

Stonemaier Games uvádí

SCYTHE

VZESTUP FENRISE

NÁVRH HRY: JAMEY STEGMAIER A RYAN LOPEZ DEVINASPRE
GRAFIKA A NÁMĚT HRY: JAKUB ROZALSKI
NÁVRH AUTOMY: MORTEN MONRAD PEDERSEN, DAVID J. STUDLEY A LINES J. HUTTER

Založeno na postavách a „Světě 1920+“ vytvořeném Jakubem Rozalskim.



Vzestup Fenrise je vyvrcholením trilogie rozšíření ke hře *Scythe* (nicméně ke hraní tohoto rozšíření předchozí nepotřebujete). Toto rozšíření lze hrát jako **kampaň** (8 na sebe navazujících epizod, více informací dále) nebo jako **rozšiřující moduly** (11 rozdílných modulů, které lze různě kombinovat a využívat dle vaší volby).

ROZŠIŘUJÍCÍ MODULY

Modulární prvky tohoto rozšíření odhalíte postupně v průběhu kampaně. Kampaň však není pro využití těchto modulů nezbytná. Pokud si tedy přejete kampaň přeskóčit a rovnou si hru o tyto moduly obohatit (včetně kooperativního modulu, který není součástí kampaně), přeskočte na stranu 50, kde naleznete příslušná pravidla.

KAMPAŇ

Každá epizoda kampaně umožní hráčům prožít konkrétní události a zvraty příběhu hry *Scythe*. Epizody v kampani odmění spíše ty hráče, kteří se přizpůsobí změněným okolnostem, než ty, kteří budou následovat tradiční cestu k vítězství.

JAK SE VYHNOUT VYZRAZENÍ ZÁPLETKY: Pokud se rozhodnete zahrát si kampaň, neotevírejte, neotáčejte ani nezkoumejte žádnou z krabiček nebo vylamovacích desek. Pokud se chcete ujistit, že máte všechny komponenty, zkontrolujte že máte krabičky A až E a vylamovací desky 1 až 6. Pokud něco chybí, ozvěte se nám na e-mail: servis@albi.cz. **Pokud vám nevádí odhalit obsah komponent hned, otevřete všechny krabičky a přezkontrolujte je, zda něco nechybí.**

Kampaň *Vzestup Fenrise* se skládá z osmi epizod a je plně znovuhratelná (nejde o legacy hru). Nejvhodnější je hrát po celou dobu trvání kampaně se stejnou skupinou spoluhráčů (není to ale nutné). Bude-li se počet hráčů měnit, postupujte následovně:

- **Pokud se nějaký hráč v průběhu kampaně chce přidat**, vybere si jednu z nevyužitých frakcí a v jeho deníku kampaně vyplňte příslušné kategorie (startovní bonusy, listinu úspěchů apod.) tak, aby odpovídaly aktuálnímu průměrnému stavu spoluhráčů.
- **Pokud potřebujete nějakého hráče dočasně vyřadit**, jednoduše dejte stranou všechny jeho komponenty a žetony do té doby, než se opět ke hře vrátí.
- **Pokud potřebujete nějakého hráče trvale vyřadit**, vraťte komponenty jeho frakce a všechny nahromaděné žetony zpět do obecné zásoby.



VÝHRA V KAMPANI

Vítězem kampaně se stane vítěz závěrečné epizody, ale k vítězství v závěrečné epizodě vede cesta skrz události a vylepšování svojí frakce v epizodách předchozích. V průběhu kampaně existuje též způsob jak získat bonusy, které mohou obohatit vaše konečné bodování. Na konci první epizody se o tom dozvíte více.

Mezi epizodami nahromaděné peníze slouží pouze pro účely vylepšení frakce za pomoci nákupů volitelných modifikací (pouze peníze získané v poslední epizodě mají vliv na určení celkového vítěze). Nebojte se tedy své zdroje a peníze využívat a vytvořte frakci, která bude silná, dokáže se přizpůsobit a rozhodnout o osudu celé Evropy!

POZNÁMKY

POKUD HRU SCYTHE DOSUD NEZNÁTE: Nováčky by si měli nejprve zahrát pár her základní hry Scythe, než se do kampaně pustí.

První epizoda je velmi podobná základní hře, ale hned od začátku vás čekají důležité volby a jejich následky. Je tedy vhodné, abyste byli již obeznámeni s tím, jak se Scythe hraje.

KOMPATIBILITA: Vzestup Fenrise je plně kompatibilní s rozšířením Invaze z dalek. Některé epizody jsou také kompatibilní s moduly vzducholodí a alternativních zakončení hry z rozšíření Titáni nebes.

AUTOMA

Tato příručka popisuje všechna pravidla nezbytná pro hru Scythe: Vzestup Fenrise s Automou (varianta pro jednoho hráče).

Silně doporučujeme Vzestup Fenrise s Automou nehrát, dokud nebudete plně ovládat pravidla pro hru s Automou ze základní hry.

Na konci této příručky můžete nalézt původně polooficiální variantu pravidel pro hraní se třemi a více hráči, kdy libovolný počet z nich může být představován Automami.

Kurzívou psané poznámky, týkající se úpravy pravidel pro zmíněnou variantu hraní s Automami naleznete v oddělených rámečcích napříč celou příručkou.

Nezapomeňte, že tato varianta hry není považována za oficiální a doporučovanou.

Pokud vás zajímá standardní hra proti Automě, ignorujte kurzívou psané texty.

AUTOMA

PODROBNĚ O KAMPANI

TEXT PŘÍBĚHU: Každá epizoda kampaně obsahuje úvod a zakončení aktuálního děje. Naleznete v ní i stručný souhrn úvodního textu. Pokud tedy nechcete trávit čas čtením celého příběhu, můžete si přečíst jen krátké shrnutí klíčových prvků příběhu každé epizody.

DESKY FRAKCE: Každý hráč používá napříč kampaní stále stejnou desku frakce, dokud pravidla nestanoví jinak. Pokud budete muset frakci změnit, zaznamenejte to do deníku kampaně.

DESKY HRÁČE: Pro každou epizodu vybírejte **desku hráče** náhodně stejně jako v základní hře Scythe.

KOSTKY: Vzestup Fenrise obsahuje dvě kostky. V pravidlech naleznete, kdy je použít.

KONEC HRY: Pro ukončení hry platí stejná pravidla jako v základní hře, pokud zvláštní pravidla neurčí jinak.

BOHATSTVÍ: Množství peněz, které získáte při bodování na konci hry, si zapište do kolonky „Bohatství“ v deníku kampaně.

- Ačkoliv se bohatství přenáší z jedné epizody do další, jde o komoditu, kterou využijete pouze mezi epizodami k nákupu výhod a modifikací. Nelze ji využít v průběhu epizod, protože jednotlivé epizody vždy začínáte s množstvím peněz specifikovaným na desce hráče zvýšeným o případný **startovní bonus** zaznamenaný v deníku kampaně.
- Pokud něco ze svého bohatství utratíte, přeškrtněte v deníku kampaně starou hodnotu a zapište hodnotu novou.

NÁSLEDKY: Každá epizoda obsahuje část týkající se dopadů a odměn. Nečtěte si je, dokud danou epizodu nedohrajete.

ODMĚNY: Pokud budete využívat možnosti, které vám přináší speciální pravidla a příběh každé epizody, často se za své počínání dočkáte odměny - od žetonu navíc či výhody až po obsah některé z krabiček. Jsou trvalé (přenáší se tedy z jedné epizody do další) - zaznamenávat je budete do deníku kampaně. **Pro uschování získaných žetonů mezi epizodami můžete využít plastový sáček.**



DENÍK KAMPAŇĚ

Pro sledování svého postupu napříč kampaní využijte deník kampaně. Pokud nechcete komponenty jednotlivých hráčů ukládat do sáček, naleznete v deníku sekce pro zaznamenání všech důležitých skutečností, včetně modifikací mechů a infrastruktury.

- VÍTĚZSTVÍ:** Kdykoli vyhrajete v rámci kampaně nějakou epizodu, zaznamenejte to zaškrtnutím příslušného políčka v této sekci.
- BOHATSTVÍ:** Do této sekce zaznamenávejte vaše příjmy a výdaje v průběhu celé kampaně. Na konci každé epizody sečtěte množství peněz, které jste v dané epizodě získali, a zaznamenejte je do této sekce.
- MODIFIKACE:** Do této sekce zapisujte získané modifikace mechů a infrastruktury (modifikace vám budou představeny později během kampaně).
- STARTOVNÍ BONUSY:** Odměny získané v některých epizodách mohou zahrnovat i startovní bonusy. Vybraný bonus označte křížkem (1\$, 1 moc nebo 1 popularitu). Tyto bonusy jsou trvalé a smíte je využít na začátku každé následující epizody kampaně. Každý startovní bonus má určité množstevní omezení uvedené v deníku kampaně.
- VÝHODY:** Své bohatství můžete v každé epizodě během přípravy hry využít k nákupu jedné výhody (cenu odečtete od celkového bohatství v deníku kampaně). Po zakoupení příslušnou výhodu zaškrtněte v záznamu kampaně a okamžitě ji vyhodnotte.
 - Každou výhodu je možné během kampaně použít pouze jednou (a pouze jednu pro každou epizodu).
 - Pokud vám záleží na tom, jakou výhodu si vybrali ostatní hráči, vybírejte postupně dle pořadí hráčů.
 - Libovolné suroviny za výhodu „+2 zdroje“ umístěte na jedno ze svých počátečních území.
 - Dělníka za výhodu „+1 dělník“ umístěte na jedno ze svých počátečních území.
- LISTINA ÚSPĚCHŮ:** Do této sekce budete zaznamenávat všechny hvězdy, které v každé epizodě získáte. Na konci každé hry zaškrtněte příslušné kolonky za hvězdy, které jste umístili na stupnici úspěchu (počítá se pouze jedna hvězda za každou kategorii). Jakmile nějaký úspěch získáte poprvé, zaškrtněte příslušnou kolonku v prvním řádku, podruhé v druhém řádku a tak dále.

- Za každou epizodu můžete v každém sloupci udělat maximálně jeden křížek (pokud tedy například Sasko umístí více než jednu hvězdu za plnění úkolu, ve sloupci určeném pro hvězdy za úkoly si zaškrtnete pouze jednu kolonku).
- Kdykoliv naplníte celý řádek nebo sloupec, získáte odměnu 25 \$, kterou přičtete k celkovému bohatství na konci kampaně. Tyto peníze hrají roli pouze po ukončení poslední epizody kampaně a jde o jediný způsob, jak navýšit své závěrečné bodování, než určíte definitivního vítěze celé kampaně.
- Vaše celkové množství hvězd na listině úspěchů bude hrát důležitou roli těsně před koncem kampaně. Celkové množství vítězství a zbývající bohatství sehraje vedlejší úlohu.

The image shows a detailed view of the 'FRANCE' campaign diary. It includes a grid for tracking victories across 8 episodes, a section for start bonuses (gold, wings, hearts), a list of 15 advantages with checkboxes, a success list grid with 10 categories and 5 stars per category, a wealth bar, and sections for infrastructure and mech modifications. Red circles with numbers 1-6 are overlaid on the interface to highlight key features.

ZDE PŘESTAŇTE ČÍST!

Další části o modifikacích mechů a infrastruktury nečtete, dokud k tomu nedostanete pokyn v textu některé epizod kampaně.

Přelístujte na úvod do příběhu (stranu 8) nebo epizodu 1 (stranu 14) a sledujte Vzestup Fenrise. Pokud chcete hrát kampaň s Automou (varianta pro jednoho hráče), přečtete si nejprve pokyny na straně 5.

OBEČNÁ PRAVIDLA PRO AUTOMU

Automa bude využívat běžný deník kampaně s úpravami popsanými níže.

PŘÍPRAVA HRÝ

1. Automa nenakupuje ani nevyužívá výhody.
2. Od třetí epizody a dál vyhodnotte následující kroky:
 - a. Přidejte Automě všechny položky uvedené v sekci modifikací v jejím deníku kampaně (viz modifikace).
 - b. Modifikace Automě neumožňují vlastnit více položek, než je obvyklé množství. Není například možné, aby získala více než 8 dělníků, i kdyby to modifikace umožňovaly.

ÚSPĚCHY

V Scythe Automa umísťuje hvězdy dvěma způsoby: buď splní některou z podmínek na stupnici úspěchu (tak jako lidský hráč), nebo dosáhne kolonky s hvězdou na kartě obtížnosti.

Ve Vzestupu Fenrise Automa umísťuje hvězdy na stupnici úspěchu podle následujících pravidel:

- Automa může obvykle každou epizodu umístit jiné hvězdy. Ty jsou odhaleny v části „přeskočte úspěchy“. Při umísťování hvězd dle karty obtížnosti tyto kolonky na stupnici úspěchu vynechte.
- Pokud umísťujete hvězdu v důsledku efektu karty obtížnosti:
 - Hod'te dvěma šestistěnnými kostkami (nebo dvakrát jednou kostkou) a vyberte nižší z hozených čísel.
 - Umístěte hvězdu na pole, jehož pozice (počítáno zleva doprava) odpovídá danému číslu. Do vyhodnocování nezahrnujte pole uvedená v části „přeskočte úspěchy“ ani pole, na kterých se již hvězda Automy nachází.
 - Pokud se na stupnici úspěchu dopočítáte až k poli zcela vpravo, pokračujte znovu od pole zcela vlevo.

PŘÍKLAD: Musíte umístit hvězdu Automy, kterou získala díky své kartě obtížnosti. Hodíte dvěma kostkami a vyberete nižší z hozených čísel (5). Počínaje první volnou pozicí, začnete zleva doprava počítat, přičemž vynecháte pole, kde už Automa hvězdy má, a pole, která jsou vyspána pro danou epizodu v části „přeskočte úspěchy“. Jakmile při počítání dojdete k poslednímu platnému poli na pravé straně stupnice, pokračujte s počítáním opět od prvního platného pole vlevo. Právě to je podle zmíněných pravidel pátým polem, proto na něj umísťujete hvězdu Automy.

LISTINA ÚSPĚCHŮ

Hvězdy Automy zaznamenávejte do její listiny úspěchů stejně jako v případě lidského hráče. Pokud Automa získá úspěch (X), označte jej v odpovídajícím sloupci obsahujícím nejvíce (X) a alespoň jeden volný řádek.

V některých epizodách získáte hvězdy, které budete moci „použít pro libovolnou kategorii“. Pro Automu v takovém případě označte první volnou kolonku v listině úspěchů ve směru čtení textu (tedy zleva doprava a shora dolů).

STARTOVNÍ BONUSY

Pro Automu jako startovní bonus zvolte vždy peníze.

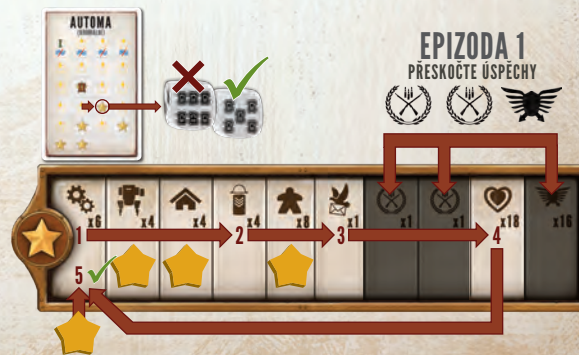
ÚROVEŇ OBTÍŽNOSTI

Pokud vám nevyhovuje úroveň obtížnosti, můžete ji mezi epizodami změnit. Případně můžete využít následující variantu automatické úpravy obtížnosti.

Během přípravy epizody:

1. Odečtete počet epizod, ve kterých vyhrála Automa, od počtu epizod, které jste vyhráli vy.
2. Navíc k dalším případným posunům posuňte žeton na tabulce obtížnosti o tolik polí, kolik činí vypočtený rozdíl.
3. Je-li rozdíl záporný, bude v závislosti na hodnotě rozdílu trvat jedno nebo více kol, než žeton nasadíte na první pole karty obtížnosti. K odpočtu příslušného počtu kol použijte žetony vylepšení Automy.

Pokud by měla Automa ve hře tři a více hráčů skončit v pořadí za lidským hráčem, který je jejím nejbližším sousedem, posuňte žeton na kartě obtížnosti ještě o 1 pole. Pokud skončila v pořadí před člověkem, který byl jejím nejbližším sousedem, posuňte žeton na kartě obtížnosti o 1 pole zpět. Pokud skončí v pořadí mezi dvěma nejbližšími lidskými hráči, k žádnému posunu nedojde.



MODIFIKACE MECHŮ


Modifikace mečů jsou trvalá vylepšení, která vám budou zpřístupněna v určitém okamžiku kampaně. 41 žetonů přináší rozličné schopnosti mečů nahrazující schopnosti na vaší desce frakce.



NÁKUP MODIFIKACÍ MECHŮ (50 \$ ZA KAŽDOU)

1. Na konci epizody, poté, co sečtete získané peníze, můžete využít své bohatství k nákupu modifikací.
2. Každý hráč si ze společné zásoby vylosuje dva náhodné žetony modifikací mečů a následně je může koupit. Všichni hráči si žetony berou a poté nakupují zároveň.
 - Odhodte všechny duplikáty modifikací mečů (platí pro situace, kdy táhnete dvě stejné modifikace, některou z nich už vlastníte nebo když je některá z nich schopností vaší stávající frakce) a doberte si náhradu. Každou modifikaci můžete mít pouze jednou.
 - Můžete si koupit libovolný počet vámi tažených modifikací, každou z nich za cenu 50 \$. Můžete se také rozhodnout žádnou modifikaci nepořizovat.
 - Nezakoupené modifikace vraťte zpět do společné zásoby.
3. V deníku kampaně je vyznačen maximální počet modifikací mečů, které můžete vlastnit – 6. Pořízené modifikace se mezi epizodami přenášejí (zaznamenejte je do svého deníku kampaně a uchovávejte je ve svém sáčku). Nezakoupené modifikace zůstávají ve společné zásobě.
4. Pamatujte si, že vaše bohatství slouží primárně k nákupu modifikací, výhod apod. Vaše celkové bohatství nebude mít žádný vliv na vítězství v kampani.

POUŽÍVÁNÍ MODIFIKACÍ MECHŮ

- Během přípravy hry **můžete nahradit** schopnosti mečů na desce vaší frakce zakoupenými modifikacemi mečů dle své volby. Modifikace, které v dané epizodě nevyužijete (tedy klidně i všechny – není povinností je využít), odložte stranou.
- Symbol , který některé modifikace obsahují, označuje, že tyto modifikace není možné využít proti jednotkám, které nejsou ovládnuty hráči.
- Jakmile epizoda začne, není již možné modifikace přeskupovat.

POZNÁMKY K MODIFIKACÍM MECHŮ:

- **PANCÍŘ:** Útočník rozhoduje, která karta bude odhozena.
- **LÉČKA:** Po pootočení bojového ukazatele musíte být schopni novou hodnotu moci zaplatit. Původní hodnotu neplatíte.
- **MASKOVÁNÍ:** Pokud používáte maskování spolu s jinou schopností (rychlostí, kartou továrny apod.), k pohybu skrze území, kde byste obvykle zahájili boj, donutí ustoupit dělníky či získali postih v důsledku položeného žetonu, všechny tyto efekty na takovém území ignorujte.
- **TAKTIKA:** Modifikace taktiky je omezena na jedno použití za boj.

MODIFIKACE

Pokud hrajete proti Automě, odstraňte ze hry všechny modifikace infrastruktury „Špeh“.

Od konce epizody 2 až do konce kampaně bude Automa pořizovat tolik modifikací, kolik si bude moci dovolit. Neomezuje ji přitom počet, který by táhl lidský hráč – může nakupovat až do maxima 6 modifikací od každého ze zpřístupněných typů modifikací. Na rozdíl od hráčů Automa žetony modifikací netáhne, ale namísto toho získá přínos každé své pořízené modifikace, a to podle kroků popsaných dále a tabulky přínosů modifikací (viz dále).

1. Jsou-li již zpřístupněny modifikace infrastruktury a má-li jich Automa v deníku kampaně méně než 6, vždy si vybere sloupec modifikací infrastruktury.
2. Neplatí-li podmínky uvedené výše, zvolí si sloupec modifikace mečů.
3. Pokud již Automa má ve svém deníku kampaně 6 modifikací mečů či v případě, že modifikace mečů ještě nejsou zpřístupněny, Automa žádné další modifikace nezíská.

