d'icônes.

Lorsqu'elles sont disposées sur les plateaux (Principal et Annexe), les Péripiétés sont toujours disposées face Rumeur visible. La face Aventure n'est découverte que lorsque qu'un Patrouilleur choisit de résoudre la Péripiété.



Au début de chaque partie, chacune des 8 Régions contient 3 Péripiétés. Quand une Région ne contient plus aucune Péripiété, il devient possible de la **sécuriser**. Quand une Région contient 4 Péripiétés, elle devient **périlleuse**. Des jetons Boucliers (**double-face**) sont utilisés pour matérialiser ces deux états.

♦ LIRE UNE PÉRIPÉTIE ♦

Lorsque vous lisez une Péripétie à une autre Joueuse, n'hésitez pas à théâtraliser la situation décrite par la carte. Oltree est un jeu d'aventures, il ne tient qu'à vous de les mettre en scène ! Lire une Péripétie, c'est raconter une histoire, certes très courte mais une histoire quand même.

Lorsque la carte propose un choix, ne lisez pas à voix haute les conséquences de chaque choix. Laissez la Joueuse prendre sa décision et, une fois celle-ci prise, lisez-lui uniquement la conséquence correspondant à son choix.

De même, si la carte propose un test ou une condition, ne donnez aucune indication au joueur sur les conséquences et ne lisez que le résultat concerné.

Certains tests Métier réclament plusieurs Réussites : vous pouvez l'indiquer à la Joueuse. Il faut qu'elle sache ce que la situation attend de son Patrouilleur après tout !

Les Péripéties présentent une grande variété de situations : des rencontres, des conflits à gérer, des opportunités à prendre ou à laisser, des risques et leurs possibles récompenses, des mystères à percer, etc.

Selon la situation qu'elles décrivent, certaines Péripéties nécessitent d'effectuer un test Métier, d'autres de dépenser des Ressources, ou encore simplement de faire un choix, le plus souvent entre deux propositions.

♦ EXEMPLE ♦

EN AVANT L'AVENTURE

A lors que vous chevauchez, le cœur léger, vers un futur plein de promesses, votre cheval passe sans prévenir sous une branche basse !



1 Pour faire ce test, la Joueuse impliquée dans la Péripétie comptabilise les dés Métiers Voyageur dont son Patrouilleur dispose : un premier qui est toujours octroyé par le Fortin et, comme le Bâtiment Taverne est construit, un deuxième.

2 Elle lance donc 2 dés et obtient une Réussite et un Échec. Une Réussite au total donc.

3 La Joueuse qui lit la carte lui annonce donc le résultat correspondant à « Réussite ».

4 Si la Joueuse n'avait obtenu aucune Réussite, sa partenaire lui aurait lu le résultat « Échec ».

5 Dans un cas comme dans l'autre, la carte Péripétie est défaussée et la partie continue...

+ RÉUSSITE +
Vous baissez la tête au tout dernier moment et évitez la rencontre avec cet adversaire végétal. Vous reprenez votre route en étant plus vigilant.

+ ÉCHEC +
Vous réagissez trop tard et heurtez la branche de plein fouet. Vous videz les étriers, sonné. Vous saignez abondamment.



PROBLÈMES

Les Patrouilleurs ont la lourde responsabilité de veiller à la sécurité et au bien-être des populations de la satrapie. Concrètement, cela signifie gérer de petits maux et de gros soucis.



Il est du devoir des Patrouilleurs de s'assurer du bien-être des communautés, aussi lorsque l'un d'entre elles rencontre un Problème, ils doivent tenter de le résoudre. Tant qu'un Problème est placé sur une Communauté, il n'est plus possible de solliciter cette Communauté (« Les Communautés », page 4).

Chaque carte décrit une situation et mentionne la condition requise pour que les Patrouilleurs résolvent le Problème.



