



ейнджеры привычны к длительным выматывающим походам. Круглый год в любую погоду они готовы стирать ноги в кровь, преодолевая многие мили по дорогам и тропам, соединяющим поселения, которые они поклялись защищать. Но, к счастью, крепость, наконец, становится достаточно процветающей, чтобы обзавестись конюшней с несколькими верными скакунами!

Теперь даже самые отдалённые деревни становятся гораздо ближе, а рейнджеры могут захватить с собой больше оружия и другого снаряжения, необходимого им в дальних похо-

дах. Приятно видеть, как благородные скакуны гарцуют, перепрыгивают через препятствия, летят галопом, бегут рысью или бережно идут медленным шагом, без колебаний подчиняясь командам своих всадников. Рейнджеры больше не усталые скитальцы, вечно спешащие то в одно поселение, то в другое, а могучие и безукоризненные защитники империи.

По словам поэта, самая благородная победа чело- века – завоевать дружбу лошади, этого гордого и пылкого создания, которое делит с человеком тяготы службы и боевую славу. Решимость монстров слабеет, когда раздаётся цокот копыт, возвещающий о приближающейся атаке.



СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

♦ 3 новые летописи (всего 35 карт)



По коньям! (краткая)



Охота (длинная)



Великий олень (длинная)



x26

♦ Карты скакунов



x15

♦ Карты событий



x20

♦ Карты происшествий



x9

♦ Жетоны выносливости



x8

♦ Жетоны следов



♦ КОНЮШНЯ ♦

Стоимость постройки: 1 ×

В качестве 1 *обычного действия* рейнджер, находящийся в крепости, может взять 2 карты скакунов, выбрать 1 из них и положить рядом со своим планшетом. Возьмите из запаса количество жетонов выносливости , указанное на карте, и положите их на эту карту. Вторую карту положите под низ стопки карт скакунов.

♦ ВАЖНО ♦ Вы можете использовать конюшню и карты скакунов при прохождении любой летописи из базовой игры и дополнений.

♦ ЛЕСНОЙ ТРАКТИР ♦



Эта постройка используется только в летописи «Великий олень».



СКАКУНЫ



Долгое время верные спутники рейнджеров, их кони, не получили признания. Отныне они займут своё заслуженное место в ваших играх. Ольтре!






При игре с этим дополнением на этапе подготовки перемешайте карты скакунов и положите их стопкой лицом вниз рядом с игровым полем. Как только в крепости будет построена конюшня, рейнджеры смогут использовать карты скакунов.

У каждого скакуна есть:

- ♦ способность, которая позволяет рейнджеру выполнить особое действие или модифицировать обычное действие .
- ♦ значение выносливости скакуна .







Когда рейнджер получает карту скакуна, он кладёт на неё столько жетонов выносливости, сколько указано на этой карте.

- ♦ Чтобы использовать способность скакуна, игрок должен сбросить 1  с его карты. Если на карте не осталось , способность нельзя использовать, пока на карте не появится хотя бы 1 .
- ♦ Способность скакуна может быть использована только ОДИН РАЗ В ТЕЧЕНИЕ ХОДА, даже если на карте лежат несколько .
- ♦ У рейнджера может быть только одна карта скакуна. Если игрок хочет взять новую карту, он должен сбросить имеющуюся.
- ♦ Скакуны могут восстанавливать выносливость  с помощью действия «Отдых», которое выполняется по новым правилам.

❖ ДЕЙСТВИЕ «ОТДЫХ» ❖

Если вы играете с дополнением «По коням!» выполняйте действие «Отдых» по следующим правилам.

- ♦ Рейнджер увеличивает  на 1 и получает 1 .
- ♦ Его скакун получает 1 . Общее количество жетонов  не должно превышать значения выносливости скакуна.

СОБЫТИЯ И ПРОИСШЕСТВИЯ



Добавьте **15 новых карт событий** в стопку событий.



Добавьте **20 новых карт происшествий** к картам происшествий из базовой игры (по 4 карты каждого типа: , , , , ).

ОПЫТНЫЕ РЕЙНДЖЕРЫ

Если вы хотите сделать своё приключение более увлекательным и сложным, в начале игры бросьте кубик поселений 1 раз и примените эффект выпавшего значения.


Если вы готовы ещё больше усложнить игру, бросьте кубик приключений 2 раза, чтобы применить минимум 2 разных эффекта (благодаря «8» может быть до 4 эффектов).

ЭФФЕКТЫ

1

Рейнджеры не получают  на этапе подготовки.

2

Бросьте кубик поселений и положите в соответствующее поселение 1 карту происшествия и жетон .

3

Бросьте кубик поселений и положите в соответствующее поселение 1 карту невзгод.

4

Уменьшите  на 1.

5

Уменьшите  на 1.

6

Каждый рейнджер уменьшает  на 1.

7

Откройте 1 карту событий и примените её эффект по обычным правилам.

8

Бросьте кубик поселений 2 раза и примените выпавшие эффекты (могут повторяться). В этом случае перебросывайте «8», пока не выпадет другое значение.

РАЗРАБОТЧИКИ

Авторы игры: Антуан Боза и Джон Грюмф
Разработка летописей: Антуан Боза,
Готье де Коттро, Седрик Шайоль
Колорист: Альбертина Раланти

Иллюстраторы: Венсан Дютре,
Жером Лерекюле, Лионель Марти
Группа тестирования: Суол и участники
La Cafetière.



© Studio H, 2024. Все права защищены.