4. Za každou Automou získanou modifikaci vytáhněte náhodně ze společné zásoby modifikaci příslušného typu a odstraňte ji z kampaně.

Kdykoliv Automa získá modifikaci, запиšte do jejího deníku kampaně přínos vyznačený v tabulce přínosů modifikací, a to i tehdy, pokud tam stojí: „Bez účinku“.

TABULKA PŘÍNOSŮ MODIFIKACÍ

Konkrétní přínos modifikace závisí na jejím typu a počtu modifikací daného typu, které již Automa získala. Jednotlivé přínosy můžete nalézt v tabulce níže:

MOD	MOD. INFRASTRUKTURY	MOD. MECHŮ
1.	Karta obtížnosti +1	Zisk Automy
2.	Zisk Automy	Bez účinku
3.	Odstraňte kartu 4	Zisk Automy
4.	Karta obtížnosti +1	Bez účinku
5.	Zisk Automy	Zisk Automy
6.	Odstraňte kartu 15	Bez účinku

MODIFIKACE INFRASTRUKTURY

Modifikace infrastruktury jsou trvalá vylepšení, která vám budou zpřístupněna v určitém okamžiku kampaně. 32 žetonů přináší jednorázové urychlení vaší ekonomiky, které můžete využít jednou za každou epizodu.



NÁKUP MODIFIKACÍ INFRASTRUKTURY (50 \$ ZA KAŽDOU)

1. Na konci epizody, poté, co sečtete získané peníze, můžete využít své bohatství k nákupu modifikací.
2. Každý hráč si ze společné zásoby vylosuje dva náhodné žetony modifikací infrastruktury a následně je může koupit. Všichni hráči si žetony berou a poté nakupují zároveň.
 - Odhodte všechny duplikáty modifikací infrastruktury (platí pro situace, kdy táhnete dvě stejné modifikace nebo některou z nich už vlastníte) a doberte si náhradu. Každou modifikaci můžete mít pouze jednou.
 - Můžete si koupit libovolný počet vámi tažených modifikací, každou z nich za cenu 50 \$. Můžete se také rozhodnout žádnou modifikaci nepořizovat.
 - Nezakoupené modifikace vraťte zpět do společné zásoby.
3. V deníku kampaně je vyznačen maximální počet modifikací infrastruktury, které můžete vlastnit – 6. Pořízené modifikace se mezi epizodami přenáší (zaznamenejte je do svého deníku kampaně a uchovávejte je ve svém sáčku). Nezakoupené modifikace zůstávají ve společné zásobě.

4. Pamatujte si, že vaše bohatství slouží primárně k nákupu modifikací, výhod apod. Vaše celkové bohatství nebude mít žádný vliv na vítězství v kampani.

POUŽÍVÁNÍ MODIFIKACÍ INFRASTRUKTURY

- Během přípravy hry položte své modifikace infrastruktury lícem nahoru ke své desce frakce.
- Každá modifikace infrastruktury může být v dané hře použita pouze jednou (poté ji otočte lícem dolů). Samotná modifikace vám však zůstává i do dalších epizod.
- Každá modifikace infrastruktury smí být použita pouze při splnění podmínky, která je na žetonu modifikace uvedena.

POZNÁMKY K MODIFIKACÍM INFRASTRUKTURY

- **„Mašinerie“**, **„Montážní linka“**, **„Konstrukce“** a **„Náborová kancelář“** umožňují hráči využít některou ze spodních akcí, aniž by zaplatil její cenu. Neposkytují bonusovou akci.
- **„Automatizace“** zdvojnásobuje v kole, ve kterém je využita, produkci dělníků a mlýnů.
- **„Špeh“**, **„Propaganda“** a **„Kavalérie“** mají odlišné podmínky. Pokud se rozhodnete využít modifikaci **„Špeh“**, musí to být první krok před zahájením boje.

PŘÍNOSY MODIFIKACÍ

ODSTRAŇTE KARTU X: Kartou označenou tímto číslem odstraňte pro zbytek kampaně z balíčku.

Poznámka: Číslo karty naleznete v pravém horním rohu zelené poloviny karty.

ZISK AUTOMY:

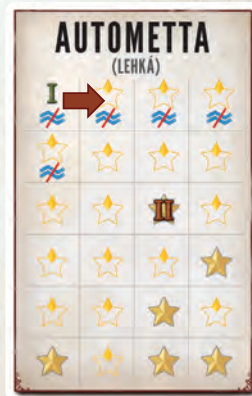
- Táhněte jednu kartu Automy.
- Do příslušného řádku v tabulce modifikací v deníku kampaně zaznamenejte akce uvedené v řádku „zisk Automy“ v části „Program 1“ (viz obrázek). Ignorujte všechny akce specifické pro některou z frakcí.
- Ve zbytku kampaně pro Automu vyhodnoťte přínosy z modifikací vždy během přípravné fáze každé epizody.



AUTOMA

KARTA OBTÍŽNOSTI +1: Během přípravy posuňte žeton na kartě obtížnosti o jedno pole vpřed za každý tento přínos modifikace v deníku kampaně Automy. K uvedenému posunu dochází navíc k případným dalším efektům, které mohou během přípravy ovlivnit pozici žetonu na kartě obtížnosti.

BEZ ÚČINKU: Tato modifikace Automě nepřidá žádnou odměnu, stále se však počítá mezi pořízené modifikace. Zaznamenejte proto modifikaci „Bez účinku“ do příslušného řádku modifikací v deníku kampaně Automy.



ÚVOD DO PŘÍBĚHU

Devatenácté století se chýlilo ke konci. Průmyslová revoluce byla v plném proudu a inženýři společně s vědci zkoušeli, kolik dokážou získat energie z páry, uhlí a ropy. Národy celého světa se předháněly v hledání nejvýkonnějšího a nejúčinnějšího způsobu výroby energie. Zdálo se, že každý rok někdo přišel s něčím novým, co převrátilo jedno či druhé průmyslové odvětví vzhůru nohama. Farmaření, těžba dřeva i uhlí se navždy změnily. Staly se efektivnějšími, a tedy i výnosnějšími. Jistý vědec jménem Nikola Tesla v oněch letech bezmezně víry ve vědecký pokrok bezostyšně rozházel své celoživotní úspory společně s penězi mnoha investorů. V srdci Transylvánie vybudoval továrnu o velikosti města. Sotva byla monumentální „Továrna“ dostavěna, začaly se z ní šířit zvěsti o neuvěřitelných experimentech a naleštěných strojích nedozírné hodnoty.

O pár let později, léta Páně 1901, se k císařskému dvoru saského vládcce dostavil posel, který se představil jako vyslanec „Továrny“. Nabídl vládci možnost stát se prvním svědkem nejnovějšího plodu Teslovy geniality – výtvoru, který změní tvář světa, nepodobnému ničemu, co doposud lidé dokázali postavit. Císař dobře znal Teslovu reputaci nezodpovědného snílka, ale odvaha, s jakou vyslanec svoji nabídku přednesl, jej zaujala. Spíše ze zvědavosti, než že by vyslancovým troufalým slovům věřil, se rozhodl nabídku přijmout. O měsíc později se vyslanec vrátil společně s nepočetným doprovodem převážejícím velkou dřevěnou bednu. Vzduch sršel vzrušením, jako by skupina byla součástí nějakého podařeného kouzelnického triku. Císař se na svém trůně napjatě zavrtěl. Věděl, že celé je

to jen představení na efekt, přesto se jej ale zmocnilo neklidné očekávání.

„Pokud tu jen chtějí plýtvat naším časem, jsem rád, že tak alespoň činí s pořádnou pompou!“ usmál se na svoji choť. Když bednu před velkým odhalením pokládali, blahosklonně se usmála. Její choť ji přiměl změnit obvyklý program, aby se mohla této frašky účastnit, a už se těšila, až to celé skončí.

Poslové uvolnili přední stranu bedny, vyslanec ustoupil stranou a uctivě se na císaře zahleděl. Hned na to bez jakýchkoli dalších fanfár promluvil: „Vážený císaři národa saského,“ pronesl vážně, „pokorně vám k prozkoumání i prověření odevzdávám první automatizovaný kráčeující stroj.“

Aniž by vyslanec pohnul prstem, předeek bedny spadl na zem a zevnitř vypochoďoval čtyřnohý stroj, vysoký přibližně jako člověk, kráčeující po hrozivě vypadajících pavoučích nohách. Stroj se zastavil, otočil a začal po schodech stoupat k císaři. Zastavil se před říšským trůnem. Stál takřka neslyšně, z jeho útroob se ozýval toliko tlumený bzukot. Na přítomně dolehl tichý úžas. Dokonce i císařova žena sama sebe přistihla s ústy dokořán.

„Velký vědec Nikola Tesla se posledních pět let života zabýval zdokonalováním automatů,“ prohlásil vyslanec sebejistě jako někdo, kdo se mocných a vlivných osobností v místnosti pranic nebojí. „Některé modely jsou velké, ručně řiditelné, mechanizované pomocné jednotky, jiné spíše menší, nezávislé automaty, jako je tento. Pan Tesla vyrábí všechny formy energie známé lidstvu.



A brzy objeví i ty, které ještě ani neznáme. Prokázal, že je vědcem a vynálezcem, jemuž není ve světě rovno. Ostatní technologie budou pravděpodobně k užítku i nadále, ale striktně vzato se již teď jeví zastaralými. Továrna je lůnem, ze kterého se zrodí svět budoucnosti. Automaty jsou budoucnost. Tesla je budoucnost.“

Císař stál nehnutě. *Jsem jako dítě*, pomyslel si. *Všechno, co jsem kdy poznal, je ničím ve srovnání s tímto.* Pomalu se od automatu odvrátil a pozorně se zahleděl na vyslance „budoucnosti“, který ve zlomku vteřiny převrátil celý dosud známý svět naruby.

Než se vzpamatoval, podařilo se mu ze sebe, díky létům zažitému umění etikety, dostat: „Děkuji, že jste se se mnou dnes o toto podělil. Velmi působivé.“

„Jde pouze o prototyp,“ odpověděl vyslanec. „I během tohoto rozhovoru pan Tesla pokračuje ve vylepšování svých návrhů, aby vdechl život svým novým nápadům a změnil svět.“

„Rozumím,“ odpověděl císař, „a tyto..., automaty jim říkáte? Dokážou nahradit naše současné vybavení?“

„Ano, automaty mohou posloužit při celé řadě činností. Pro náročnější práci, jako je například těžba dřeva a uhlí, je vhodná velká mechanizovaná pomocná jednotka, která vyžaduje operátora. Tyto jednotky je možné upravit k libovolnému účelu.“

„K libovolnému účelu?“ vyzvídala císař. Na vyslancově tváři se objevil drobný úsměv.

„K libovolnému účelu.“

Císařova mysl se novému světovému řádu přizpůsobila překvapivě rychle. Příslib strojů schopných čehokoliv v něm zažehl představy téměř neomezených možností.

„Hledá slovutný pan Tesla další investory?“ optal se. Vyslancův úsměv se rozšířil o další píď.

„Pan Tesla je vždy nakloněn novým obchodním vztahům,“ odpověděl.

„A jsem prvním, kdo tyto vynálezy spatřil?“ Císaře začala jímat chamtivost. Vyslanec přikývl. „Máte v plánu se o toto tajemství podělit i s ostatními?“

„Několik takovýchto demonstrací již bylo dohodnuto. Vyslanci rozvázejí prototypy po celé Evropě a během následujících dní a týdnů se setkají s představiteli mnoha dalších národů.“

Není tedy času nazbyt, pomyslel si císař. Usmál se tak diplomaticky, jak to jen uměl.

„Ještě jednou děkuji za tuto působivou ukázkou. Bude mi největší ctí, pokud se ke mně připojíte na večeři, abychom mohli probrat celou záležitost podrobněji.“



Ukázky automatů přinesly kýžený účinek. Ačkoliv byly prototypy rozeslané hlavám národů Evropy vnímány spíše jako kuriozita, zaujaly představivost všech, kdo je viděli, stejně jako těch, kteří takové štěstí neměli. Slovo dalo slovo a nadšení přerostlo v posedlost touto novou, neznámou a do značné míry nepochopenou technologií. Každý národ zřel příležitost, kterou tyto zázračné stroje představovaly. Představitelé všech hlavních mocností záhy vyjednali vlastní dohody s Továrnou a vyslali tam své zástupce, kteří měli dohlédnout na návrh jejich vlastních automatů a mechanizovaných pomocných jednotek uzpůsobených ke konkrétním účelům, odrážejícím povahu daného národa. Každé průmyslové odvětví zažilo strmý nárůst produktivity. Hlavy států však zaujal především obranný potenciál Teslových vynálezů. Toto zaujetí se záhy zhmotnilo v podobě nových kontraktů pro Továrnu.



Mechanizované pomocné jednotky neboli „mechové“ byly všestrannější, silnější, velkolepější a staly se ústředním pilířem obrany jednotlivých národů proti sousedům se skutečně či domněle nepřátelskými úmysly. Poté, co Továrna odbavila první objednávky, začalo být Teslovi jasné, že stále větší poptávku nebude schopen uspokojit, a tak neochotně přijal radu své dcery a zájemcům prodal oprávnění k využívání svých patentů. Zarputile však trval na tom, že jim poskytne pouze starší návrhy, které byly použity pro výrobu první generace mečů, a návrhy pokročilejších mečů a automatů si ponechá pro svou vlastní potřebu. Národní závody začaly s pomocí těchto patentů chrlit armády hlučných mečů, zatímco Tesla hromadil jmění, které by podle mnohých mohlo soupeřit s celými státy.

Během pár let se přítomnost mečů a automatů stala samozřejmostí i na tom nejzapadlejším venkově. Zvýšená produktivita snížila cenu starších, menších mečů používaných jako pracovní nástroje, a mnoho evropských statkářů jimi plnilo své stáje, aby je využili při farmaření nebo těžbě dřeva či uhlí. Snížení cen se ale podařilo dosáhnout jenom díky tomu, že průmysl ve stále větších počtech chrlil větší a větší stroje připravené na válku. Veřejnost si na tato nová zařízení a mohutné válečné stroje uvykla nečekaně rychle. Většina populace sice strojům nerozuměla, ale to nezabránilo, aby se staly běžnou součástí života. Někteří si stěžovali na jejich hlučnost, zápach nebo znečišťování půdy ropou. Jiní se dovolávali „starých způsobů“ se slovy, že ne vždy znamená rychlejší a silnější zároveň lepší. Pro některé byly voly tažené pluhů, ruční pily či jízdní kavalérie obrazem důstojnosti a cti a nové stroje naopak představovaly temnou a ušmudlanou budoucnost plnou děsivého neznáma. Zpátečnické hlasy však byly málokdy vyslyšeny a mocní jim naslouchali ještě méně.

Výjimky se ale našly. Krymský chán si sice cenil přínos pro zemědělství, který nové stroje nabízely, ale uvědomoval si, že by se na ně neměl příliš spoléhat. Jeho odvážná dcera Zehra však byla stroji ohromena. Povšimla si, že sousedé Chanátu rozsáhle zbrojí a obávala se, aby její národ nezůstal pozadu. Nakonec se ukázala být láska k dceři silnější než oddanost tradici a chán se poddal nutnosti modernizace. Mladí a mocní se nadchli pro hlučné stroje, uzřeli jejich potenciál a střemhlavě se vrhli do neodvratitelného konce všech technologických revolucí.



Roku 1910 ruský car jen těsně unikl pokusu o atentát. Vrah sice uprchl, ale carův věrný rádce Grigorij Rasputin tvrdil, že viníka spatřil, a vyslal své muže, aby jej dostihli. O několik dní později před cara položil tělo údajného vraha spolu s dokumenty nesoucími pečeť Polanské republiky. Rasputin tvrdil, že před svojí popravou se muž k pokusu o atentát přiznal. Polanie tato „odporná a nepodložená obvinění“ samozřejmě dementovala.

Ruský svaz ovládl rozhořčení nad ohavným útokem a nestydatým popíráním. O pár týdnů později zastřelili ruské vojáci v okolí Továrny několik polanských inženýrů. Polanská republika tuto křivdu odmítla tolerovat. Lid volal po pomstě. Zakrátko se příslušníci obou národů střetli na bitevním poli.

Evropa dosáhla bodu zvratu. Ukonejšeni dekadou prosperity toužili vládcí vyzkoušet své nové válečné stroje. Netrvalo dlouho a drobné šarvátky ve jménu národní hrdosti rozesely mezi lidi strach, který sevřel celý kontinent. Národy se otevřeně vrhly do bojů o sporná území. Jakákoliv křivda, opravdová i vymyšlená, se rychle stala záležitostí národní pýchy, bezpečnosti a prosperity. Jakákoliv příležitost vyzkoušet nové zbraně či zabrat kus půdy vyústila v zásadní operaci ve jménu národní obrany. Jen pár měsíců po atentátu na ruského cara stačilo, aby se kontinentu zmocnila velká válka.

První střety velké války vypadaly úchvatně. Nikdo ale nebyl připraven na válku na průmyslové úrovni. Ve své touze vyzkoušet nové zbraně a taktiky generálové ignorovali následky svých rozhodnutí. První měsíce války byly všude vidět obrazy hrdinství a úspěchu. Nové zbraně byly pompézní, dechberoucí a naprosto děsivé. Mechové působili takovou zkázu, že ji lidská mysl nedokázala vstřebat. A když konečně válčící strany pochopily rozměr zkázy, kterou mechové šířili, neodvážili se jich přestat užívat ve strachu ze stejně děsivých zbraní protivníků.

A tak se válka vlekla. Rok za rokem. Smrt se počítala na desítky, poté stovky tisíc. Civilisté nezmohli nic. Jen přihlíželi a doufali, že se nepřipletou do cesty běsnícím molochům.

Roku 1916 přišlo léto dříve a válečná vřava se znovu stupňovala. Tentokrát však byl ve vzduchu cítit konec. Ten pocit postihl všechny – od vysoce postavených generálů až po rolníky pachtící se na zbytcích svých polí. Civilisté, vojáci i velitelé již byli válkou unavení. Hlavní hráči velké války se skrze léto roku 1916 sotva protloukali, shromažďovali zbylé síly a chystali se na rozhodující střetnutí. A pak, jakoby v reakci na nějaký neviditelný popud, se válečná mašinérie vzdemkla ve svém posledním, násilném výbuchu. Když se následně mastný kouř rozptýlil, zbyla jen zpustošená zem, do které se opatrně vraceli apatičtí a zlomení přeživší.





Velká válka ochromila každý národ, který se jí účastnil. Deprimovaná a vyčerpaná veřejnost přijala konec války s opatrnou úlevou. Prvních pár týdnů příměří byli všichni jako na trní, že se boje každou chvílí rozsuří znovu. Postupně se však uklidňovali a začali i doufat. O pár týdnů později bylo mezi několika národy vyhlášeno formální příměří.

Zdálo se, že se vládcí a politici války nabažili na dlouho dopředu, a příslušníci jejich národů měli radost, že mohou znovu začít budovat své domovy. Vojevůdci však ale nezapomněli na to, co se během konfliktu naučili. A rozhodně neměli v plánu dovolit, aby se na smrtící stroje, jež velká válka přinesla, prášilo v armádních skladech.

Tesla od začátku tušil, že jsou jeho stroje schopny rozsévat i smrt a zkázu. Ale ve své horlivosti vyzkoušet své vynálezy a ko-nečně na jejich potenciálu po všech těch letech výsměšků a finančních ztrát začít vydělávat, si to nikdy doopravdy nepřipustil.

V jeho mysli byla schopnost ničit přinejlepším teoretická. Kde ostatní hledali moc, on hledal hranice svých možností.

Snad si prostě představoval, jak se jeden mech v čestném boji potýká s mechem druhým jako rytíři v umaštěné zbroji, kde se ztráty počítají pouze na náhradní díly, olejové skvrny a možná příležitostně zabité operátory. Snad si je nikdy ve skutečné bitvě ani nepředstavoval. Rozhodně jej nikdy nenapadlo, že by si někdo troufl poslat ocelové kolosy proti bezbranným lidem.

Ať už ale byly jeho představy jakékoli, s realitou měly pramálo společného. Mechové v boji využití byli, ale vojáky a jezdcy nezastoupili. Doplnili je. A měli nad nimi navrch.