Certains Problèmes nécessitent plusieurs Réussites pour être résolus. Si une Joueuse fait moins de Réussites que nécessaire, les Réussites obtenues sont notées sur la carte Problème avec les marqueurs de Réussite. Lors d'un tour ultérieur, les Réussites manquantes pourront être obtenues par la même Joueuse ou par une autre. Le Problème est résolu dès que toutes les Réussites nécessaires ont été obtenues.

ÉVÈNEMENTS

La vie dans la satrapie est difficile et les Patrouilleurs vont devoir faire face à des conditions parfois délicates, parfois extrêmes, qui ne vont pas faciliter leur mission.



Il existe deux types d'Événements :



♦ LES ÉVÈNEMENTS PONCTUELS ♦

Leur effet est appliqué immédiatement.



♦ LES ÉVÈNEMENTS DURABLES ♦

Ils restent actifs jusqu'à ce qu'ils soient recouverts par un nouvel Événement (ponctuel ou durable).

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se joue jusqu'à la Victoire ou la Défaite des Patrouilleurs.

Pour remporter la partie, les Patrouilleurs doivent résoudre avec succès le dernier Chapitre de la Chronique. Plus ils auront rempli d'Objectifs durant la partie, plus cette Victoire leur sera accessible.

Les Patrouilleurs perdent la partie si le Prestige ou la Défense tombe à 0, ou s'ils ne parviennent pas à triompher du dernier Chapitre de la Chronique.

TOUR DE JEU

Les Patrouilleurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire. Un tour de jeu est divisé en 2 phases :



♦ Déterminer l'Adversité



♦ Effectuer 2 actions différentes

❖ A) DÉTERMINER L'ADVERSITÉ ❖

La Joueuse lance le dé Adversité et avance le marqueur sur la piste Adversité vers la droite en fonction du résultat obtenu. La piste forme une boucle de 4 cases. Si le marqueur doit dépasser la 4^e, il revient sur la 1^{re}.



Avancez le marqueur Adversité d'1 case sur la piste Adversité et résolvez la case d'arrivée.



Avancez le marqueur Adversité de 2 cases sur la piste Adversité et résolvez la case d'arrivée.

♦IMPORTANT♦ Le marqueur ne peut en aucun cas sauter la case correspondant à la Chronique. Si une double flèche est obtenue alors que le marqueur se trouve sur la case précédant la Chronique (case Événement), avancez le marqueur d'une seule case.



Le marqueur Adversité reste à sa position actuelle. Résolvez de nouveau cette case.

♦IMPORTANT♦ Le marqueur Adversité ne peut en aucun cas rester sur la case correspondant à la Chronique. S'il s'y trouve et que le symbole POINT est obtenu, avancez-le tout de même d'une case et appliquez l'effet de la case d'arrivée (Péripétie).



♦NOTE♦ Le pion Adversité débute la partie sur la case Chronique. Comme il devra obligatoirement avancer lors du premier tour de jeu, la case Chronique ne sera résolue pour la première fois qu'après un premier tour de piste.



♦ CASE CHRONIQUE (1) ♦

Retournez la carte Chronique de droite et placez-la à gauche, comme si vous tourniez la page d'un livre. Le Chapitre suivant se dévoile, lisez-le et suivez les instructions indiquées. (voir «Chroniques», page 9).

Lorsque vous devez ajouter des jetons Statut (✓/✗) à la Chronique, placez-les sur les emplacements réservés.

♦ CASE PÉRIPÉTIE (2) ♦

Tout d'abord, pour chaque Région **périlleuse** (🛡️) en jeu, perdez 1 Prestige (👛).

Puis lancez le dé Localisation (🎲) et vérifiez la situation de la Région désignée :

- ♦ si la Région est **périlleuse** ou **sécurisée** (🛡️ ou 🟢), rien ne se produit,
- ♦ sinon, placez la première Péripétie de la pioche sur l'emplacement Péripétie de la Région, sans en prendre connaissance (laissez-la face Rumeur visible 🗉).

Il ne peut jamais y avoir plus de 4 cartes sur un Emplacement Péripétie. Dès qu'une Région contient 4 Péripéties, elle devient immédiatement **périlleuse**. Posez un Bouclier face rouge (🛡️) sur la pile pour marquer cet état.

♦ CASE PROBLÈME (3) ♦

Lancez le dé Localisation (🎲). Prenez la première carte de la pioche Problème et placez-la, face visible (👁️), sur l'emplacement Problème de la Région désignée. Si un Problème est déjà présent dans la Région, placez le nouveau Problème sur le prochain emplacement libre dans le sens horaire.

Si tous les emplacements Problèmes sont déjà occupés alors que vous devez en mettre un nouveau en jeu, ne mettez pas de nouveau Problème en jeu : perdez 1 Prestige (👛) à la place.

Tant qu'un Problème est présent dans une Région, il est impossible de solliciter la Communauté.

♦ CASE ÉVÈNEMENT (4) ♦

Prenez la première carte de la pioche Événements, lisez-la et appliquez les instructions.

Puis, placez la carte, face visible (👁️) sur l'emplacement dédié, au-dessus des éventuels Événements déjà placés à cet endroit.

❖ B) EFFECTUER 2 ACTIONS DIFFÉRENTES ❖

Après avoir lancé le dé Adversité et mis en jeu une carte, la Joueuse dispose de 2 actions régulières. **Ces deux actions doivent être différentes.** De plus, elle peut éventuellement accomplir des actions bonus.

◆ LISTE DES ACTIONS ◆

Certaines actions ne peuvent être effectuées qu'au Fortin ou dans les Régions : la précision figure entre parenthèses.

- ◆ Se déplacer
- ◆ Se reposer
- ◆ Solliciter une Communauté (Région)
- ◆ Gérer un Problème (Région)
- ◆ Vivre une Péripétie (Région)
- ◆ Construire un Bâtiment (Fortin)
- ◆ Réparer un Bâtiment (Fortin)
- ◆ Construire une Tour (Fortin)
- ◆ Action spécifique à un Patrouilleur
- ◆ Action temporaire

ACTIONS RÉGULIÈRES

◆ SE DÉPLACER ◆

La Joueuse déplace sa figurine Patrouilleur vers une zone adjacente.

◆ **RAPPEL** ◆ Le Fortin est adjacent à toutes les Régions de la satrapie.

◆ **NOTE** ◆ Certains déplacements seront éventuellement interdits, provisoirement ou non, durant la partie.

◆ SE REPOSER ◆

Le Patrouilleur gagne 1 ♥ et 1 🍪 (voir « Provisions », page 6).

◆ **RAPPEL** ◆ Un Patrouilleur peut posséder au maximum 3 Provisions.

◆ SOLLICITER UNE COMMUNAUTÉ ◆

Le Patrouilleur bénéficie de l'effet de la Communauté de la Région où il se trouve.

◆ **RAPPEL** ◆ Pour effectuer cette action, il ne doit pas y avoir de carte Problème dans la Région. Les effets des communautés sont détaillés page 4.

◆ GÉRER UN PROBLÈME ◆

Le Patrouilleur résout (ou tente de résoudre) le Problème présent dans la zone où il se trouve.

◆ CERTAINS PROBLÈMES NÉCESSITENT UN TEST MÉTIER ◆

La Joueuse effectue le test Métier indiqué.

- ◆ Si elle obtient le nombre de Réussites mentionné, le Problème est résolu.
- ◆ Si elle n'obtient qu'une partie des Réussites mentionnées, elle place un marqueur Réussite par Réussite obtenue. Lors d'une prochaine tentative, elle ou une autre Joueuse pourra compléter le nombre de Réussites requis pour résoudre le Problème.
- ◆ Si elle n'obtient aucun Réussite, son Patrouilleur ou un autre pourra tenter de résoudre le Problème plus tard dans la partie.