Tesla zprvu odmítal uvěřit zprávám o zkáze, kterou jeho vynálezy přinesly. Kdo by do bitvy s těmi behemoty posílal obyčejné vojáky? Pomátli se snad?

V prvních okamžicích války dokázali mechové zmasakrovat desítky mužů během několika málo chvil.



Jak léta přibývala, taktika se změnila. I tak měli vojáci a kavalérie pramalou šanci přežít víc než pár bitev, kterých se mechové účastnili. Až civilní ztráty ale přiměly Teslu k činům. Armády při nasazování svých smrtících strojů projevily pramalou zdrženlivost, jak ukazovala nekončící hlášení o zničených farmách či vesničanech lapených uprostřed přestřelky.

Nakonec se musel Tesla přesvědčit na vlastní oči. Zanechal práce, opustil Továrnu a vydal se na venkov.

Všude se válela těla.

Vojáci.

Koně.

Farmáři.

Rodiny.

Děti.

Teslovi došlo, že vidí jen ty, které zatím nikdo nepohřbil. Leželi na poli, v dírách, ve stodolách, v domech.

Největší vynálezce dějin se stáhl do sebe. Někteří tvrdí, že se zbláznil. Ať už je to pravda, nebo ne, Tesla se skryl v Továrně, ukončil veškerou produkci a propustil všechny dělníky. Vzal svoji dceru, zapečetil brány Továrny a společně zmizeli neznámo kam.

Tehdy základní hrou začal příběh Scythe. Poté pokračoval Invazí z dalek a vzlétl do výšin s Titány nebes.

Nyní je načase trilogii rozšíření pro Scythe uzavřít.

NADEŠEL ČAS PRO VZESTUP FENRISE.



EPIZODA 1: NOVÁ ÉRA

BŘEZEN 1921

Po skončení velké války se národy Evropy upnuly ke křehkému míru. Tu a tam se objevily menší konflikty mezi jednotlivými národy, ale obecně se dařilo mír dodržovat a všichni se snažili vzpamatovat a znovu postavit na nohy svoji vládu, ekonomiku i armádu.

Brány Továrny zůstaly zavřené, velká část města byla ovšem stále dostupná. Vypadalo to, že se Tesla vypařil velmi rychle, neboť Továrna stále ukrývala mnohé divy, které mohl získat kdejaký zvědavce se špeikou důvtipu. Ostatně některým se to během let i podařilo. Vnitřní okruh Továrny však zůstal pevně zapečetěn. Ani myš nepronikla dovnitř.


Nicméně cesty osudu rychle mění směr a oslabené národy Evropy věděly, že mír není jistý nikdy. Po letech pozvolné obnovy si konečně mohly dovolit trochu pohodlí, ale vzhledem k tomu, že z velké války nevzešel jednoznačný vítěz, chyběl Evropě směr a nevyřešené spory stále hrozily probulbat na povrch.

Nikdo nestál o to, aby válka znovu vypukla, a tak většina potyček zůstala izolovanými incidenty, které se diplomaté zúčastněných stran snažili co nejrychleji urovnat. Z venkova sice přicházejí zprávy o podivných vojácích se svítícíma očima, nikdo jim však nepřikládá váhu v domněni, že jde o báchoroky sedláků bažících po pozornosti. Vůdci jednotlivých frakcí se však nesoustředí na zvěsti, ale na snahu vybudovat dílo, které přetrvá generace. Evropa stojí na prahu nové éry, ale jaká éra to bude, to se teprve ukáže.

SHRNUTÍ PŘÍBĚHU

Po skončení Velké války se národy Evropy upínají ke křehkému míru a snaží se obnovit infrastrukturu. Zprávy o tajemných vojácích se svítícíma očima jsou přehlíženy, neboť se národy soustředí více na obnovu svého průmyslu a armády. Evropa stojí na křižovatce a o jejím osudu se teprve rozhodne.

PŘÍPRAVA HRY

1. Hru připravte podle obvyklých pravidel, vyberte si / vyloučte si desku frakce a náhodně si vyberte desku hráče. V této epizodě nepoužívejte rozšíření **Titáni nebes**.
2. Táhněte z balíčku úkolů 1 náhodnou kartu úkolu a umístěte ji vedle stupnice úspěchu. Hráči mohou tento odhalený úkol splnit (a umístit na tuto kartu hvězdu) navíc ke splnění jednoho ze dvou svých úkolů podle normálních pravidel (lze tedy získat až dvě hvězdy za úkoly).
3. Na každé z deseti polí stupnice úspěchu umístěte jeden žeton vlivu. Jeden žeton vlivu  také umístěte na kartu úkolu odhalenou ve druhém kroku přípravy.
4. Pouze pro tuto hru mohou všichni hráči zdarma využít jednu z výhod ve svém deníku kampaně.
 - a. Každou výhodu je v průběhu kampaně možné využít jen jednou. Označte ve svém deníku kampaně vámi vybranou výhodu a ihned ji vyhodnotte.
 - b. Během 8 epizod kampaně budete mít k dispozici celkem 7 výhod.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

Pokud umístíte na dané pole stupnice úspěchu hvězdu jako první, vezměte si z onoho pole žeton vlivu a položte jej na desku své frakce. Tyto žetony budou vyhodnoceny na konci epizody a určí, jakou cestou se bude ubírat epizoda následující.

Splníte-li podmínku pro umístění hvězdy za vítězství v boji, můžete si vybrat, na které ze dvou příslušných polí hvězdu umístíte, a ovlivnit tak, jestli získáte žeton vlivu. (Viz příklad dole. Oba hráči, modrý i červený, zvítězili v boji a oba získali po jednom žetonu vlivu.)

CÍLE EPIZODY

- Získávejte žetony vlivu.
- Vyhrajte hru.



HRA KONČÍ OKAMŽITĚ, JAKMILE JEDEN Z HRÁČŮ UMÍSTÍ SVOJI ŠESTOU HVĚZDU NA STUPNICI ÚSPĚCHU.

EPIZODA 1 PŘESKOČTE ÚSPĚCHY



ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

- Při umísťování hvězd dle karty obtížnosti uvažujte, jako by přidaná karta úkolu byla prvním polem stupnice úspěchu (zleva).
- Automa získává žetony vlivu stejným způsobem jako hráči.
- Vyhraje-li Automa boj, umístí svoji hvězdu přednostně na pole stupnice úspěchu obsahující žeton vlivu, je-li to možné.

ODMĚNY ZA DOKONČENÍ EPIZODY

Automa získá oproti obvyklým pravidlům jeden žeton vlivu navíc a hlasuje následovně:

1. Má-li žetonů sudý počet, využije všechny své žetony k hlasování pro **VÁLKU (epizoda 2A)**.
2. V opačném případě hlasuje pro **MÍR (epizoda 2B)**.

AUTOMA

ODMĚNY ZA DOKONČENÍ EPIZODY

1. Do deníku kampaně si poznamenejte vítězství (pokud jste vyhráli), umístěné hvězdy a peníze (vaše závěrečné hodnocení).
2. Hvězdu získanou za splnění odhaleného úkolu je možné zapsat do libovolného sloupce v listině úspěchů.
3. Každý hráč obdrží 1 žeton vlivu (navíc k těm, které jste získali za první umístění hvězdy). Pokud jich už není dostatek v zásobě, využijte k tomuto účelu peníze s hodnotou 1 \$.
4. Nyní využijete své žetony vlivu pro hlasování o směřování příběhu v další epizodě. Budou frakce Evropy toužit po válce, či míru?
 - Pokud chcete, aby se příští hra zaměřila na boj a interakci mezi hráči, hlasujte pro válku (schovejte své žetony do levé dlaně).
 - Pokud chcete, aby se příští hra zaměřila na produkci a budování, hlasujte pro mír (schovejte své žetony do pravé dlaně).
 - Žetony můžete rozdělit i do obou svých dlaní.

Všichni hráči se tajně rozhodnou a žetony najednou odhalí. Bude-li většina žetonů pro válku, pokračujte epizodou 2A. Pokud bude většina žetonů pro mír, pokračujte epizodou 2B. Pokud je výsledek nerozhodný, rozhodne o směřování příběhu hráč, který v této epizodě zvítězil, a to bez ohledu na to, pro kterou variantu původně hlasoval.

5. Po skončení hlasování vraťte všechny žetony vlivu do společné zásoby. Do dalších her si žetony vlivu neponecháváte.
6. Za tuto epizodu neobdržíte žádné zvláštní odměny.



EPIZODA 2A: VÁLKA

ŘÍJEN 1921

Hospodářský vzestup lidem znovu ukázal, co je to pohodlí. A s pohodlím se vrátila i netrpělivost. Lidé již nečelili smrtelnému nebezpečí. Rozkvět přinesl nové zájmy a potřeby, a příběhy o velké válce najednou zněly jen jako romantické pohádky. Vládcí jednotlivých států však na sebe stále pohlíželi s nedůvěrou. Strach, že by se stali obětí útoku jim zamlžil úsudek a dal zapomenout na lekci z Velké války. A tak potyčky vedly k bitvám a válka se opět zdála být na spadnutí.

Mnohé národy se děsily hrozby nového konfliktu tak brzy po tom předchozím, ale nátlak a provokace nepřátel tento strach z války nahradily obavou o vlastní existenci. Evropa znovu stojí na prahu krvavého konfliktu.

SHRnutí PŘÍBĚHU

Uprostřed největšího ekonomického rozkvětu v evropských dějinách se vzpomínky na hrůzy velké války rychle vytrácí a strach z agrese nepřátel žene svět zpět do víru boje.

PŘÍPRAVA HRY

1. Hru připravte podle obvyklých pravidel, ale ponechte si desky frakcí z předchozí epizody, ke kterým si náhodně vylosujete desku hráče. V této epizodě nepoužívejte rozšíření **Titáni nebes**.
2. Pro tuto epizodu z balíčku odstraňte karty úkolů 7, 13, 15, 20, 22, 23 a 27.
3. Překryjte stupnici úspěchu válečnou stupnicí úspěchu.
4. Na každé z vašich počátečních území umístěte jednoho dělníka navíc.
5. Na každé z vašich počátečních území umístěte jednu libovolnou budovu.

6. Na své desce hráče proveďte zdarma tři vylepšení dle své volby.
7. Přičtete 4 k vaší počáteční popularitě.
8. Pokud chcete, můžete utratit 15 \$ z vašeho bohatství za nákup jedné z dosud nevyužitých výhod ve svém deníku kampaně. Tuto výhodu okamžitě vyhodnotte.
9. přečtete si sekci pravidel „Rivalové“.

CÍLE EPIZODY

- Nasad'te mechy.
- Zvítězte v bojích.
- Vyhrajte hru.

RIVALOVÉ

PŘÍPRAVA: Poté, co vyhodnotíte ostatní kroky přípravy, můžete vyhlásit „rivalitu“ tím, že umístíte jednu či více hvězd na domovské základny jiných hráčů. Takto můžete umístit až 4 hvězdy (na jednu základnu lze umístit i více hvězd najednou). Tento krok provedou všichni hráči najednou.

DOPAD NA HRU: Hráč je vaším rivalem, dokud se na jeho domovské základně nachází alespoň 1 vaše hvězda. Pokud vyhrajete boj proti rivalovi, odstraňte z jeho základny jednu svou hvězdu, umístíte ji na stupnici úspěchu a získáte 5 \$.

- Kdykoliv vyhrajete jakýkoli boj, můžete odstranit 1 svoji hvězdu ze základny libovolného hráče a umístit ji na stupnici úspěchu. Odměnu 5 \$ ale získáte pouze tehdy, pokud získanou hvězdu vezmete z domovské základny právě poraženého protivníka.
- Hvězdy umístěné na základnách protivníků je možné umístit na stupnici úspěchu pouze v důsledku boje. Po umístění je nelze jakýmkoli jiným způsobem získat zpět.

VÁLEČNÁ STUPNICE ÚSPĚCHU

Válečná stupnice úspěchu má oproti standardní následující odlišnosti:

- Můžete umístit hvězdu buď za 6 vylepšení, nebo 4 postavené budovy. Není možné umístit hvězdy za oba tyto úspěchy.
- Všichni hráči mohou umístit až 4 hvězdy za boj. Saská říše může nadále umístit neomezené množství hvězd za vítězství v boji a splněné úkoly.
- Nově lze umístit hvězdu za to, že máte na konci svého tahu v ruce 8 bojových karet.
- Při použití válečné stupnice úspěchu nelze získat hvězdu ani za umístění 8 dělníků, ani za dosažení maximální úrovně popularity.



HRA KONČÍ OKAMŽITĚ, JAKMILE JEDEN Z HRÁČŮ UMÍSTÍ SVOJI ŠESTOU HVĚZDU NA VÁLEČNOU STUPNICI ÚSPĚCHU.

NÁSLEDKY

Netrvalo dlouho, aby se hrůzy války znovu hluboce vryly do paměti všech v Evropě. I ti, kteří nejvíc bažili po slávě, záhy přišli o své iluze o tom, co válka znamená, a násilí rychle ukončili. Nevýřešilo se však nic.

Náprava pošramocených vztahů bude tentokrát trvat mnohem déle. Rychlost vzplanutí konfliktu překvapila všechny, včetně těch nejvýše postavených. Kontinent znovu ovládla atmosféra strachu a podezírání, ke které přispívaly zvěsti o aktivitě uvnitř Továrny i v jejím okolí. Mnoha dobrodruhům se podařilo do Továrny proniknout i po jejím uzavření, ale velká část zůstávala

pevně zapečetěná a otázky, co se ukrývá uvnitř, dávaly vzniknout obavám a spekulacím.

Obavy posilovala i skutečnost, že místo Teslova současného pobytu bylo nadále neznámé. Celé národy posedla zvědavost a touha zjistit, kam slavný vynálezce zmizel. A pak, jednoho dne, se v hlavních městech všech národů, jež před velkou válkou s Teslou obchodovaly, objevili poštovní holubi přinášející tajemnou a znepokojivou novinu.

ODMĚNY ZA DOKONČENÍ EPIZODY

1. Do deníku kampaně si poznamenejte vítězství (pokud jste vyhráli), umístěné hvězdy a peníze (vaše závěrečné hodnocení).
2. Hvězdy získané z nových kategorií na válečné stupnici úspěchu (2 další hvězdy za vyhraný boj, hvězdu za 8 současně držných bojových karet a hvězdu za všechny postavené budovy či vylepšení) je možné zapsat do libovolného sloupce v listině úspěchů.
3. **MODIFIKACE MECHŮ:** Zpřístupněte pro další hru modifikace mechů – přečtěte si příslušná pravidla (na straně 6) a z vylamovacích desek vyplokejte příslušné žetony. V tuto chvíli jsou vám přístupné pouze modifikace mechů.
 - a. Náhodně táhněte 2 modifikace plus 1 modifikaci za každého mecha, kterého jste v uplynulé partii nasadili. Jednu modifikaci si smíte ponechat zdarma, libovolný počet dalších vámi vylosovaných modifikací si můžete pořídit zaplacením 50 \$ za každou z nich.
 - b. Nezapomeňte, že bohatství nabyté v epizodách 1 až 7 neslouží k určení vítěze kampaně. Během kampaně jej tedy můžete bez obav utrácet k zvelebení své říše!
4. V dalších hrách již válečnou stupnici úspěchu a pravidla pro rivaly využívat nebudete.

EPIZODA 2A: VÁLKA

AUTOMA

Pro účely zajištění kompatibility s pravidly pro rozšiřující moduly na straně 50 jsou některá pravidla označena jako

RIVALOVÉ nebo **VÁLEČNÁ STUPNICE**.

VÁLEČNÁ STUPNICE **PŘESKOČTE ÚSPĚCHY**



PŘÍPRAVA HRY

- Umístěte žeton popularity Automy na pole „14“ stupnice popularity (získá tedy více peněz).
- Umístěte na její domovskou základnu 2 dělníky navíc ke 2 již umístěným.
- Umístěte na základnu Automy 1 jejího mecha.
- Posuňte žeton na kartě obtížnosti o 3 místa dopředu.
- Náhodně vytáhněte 3 karty Automy:
 - Přidejte Automě všechny zisky uvedené v řádku „zisk Automy“ v programu II (červená polovina karty). Ignorujte všechny zisky specifické pro konkrétní frakci.
 - Poté balíček Automy znovu zamíchejte.

RIVALOVÉ Na vaši domovskou základnu umístěte 2 hvězdy Automy.

Pokud hrajete ve třech a více hráčích, umístěte 1 hvězdu od každé Automy na domovské základny obou sousedících protivníků.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA:

Úspěchy

VÁLEČNÁ STUPNICE Automa neumísťuje hvězdu za současné vlastnictví 8 bojových karet (na toto pole ale může umístit hvězdu z karty obtížnosti podle normálních pravidel).

RIVALOVÉ Umístěje-li hvězdu z vaší základny, získá Automa 5 \$.

Při hře ve 3 a více hráčích, porazí-li Automa hráče, na jehož domovské základně nemá žádnou hvězdu, přesune na stupnici úspěchu hvězdu ze základny hráče, jehož domovská základna je ve směru hodinových ručiček nejbližší právě poraženému hráči.

RIVALOVÉ Pohyb

V případě shody platí pro všechny akce Pohyb Automy následující pravidlo, které má přednost před všemi ostatními rozhodovacími pravidly pro výběr cílového území:

V PŘÍPADĚ SHODY 0: Území nejbližší k libovolné jednotce patříci hráči, který má na své základně hvězdu Automy.

RIVALOVÉ Setkání/Továrna

1. Nachází-li se na protivníkově základně hvězda Automy a má-li zároveň Automa 5 a více bodů moci, provedte místo toho akci Útok na vojenské jednotky tohoto protivníka.
2. Hraje-li Automa za Albion nebo Togawu a vyhraje-li boj, umístí vlajku/past, a to i v případě, že se za Automu boje neúčastnila postava.
3. Nevedl-li krok 1 k boji, provede místo toho Automa akci Setkání/Továrna jako obvykle.

ODMĚNY ZA DOKONČENÍ EPIZODY

- Automa získá 1 modifikaci zdarma navíc k těm, které nakoupí podle obvyklých pravidel (viz Modifikace).
- Získá-li Automa úspěch , zaškrtněte v listině úspěchů v deníku kampaně Automy kolonku buď ve sloupci úspěchů za , nebo sloupci úspěchů za . Vyberte ten sloupec, ve kterém je označeno více kolonek, ale který není dosud zaplněný. Pokud nastane rovnost, vyberte .

EPIZODA 2B: MÍR

ŘÍJEN 1921

Mír přetrvával... prozatím. Lidé si hrůzy války pamatovali až příliš dobře a měli pramalý zájem se k nim vracet.

Nášli se i tací, kteří se pokusili vehnat svět zpět do náruče války, ale většina zůstala obezřetná před ničivým potenciálem nových zbraní a udržela své bojechtivé sousedy na uzdě. Osamělé potyčky byly stále řídké a nakonec utichly úplně.

Světoví vůdci zaměřili místo válečných snah svoji pozornost na hospodářský rozvoj svých zemí. Růst infrastruktury se zrychlil jako nikdy předtím. Namísto ohněm a mečem se rozhodli šířit slávu svého národa pomocí zlepšování kvality života i vztahů s okolními národy i vlastními menšinami. Ekonomika vzkvétala a všeobecná hojnost a sebejistota dala vzniknout novým spojenectvím. Skoro se zdálo, že Evropa opravdu dosáhla osvětlené éry míru a prosperity.

SHRNUTÍ PŘÍBĚHU

Národy Evropy dokázaly zabránit návratu války... prozatím. Namísto konfliktu se vydaly cestou rozvoje hospodářství a infrastruktury poháněných Teslovými vynálezy.

PŘÍPRAVA HRY

1. Hru připravte podle obvyklých pravidel, ale ponechte si desky frakcí z předchozí epizody, ke kterým si náhodně vylosujete desku hráče. V této epizodě nepoužívejte rozšíření **Titáni nebes**.
2. Z vylamovací desky vyplokujte žetony spojenectví.
3. Překryjte stupnici úspěchu mírovou stupnicí úspěchu.

4. Pokud chcete, můžete utratit 15 \$ z vašeho bohatství za nákup jedné z dosud nevyužitých výhod ve svém deníku kampaně. Tuto výhodu okamžitě vyhodnotěte.

CÍLE EPIZODY

- Postavte budovy.
- Vyhrajte hru.

SPOJENECTVÍ

PŘÍPRAVA: Každý hráč si vezme žeton spojenectví, který má na lici symbol dané frakce a na rubu minci o hodnotě -10 \$. Zbylé žetony spojenectví vraťte zpět do krabice.

DOPAD NA HRU: Pokud máte v držení svůj žeton spojenectví, můžete kdykoli během svého tahu navrhnout jinému hráči (jenž musí mít také v držení svůj žeton spojenectví) uzavření spojenectví. Pokud druhý hráč souhlasí, vyměňte si mezi sebou své žetony spojenectví a vezměte si ze společné zásoby tolik peněz, kolik je uvedeno na lici obdržného žetonu. Kromě schopnosti své vlastní frakce máte od této chvíle k dispozici také schopnost frakce svého spojence popsanou na žetonu spojenectví.

Pokud se ve hře s lichým počtem hráčů stanete posledním hráčem bez spojenectví, okamžitě získáte 5 \$.

Pokud někdy zaútočíte na hráče, který má v držení **žeton spojenectví vaší frakce**, nebo přinutíte k ústupu jeho dělníky, otočte žeton spojenectví ve svém držení rubem nahoru. Nemůžete nadále využívat schopnost dané frakce (váš společník žetonu spojenectví rubem nahoru otáčet nemusí).

Pokud žeton spojenectví ve vašem držení ukazuje při závěrečném bodování -10 \$ (kvůli vašemu porušení spojenectví), ztrácíte 10 \$.

MÍROVÁ STUPNICE ÚSPĚCHU

Pokud používáte mírovou stupnici úspěchu, odstraňte z balíčku úkolů kartu 23. Saská říše začíná hru se 3 kartami úkolů místo 2.

Mírová stupnice úspěchu má oproti standardní následující odlišnosti:

- Můžete umístit hvězdu buď za nasazení 4 mechů, nebo naverbování 4 rekrutů. Není možné umístit hvězdy za oba tyto úspěchy.
- Každý může umístit za splnění úkolů až 2 hvězdy. Pokud umístit hvězdu za splnění úkolu, namísto odhození druhého úkolu si jednu kartu úkolu doberte (pokud je to možné – odhozené úkoly nevracejte zpět do balíčku).
- Můžete umístit hvězdu za získání 3 žetonů setkání.
- Můžete umístit hvězdu za dosažení pole „13“ na stupnici popularity.
- Můžete umístit hvězdu za získání karty Továrny (umístěte ji ve stejném tahu, ve kterém jste kartu Továrny získali).
- Můžete umístit hvězdu za ovládnutí území s celkem 16 žetonů surovin (mohou být na různých územích).
- Při použití mírové stupnice úspěchu nelze získat hvězdu ani za vítězství v boji, ani za dosažení 16 bodů moci.



HRA KONČÍ OKAMŽITĚ, JAKMILE JEDEN Z HRÁČŮ UMÍSTÍ SVOJI ŠESTOU HVĚZDU NA MÍROVOU STUPNICI ÚSPĚCHU.

NÁSLEDKY

Povznesená nálada přetrvávala a hospodářství jednotlivých národů se povolně vzpamatovala. Ekonomický růst a zajištění bezpečnosti umožnily vládám zlepšit vyhlídky obyvatel, a tak se zdálo, že by mír mohl přetrvat – že by Evropa mohla poznat potěšení z běžného, bezpečného a nudného života.

Továrna zůstala uzavřená před světem. Občas dovnitř pronikli dobrodruhově snažící se zjistit, na jaké nové technologii Tesla pracoval. Většina z nich se nevrátila s prázdnou, ale některé části Továrny přesto zůstaly nedostupně zapečetěné.

Místo Teslova současného pobytu bylo nadále neznámé. Celé národy posedla zvědavost a touha zjistit, kam slavný vynálezce zmizel. A pak se jednoho dne v hlavních městech všech národů, jež před velkou válkou s Teslou obchodovaly, objevili poštovní holubi nesoucí tajemnou a znepokojivou novinu.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Pokud jste porušili spojenectví, odečtete si od svého závěrečného hodnocení 10 \$. Nemůžete v závěrečném bodování dosáhnout méně než 0 \$.

ODMĚNY ZA DOKONČENÍ EPIZODY

1. Do deníku kampaně si poznamenejte vítězství (pokud jste vyhráli), umístěné hvězdy a peníze (vaše závěrečné hodnocení).
2. Hvězdy získané z nových kategorií na mírové stupnici úspěchu (hvězdu za držbu 16 surovin, hvězdu za kartu Továrny, hvězdu za 3 žetony setkání, hvězdu za druhý úkol a hvězdu za kombinaci 4 mechové/rekruti) je možné zapsat do libovolného sloupce v listině úspěchů.
3. **MODIFIKACE INFRASTRUKTURY:** Zpřístupněte pro další hru modifikace infrastruktury – přečtete si příslušná pravidla (na straně 7) a z vylamovacích desek vyplokujte příslušné žetony. V tuto chvíli jsou vám přístupné pouze **modifikace infrastruktury**.
 - a. Náhodně táhněte 2 modifikace plus 1 modifikaci za každou budovu, kterou jste v uplynulé partii postavili. Jednu modifikaci si smíte ponechat zdarma, libovolný počet dalších vámi vylosovaných modifikací si můžete poříditi zaplacením 50 \$ za každou z nich.
 - b. Nezapomeňte, že bohatství nabyté v epizodách 1 až 7 neslouží k určení vítěze kampaně. Během kampaně jej tedy můžete bez obav utrácet k zvelebení své říše!
4. V dalších hrách již mírovou stupnici úspěchu a pravidla pro spojenectví využívat nebudete.

EPIZODA 2B: MÍR

AUTOMA

Pro účely zajištění kompatibility s pravidly pro rozšiřující moduly na straně 50 jsou některá pravidla označena jako **SPOJENECTVÍ** nebo **MÍROVÁ STUPNICE**.

MÍROVÁ STUPNICE PŘESKOČTE ÚSPĚCHY



SPOJENECTVÍ PŘÍPRAVA

Během přípravy hry si můžete zvolit, zda s Automou uzavřete spojenectví. Pro hráče se pravidla pro spojenectví nemění, Automa však nezískává schopnost uvedenou na žetonu spojenectví. Za spojenectví získá vždy pouze 8 \$.

Hrajete-li ve třech a více hráčích, rozhodněte o případném spojenectví s Automou v obráceném pořadí proti směru hry.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA:

MÍROVÁ STUPNICE ÚSPĚCHY

Automa může umístit hvězdu za nasbírání 3 žetonů setkání i za získání karty Továrny.

SPOJENECTVÍ Spojenectví

- Po skončení přípravy hry již Automa nebude souhlasit s žádným spojenectvím.

Hrajete-li ve třech a více hráčích, pravidlo o posledním hráči bez spojenectví platí pouze pro lidské hráče.

- Automa neztrácí 10 \$ za porušení spojenectví.
- Máte-li v držení žeton spojenectví Automy lícem nahoru, nebude Automa při hře za Togawu pokládat pasti.
- Automa nepřechází na „Program II“, dokud budou oba žetony spojenectví (její i jejího spojence) lícem nahoru. Dokud Automa nezmění svůj program, nemíchejte její karty.

ODMĚNY ZA DOKONČENÍ EPIZODY

- Automa získá 1 modifikaci zdarma navíc k těm, které nakoupí podle obvyklých pravidel (viz Modifikace).
- Získá-li Automa úspěch , zaškrtněte v listině úspěchů v deníku kampaně Automy kolonku buď ve sloupci úspěchů za , nebo sloupci úspěchů za . Vyberte ten sloupec, ve kterém je označeno více kolonek, ale který není dosud zaplněný. Pokud nastane rovnost, vyberte sloupec .

EPIZODA 3: VESNINA ŽÁDOST

BŘEZEN 1922

Velevázení patroni a přátelé Nikoloy Tesly,

jmenuji se Vesna a jsem dcera Nikoloy Tesly. Tato zpráva je prosbou o pomoc. Prosim pochopte, že jde o situaci krajní nouze. Nepřeji si zneužít vztahu, který jste s mým otcem vybudovali. On i já máme, jak jistě víte, nemalé prostředky, jak se o sebe postarat. Přesto jsem se však octla v situaci, ze které nevidím úniku.

Poté, co otec uzavřel Továrnu, žila jsem s ním ve vnitřních čtvrtích, kde pracoval na nové technologii, která, jak doufal, měla být jeho spásou. Krátce po Novém roce však dovnitř proniklo několik žoldáků, kteří nás vzali do zajetí. Násilím nás rozdělili, ale jsem si skoro jistá, že chtějí, aby otec dokončil své nejmodernější a nejničivější mechy. To by však nikdy neudělal, i kdyby byl

ohrožen jeho vlastní život. Jenomže místo toho žoldáci hrozí, že zabijí mě. A můj otec by mě nikdy zemřít nenechal.

Proto vás žádám o pomoc. Ne abych ochránila sebe, ale svého otce. Pokud bych odsud dokázala uniknout, mohl by ukončit práci na těch strašlivých strojích. Kromě mé záchrany je jeho nejnroucenějším přáním, aby nikdy nespatřily světlo světa. Netuším, kdy se mi podaří tyto zprávy odeslat, ale čas hraje klíčovou roli. Už nyní může být pozdě.

S největší pokorou a nadějí pro mír

*Vesna Tesla
25. ledna 1922*

SHRNUTÍ PŘÍBĚHU

Vesna, dcera Nikoloy Tesly, je společně se svým otcem uvězněna v Továrně. Musíte se do Továrny dostat a nalézt ji.

PŘÍPRAVA HRY

1. Hru připravte podle obvyklých pravidel, ale ponechte si desky frakcí z předchozí epizody, ke kterým si náhodně vylosujete desku hráče. V této epizodě nepoužívejte rozšíření **Titáni nebes**.
2. Pokud máte nějaké modifikace infrastruktury (je možné, že je ještě nezpřístupnili), položte je poblíž své desky hráče.
3. Pokud máte nějaké modifikace mechu (je možné, že jste je ještě nezpřístupnili), můžete jimi libovolně překrýt schopnosti mechu na své desce frakce.
4. Vyjměte krabičku A (neotevírejte ji). Vyhledejte kartu Vesny (před první kampaní by měla být zesponu připevněna ke dnu krabičky A).
5. Přimíchejte kartu Vesny a čtyři dodatečné karty Továrny do balíčku Továrny (například hrajete-li v 5 hráčích, balíček se

bude skládat ze 6 náhodných karet Továrny + 1 karty Vesny + 4 dalších náhodných karet Továrny, celkem tedy z 11 karet).

6. Položte žetony vlivu poblíž herního plánu.
7. Účastní-li se hry Rusvětský svaz, vezme si jeho hráč z vylamovací desky žeton s upravenou schopností „Sověť“, kterým pro tuto hru překryje schopnost „Sověť“ na své desce frakce (případně může též tuto schopnost překrýt modifikací mechu).
8. Pokud chcete, můžete utratit 15 \$ z vašeho bohatství za nákup jedné z dosud nevyužitých výhod ve svém deníku kampaně. Tuto výhodu okamžitě vyhodnoťte.

CÍLE EPIZODY

- Sbírejte žetony vlivu.
- Najděte Vesnu.
- Vyhrajte hru.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

- Pokud se vaše postava přesune na Továrnu, její pohyb končí. Než budete pokračovat dále (bojem, odjištěním pasti atd.), vyhodnoťte následující kroky:
 - a. Získejte jeden žeton vlivu a zamíchejte balíček Továrny.
 - b. Táhněte si X náhodných karet Továrny, kde X je počet žetonů vlivu, které máte v danou chvíli v držení. Karty ukažte všem hráčům.
 - Pokud je mezi odhalenými kartami Vesna, ponechtejte si ji. Vesna není považována za kartu Továrny.
 - Pokud Vesna mezi odhalenými kartami není a pokud ještě nemáte kartu Továrny, můžete si z tažených karet jednu vybrat a ponechat.
 - c. Vraťte zbylé tažené karty Továrny zpět do balíčku karet Továrny.
 - d. Dokončete svoji akci pohyb (pohněte ostatními figurkami, zahajte boj, spustěte pasti apod.).
- Nachází-li se vaše postava na začátku vašeho tahu na území Továrny, žeton vlivu nezískáte (a nemůžete Továrnu prohledat). Můžete ale využít „Rychlost“ nebo pohybovou akci na kartě Továrny, abyste dvěma pohyby z území Továrny odešli a zase se tam vrátili, čímž spustíte kroky a až d.
- Na rozdíl od běžných pravidel budete karty Továrny vždy vybírat vždy z počtu daného držení žetony vlivu a ne z celého balíčku Továrny.
- I když už byla Vesna nalezena, nadále můžete Továrnu popsaným způsobem prohledávat, a získat tak kartu Továrny, pokud ji ještě nemáte. Vesnin účel vám bude odhalen na konci hry.

HRA KONČÍ OKAMŽITĚ, JAKMILE JEDEN Z HRÁČŮ UMÍSTÍ SVOJI ŠESTOU HVĚZDU NA STUPNICI ÚSPĚCHU.

NÁSLEDKY

Zachránci Vesny objevili v Továrně neuvěřitelné věci – a samozřejmě si nemohli nechat ujít příležitost svůj objev zužitkovat. Velké nádvoří ukrývalo plavidla titánských rozměrů. Nálezům přišlo podivné budovat čluny tak hluboko ve vnitrozemí, Vesna, jim však vysvětlila pravou podstatu obřích plavidel – jednalo se o vzducholodě. Právě ty se měly stát klíčem k jejímu útěku.

Po přistání monumentální vzducholodě s Vesnou na palubě v hlavním městě svých zachránců se příběh Teslovy dcery rychle rozšířil. A byly to špatné zprávy. Přestože se záchrana podařila, přišla příliš pozdě. Vesna si byla jistá, že ničivé dílo jejího otce stálo těsně před dokončením. Teslu samotného se při záchranné operaci v Továrně objevit nepodařilo a nejspíš tak o úniku své dcery nemá žádné zprávy. Ačkoli se Vesně nepodařilo odhalit, kdo stojí za organizací, jež zajala jejího otce, věděla dost na to, aby si dělala vážné starosti. Všechnu svoji energii proto vložila do vytvoření odboje, který by se dokázal postavit hrozbě ohrožující křehký mir mezi národy Evropy.

EPIZODA 3 PŘESKOČTE ÚSPĚCHY

AUTOMA



ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

Karty Továrny

- Automa získává žetony vlivu a táhne karty Továrny podle stejných pravidel jako lidští hráči.
- Pokud na tažených kartách není Vesna a Automa dosud nemá žádnou kartu Továrny, ponechá si první z tažených karet.

Bojový pohyb jednotek Automy

Při pohybu bojových jednotek Automy:

- Pokud ještě Vesna nebyla nalezena a jednotka se může pohnout na Továrnu:
 - Cílem je Továrna.
 - Pokud by takový pohyb vedl k boji a zároveň má Automa méně, jak 5 bodů moci, toto pravidlo ignorujte.
- Pokud se na konci nebojového pohybu postavy () nebo akce Setkání/Továrna () na území Továrny nachází bojová jednotka Automy, provede Automa navíc k obvyklému účinku karty akce Hledání (tažení karet Továrny).
V tomto případě se mech na území Továrny chová jako postava.

ODMĚNY ZA DOKONČENÍ EPIZODY

Pokud Automa nezískala frakci Vesny:

- Hod'te šestistěnnou kostkou.
- Pokud padne 4 až 6, Automa změní svoji frakci. Až bude na Automě řada s výběrem nové frakce (dle jejího bohatství), náhodně pro ni vylosuje novou frakci. Následkem losování může Automa získat stejnou frakci, jako měla doposud.

ODMĚNY ZA DOKONČENÍ EPIZODY

1. Do deníku kampaně si poznamenejte vítězství (pokud jste vyhráli), umístěné hvězdy a peníze (vaše závěrečné hodnocení).
2. Za každé dva žetony vlivu, které máte v držení (zaokrouhleno nahoru), zvyšte některý ze startovních bonusů ve svém deníku kampaně o 1 (dodržujte limity pro maximální bonusy k moci a popularitě).
3. Nyní se rozhodne, komu připadne nová frakce – Vesna:
 - a. Pokud některý z hráčů našel Vesnu, získává kontrolu nad její frakcí.
 - b. Pokud Vesnu nikdo nenašel, nad frakci Vesny získává kontrolu hráč, který v právě skončené epizodě zvítězil.
4. Hráč Vesny si vezme všechny její žetony z vylamovací desky a obsah krabičky A. Ponechá si veškerý nabytý majetek (modifikace, bohatství atd.) a přepíše název své frakce v deníku kampaně. Ze hry můžete odstranit kartu Vesny – již nebude potřeba. Podrobnosti o frakci Vesny naleznete na další stránce.
5. V tuto chvíli si mohou všichni hráči změnit svoji frakci, ale ponechají si dosud nabytý majetek. Pokud se rozhodnete pro změnu, přepište název frakce ve svém deníku kampaně a v dalších hrách využijte desku nově vybrané frakce. Změna frakce probíhá následovně:
 - a. Hráč Vesny si frakci změnit nesmí.
 - b. Každý hráč, který se rozhodne změnit frakci, vrátí desku své stávající frakce do společné zásoby.
 - c. Každý hráč spočítá své celkové bohatství (v tomto případě započítejte i jmění utracené za nakoupené modifikace – každá má hodnotu 50 \$). Hráč s nejmenším bohatstvím si novou frakci vybírá jako první. Po něm následuje hráč s druhým nejmenším bohatstvím atd.
 - d. Jakmile si ostatní vyberou své nové frakce, hráč Vesny si zvolí jednu z domovských základů nepoužitých frakcí, kterou bude používat v dalším průběhu kampaně.
6. Nyní si každý hráč podle standardních pravidel vylosuje dvě modifikace ze společné zásoby. Vítěz hry smí táhnout ještě 1 modifikaci navíc. Každý hráč může koupit libovolný počet modifikací, které si vytáhl, zaplacením 50 \$ za každou z nich.

FRAKCE VESNY

(VYLAMOVARČÍ DESKA A KRABIČKA A)

Vesnino první veřejné prohlášení provázela velká očekávání. Její promluva byla stručná a úderná. Stála neohroženě po boku automatu, který sama navrhla, a očima přelétávala shromážděné publikum. Hlas Teslovy dcery zněl jasně a zřetelně:

„Mého otce zdrtilo zjištění, jaké zkázy jsou jeho výtvořiny schopny. Nikdy se neznažil o nic jiného, než pomocí lidstvu dosáhnout zlatého věku. Když uzřel neštěstí, kterému pomohl na svět, stáhl se z veřejného života a v ústraní se snažil vyvinout technologii, která by namísto války vedla k věčnému míru. Skupina, která mě zajala a mého otce stále v zajetí drží, představuje smrtící hrozbu pro celou Evropu. Jsem si jistá, že jejich cílem není nic menšího než světová hrůzovláda.“

„Můj otec se stále pohřešuje, ale já přísahám, že i během pátrání po něm budu pokračovat v jeho úsilí. Rozhodla jsem se vytvořit koalici, která bude odhodlaná ubránit mír všemi dostupnými prostředky. Žvu všechny, kteří už znovu nechtějí opakovat hrůzy velké války, aby se ke mně připojili. Postavíme se proti každému, kdo by ohrožoval naši světlou budoucnost. Skupina, která drží mého otce jako rukojmí, bude zastavena. Jakýkoli národ, který by jim v jejich snaze ovládnout Evropu pomáhal, se setká s naším neochvějným odporem. Vybojovali jsme mír a společně ho i ubráníme. To vám slubuji!“

PŘÍPRAVA HRY

1. Položte žeton domovské základny Vesny na domovskou základnu, kterou jste pro Vesnu zvolili na konci předchozí epizody.
 - a. Pro standardní hru (ne kampaň) Scythe si náhodně zvolte nevyužitou domovskou základnu a žeton frakce Vesny položte na ni.
2. Po přípravě balíčku karet Továrny si z nevyužitých karet Továrny náhodně 3 karty vytáhněte. Položte je lícem nahoru vedle vaší desky hráče (viz dovednost na desce frakce Vesny).
3. Frakce Vesny má na rozdíl od ostatních frakcí pouze dvě fixní schopnosti mechů („Brodění“ a „Rychlost“). Zbylá pole schopností mechů jsou prázdná. Hráč frakce Vesny má však k dispozici 18 žetonů schopností mechů (s modrým rámečkem). Při hře mimo kampaň si hráč Vesny vybírá z těchto schopností mechů až poté, co si hráči zvolí své modifikace mechů, a to následujícím způsobem:
 - a. Náhodně si vylosujete 6 z 18 žetonů schopností mechů Vesny. Zbylé žetony vraťte do krabice – již nebudou potřeba.
 - b. Ze žetonů schopností mechů Vesny a modifikací mechů si smíte zvolit 2 až 4 žetony. Dva žetony položte na prázdná místa desky frakce. Pokud se rozhodnete použít třetí nebo i čtvrtý žeton, překryjte jimi natištěné schopnosti mechů („Brodění“ a „Rychlost“). Dobře si svou volbu rozvažte – v průběhu hry samotné již nemůžete žetony přeskupovat. Zbylé žetony odložte zpět do krabice.