◆ **EXEMPLE** ◆ Maëva tente de gérer le Problème « **COUP DUR** ». Deux Réussites sont nécessaires pour gérer ce Problème. La Joueuse lance les dés Métier mais n'obtient qu'une seule Réussite. Elle place un marqueur Réussite sur la carte. Il ne faut désormais plus qu'une seule Réussite pour résoudre ce Problème.

◆ CERTAINS PROBLÈMES NÉCESSITENT DE DÉPENSER UNE RESSOURCE, D'AUTRES, UNE PROVISION ◆

◆ **EXEMPLE** ◆ Pour résoudre le Problème « **TEMPLE OBSCUR** », un Patrouilleur doit dépenser une Ressource Feu (🔥).

Quand un Problème est résolu, sa carte est défaussée et il est à nouveau possible de « Solliciter la Communauté » de la Région.

◆ **PRÉCISION** ◆ Gérer un Problème et Solliciter la Communauté sont deux actions différentes. Avec ses deux actions régulières, un Patrouilleur peut Gérer un Problème, puis, en cas de réussite Solliciter la Communauté.

◆ VIVRE UNE PÉRIPÉTIE ◆

La Joueuse prend la première Péripétie de la pile dans la Région où se trouve son Patrouilleur. Elle la donne à la Joueuse située sur sa droite. Cette dernière lui lit la Péripétie à haute-voix.

Quelle que soit la prestation du Patrouilleur concerné, et indépendamment des conséquences et des gains, la Péripétie est résolue et défaussée.

Si une pile de Péripéties est vide et que la Tour associée à la Région est construite, la Région est immédiatement sécurisée (voir « Construire une Tour » page 14).

◆ CONSTRUIRE UN BÂTIMENT ◆

Pour construire un Bâtiment, le Patrouilleur doit se trouver au Fortin et dépenser les Ressources correspondant à son coût (1).

La tuile Bâtiment est alors placée, face Construit visible (2), sur l'un des emplacements Construction libre. L'effet du Bâtiment est alors disponible (3) (voir « Bâtiments », page 16).



◆ RÉPARER UN BÂTIMENT ◆



Pour réparer un Bâtiment Endommagé, le Patrouilleur doit se trouver au Fortin, effectuer un test Métier Artisan et obtenir au moins une Réussite.

- ◆ Si c'est le cas, la Joueuse peut retirer le jeton Endommagé de ce Bâtiment. Ce dernier est à nouveau fonctionnel et les Patrouilleurs bénéficient à nouveau de son effet.
- ◆ Dans le cas contraire, le jeton Endommagé reste en place et la réparation pourra être tentée à nouveau plus tard.



❖ CONSTRUIRE UNE TOUR ❖

Pour construire une Tour, le Patrouilleur doit se trouver au Fortin et dépenser les Ressources correspondant à son coût (1).

La tuile Tour est alors placée sur l'un des angles du Fortin, face Construite visible (2). L'effet de la Tour est alors disponible (3) (voir «Tours», page 16).



❖ SÉCURISER UNE RÉGION ❖

Une Région est sécurisée – un marqueur Bouclier vert (🛡️) y est placé – quand les 2 conditions suivantes sont validées :

- ❖ il n'y a aucune Péripétie dans la Région,
- ❖ la Tour associée à la Région est construite.

L'ordre dans lequel les deux conditions sont validées n'a pas d'importance, une Tour peut être construite avant que toutes les Péripéties d'une Région soient résolues, ou vice-versa.

EXEMPLE Au cours de la partie, la Région 4 a été vidée de toutes ses péripéties. Comme la Tour associée à cette Région n'a pas été construite, la Région n'est pas sécurisée. Un Patrouilleur au Fortin utilise une action « Construire » et dépense 1 Ressource Plante (🌿) pour bâtir une Tour à l'emplacement associé. La Région est alors immédiatement sécurisée et la Joueuse place un Bouclier vert sur son emplacement Péripétie.