POZNÁMKA AUTORA HRY: Frakce Vesny je pokročilou frakcí, která bude zvýhodňovat hráče, již jsou schopní svoji strategii přizpůsobit okolnostem. Jde o základnou frakci pro hráče, který ji ovládá, ale i pro jeho protivníky. Schopnosti této frakce se hru od hry různí, což ji činí daleko hůře čitelnou.



DOVEDNOST FRAKCE

TECHNOFIL: Od začátku hry máte k dispozici 3 karty Továrny. Používají se stejně jako karty Továrny získané v průběhu hry (hráč na kartu položí svoji figurku akce a využije horní a spodní akci). Nicméně pokaždé, když kartu Továrny použijete (včetně té získané z Továrny v průběhu hry), vraťte ji do krabice. Z Továrny můžete i nadále v průběhu každé hry získat pouze 1 kartu Továrny.

POZNÁMKA: *Vesniny počáteční karty Továrny pro účely pokládání hvězd a plnění úkolů ignorujte.*

KRABÍČKA A: PRAVIDLA PRO VESNU AUTOMA

Pokud za Vesnu hraje Automa:

- Během přípravy neobdrží 3 karty Továrny.
- Jako první krok přípravy každé hry vždy proved'te následující:
 - Zamíchejte žetony základen 7 frakcí ze základní hry a Invaze z dalek a náhodně vytáhněte 2 z nich (zbytek vraťte do krabice).
 - Tyto dva tažené žetony položte vedle balíčku karet Automy.
 - Při vyhodnocování karet Automy vyhodnocujte akce specifické pro konkrétní frakci (uvedenou v závorkách) pro obě frakce na tažených žetonech.

SCHOPNOSTI MECHŮ

1. **BRODĚNÍ:** Vaše postava a mechové mohou přebrodit řeku z/na území, na kterých se nachází stavba libovolného hráče.
2. **RYCHLOST:** Vaše postava a vaši mechové se mohou při akci Pohyb pohnout o 1 území navíc.

Bližší popis některých schopností nacházejících se na Vesninych žetonech schopností mechů, naleznete v kapitole „Modifikace mechů“ na straně 6.

VZDUCHOLODĚ: Vzducholod' Vesny použijete pouze ve hrách, kdy se používají vzducholodě všeobecně (např. pokud hrajete s rozšířením **Titáni nebes**). Stojánky pro vzducholodě nejsou součástí tohoto rozšíření, ale pouze rozšíření **Titáni nebes**.



EPIZODA 4: FENRIS

ZÁŘÍ 1922

Krátce po záchraně Vesny se venkovem znovu začaly šířit zvěsti o podivných vojácích se zářícíma očima. Děsiví vyslanci pekla s prázdnými pohledy sami sebe nazývají „Fenris“. Ve světě Vesnina svědectví lidé tímto zvěstem věnovali více pozornosti než dříve.

Prosté obyvatelé Evropy odjakživa sužovaly skupinky žoldáků a hrdlořezů – nikdy však nebyly tak organizované, jako Fenris jehož členové navíc nosili novou a děsivou výzbroj. Jejich vliv i počet rostl – byli spatřováni napříč státy a ukázali se být velkou komplikací snah o poválečnou obnovu. Jaký je však jejich záměr, to zůstávalo nejasné.

Vypadalo to, jako by Fenris útočil nahodile. Násilí a chaosu, který kolem sebe jeho vojáci šířili, neunikl žádný národ. Vždy se vymořili zdánlivě odnikud a udeřili na vojenskou hlídku, vydrancovali farmu nebo vyplenili tržiště a pak zmizeli jako pára nad hrncem. Jejich aktivity způsobily nemalý roz-

ruch, což přinutilo vojenské síly spolupracovat ve snaze o jejich dopadení. Snahu zbavit se agentů Fenrise motivoval částečně patriotismus a částečně lákavé finanční odměny, které jednotlivé vlády za živé či mrtvé hrdlořezy nabízely.

Vesnina koalice se mezitím rychlým tempem rozrůstala a spolu s tím rostly i její vliv a vojenská síla. Silný příběh a Vesnina popularita napříč národy lákala do její frakce stále nové a nové členy. Díky vlastnictví pokročilých technologií a rostoucímu vlivu se mohla Vesna stylizovat do role ochránce světového pořádku, jenž by se postavil každému národu, kterému by se podařilo nahromadit příliš mnoho moci a ohrozit tak rovnováhu ve světě. Přestože to nikterak neubralo na její popularitě mezi prostým lidem, vůdcům některých národů nebyl její rychlý vzestup příliš po chuti a pozorovali jej s rostoucí nelibostí a ostražitostí.

SHRNUTÍ PŘÍBĚHU

Bandy hrdlořezů, kteří sami sebe nazývají „Fenris“ rozsévají chaos v celé Evropě. Vůdcové národů se proto rozhodli, že je na čase je eliminovat.

PŘÍPRAVA HRY

1. Připravte hru podle obvyklých pravidel. Hráč Vesny využije domovskou základnu, kterou pro Vesnu zvolil na konci předchozí epizody, a ponechá si všechny modifikace, startovní bonusy apod. zaznamenané ve svém deníku kampaně. Náhodně si vylosujete své desky hráčů.
2. Tuto epizodu můžete hrát se vzducholoděmi a/ nebo s moduly konce hry „Soudný den“ či „Záložní plán“ z rozšíření **Titáni nebes**.
3. Vezměte si všechny startovní bonusy zapsané ve vašem deníku kampaně.
4. Otevřete krabičku B a umístěte po jednom agentovi Fenrise (8 dřevěných dělníků) na každý tunel. Dva agenty umístěte na Továrnu.
5. Pokud máte nějaké modifikace infrastruktury (je možné, že jste je ještě nezpřístupnili), položte je poblíž své desky hráče.
6. Pokud máte nějaké modifikace mechů (je možné, že jste je ještě nezpřístupnili), můžete jimi libovolně překrýt schopnosti mechů na své desce frakce.
7. Pokud chcete, můžete utratit 15 \$ z vašeho bohatství za nákup jedné z dosud nevyužitých výhod ve svém deníku kampaně. Tuto výhodu okamžitě vyhodnoťte.



ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

Pokud se jedna z vašich bojových jednotek (postava či mech) pohne na území s agentem Fenrise, její pohyb končí. Než budete pokračovat v pohybu a/ nebo ve vykonávání dalších akcí, musíte se pokusit agenty zajmout:

1. Táhněte a odhalte jednu bojovou kartu za každou jednotku Fenrise na daném území (**nejde o boj**).
2. Zaplatte pomocí libovolné kombinace peněz, snížení moci či snížení popularity ve stejné celkové číselné hodnotě, jaký je součet hodnot tažených bojových karet.

CÍLE EPIZODY

- Zajměte agenty Fenrise.
- Vyhrajte hru.

- a. Pokud si to můžete dovolit (platba je povinná), úspěšně jste zajali agenty Fenrise! Bojové karty Fenrise si ponechte a figurky agentů Fenrise položte na desku své frakce (zajatí agenti budou hrát roli na konci epizody). **Nejedná se o boj a za zajetí agentů tedy nezískáte hvězdu za boj.**
- b. Pokud si celou platbu nemůžete dovolit, neplatte nic, odhodte bojové karty Fenrise a vraťte svoji jednotku na území, ze kterého přišla.

Své dělníky nemůžete samostatně přesunout na území, na kterém stojí agenti Fenrise (vaši mechové mohou dělníky převážet podle standardních pravidel).

HRA KONČÍ OKAMŽITĚ, JAKMILE JE ZAJATO VŠECH 8 AGENTŮ FENRISE NEBO JAKMILE JEDEN Z HRÁČŮ UMÍSTÍ SVOJI ŠESTOU HVĚZDU NA STUPNICI ÚSPĚCHU.

NÁSLEDKY

Přestože odměny vypsáné za zajiťí či zabití agentů Fenrise byly velmi lákavé, jejich získání rozhodně nebylo snadné. Zástupci Fenrise kladli silný odpor, ale nakonec se přeče jen zdálo, že se podařilo jejich síť rozbit a Fenris by mohl brzy padnout. Zatímco národy Evropy byly dosaženými úspěchy ukonejšeny, Vesna nadále zůstávala ostražitá.

EPIZODA 4 PŘESKOČTE ÚSPĚCHY



AUTOMA

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

Nebojový pohyb bojových jednotek

Platí pro libovolné nebojové pohyby bojových jednotek automy ():

- Pokud se na území s bojovou jednotkou Automy nachází agenti Fenrise, Automa se musí pokusit je zajmout.
- Pokud se na daném území agent Fenrise nenachází a zároveň jsou agenti Fenrise v sousedství dané jednotky, pokusí se zajmout všechny na jednom území. Pokud existuje více takových území, vyhodnotte akci podle směru čtení (tedy po řádcích zleva doprava).
POZNÁMKA: Jednotka Automy se na území s agenty Fenrise nepřesune. Pokusí se je zajmout z území, kde se právě nachází.

ZAJETÍ AGENTŮ FENRISÉ

- Když se Automa pokusí zajmout agenta Fenrise, táhněte a odhalte karty dle pravidel pro hru lidských hráčů, vyhodnocení pokusu o zajiťí agentů je ale odlišné. Má-li libovolná z tažených bojových karet sílu 5, Automa neuspěje. V opačném případě uspěje.
- Pokud automa uspěje, získá dané agenty Fenrise, ale nezíská bojové karty a ani neztratí moc, peníze či popularitu.

ODMĚNY ZA DOKONČENÍ EPIZODY

1. Do deníku kampaně si poznamenejte vítězství (pokud jste vyhráli), umístěné hvězdy a peníze (vaše závěrečné hodnocení).
2. Za každé dva agenty Fenrise, které jste zajali (zaokrouhleno nahoru), zvyšte některý ze startovních bonusů ve svém deníku kampaně o 1 (dodržujte limity pro maximální bonusy k moci a popularitě).
3. Zpřístupněte žetony modifikací, které nebyly dosud zpřístupněny (buď modifikace mečů, nebo infrastruktury). Vyplokejte je z vylamovací desky a umístěte je do společné zásoby. Přečtěte si pravidla pro příslušné modifikace (strana 6 nebo 7).
4. Nyní si každý hráč podle standardních pravidel ze společné zásoby vylosuje dvě modifikace od každého typu (celkem tedy 4). Vítěz této epizody smí táhnout ještě 1 modifikaci jednoho typu navíc (celkem tedy bude mít 5). Každý hráč může koupit libovolný počet modifikací, které si vytáhl, zaplacením 50 \$ za každou z nich.



EPIZODA 5: PEVNOST TOVÁRNA

DUBEN 1923

Fenris se ukázal být silnějším, než se zprvu zdálo. Po několika prvotních úspěších se ukázalo, že pro národy Evropy nebude snadné Fenrise vystopovat, natož pak zničit. Naopak. Fenrisu se vytrvale dařilo získávat vliv a rozševat chaos. Evropu ovládla nejistota, zatímco se vlády jednotlivých národů snažily za pomoci stále brutálnějších a zoufalejších metod Fenrise potlačit.

Jak moc a vliv Fenrise narůstaly, přibývalo tragických událostí. Saský císař a rusvětský car byli úkladně zavražděni. Rada nešťestí napříč celou Evropou dávala tušit, že se nejednalo jen o náhodu.

Nejprve se sužované národy z tragédií, sabotáží a násilností obviňovaly navzájem. Brzy ale začalo být jasné, že jde o práci třetí strany a mnozí se domnívali, že tou tajemnou silou je právě Fenris.

Během chaotických událostí se z Továrny stala regulérní pevnost, do které nikdo po celé dlouhé měsíce nedokázal proniknout. Lidé věřili, že právě tam se Fenris usadil. Vládcí národů nakonec dospěli k tomu, že je nezbytné udeřit na Fenrise přímo v srdci jeho moci dřív, než se jeho vliv zcela vymkne kontrole.

SHRNUTÍ PŘÍBĚHU

Evropa se propadla do chaosu. Celé měsíce nikdo neprošel do Továrny a lidé věří, že se v ní opevnil Fenris. O co se tam ale snaží? Času není nazbyt, Fenris musí být poražen dřív, než se věci vymknou kontrole.

PŘÍPRAVA HRY

1. Připravte hru podle obvyklých pravidel. Ponechte si desky frakcí z předchozí hry a náhodně si k nim vylosujte desky hráčů. Hráč Vesny využije stejnou domovskou základnu, jakou využíval v předchozí hře a ponechá si všechny modifikace, startovní bonusy apod. zaznamenané v jeho deníku kampaně.
2. Tuto epizodu můžete hrát se vzducholoděmi a/nebo s moduly konce hry „Soudný den“ či „Záložní plán“ z rozšíření **Titáni nebes**.
3. Vezměte si všechny startovní bonusy zaznamenané ve vašem deníku kampaně.
4. Pokud máte nějaké modifikace infrastruktury, položte je poblíž vaší desky hráče.
5. Pokud máte nějaké modifikace mechů, můžete jimi libovolně překrýt schopnosti mechů na vaší desce frakce.
6. Položte po 1 žetonu vlivu na každý tunel (celkem 6) a na každé území bez Jezera sousedící s Továrnou (celkem 3).
7. Položte krabičku C na území Továrny. Neotevírejte ji, dokud k tomu nedostanete pokyny.
8. Účastní-li se hry Rusvětský svaz, vezme si jeho hráč z vylamovací desky žeton s upravenou schopností „Sověť“, kterým pro tuto hru překryje schopnost „Sověť“ na své desce frakce (případně může též tuto schopnost překrýt modifikací mechů).
9. Pokud chcete, můžete utratit 15 \$ ze svého bohatství za nákup jedné z dosud nevyužitých výhod ve svém deníku kampaně. Tuto výhodu okamžitě vyhodnoťte.



ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

- Kdykoliv se vámi ovládaná jednotka (mech, postava či dělník) pohne na území s žetonem vlivu, pohyb jednotky končí. Vezměte si tento žeton vlivu (a položte jej na desku své frakce).
- Za každý žeton vlivu, který na konci hry vlastníte, budete muset po skončení epizody zaplatit 1 \$.
- Ve chvíli, kdy se jednotka některého z hráčů poprvé v partii pohne na území Továrny, její akce Pohyb okamžitě končí. Daný hráč otevře krabičku C. Poté si přečtete pravidla pro krabičku C napsaná na straně 28.

CÍLE EPIZODY

- Dostaňte se do Továrny a odhalte záhadu v ní ukrytou.
- Vyhrajte hru.

HRA KONČÍ OKAMŽITĚ, JAKMILE JEDEN Z HRÁČŮ UMÍSTÍ SVOJI ŠESTOU HVĚZDU NA STUPNICI ÚSPĚCHU. KRABIČKA C OBSAHUJE PODMÍNKU PRO ALTERNATIVNÍ ZAKONČENÍ HRY.

EPIZODA 5 PŘESKOČTE ÚSPĚCHY

AUTOMA



ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

Pro všechny akce nebojového pohybu mečů a postav (🗡️/🗡️) platí, že se jednotky Automy pohnou směrem k Továrně namísto k nepřátelským bojovým jednotkám.

ODMĚNY ZA DOKONČENÍ EPIZODY

Automa neztrácí peníze za žetony vlivu.

TUTO STRÁNKU NEOTÁČEJTE, DOKUD NEOTEVŘETE KRABÍČKU C.
AŽ TAK UČINÍTE, PŘEHNĚTE PRAVIDLA TAKOVÝM ZPŮSOBEM, ABYSTE VIDĚLI POUZE STRANU 28.

NIČITEL (KRABIČKA C)

Ničitel je samočinný mech, který chrání Továrnu a nikdy se nepohne. Hráči nyní mohou ukončit hru dvěma způsoby: Buď **umístí šestou hvězdu na stupnici úspěchu**, anebo **porazí Ničitele** v boji, čímž si vyslouží významnou odměnu.

Následující pravidla (na stranách 28 a 29) platí pouze pro epizodu 5.


ODHALENÍ

1. Ničitele umístíte na Továrnu. Hráč, který Ničitele objevil, hodí dvěma kostkami a zvolí, která z nich bude představovat Ničitelovu bojovou moc. Zvolenou kostku položte na odpovídající kolonku stupnice moci.
2. Mají-li někteří z hráčů kartu úkolu číslo 5, 7 nebo 22, měli by je odhodit a vzít si nový úkol.
3. Pokud jste na Továrnu přesunuli samostatným pohybem dělníka, vraťte jej na svou domovskou základnu.
4. Pokud jste na Továrnu přesunuli bojovou jednotku (postavu či mecha) a odhalili tak Ničitele, musíte s ním bojovat. Ukončete svoji akci pohyb (pokud ještě máte nějaký volný pohyb k dispozici, můžete jej využít a případně na Továrnu přesunout další jednotky). Poté se utkejte s Ničitelem v boji.



BOJ

Boj s Ničitelem probíhá následovně:

1. Poté, co odhalíte počet svých bodů moci vložených do boje a vaše případné bojové karty, táhněte 4 vrchní karty z balíčku bojových karet a připočítejte jejich sílu k Ničitelovým bodům moci (zobrazeným pomocí kostky na stupnici moci). Bojové karty tažené pro Ničitele poté odhodte.
 2. Vítěze boje určete jako obvykle. V případě remízy vyhrává útočník.
 3. Pokud Ničitele porazíte, odstraňte jej z hrací desky a na stupnici úspěchu položte hvězdu za boj (platí obvyklý limit maximálně dvou hvězd za boj) a hra okamžitě končí.
- Modifikace mečů, modifikace infrastruktury a schopnosti mečů, které ovlivňují protivníkovou moc či jeho bojové karty, se pro boj s Ničitelem nedají využít (jsou označeny ikonou ). Bojové schopnosti, které ovlivňují hráče samotného použít lze. Neexistuje ale žádný způsob, jak snížit Ničitelovu moc či počet nebo hodnotu jeho bojových karet.



DOPAD NA HRU

- Hráč, který Ničitele objevil, jej v aktuální hře „ovládá“, a to i navzdory tomu, že Ničitel je de facto nepřítelem pro všechny hráče. Tah Ničitele se odehrává před tahem hráče, který jej „ovládá“ (poté, co je Ničitel objeven, se tedy na řadu dostane až poté, co všichni hráči odehrají svůj tah).
- Hráč „ovládající“ Ničitele hodí v tahu Ničitele dvěma kostkami. Poté zvolí, která z nich bude až do dalšího tahu Ničitele představovat moc Ničitele. Zvolenou kostku položí na pole stupnice moci odpovídající hodnotě, kterou vybraná kostka ukazuje. Tím Ničitelův tah končí (nehýbe se).

NÁSLEDKY

Nikdo nebyl připraven na Ničitele. Ve skutečnosti mnoho lidí zatlačilo domnělou existenci neporazitelných strojů, které měl Tesla pro Fenrise vyvíjet, do pozadí nebo v ně nevěřilo vůbec. Ničitel ale skutečný byl a byl děsivý.

A nebyl sám.

KRABÍČKA C: PRAVIDLA PRO NIČITELE (POUZE PRO EPIZODU 5)

AUTOMA

BOJ A POHYB

- Pokud je Automa první, kdo s Ničitelem bojuje, automaticky boj prohraje a společně s tím přijde o 4 moci a 1 náhodnou bojovou kartu. Netahejte v případě tohoto boje kartu Automy ani bojové karty pro Ničitele.
- Výsledky boje nadále vyhodnoťte dle obvyklých pravidel pro boj.
- Pokud Automa ovládá Ničitele, zvolí pro moc Ničitele vždy kostku s nižší hodnotou.
- Pro účely vyhodnocování akcí Pohyb Automy považujte Ničitele za nepřátelskou bojovou jednotku.

POPULARITA

Nachází-li se žeton na 1., 2. nebo 3. řádku karty obtížnosti ve chvíli, kdy je krabíčka C otevřena, přesuňte žeton popularity Automy na stupnici popularity na hodnotu 2. Jakmile žeton na kartě obtížnosti dosáhne 4. řádku, přesuňte žeton popularity Automy na stupnici popularity na hodnotu 10.

POZNÁMKA AUTORA HRY: Je třeba upozornit, že některý hráč může útok na Továrnu uspíšit, epizodu velmi rychle ukončit a zabránit vám tak v dosažení druhého stupně popularity.

ODMĚNY ZA DOKONČENÍ EPIZODY

1. Do deníku kampaně si poznamenejte vítězství (pokud jste vyhráli), umístěné hvězdy a peníze (vaše závěrečné hodnocení).
2. Každý hráč si podle standardních pravidel ze společné zásoby vylosuje dvě modifikace od každého typu (celkem tedy 4). Vítěz této epizody smí táhnout ještě 1 modifikaci jednoho typu navíc (celkem tedy 5). Každý hráč může koupit libovolný počet modifikací, které si vytáhl, zaplacením 50 \$ za každou z nich.
3. Nyní hráči určí, kdo se ujme nové frakce Fenris. Výběr může vést i k tomu, že se frakce Vesny octne mimo hru. Na konci epizody 6 ale dostanete ještě jednu možnost svoji frakci změnit.
 - a. Kontrolu nad frakcí Fenris získá hráč, který porazil Ničitele.
 - b. Pokud Ničitele nikdo neporazil, získá kontrolu nad frakcí Fenris vítěz této epizody.
4. Hráč frakce Fenris získá Ničitele, všechny žetony frakce Fenris z vylamovací desky a obsah krabíčky D. Hráčova současná domovská základna se stane domovskou základnou frakce Fenris. Hráč frakce Fenris si ponechá veškerý nabytý majetek (modifikace, bohatství atd.) a přepíše název své frakce v deníku kampaně.
5. Vylamovací deska frakce Fenris také obsahuje žetony spojenectví pro frakce Fenris a Vesna. Dejte je odpovídajícím hráčům pro použití v epizodách, které spojenectví využívají.
6. Na další dvoustraně si přečtete pravidla pro frakci Fenris.



FRAKCE FENRIS

(VYLAMOvacÍ DESKA A KRABÍČKA D)

PŘÍPRAVA HRY

1. Překryjte žetonem domovské základny Fenrise vaši domovskou základnu z předchozí epizody.
 - Pro standardní hru Scythe (ne kampaň) si náhodně zvolte nevyužitou domovskou základnu a žeton frakce Fenrise položte na ni.
2. Do své zásoby připravte všech 16 žetonů vlivu a zbytek svých komponent nachystejte podle standardních pravidel.

SCHOPNOSTI FRAKCE

VLIV: Po skončení pohybu vaší postavy (a případném vyhodnocení boje a/nebo setkání), můžete na území se svou postavou umístit žeton vlivu. Poté můžete umístit další žeton vlivu na libovolné neovládané území základního typu, které neobsahuje žádné žetony.

- Území, na kterém stojí budova či vzducholod', se nepovažuje za ovládané (pouze dělníci, postavy a mechy mohou ovládat území).
- Žetony vlivu nesmí být umístěny na území s žetonem pastí, vlajky, setkání a dříve umístěného vlivu.
- Územím základního typu se rozumí hory, farmy, tundry, lesy a vesnice (ne jezera, Továrna a domovské základny).

ŽETONY VLIVU

- Kdykoliv se hráč jiné frakce, než je Fenris, pohne s jednotkou (postava, mech či dělník) na území obsahující žeton vlivu, pohyb této jednotky končí. Daný hráč tento žeton vlivu získá a položí jej na desku své frakce.
 - Pokud hráč vyprodukuje s pomocí mlýna dělníky na území obsahující žeton vlivu, okamžitě tento žeton vlivu získá.
 - Vzducholodě s dělníky na palubě neovládají území, a tedy nemohou získat žeton vlivu. Vlastník dělníků však žeton vlivu okamžitě získá, pokud vzducholod' dělníky vysadí na území s žetonem vlivu.
- Jednotky frakce Fenris žetony vlivu z hrací desky nesbírají (kromě schopnosti mechu „Fanatik“) a jejich jednotky se na území obsahujícím žeton vlivu nemusí zastavovat.
- Na konci hry musí hráči zaplatit 1 \$ za každý žeton vlivu, který mají na své desce hráče. (Frakce Fenris má tedy do začátku hry 16 záporných peněz).

POZNÁMKA AUTORA HRY: *Fenris je mocná frakce, ale má svá omezení. Pro Fenrise je velmi důležitý pohyb a hra za něj bude vyhovovat spíše agresivnějším než pasivním hráčům.*



SCHOPNOSTI MECHŮ

- **SKOK:** Pokud cíl skoku leží v přímé linii území jako výchozí bod, smí mech během pohybu jedno sousedící území „přeskočit“. Tato schopnost umožňuje překonat řeky a jezera a také vyhnout se nepřátelským jednotkám. Pokud použijete akci pohyb z karty Továrny, můžete skok provést v jednom tahu i dvakrát.
- **ZDĚŠENÍ:** Jste-li útočníkem, můžete protivníkovi předat 1 žeton vlivu za každou jednotku (postavu, mecha či dělníka), kterou přimějete k ústupu. Tuto schopnost můžete využít jak v případě vyhnání dělníků během nebojového pohybu, tak i po vítězství v boji z pozice útočníka. Žetony vlivu musíte brát z vlastní zásoby.
- **SMRTÍCI PAPERSEK:** Do boje můžete přidat libovolné množství bojových karet, ale všechny musí mít stejnou hodnotu (nezáleží na počtu bojových jednotek, které v boji máte). Poté, co se tato schopnost stane aktivní, nesmí již hráč Fenrise používat bojové karty standardním způsobem, i kdyby to pro něj bylo v dané chvíli výhodnější.
- **FANATIK:** Vaše postava a mechy se mohou přesunout na libovolné nesousedící území obsahující žeton vlivu. Tento žeton vlivu si poté vezmete.
 - Žeton vlivu získáte pouze tehdy, pokud se přesunete pomocí schopnosti „Fanatik“. Normální pohyb ani skok vás k sebrání žetonu vlivu nepřinutí.

VZDUCHOLODĚ: Vzducholod' Fenrise použijete pouze ve hrách, kdy se používají vzducholodě všeobecně (např. pokud hrajete s rozšířením **Titáni nebes**). Stojánky pro vzducholodě nejsou součástí tohoto rozšíření, ale pouze rozšíření **Titáni nebes**.

KONEC HRY

Nejmenší dosažitelné množství peněz na konci hry i po započtení žetonů vlivu činí 0 \$. Nelze dosáhnout záporných hodnot.

KRABIČKA D: PRAVIDLA PRO FENRISE AUTOMA

AUTOMA HRAJÍCÍ ZA FRAKCI FENRIS
Automa nebude využívat žádné akce specifické pro konkrétní frakci (uvedené v závorce na kartách Automy).

Za každou nepřátelskou jednotku (mecha, postavu či dělníka), kterou Automa přiměje ustoupit, předá 1 žeton vlivu (má-li jej k dispozici) vlastníkovvi ustoupivší jednotky.

Automa po každém pohybu své postavy položí tolik žetonů vlivu, kolik je možné, maximálně ale 3:

1. Pokud na území s postavou Automy není žádný žeton vlivu, jeden tam umístí.
2. Pokud se postava Automy nachází na území základního typu, umístí druhý a třetí žeton následujícími způsoby:
 - Umístí žeton vlivu na neovládané území stejného typu, na kterém stojí její postava a které neobsahuje žádný žeton vlivu.
 - **V PŘÍPADĚ SHODY 1:** Území nejbližší k nepřátelské bojové jednotce.
 - **V PŘÍPADĚ SHODY 2:** Území ve směru čtení.

Během závěrečného bodování Automa neztrácí peníze za žetony vlivu.

AUTOMA HRAJÍCÍ PROTI FRAKCI FENRIS

- Automa sbírá žetony vlivu a ztrácí za ně peníze dle standardních pravidel.
- Při výběru cílového území Automa pro všechny pohyby využije speciální rozhodovací pravidlo, které má přednost před všemi obecnými rozhodovacími pravidly, ale ne před rozhodovacími pravidly specifickými pro danou epizodu:
 - **V PŘÍPADĚ SHODY 0,5:** Území neobsahující žeton vlivu, pokud není pro účely závěrečného bodování počítáno jako více než jedno území.

EPIZODA 6: POCHOD NIČITELŮ

ČERVENEC 1923

Uběhlo příliš mnoho času. Fenris nashromáždil daleko větší moc a vliv, než si kdokoli dokázal vůbec představit. Gigantičtí Ničitelé zaseli hrůzu do srdcí všech nepřátelských národů. Přesto však bylo jasné, že je nutné co nejdříve na Fenrise znovu udeřit, jinak už opravdu nebude k zastavení. Když si to národy Evropy uvědomily, snažily se rychle shromáždit sílu a odvalu k útoku na děsivého nepřítele s nadějí, že ještě není příliš pozdě k záchraně Evropy.

Mělo však být ještě hůř – to když se světu představil vůdce Fenrise:

Nesl jméno Grigorij Rasputin.

Ukázalo se, že Továrna nikdy nebyla srdcem moci Fenrise, jen místem, odkud získal své smrtící nástroje zkázy. Ve skutečnosti Fenris infiltroval jeden z národů, které proti němu bojovaly. Teprve když došlo k převratu spojenému s Rasputinovými odhaleními, ukázal se rozsah konspirace v plné nahotě.

Carův bývalý rádce zmizel krátce poté, co byl vládce Rusvětů zavražděn. Je ale jasné, že aktivity Fenrise plánoval a řídil celá léta. A co hůř, proslychalo se, že ne všem byla identita vůdce Fenrisu utajená. Někteří mu dokonce odpřisáhli věrnost.

Národy Evropy vždy šířila vzájemná nedůvěra – i v případech, kdy stály proti společnému nepříteli. Teď ale nikdo netušil, jestli jeho spojenec ve skutečnosti skrytě nepodporuje Fenrise, a tak se rozpadla i ta poslední společenství. Strach z Rasputina a jeho děsivých Ničitelů probudil staré hrůzy a obava z nové velké války znovu rozbila evropskou jednotu.

Vesnina touha Fenrise zlikvidovat se probudila k novému životu. Jejím nepřítel získal svou tvář. Tvář, která může být zničena.

SHRNUTÍ PŘÍBĚHU

Odhalení, že hlavou Fenrise je ve skutečnosti bývalý carův rádce Rasputin, otřáslo kontinentem.

Již tak napjaté vztahy mezi národy se zcela rozpadly ve strachu, že se některé z nich tajně spojily s nepřítelem.

PŘÍPRAVA HRY

1. Připravte hru podle obvyklých pravidel. Ponechte si desky frakcí z předchozí hry (s výjimkou hráče Fenrise) a náhodně si k nim vylosujte desky hráčů. Hráč Vesny využije stejnou domovskou základnu jako v předchozí epizodě. Hráč Fenrise využije domovskou základnu své předchozí frakce. Oba si ponechají všechny modifikace, startovní bonusy, apod. zaznamenané v jejich denících kampaně.
2. Tuto epizodu můžete hrát se vzduchoděmi a/nebo s moduly konce hry „Soudný den“ či „Záložní plán“ z rozšíření **Titáni nebes**.
3. Vezměte si všechny startovní bonusy poznamenané ve vašem deníku kampaně.
4. Pokud máte nějaké modifikace infrastruktury, položte je poblíž vaší desky hráče.
5. Pokud máte nějaké modifikace mečů, můžete jimi libovolně překrýt schopnosti mečů na vaší desce frakce.
6. Pokud chcete, můžete utratit 15 \$ z vašeho bohatství za nákup jedné z dosud nevyužitých výhod ve svém deníku kampaně. Tuto výhodu okamžitě vyhodnoťte.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

Kromě představení nové frakce Fenrise tato epizoda žádná speciální pravidla neobsahuje. Na konci hry si počínaje vítězem hry budete moci vybrat nové frakce.

CÍLE EPIZODY

- Vyhrajte hru.

HRA KONČÍ OKAMŽITĚ, JAKMILE JEDEN Z HRÁČŮ UMÍSTÍ SVOJI ŠESTOU HVĚZDU NA STUPNICI ÚSPĚCHU.

NÁSLEDKY

Při zpětném pohledu dává skutečnost, že vůdcem Fenrise je právě Rasputin, dokonalý smysl. Po prvotním zděšení se Evropou začala šířit celá řada zvěstí. Ty nejvěrohodnější tvrdily, že již z kraje nového století založil Grigorij Rasputin tajný řád, z něhož se později stal Fenris. Mnozí věří, že ruský car Rasputinův řád neschvaloval, což nakonec vedlo k jeho smrti. Důkazů ovšem bylo pomálu.

Vznik Rasputinova řádu těsně následoval vzestup Tesly k celosvětové slávě návrháře a jediného výrobce neuvěřitelných mečů a automatů, kteří změnili tvář mnoha průmyslových odvětví a stali se dominantním nástrojem válečnictví. Najednou se zdálo, že řada událostí, které vypadaly tak náhodné, vůbec náhodné nebyly. Většina lidí uvěřila, že tragické události, které vyvolaly velkou válku, ve skutečnosti zinscenoval Grigorij Rasputin a jeho první příslušníci z řad Fenrise.

Jakmile válka skončila, snažil se rozbít křehkou důvěru mezi vládci Evropy a oslabit je vzájemným hašteřením. To všechno s jediným cílem – zmocnit se Továrny a skrze ni i celé Evropy.

EPIZODA 6 PŘESKOČTE ÚSPĚCHY



AUTOMA

ODMĚNY ZA DOKONČENÍ EPIZODY

Pokud v této epizodě hrála Automa za Fenrise nebo Vesnu, svoji frakci si ponechá. Jinak:

- Hod'te kostkou.
- Pokud padne 4 až 6, Automa změní svoji frakci. Až bude na Automě řada s výběrem nové frakce (dle výsledného skóre), náhodně pro ni vylosuje novou frakci. Následkem losování může Automa získat stejnou frakci, jako měla doposud.

ODMĚNY ZA DOKONČENÍ EPIZODY

1. Do deníku kampaně si poznamenejte vítězství (pokud jste vyhráli), umístěné hvězdy a peníze (vaše závěrečné hodnocení).
2. V tuto chvíli si mohou všichni hráči změnit svoji frakci. Všichni hráči si ponechávají dosud nabytý majetek. Přepište název frakce ve svém deníku kampaně a v dalších hrách využívejte desku nově vybrané frakce. Změna frakce probíhá následovně:
 - a. Každý hráč, který se rozhodne změnit frakci, vrátí desku své stávající frakce do společné zásoby.
 - b. Vítěz této epizody si může svou novou frakci vybrat jako první. Následující pořadí pro výběr nové frakce je dáno výsledným skóre v penězích, kterého jednotliví hráči v této epizodě dosáhli. Poslední si vybírá hráč, který v této hře vydělal nejméně peněz.
 - c. Pokud si zvolíte frakci Vesny nebo Fenris, budete používat stejnou domovskou základnu jako doposud, pokud si ovšem vaši předcházející frakci nevybral jiný hráč. V takovém případě si za svoji základnu vyberte některou z domovských základen nevyužitých frakcí.
3. Každý hráč si podle standardních pravidel vylosuje ze společné zásoby vylosuje dvě modifikace od každého typu (celkem tedy 4). Vítěz této epizody smí táhnout ještě 1 modifikaci jednoho typu navíc (celkem tedy 5). Každý hráč si může koupit libovolný počet modifikací, které si vytáhl, zaplacením 50 \$ za každou z nich.



EPIZODA 7: PATRÁNÍ PO TESLOVI

ŘÍJEN 1923

Fenris přestal tahat za nítky a skrývat se za oponou. Poté, co Rasputin veřejně vystoupil, zahájil otevřený boj o moc. A vyhrával. Ještě v létě se zdálo, že Fenrise nic nezastaví, že Ničitelé smetou odpor jako přílivová vlna. Ale když začalo padat první listí, ukázalo se, že ani Ničitelé nejsou neporazitelní. Na bojišti pořád platili za strašlivé nepřátele, ale aura nezastavitelnosti byla pryč.

Když se opozičním národům podařilo Fenrise odrazit, ba dokonce přejít do protitoku a vyhrávat bitvy proti Ničitelům, mnozí se divili, jak je to možné. Zdálo se, že na Ničitele dolehlo opotřebení. Velitelé vojsk spekulovali, co se mohlo stát, ale byla to Vesna, kdo vyslovil tu nejpravděpodobnější a zároveň nejnadějnější domněnku.

„Můj otec utekl, nebo je mrtev,“ oznámila stroze. „Je to jediné vysvětlení.“

Ničitelé jsou mocné, ale také velmi komplikované stroje. Fenris už nějaký čas žádného nového Ničitele nenasadil a i ti stávající jsou čím dál tím méně účinní. Fenris mohl donutit svého otce, aby mu tyto nestvůrné stroje vyrobil, ale nemohl jej donutit, aby je udělal jednoduchými. A bez něj si inženýři Fenrise zjevně neví rady a nedokážou udržet Ničitele v bojeschopném stavu.

Vesna věřila, že je její otec stále naživu. Hned po svém veřejném prohlášení začala organizovat pátrací skupiny. Samozřejmě by dala přednost tomu, aby Nikolu našla sama, dobře však věděla, že je nade vše nutné, aby byl nalezen dříve, než jej dopadne Fenris. Proto se rozhodla veřejně vyzvat zbytek evropských národů, aby se do pátrání zapojily. Její odhad ji nezklamal – téměř tak rychle, jako to zvládla sama, sestavily ostatní národy své vlastní pátrací skupiny. Pár dní na to bylo pátrání po Teslovi v plném proudu.

SHRNUTÍ PŘÍBĚHU

Unikl snad Tesla ze svého vězení v Továrně? Musíte ho najít první!

PŘÍPRAVA HRY

1. Připravte hru podle obvyklých pravidel. Ke svým novým frakcím si vylosujte desky hráčů. Hráči Vesny a Fenrise využijí stejnou domovskou základnu, jakou využívali jejich předchozí frakce (případně si vyberou některé z nepoužitých základen, ovládá-li jejich předchozí frakci jiný hráč) a ponechají si všechny modifikace, startovní bonusy apod. zaznamenané v jejich deníku kampaně.
2. Tuto epizodu můžete hrát se vzduchoděmi a/nebo s moduly konce hry „Soudný den“ či „Záložní plán“ z rozšíření **Titáni nebes**.
3. Vezměte si všechny startovní bonusy poznamenané ve vašem deníku kampaně.
4. Pokud máte nějaké modifikace infrastruktury, položte je poblíž své desky hráče.
5. Pokud máte nějaké modifikace mečů, můžete jimi libovolně překrýt schopnosti mečů na vaší desce frakce.
6. Položte dvanáctý žeton setkání (nebo nějakou adekvátní náhradu) na území Továrny.
7. V epizodě 2A/2B jste používali pravidla pro rivaly (válku) nebo společenství (mír). Nyní využijte tu variantu, kterou jste **nevyužili** v druhé epizodě.
 - Pravidla pro rivaly a válečnou stupnici úspěchu jsou vysvětlena na straně 16.
 - Pravidla pro společenství a mírovou stupnici úspěchu jsou vysvětlena na straně 18.
8. Pokud chcete, můžete utratit 15 \$ z vašeho bohatství za nákup jedné z dosud nevyužitých výhod ve svém deníku kampaně. Tuto výhodu okamžitě vyhodnoťte.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

- Během přípravy hry věnujte pozornost pravidlům pro rivaly nebo společenství.
 - Kdykoliv vyhodnotíte setkání, vezměte si daný žeton setkání a umístěte jej na desku své frakce. Žetony setkání hrají roli v pátrání po Teslovi.
 - K nalezení Tesly je v závislosti na počtu hráčů potřeba nasbírat různé množství žetonů setkání:
 - 1 HRÁČ:** 6 žetonů setkání
 - 2 HRÁČI:** 6 žetonů setkání
 - 3 HRÁČI:** 5 žetonů setkání
 - 4 HRÁČI:** 5 žetonů setkání
 - 5 HRÁČŮ:** 4 žetony setkání
 - 6 HRÁČŮ:** 4 žetony setkání
 - 7 HRÁČŮ:** 4 žetony setkání
-
- CÍLE EPIZODY**

 - Vyhodnocujte setkání, abyste našli Teslu.
 - Vyhraďte hru.
- První hráč, jenž získá potřebné množství žetonů uvedených výše, vyhodnotí následující kroky:
 - a. Odhodte všechny žetony setkání, které jste získali.
 - b. Otevřete krabičku E.
 - c. Hra okamžitě končí. (Pokud však nehrajete v rámci kampaně, nalezení Tesly hru neukončí – hra pokračuje. Figurku Tesly položte na území, na němž byl nalezen a uplatněte pravidla popsaná v epizodě 8A.)
 - Nezíská-li žádný hráč potřebný počet žetonů setkání, hra skončí ihned, jakmile některý hráč umístí svou šestou hvězdu na stupnici úspěchu.
 - Území, která na začátku hry obsahovala žetony setkání, mají na konci hry hodnotu území o 1 vyšší (toto pravidlo platí i pro Továrnu).