La Région 5 est également associée à cette Tour mais contient encore des Péripéties, elle n'est pas sécurisée pour le moment. Elle le sera dès que la dernière carte Péripétie qui l'occupe sera résolue.

ACTIONS SPÉCIALES

❖ ACTION BONUS ❖

Une action bonus peut être accomplie par un Patrouilleur, en plus de ses deux actions régulières. Elle peut éventuellement être identique à l'une de celles-ci. Elle peut être effectuée avant, après ou entre les deux actions régulières.

- ❖ Une action bonus peut être acquise par une Joueuse en dépensant 2 Provisions (🍪).
- ❖ Certaines cartes (Péripétie, Chronique) peuvent également octroyer une action bonus.
- ❖ Certaines Capacités de Patrouilleurs octroient une action bonus.

EXEMPLE Lors de son tour, Tomyris s'est déplacée (1^{ère} action régulière), puis a vécu une Péripétie (2^{ème} action régulière). Il ne reste alors qu'une seule carte Péripétie et, comme elle dispose de 2 Provisions (🍪), elle décide de les dépenser pour effectuer une action bonus et vivre la dernière Péripétie de la zone.

EXEMPLE Tomyris s'est déplacée (1^{ère} action régulière) dans la Région 5, puis elle a sollicité la Communauté (2^{ème} action régulière) de cette Région (« Gagner 1 🐾 »). Comme elle peut bénéficier d'une action bonus (se déplacer VERS le Fortin) grâce à sa Capacité de Patrouilleur, elle choisit de regagner le Fortin (action bonus).

❖ ACTION IMMÉDIATE ❖

Une action immédiate *peut* (facultatif) ou *doit* (obligatoire) être accomplie par le ou les Patrouilleur(s) désigné(s). Il s'agit d'une action supplémentaire et le Patrouilleur dispose toujours de ses deux actions régulières.

Chaque formulation indique qui réalise l'action. Les cas les plus fréquents sont : « Vous » (le Patrouilleur dont c'est le tour, « Un Patrouilleur au choix », ou « Chaque Patrouilleur ». Une fois qu'il a effectué l'action immédiate, le tour de jeu se poursuit normalement.

EXEMPLE L'Évènement « VISITE OFFICIELLE » mentionne l'effet « ACTION IMMÉDIATE + Tous les Patrouilleurs doivent immédiatement se déplacer au Fortin ». Toutes les Joueuses doivent donc obligatoirement déplacer leurs Patrouilleurs sur le Fortin.

❖ ACTION TEMPORAIRE ❖

Une action temporaire s'ajoute à la liste des actions disponibles. Elle peut être accomplie par le Patrouilleur avec une action régulière ou bonus.

Les actions temporaires apparaissent en cours de jeu par l'intermédiaire de certaines cartes Chroniques. Elles peuvent figurer directement sur ces cartes ou être liées à d'autres éléments de jeu (jetons, tuiles...).

Chaque action temporaire est accompagnée d'indications qui précisent, selon les cas :

- ❖ OÙ elle est disponible (« au Fortin », « en Région »),
- ❖ QUAND elle est disponible (« jusqu'à ce que la carte soit recouverte par la prochaine carte Chronique », « jusqu'à ce que l'action soit réussie », « jusqu'à la fin de la partie », etc.).

EXEMPLE Les Joueuses ont débuté une partie avec la Chronique « L'épopée imaginaire ». L'une d'entre elles vient de révéler un nouveau Chapitre sur lequel se trouve, entre autres, le texte suivant :

❖ ACTION TEMPORAIRE ❖

❖ TANT QUE CETTE CARTE CHRONIQUE N'EST PAS RECOUVERTE ❖

Vous pouvez composer un poème lyrique.



RÉUSSITE ❖ Ajoutez 1 🟢 à la Chronique.

L'action est disponible jusqu'à ce que la prochaine carte Chronique vienne recouvrir le Chapitre actuel ou que l'un des Patrouilleurs la réussisse. Elle peut être effectuée comme une action régulière, éventuellement plusieurs fois. Chaque test Métier réussi, octroie 1 🟢.

FIN DE PARTIE

Pour remporter la Victoire, les Patrouilleurs doivent réussir la situation décrite par le dernier Chapitre de la Chronique.

Dans les Chroniques courtes, le dernier chapitre conduit soit à une **DÉFAITE**, soit à une **VICTOIRE**.

Dans les Chroniques longues, le dernier chapitre conduit soit à une **DÉFAITE**, soit à une **VICTOIRE MINEURE**, soit à une **VICTOIRE MAJEURE**.

♦ **RAPPEL** ♦ *La Défaite peut intervenir en cours de partie, avant que les Joueuses n'aient révélé le dernier chapitre de la Chronique, si la Défense ou le Prestige tombe à 0.*

CONSEILS À L'USAGE DES JOEUSES

♦ COOPÉRER ET COMMUNIQUER ♦

Oltrée est un jeu coopératif où les Patrouilleurs forment un groupe soudé confronté aux aléas de l'existence dans un monde plein de dangers. Pour faire face, les Joueuses sont encouragées à communiquer sur leur stratégie en tant que groupe (Quel Bâtiment construire ? Quel Objectif de la Mission valider en premier ? Quels Problèmes gérer ? Quelle zone sécuriser ?).

Certaines situations, les Péripiétés notamment, mettent en scène un seul Patrouilleur. Lors de la résolution de ces situations, il est pertinent de laisser la Joueuse concernée prendre sa décision seule.

♦ VALIDER LES OBJECTIFS ♦

Valider les Objectifs de la Mission est le meilleur moyen d'accéder à la Victoire. Parfois, valider tous les Objectif de la Mission ne sera pas aisé. Il sera quelquefois judicieux de surveiller l'avancée de la Chronique et de donner la priorité à l'un des Objectif au détriment d'un autre.



♦ REJOUER UNE CHRONIQUE ♦

Si votre Chronique s'est soldée par une Défaite, rejouez-la avec une Mission différente, éventuellement d'un niveau de difficulté inférieur.

Si vous avez obtenu une Victoire majeure, vous pouvez rejouer la Chronique avec une Mission différente, éventuellement d'un niveau de difficulté supérieur.

♦ JOUER AVEC DES ENFANTS ♦

Oltrée est jouable en famille, avec des enfants, mais il y a beaucoup de textes à lire dans le jeu. Si leur niveau de lecture est encore fragile, vous pouvez éventuellement prendre en charge la lecture des cartes à leur place pour qu'ils profitent pleinement de l'expérience de jeu.



CRÉDITS

♦ AUTEUR ♦

Antoine Bauza.

♦ AUTEUR DU JEU DE RÔLE

"OLTRÉE" ♦

John Grümph.

♦ IDÉES ADDITIONNELLES POUR LES CHRONIQUES ♦

Ludovic Maublanc, Corentin Lebrat,
Françoise Sengissen.

♦ ILLUSTRATIONS ♦

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

♦ REMERCIEMENTS ♦

L'auteur remercie chaleureusement toutes les joueuses et tous les Patrouilleurs impliqué(e)s dans les tests.