HRA KONČÍ OKAMŽITĚ, JAKMILE JEDEN Z HRÁČŮ NALEZNE TESLU NEBO JAKMILE NĚKDO UMÍSTÍ SVOJI ŠESTOU HVĚZDU NA STUPNICI ÚSPĚCHU.

NÁSLEDKY

Pokud některý z hráčů v průběhu epizody 7 našel Teslu, pokračujte epizodou 8A. Pravidla pro Teslu naleznete v oddílu zvláštních pravidel epizody 8A.

Pokud žádný hráč Teslu nenašel, otevřete krabičku E, vyplokejte z vyřazené desky destičku šíleného Tesly a pokračujte epizodou 8B. Pravidla pro Teslu naleznete v oddílu zvláštních pravidel epizody 8B.

EPIZODA 7 PŘESKOČTE ÚSPĚCHY

VÁLEČNÁ STUPNICE



MÍROVÁ STUPNICE



ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

- Pro **RIVALY** nebo **SPOJENECTVÍ** využijte pravidla z epizody 2A/2B.
- Ve chvíli, kdy Automa sebere žeton setkání, vezme si (pokud je to možné) ještě jeden žeton setkání ležící ve vzdálenosti nejvýše 2 území. Při shodě postupujte podle směru čtení textu. Z území, které ovládá nepřátelská jednotka, a z území nedostupných kvůli omezením pohybu přes řeku či jezero, nelze žeton setkání vzít.

Při hře ve třech a více hráčích nesmí brát Automa tyto dodatečné žetony setkání z počátečních poloostrovů svých protivníků.

AUTOMA

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Území, která na začátku hry obsahovala žetony setkání, mají na konci hry hodnotu území o 1 vyšší (toto pravidlo platí i pro Továrnu).

ODMĚNY ZA DOKONČENÍ EPIZODY

- Do deníku kampaně si poznamenejte vítězství (pokud jste vyhráli), umístěné hvězdy a peníze (vaše závěrečné hodnocení).
- Za každý žeton setkání na desce své frakce na konci epizody zvyšte některý ze startovních bonusů ve svém deníku kampaně o 1 (dodržujte limity pro maximální bonusy k moci a popularitě). Za žetony, které jste odhodili po otevření krabičky E, tuto odměnu nezískáte.
- Hvězdy získané ze zvláštních kategorií na válečné/mírové stupnici úspěchu můžete do záznamu úspěchů v deníku kampaně zapsat do sloupce dle své volby.
- Každý hráč si podle standardních pravidel vylosuje ze společné zásoby dvě modifikace od každého typu (celkem tedy 4). Vítěz této epizody smí táhnout ještě 1 modifikaci jednoho typu navíc (celkem tedy 5). Každý hráč může koupit libovolný počet modifikací, které si vytáhl, zaplacením 50 \$ za každou z nich.

EPIZODA 8A: NOVÁ ÉRA

BŘEZEN 1924

Testlův pokus o útěk Rasputina rozzuřil a uspišil realizaci poslední fáze plánu Fenrise. Vztahy mezi evropskými národy byly na bodu mrazu. Válka byla dlouhá a krvavá, a i pro jejím skončení se ukázalo, že ke skutečnému míru bylo pořád daleko. Dávné křivdy přetrvaly a lsti a potyčky zůstaly na denním pořádku.

Rasputin tahal za nitky a manipuloval proti sobě celé národy. Neuplynul ani rok a konflikt se rozhořel nanovo. Ale ve vzduchu bylo cítit, že jde o poslední záchvěv – tak jako osudného jara před osmi lety, když se ke svému konci chýlila velká válka. Generálové i rolníci cítili, že se blíží rozuzlení, které navždy změní svět.

Na obzoru se rýsuje nová éra a obyvatelé Evropy mohli jen doufat, že je nečeká věk temna. Vládcí a vojevůdci cítili tíži osudu na svých ramenou. Budoucnost přinášela nervozitu, ale také tušení velkých příležitostí. Velká válka skončila kvůli strachu a vyčerpání, ne kvůli ideálům. Teď je to jiné. Teď je za co bojovat. Za moc. Za svobodu. Za osud světa.

SHRNUTÍ PŘÍBĚHU

Všechno směřovalo k tomuto okamžiku. Testlův útěk urychlil poslední fázi Rasputinova plánu. Fenris vytáhl do boje s plnou silou a každý národ se vrhl do víru války v naději, že právě on stane na vrcholu a určí budoucí směřování světa.

VÍTĚZSTVÍ V KAMPANI

- Na konci této epizody zdvojnásobte počet peněz, které jste v jejím rámci získali, a přičtěte k němu všechny bonusy v hodnotě 25 \$, které jste získali na své listině úspěchů v deníku kampaně.
- Hráč, který má poté nejvyšší závěrečné skóre, vyhrává tuto epizodu a díky tomu i celou kampaň! **Bohatství nahromaděné z předchozích epizod nehraje pro účely určení celkového vítěze kampaně žádnou roli.**

36

PŘÍPRAVA HRY

- Z vylamovací desky vyplodejte všechny žetony úspěchu. Zamíchejte je a 10 náhodně vybranými žetony překryjte všechna pole na stupnici úspěchu.
 - Připravte hru podle obvyklých pravidel. Hráči Vesny a Fenrise využijí stejnou domovskou základnu jako v předchozí epizodě.
 - V této epizodě si každý hráč svoji desku hráče vybírá. Začíná hráč, který má na počátku epizody aktuálně největší bohatství, následuje hráč s druhým největším bohatstvím apod. **POZNÁMKA:** Rusvěti si nesmí zvolit industriální desku hráče a Krymský chanát si nesmí zvolit desku vlasteneckou.
- V PŘÍPADĚ SHODY SI VYBÍRÁ DŘÍVE HRÁČ, KTERÝ:**
- V průběhu kampaně získal více vítězství.
 - Má ve své listině úspěchů zaznamenáno více hvězd.
- Tuto epizodu můžete hrát se vzducholoděmi a/nebo s moduly konce hry „Soudný den“ či „Záložní plán“ z rozšíření **Titáni nebes**.
 - Vezměte si všechny startovní bonusy zaznamenané ve vašem deníku kampaně.
 - Pokud máte nějaké modifikace infrastruktury, položte je poblíž své desky hráče.
 - Pokud máte nějaké modifikace mečů, můžete jimi libovolně překrýt schopnosti mečů na své desce frakce.
 - Každý hráč umístí po jedné své hvězdě na každé ze tří suchozemských území sousedících s Továrnou.
 - Figurku Tesly umístěte na domovskou základnu hráče, který jej našel v průběhu epizody 7.
 - Pokud chcete, můžete utratit 15 \$ z vašeho bohatství za nákup jedné z dosud nevyužitých výhod ve svém deníku kampaně. **Tuto výhodu okamžitě vyhodnoťte. Následně ve svém deníku kampaně přeškrtněte veškeré zbylé bohatství.**

HRA KONČÍ OKAMŽITĚ, JAKMILE JEDEN Z HRÁČŮ UMÍSTÍ SVOJI ŠESTOU HVĚZDU NA STUPNICI ÚSPĚCHU.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

- Abyste mohli umístit na stupnici úspěchů některou ze svých hvězd, které jsou na počátku hry umístěny na herním plánu, musíte ji nejprve získat. Zbylé tři hvězdy máte k dispozici od začátku hry.
- Kdykoliv se jakákoliv vaše pozemní jednotka (postava, mech či dělník) pohne na území obsahující vaši hvězdu, ukončete její pohyb a hvězdu si vezměte zpět do své zásoby.
 - Boj či pasti vyhodnotte až po zisku hvězdy.
 - Vzducholod' hvězdu získat nemůže.
- Pokud v danou chvíli splňujete požadavky libovolného úspěchu, můžete hvězdu získanou z herního plánu okamžitě umístit na příslušné pole na stupnici úspěchu.
 - Hvězdu nelze zpětně umístit za dřívější boj vyhraný ve chvíli, kdy jste ještě hvězdu neměli k dispozici.
 - Pokud v okamžiku získání hvězdy nesplňujete žádné požadavky pro umístění hvězdy na stupnici úspěchu, položte ji na svoji desku frakce pro pozdější využití.



TESLA (KRABIČKA E)

Tesla je pro účely běžných a speciálních schopností považován jak za **postavu**, tak za **mecha** (nepočítá se ale do počtu mečů pro účely zisku hvězdy za 4 nasazené mechy). Tesla smí vyhodnocovat setkání, získat karty Továrny, přepravovat dělníky a využívat všechny schopnosti vaší frakce a mečů.

ŽETONY ÚSPĚCHU

Žetony úspěchu (celkem 16) vytváří variabilní a náhodnou verzi stupnice úspěchu. Na začátku přípravy hry náhodně vylosujte 10 žetonů úspěchu a překryjte jimi původních 10 polí na stupnici úspěchu.

Následuje několik poznámek k žetonům úspěchu:

- I když se na stupnici úspěchu nenachází žádný žeton úspěchu za plnění úkolu či vítězství v boji, může Saská říše i nadále svoji schopnost využívat a umisťovat hvězdy i za tyto kategorie.
- Mezi žetony se nachází i žeton úspěchu za to, že máte na konci svého tahu v ruce 8 bojových karet.
- Mezi žetony se nachází i žeton úspěchu za zisk 3 žetonů setkání. Hvězdu umístíte až po úplném vyhodnocení setkání.
- Mezi žetony se nachází i žeton úspěchu za získání karty Továrny. Hvězdu umístíte na konci tahu, ve kterém jste kartu Továrny získali.
- Mezi žetony se nachází i žeton úspěchu za ovládnutí území s celkem 16 žetony surovin (mohou být na různých územích).

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

1. Do svého deníku kampaně zaznamenejte získané hvězdy a peníze. Hvězdy získané za žetony úspěchu smíte zapsat do libovolného sloupce své listiny úspěchů.
2. Pokračujte na stranu 42.

EPIZODA 8A PŘESKOČTE ÚSPĚCHY



PŘÍPRAVA HRY

Pokud si Automa vybírá desku hráče jako první, vylosujte ji náhodně (smí získat i industriální a vlasteneckou desku bez ohledu na to, za jakou frakci hraje). Jediným důsledkem volby Automy je, že je daná deska hráče nadále nedostupná pro váš výběr.

Pokud nějaký lidský hráč vybírá ve hře 3 a více hráčů desku hráče až po Automě, každé Automě vylosujte desku hráče náhodně.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

Pohyb

Pro všechny akce pohyb se pro výběr cílového území aplikuje nové rozhodovací pravidlo, které má přednost před jinými rozhodovacími pravidly:

AUTOMA

V PŘÍPADĚ SHODY 0: Území s hvězdou Automy. Pokud se již na herním plánu žádné takové nenachází, tento krok přeskočte.

Umísťování hvězd

- Stejně jako lidští hráči nemůže Automa zpětně umístit hvězdu za vítězství v boji či dosažení 16 bodů moci. Pokud ale hvězdu získá ve chvíli, kdy má 16 bodů moci, může ji umístit okamžitě.
- Za kartu obtížnosti však Automa hvězdu umístí, jakmile ji má k dispozici, a to i se zpětnou platností. Může tedy umístit hvězdu za již dříve dosažené pole na kartě obtížnosti.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

Automa ovládá Teslu

Pokud je Tesla ovládán Automou, považujte jej za mecha, ale ne za postavu.

EPIZODA 8B: TESLOVO ŠÍLENSTVÍ

BŘEZEN 1924

Teslu se nikomu nelézt nepodařilo. Jeden po druhém vzdávaly národy své pátání po ztraceném géniovi. Vesna se vzdát odmítala, ale ani ona svého otce nenašla. Když už se všichni smířili s tím, že je Nikola Tesla mrtvý, zastihly Vesnu ještě strašnější zprávy. Její otec se bez varování vynořil z Továrny, vybavený nejdokonalejšími nástroji k zabíjení, které svět dosud spatřil, a byl zcela pohlcený vlastním šílenstvím. Neexistovala síla, která by ho dokázala zastavit. Ti, kteří jeho řádění přežili, tvrdili, že vykřikoval, že zemi je třeba „očistit“ od jeho monstrózních výtvorů. Bylo jasné, že Tesla uvěřil myšlence, že zničením všech zbylých mechů odčiní zkázu, kterou přivedl na svět.

Vesnina duše chřadla s každou další zprávou o řádění Nikoloy Tesly, zvlášt' když jeho následky několikrát viděla i na vlastní oči. Tušila, že svého otce už zachránit nedokáže – mohla ho ale zastavit. Národy Evropy již jistě spřádají vlastní plány, jak jeho bezuzdné šílenství ukončit. Vesna doufala, že to bude ona, kdo se otcí postaví. Možná v koutku duše i věřila, že jej přeci jen zvládne přivést zpátky. Ale at' tak, či onak, vynálezcově řádění musí být učiněna přítrž.

SHRNUTÍ PŘÍBĚHU

Tesla vyrazil z Továrny zcela ovládnut vlastním šílenstvím. Vybaven technologií, které nebylo rovno, rozhodl se zničit všechny své předchozí výtvoř, aby odčinil hříchy, jež napáchal. Jeho řádění musí být zastaveno – a ten, kdo to dokáže, bude mít velkou šanci stát se dominantní silou Evropy.

VÍTĚZSTVÍ V KAMPANI

- Na konci této epizody zdvojnásobte počet peněz, které jste v jejím rámci získali, a přičtěte k němu všechny bonusy v hodnotě 25 \$, které jste získali na své listině úspěchů v deníku kampaně.
- Hráč, který má poté nejvyšší závěrečné skóre, vyhrává tuto epizodu a díky tomu i celou kampaň! **Bohatství nahromaděné z předchozích epizod nehraje pro účely určení celkového vítěze kampaně žádnou roli.**

38

PŘÍPRAVA HRY

- Připravte hru podle obvyklých pravidel. Hráči Vesny a Fenrise využijí stejnou domovskou základnu jako v předchozí epizodě.
 - V této epizodě si hráči svoji desku hráče vybírají. Začíná hráč, který má na počátku epizody aktuálně největší bohatství, následuje hráč s druhým největším bohatstvím atd. **POZNÁMKA:** Rusvětí si nesmí zvolit industriální desku hráče a Krymský chanát si nesmí zvolit desku vlastneckou.
- V PŘÍPADĚ SHODY SI VYBÍRÁ DŘÍVE HRÁČ, KTERÝ:**
- V průběhu kampaně získal více vítězství.
 - Má ve své listině úspěchů zaznamenáno více hvězd.
- Tuto epizodu můžete hrát se vzduchoděmi a/nebo s moduly konce hry „Soudný den“ či „Záložní plán“ z rozšíření **Titáni nebes**.

- Veďte si všechny startovní bonusy zaznamenané ve svém deníku kampaně.
- Před výběrem modifikací si přečtěte pravidla pro přípravu šíleného Tesly.
- Pokud máte nějaké modifikace infrastruktury, položte je poblíž své desky hráče.
- Pokud máte nějaké modifikace mechů, můžete jimi libovolně překrýt schopnosti mechů na své desce frakce.
- Pokud chcete, můžete utratit 15 \$ z vašeho bohatství za nákup jedné z dosud nevyužitých výhod ve svém deníku kampaně. **Tuto výhodu okamžitě vyhodnoťte. Následně ve svém deníku kampaně přeškrtněte veškeré zbylé bohatství.**

CÍLE EPIZODY
• VYHRAJTE!

**HRA SKONČÍ OKAMŽITĚ, JAKMILE JEDEN Z HRÁČŮ ZNIČÍ ŠÍLENÉHO TESLU
NEBO JAKMILE NĚKDO UMÍSTÍ SVOJI ŠESTOU HVĚZDU NA STUPNICI ÚSPĚCHU.**

EPIZODA 8B PŘESKOČTE ÚSPĚCHY



PŘÍPRAVA HRY

Pokud si Automa vybírá desku hráče jako první, vyloučte ji náhodně (smí získat i industriální a vlastnickou desku bez ohledu na to, za jakou frakci hraje). Jediným důsledkem volby Automy je, že je daná deska hráče nadále nedostupná pro váš výběr.

Pokud nějaký lidský hráč vybírá ve hře 3 a více hráčů desku hráče až po Automě, každé Automě vylosujte desku hráče náhodně.

AUTOMA

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

1. Pokud některý z hráčů zničil šíleného Teslu, získá 10 \$.
2. Do svého deníku kampaně zaznamenejte získané hvězdy a peníze. Hvězdy získané za žetony úspěchu smíte zapsat do libovolného sloupce své listiny úspěchů.
3. Pokračujte na stranu 42.



ŠÍLENÝ TESLA (VYLAMOVCÍ DESKA A KRABIČKA E)

Šílený Tesla je autonomní jednotka, se kterou se mohou hráči utkat v boji v pozici útočníků i obránců. Pokud hru hrajete se šíleným Teslou, hra končí v okamžiku, kdy je šílený Tesla zničen nebo jeden z hráčů umístí na stupnici úspěchu svoji šestou hvězdu.

PŘÍPRAVA HRY

1. Figurku Tesly umístěte na území Továrny.
2. Odhodte 2 vrchní karty z balíčku bojových karet.
3. Umístěte žeton popularity nevyužité frakce na hodnotu „16“ stupnice moci. Žeton představuje Teslovo „zdraví“.
4. Šílený Tesla je v pořadí tahů vždy až poslední. Pro připomenutí položte dílek šíleného Tesly vedle herního plánu mezi prvního a posledního hráče. Tento dílek budete využívat pro určení pohybu šíleného Tesly.

DALŠÍ PRAVIDLA

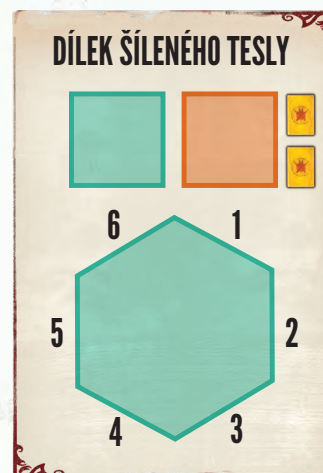
- Po libovolném boji (mezi hráči nebo mezi hráčem a šíleným Teslou) odhodí útočník použité bojové karty jako první a teprve poté je odhodí obránci. Z toho plyne, že obráncovy karty budou na vrchu odhazovacího balíčku, což hraje roli v případě boje se šíleným Teslou.
- Šílený Tesla ovládá území jako kterákoliv jiná jednotka.
- Stejně jako libovolná jiná bojová jednotka může šílený Tesla přinutit dělníky vrátit se zpět na svou základnu.
- Boj se šíleným Teslou může vyvolat libovolný hráč, stejně jako může šílený Tesla vyvolat boj s libovolným hráčem.

POHYB

Šílený Tesla pročesává zemi a snaží se odčinit své chyby tím, že zničí všechny své výtvary a ty, kteří je využívají.


V tahu šíleného Tesly hodte modrou kostkou a umístěte ji na dílek šíleného Tesly. Číslo na kostce odpovídá směru naznačenému na dílku šíleného Tesly. Pohněte figurkou šíleného Tesly v tomto směru o jedno území. Pokud Teslův první pohyb nevyvolá boj, celý postup zopakujte a pohněte figurkou znovu. Na tomto území Tesla svůj pohyb skončí – potřetí se již nepohne.