Tous droits réservés
© Studio H 2021

BÂTIMENTS

❖ BÂTIMENTS DE MÉTIERS x8 ❖



♦ CASERNE ♦
Chaque Patrouilleur
gagne 1 dé Métier



♦ BIBLIOTHÈQUE ♦
Chaque Patrouilleur
gagne 1 dé Métier



♦ FORGE ♦
Chaque Patrouilleur
gagne 1 dé Métier
Gagnez 1



♦ OBSERVATOIRE ♦
Chaque Patrouilleur
gagne 1 dé Métier
Gagnez 1



♦ TAVERNE ♦
Chaque Patrouilleur
gagne 1 dé Métier



♦ ATELIER ♦
Chaque Patrouilleur
gagne 1 dé Métier



♦ RELAIS ♦
Chaque Patrouilleur
gagne 1 dé Métier
Gagnez 1



♦ FABRIQUE ♦
Chaque Patrouilleur
gagne 1 dé Métier
Gagnez 1

❖ BÂTIMENTS SPÉCIAUX x4 ❖



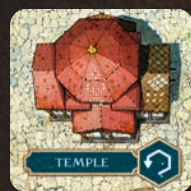
♦ JARDIN ♦
Gagnez 3



♦ GRAND HALL ♦
Gagnez 1
Lorsqu'un Patrouilleur
résout un Problème,
gagnez 1



♦ DONJON ♦
Gagnez 3



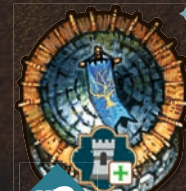
♦ TEMPLE ♦
Les Patrouilleurs
peuvent relancer une
fois le dé Localisation et
le dé Adversité à chaque
lancer. Le deuxième
résultat est alors obligatoirement appliqué.

TOURS

Les Tours ne peuvent être ni détruites ni endommagées.



♦ TOUR DE GARDE ♦
Les 2 Régions associées à la
Tour de garde peuvent être
sécurisées.



♦ TOUR FORTIFIÉE ♦
Les 2 Régions associées à
la Tour fortifiée peuvent
être sécurisées.
Gagnez 1

PATROUILLEURS

GASPARD



Gaspard bénéficie d'un dé Métier
♦FOUINEUR♦ *Si Gaspard se situe dans
une Région, il peut utiliser l'une de ses
actions régulières pour obtenir une Res-
source de son choix.*

MAËVA



Maëva bénéficie d'un dé Métier
♦ENDURANTE♦ *Maëva ne dépense /
perd jamais de Vitalité quand elle effec-
tue un test Métier*

Lorsque Maëva effectue un test Métier :

- ♦ elle bénéficie des Réussites des faces Effort sans dépenser de Vitalité,
- ♦ elle ne subit pas d'éventuelles pertes de Vitalité suite aux conséquences du test.

CONRAD



Conrad bénéficie d'un dé Métier
♦ASSIDU♦ *Les deux actions régulières
de Conrad peuvent être identiques.*

TOMYRIS



Tomyris bénéficie d'un dé Métier
♦DILIGENTE♦ *Tomyris peut effectuer une
action bonus : Se déplacer VERS le Fortin.*

SÉLINA



Sélina bénéficie d'un dé Métier
♦PERSÉVÉRANTE♦ *Sélina peut relancer
un dé Métier lors de chacun de ses tests.*

Le dé choisi n'est relancé qu'une seule fois
et le nouveau résultat doit être conservé.

BÉRÉNICE



Bérénice bénéficie d'un dé Métier
♦BÂTISSEUSE♦ *Bérénice peut effectuer
une action bonus Construire ou Réparer
si elle se trouve dans le Fortin.*

LARS



Lars bénéficie d'un dé Métier
♦BAROUDEUR♦ *Lorsque Lars effectue
l'action Se reposer, il gagne 1 Vitalité et
1 Provision supplémentaires.*

ERNEST



Ernest bénéficie d'un dé Métier
♦DÉVOUÉ♦ *Quand Ernest résout un
Problème, il bénéficie d'une action
bonus : Solliciter la Communauté de la
Région du Problème résolu.*

TESTS MÉTIER



Soldat



Artisan



Voyageur



Érudit



Jet de
localisation



Niveau
de Prestige



Quantité
d'objectifs



Quantité
de cartes
Problème



Quantité de
jetons Statut

PERTES, DÉPENSES & GAINS



Gagner
1 Ressource



Récupérer
toute la
vitalité



Dépenser
1 Ressource



Perdre
1 Action



Gagner
un niveau
de Prestige



Perdre
un niveau
de Défense