- Pokud by se měl šílený Tesla pohnout mimo herní plán, vrátí se místo toho na území Továrny. Může tak spustit boj.
- Šíleného Teslu neomezuji řeky a smí vstoupit na území s jezerem.
- Šílený Tesla nevyužívá tunely.
- Šílený Tesla se pro všechny účely pohybu a interakce s jednotkami považuje za bojovou jednotku.
- Na šíleného Teslu nemají vliv žádné žetony (setkání, pasti, vliv atd.).



BOJ PROTI ŠILENÉMU TESLOVI

Máte-li ve svém tahu vyhodnotit 2 boje, z nichž jeden se odehrává proti šilenému Teslovi na území Továrny, vyhodnotte tento soubor jako první.

1. Zvyšte svoji popularitu o 1.
2. Nastavte svůj bojový ukazatel a přidejte bojové karty jako při běžném boji.
 - a. Základní moc šileného Tesly se rovná součtu hodnot vrchních 2 bojových karet z odhazovacího balíčku.
 - b. Modifikace mečů, modifikace infrastruktury a schopnosti mečů, které ovlivňují protivníkovu moc či jeho bojové karty, se pro boj se šilným Teslou nedají využít (jsou označeny ikonou ). Bojové schopnosti, které ovlivňují hráče samotného, použít lze. Neexistuje žádný způsob, jak snížit moc šileného Tesly či počet nebo hodnotu jeho bojových karet.
3. Hod'te oranžovou kostkou a umístěte ji do oranžového bojového pole na dílku šileného Tesly. Připočtete hodnotu, kterou kostka ukazuje, k základní moci šileného Tesly a určete tak jeho celkovou bojovou sílu.
4. Určete vítěze. V případě remízy vyhrává útočník.

POKUD PROHRAJETE: Říd'te se obvyklými pravidly pro prohru. Navíc se šilný Tesla stáhne zpět do Továrny, čímž může spustit další boj.

POKUD VYHRAJETE: Šilný Tesla se stáhne zpět do Továrny, * což může spustit další boj. Nejprve ale vyhodnotte následující kroky k dokončení aktuálního boje.

- a. Šilný Tesla se stáhne do Továrny.
- b. Zvyšte svou popularitu o 1.
(Navíc k popularitě získané na začátku boje.)
- c. Pokud je to možné, umístěte svoji hvězdu za boj na stupnici úspěchů.
- d. Snízte Teslovo zdraví na stupnici moci o rozdíl mezi vaší a Teslovou hodnotou bojové síly (v případě remízy jej snižte o 1).

Pokud Teslovo zdraví snížíte na hodnotu „0“, je **zničen** (odstraňte jej z hrací desky). Získejte 10 \$, dokončete svůj tah a poté ihned ukončete hru.

* Pokud vyhraje boj proti šilenému Teslovi na území Továrny, stáhne se na neovládané území sousedící s Továrnou dle vaší volby. Pokud jsou všechna sousedící území kolem Továrny ovládnuta, hod'te kostkou a vyhodnotte pohyb šileného Tesly dle dílku šileného Tesly, což může vyvolat další boj.

PŘÍKLAD: Karel v prvním boji proti šilenému Teslovi použije celkovou bojovou sílu 11. Celková bojová síla šileného Tesly je 8 (3 za kostku a 2 + 3 za vrchní bojové karty z odhazovacího balíčku). Karel vyhrává, jeho popularita se tedy zvýší o 1 a smí umístit 1 hvězdu za boj. Poté sníží Teslovo zdraví z výchozí hodnoty „16“ na „15“, neboť jeho bojová síla byla o 3 větší než Teslova (11:8).

KRABÍČKA E: ŠILENÝ TESLA ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

AUTOMA

- Automa odhazuje bojové karty náhodně.
- Pro účely všech pohybů Automy je Tesla považován za nepřátelskou bojovou jednotku.
- Automa za boj s Teslou a vítězství nad ním získává popularitu stejně jako lidští hráči (nezapomeňte, že začíná na 10).
 - Popularita Automy se kromě tohoto případu nikdy nemění.
- Pokud by se měl Tesla pohnout na území obsahující jednotku Automy, hod'te kostkou ještě jednou a uplatněte nový hod (poté již může na území s jednotkou Automy vstoupit).
- Vyhraje-li Automa boj proti Teslovi na území Továrny, v jejímž sousedství se nachází alespoň jedno neovládané území, hod'te kostkou. Vyhodnot'te Teslův pohyb podle dílku šileného Tesly. Kostkou házejte do té doby, dokud výsledek neumožní Teslovi přesunout se na neovládané území.

KONEC HRY

Nezapomeňte, že se může v této epizodě popularita Automy měnit, k čemuž je třeba přihlídnout během závěrečného bodování.

VZESTUP ...

Pro určení celkového vítěze této kampaně využijte tabulku na této stránce. Zdvojnásobte počet peněz získaných v epizodě 8A/8B a k tomu přičtete všechny bonusy v hodnotě 25 \$ za zcela vyplněné řádky a sloupce ve vaší listině úspěchů.

Kopii této tabulky si můžete stáhnout a vytisknout. Navštivte webové stránky:

<https://www.albi.cz/hry-a-zabava/scythe-vzestup-fenrise/>

VÝPOČET VÍTĚZE KAMPANĚ A EKONOMICKÉHO VŮDCOVSTVÍ

	HRÁČ 1	HRÁČ 2	HRÁČ 3	HRÁČ 4	HRÁČ 5	HRÁČ 6	HRÁČ 7
PENÍZE Z EPIZODY 8							
PENÍZE Z EPIZODY 8							
SOUČET 25\$ BONUSŮ V LISTINĚ ÚSPĚCHŮ							
CELKEM							

42

Hráč s nejvyšším celkovým hodnocením v tabulce výše se stává celkovým vítězem kampaně (pokud dojde k remíze, vítězství sdílíte). Z vaší frakce se stala dominantní síla Evropy!

Nyní si může každý hráč zjistit, jaký byl jeho styl vůdcovství. K tomu je třeba zhodnotit další dvě kategorie: správu a vojenství. Vaše postavení vůči ostatním hráčům v těchto kategoriích definuje trojici aspektů vašeho stylu vůdcovství.

ÚROVEŇ „A“ získáte, pokud máte v dané kategorii nejvyšší hodnocení.

ÚROVEŇ „B“ získáte, pokud máte v dané kategorii druhé nejvyšší hodnocení.

ÚROVEŇ „C“ získáte, pokud je vaše hodnocení v dané kategorii třetí a nižší.



SPRÁVNÍ VŮDCOVSTVÍ

	HRÁČ 1	HRÁČ 2	HRÁČ 3	HRÁČ 4	HRÁČ 5	HRÁČ 6	HRÁČ 7
POČET MODIFIKACÍ INFRASTRUKTURY							
POČET HVĚZD ZA VYLEPŠENÍ DLE DENÍKU KAMPANĚ							
POČET HVĚZD ZA BUDOVOVY DLE DENÍKU KAMPANĚ							
POČET HVĚZD ZA DĚLNÍKY DLE DENÍKU KAMPANĚ							
POČET HVĚZD ZA ÚKOLY DLE DENÍKU KAMPANĚ							
POČET HVĚZD ZA POPULARITU DLE DENÍKU KAMPANĚ							
CELKEM							

VOJENSKÉ VŮDCOVSTVÍ

	HRÁČ 1	HRÁČ 2	HRÁČ 3	HRÁČ 4	HRÁČ 5	HRÁČ 6	HRÁČ 7
POČET MODIFIKACÍ MECHU							
POČET HVĚZD ZA MECHY DLE DENÍKU KAMPANĚ							
POČET HVĚZD ZA REKRUTY DLE DENÍKU KAMPANĚ							
POČET HVĚZD ZA BOJ DLE DENÍKU KAMPANĚ							
POČET HVĚZD ZA MOC DLE DENÍKU KAMPANĚ							
CELKEM							

Následující řádky vám prozradí, jaké následky měl váš styl vůdcovství. Začněte čtením kategorií, ve kterých jste dosáhli úrovně „A“, pokračujte těmi, kde jste dosáhli úrovně „B“, až po ty, kde jste dosáhli úrovně „C“.

EKONOMIKA

HODNOCENÍ ÚROVNĚ „A“
(NELEPŠÍ ZE VŠECH HRÁČŮ)

Stálo to spoustu času a úsilí, ale díky vašemu vůdcovství Evropa dospěla do hospodářského zlatého věku. Akciové trhy rostly, průmyslová odvětví vzkvétala a kvalita života se zlepšila i v těch nejzapadlejších koutech kontinentu. Ve světě plném možností a vyhlídek na zářnou budoucnost se obyvatelům Evropy žije lépe než kdy dříve.

SPRÁVA

Pečlivé plánování vám umožnilo naplnit svůj ambiciózní záměr na obnovu kontinentu. Vaše obdivuhodná dovednost v plnění i těch nejobtížnějších cílů vám pomohla rychle obnovit infrastrukturu, zahojit zpřetrhané vazby mezi národy a oživit mezinárodní komunitu. Obyvatelé Evropy jsou nadšeni z rychlého budování i z pocitu sounáležitosti, který mezi národy tak dlouho scházel. Začíná se dařit umění a všichni obdivují vaši vizi a odhodlanost dosáhnout všeobecného blaha.

VOJENSTVÍ

V poslední bitvě jste své nepřátele rozdrtili železnou pěstí. Nevidíte důvody, proč byste nyní měli své způsoby měnit. Evropa se konečně dočkala míru, ale bude to mír podle vaší vůle. Nejmocnější mechové světa zajišťují, že na celém kontinentu platí vaše zákony. Ostatní vládcí ani prostí obyvatelé vaši diktaturu neschvalují, vzdorovat se však nikdo neodváží.

ZATÍMCO...

44

HODNOCENÍ ÚROVNĚ „B“
(DRUH NELEPŠÍ ZE VŠECH HRÁČŮ)

Spravovat evropskou ekonomiku je neutuchající boj, ale daří se vám zůstávat v černých číslech. Postupem času je však všem jasné, jaké jsou vaše priority – vaši spojenci a přátelé prosperují, zatímco zbytek Evropy stagnuje. Zatímco aristokracie po celém kontinentu zažívá zlaté časy, prostý lid jen sotva pozoruje nějaké zlepšení. Výbuchy nespokojenosti jsou četné, ale neúspěšné. Prozatím.

Marně se snažíte zburcovat pocit mezinárodní sounáležitosti. Pod vašim vedením se některým národům podařilo znovuvybudovat svoji infrastrukturu, ale chybí jim jasná vize budoucnosti a orientace na vzájemnou spolupráci. S koncem války si lidé oddechli a povětšinou jsou spokojeni. Vzrůstá ale strach z absence jednotného vedení. Vztahy mezi zeměmi zůstávají na-pjaté. Mír zatím přetrval, ale vzájemná vstřícnost je prchavá.

Vojenská síla je pro vás důležitá, ale jen neradi ji volíte jako první možnost. S tím, jak se národy vzpamatovávají z války, si ceníte možnosti podpořit své záměry nenápadnými, ale účinnými ukázkami síly. Jakýkoliv náznak povstání rychle a krutě potlačíte, ale dokud vůdcové národů i jejich lid zůstávají v míru, stojí vaše vojska stranou jako tichá hrozba připravená kdykoli zasáhnout.

A NAKONEC...

HODNOCENÍ ÚROVNĚ „C“
(OSTATNÍ HRÁČI)

Skončená válka Evropu ekonomicky vyčerpala do takové míry, že je skoro nemožné škody napravit. V následujících letech se hospodářství zmítalo v nesnážích a rolnictvo bylo čím dál více nespokojené. Aby toho nebylo málo, vaše autorita před ostatními vládci upadla. Až čas ukáže, jestli budou vaše ostatní přednosti stačit na to, abyste si své postavení udrželi.

Správa věcí veřejných není vaší silnou stránkou. Kvůli vaší omezené vizi zůstaly mezinárodní vztahy napjaté. Cesty i železnice jsou ve špatném stavu a s nemožností přepravovat lidi, zboží a informace, upadají i mezinárodní vztahy. Trvale ochromená infrastruktura a nedostatek vůle k mezinárodní spolupráci vede k nepokojům, jež jsou rok od roku horší.

Vaše vojsko je oslabené, velitelé ne-loajální, mechové zastaralí. Rozhodli jste se raději rozvíjet své hospodářství a diplomatické vztahy a věřit, že budoucnost Evropy leží v míru. Přesto ale nelze zapomenout na fakt, že zůstáváte zranitelní vůči povstáním či agresorům a musíte spoléhat na dobrou vůli ostatních vůdců, aby mír přetrval.



DEVASTACE: KOOPERATIVNÍ MODUL

Devastace je plně kooperativní modul pro Scythe. Hráči spolupracují jeden s druhým, aby dosáhli společného cíle (mít na každém poli stupnice úspěchu alespoň jednu hvězdu) dříve, než frakce nazývající se Devastace vyhraje!

PŘÍPRAVA

- Připravte hru podle standardních pravidel.
Vyberte si libovolné frakce.
 - Nepoužívejte alternativní stupnice úspěchů, rivaly, šíleného Teslu ani moduly konce hry.
 - Pokud chcete do hry zapojit další varianty, včetně vzduchodolů, přečtěte si odstavec „Varianty“.
 - Zamíchejte všech 21 žetonů úspěchu (včetně 5, které jsou určeny výhradně pro tento modul), táhněte počet žetonů daný počtem hráčů a překryjte jimi stupnici úspěchu (a případně přilehlou část stolu). Zvítězíte tak, že na každý z těchto žetonů umístíte alespoň jednu hvězdu.
3. Vedle herního plánu položte dílek Devastace (nebo jím při hře jednoho či dvou hráčů překryjte zbývající nezakrytá pole stupnice úspěchu).
4. Vyberte neaktivní frakci, která bude představovat frakci Devastace (je-li dostupná, doporučujeme z estetických důvodů použít frakci Fenris).

1 HRÁČ: 5 žetonů (Nepoužijte žeton úspěchu za 5 hvězd, a pokud táhnete druhý žeton s úkolem, odhodte jej a táhnete žeton náhradní)

2 HRÁČI: 8 žetonů
3 HRÁČI: 10 žetonů
4 HRÁČI: 12 žetonů
5 HRÁČŮ: 14 žetonů
6 HRÁČŮ: 16 žetonů
7 HRÁČŮ: 18 žetonů

- Na všech 6 území sousedících s Továrnou rozmístěte 4 mechy Devastace, postavu Devastace a figurku šíleného Tesly.
 - Žeton popularity Devastace položte na hodnotu „18“ a modrou kostku na hodnotu popularity „12“. Popularita Devastace slouží pro odpočet času a „12“ označuje moment, kdy se jednotky Devastace začnou pohybovat.
 - Vedle dílku Devastace umístěte 6 hvězd Devastace a oranžovou kostku.
 - Otočte jednu bojovou kartu a položte ji vedle dílku Devastace. Žeton moci Devastace položte na pole na stupnici moci odpovídající hodnotě tažené bojové karty – představuje aktuální moc Devastace.
5. Prvním hráčem se stane jako obvykle hráč s nejnižším číslem desky hráče. Devastace hraje vždy jako poslední.

SPOLUPRÁCE

Každý hráč hraje pouze za svoji frakci, a může tedy zvyšovat pouze svoji popularitu, přemísťovat a převážet pouze vlastní jednotky, stavět své budovy, ustoupit do vlastní domovské základny atd.

Pro účely kontroly území se však frakce všech hráčů považují za jednu frakci. To má za následek, že:

- Můžete utrácet i suroviny ovládané jiným hráčem (s jeho souhlasem) a vaši mechové mohou přenášet i suroviny ostatních hráčů.
- Na jednom území smí být jednotky různých hráčů (suroviny na takovém území jsou ovládané všemi takovými hráči). S ostatními hráči není možné bojovat (či se pouštět do jakýchkoli jiných konfliktů). Na každém území i nadále smí stát pouze jedna budova.
- Váš mlýn vyprodukuje suroviny i tehdy, stojí-li na jeho území jednotky jiného hráče. Libovolné jednotky hráčů mohou procházet skrze libovolný tunel.
- Do obrany se může v boji proti Devastaci zapojit vícero hráčů a zahrát tak více bojových karet.
- Všichni hráči mohou ignorovat efekty žetonů, které se vztahují na nepřátele (např. pasti a žetony vlivu), neboť v tomto modulu hráči nepřáteli nejsou. Jejich majitelé je mohou i nadále využívat jako prostředek k pohybu.

DALŠÍ PRAVIDLA:

- Každý hráč musí plnit úkoly a dosáhnout hvězdy za 16 surovin při použití standardních pravidel hry (pro plnění úkolů tak např. nemůžete sdílet suroviny, jednotky, území apod.).
- Vaše úkoly a bojové karty jsou veřejně známé informace – hrajte otevřenou hru.
- Hvězdu za zisk 5 hvězd umístěte hned poté, co někam umístíte svoji pátou hvězdu (tzn. umístíte dvě hvězdy najednou).
- Hvězdu za ovládnutí 7 území můžete umístit až po dokončení své akce pohyb. Území Továrny se pro tyto účely počítá pouze jako 1 území.
- Hvězdu za stavební bonus smíte umístit, postavíte-li své 4 budovy tak, abyste dosáhli na maximální odměnu z dílku stavebního bonusu.

TAH DEVASTACE


Frakce Devastace hraje v každém kole jako poslední. Tah Devastace vyhodnotíte v následujících krocích:

1. **POPULARITA:** Snižte popularitu Devastace o 1 (jde pouze o odpočet konce hry).
 - a. Pokud je popularita Devastace 13 až 17, její tah je končí (nehýbe se).
 - b. Pokud je popularita Devastace 1 až 12, postupujte podle pravidel pro pohyb uvedených níže.
 - c. Pokud je popularita Devastace 0, hra končí a Devastace zvítězila.
2. **POHYB:** Hod'te modrou kostkou. Číslo na kostce odpovídá směru naznačenému na dílku Devastace. Pohněte všemi jednotkami Devastace v tomto směru.
 - Jednotka Devastace se nesmí pohnout na území, na kterém se nachází jiná jednotka Devastace. Pohyb Devastace vyhodnotíte v takovém pořadí, aby se pohnulo co nejvíce jednotek Devastace (např. pohybem jedněch uděláte prostor pro pohyb dalších).
 - Jednotky Devastace se mohou libovolně brodit přes řeky a vstupovat na jezera. Nemohou využívat tunely a vyhodnocovat žetony.
 - Pokud se jednotka Devastace pohne na území s dělníky hráče (ale bez bojových jednotek), dělníci se stáhnou zpět na svoji domovskou základnu. Devastace za vyhnání dělníků neztrácí popularitu.
 - Pokud se na území s jednotkou Devastace nachází nějaké suroviny (obvykle po vítězství v boji), bude je přenášet s sebou.

BOJ

Na Devastaci smí zaútočit libovolný hráč a Devastace smí útočit na libovolného hráče. Účastní-li se Devastace více bojů najednou, rozhodnete dle vlastního uvážení, v jakém pořadí je vyhodnotíte. Při vyhodnocování postupujte podle následujících kroků:

1. Nastavte svůj bojový ukazatel a vyberte bojové karty, které použijete, jako obvykle. Učiňte tak veřejně před všemi hráči.
 - a. Pokud se na jednom území brání útoku Devastace jednotky více hráčů, smí každý hráč použít schopnosti svých mečů a hrát bojové karty za své jednotky. Bojový ukazatel pro platbu moci ze stupnice moci však může využít pouze jeden ze zúčastněných hráčů.
 - b. Základní hodnota moci Devastace je rovna součtu hodnot karet vedle dílku Devastace. Na začátku má Devastace k dispozici pouze jednu kartu, ale v odstavci „Pokud boj vyhrájete“ se dočtete, jak se může tento počet zvýšit.

- c. Modifikace mečů, modifikace infrastruktury a schopnosti mečů, které ovlivňují protivníkovu moc či jeho bojové karty, se pro boj s Devastací nedají využít (jsou označeny ikonou ). Bojové schopnosti, které ovlivňují hráče samotného, použít lze. Neexistuje žádný způsob, jak snížit moc Devastace či počet nebo hodnotu jejích bojových karet.

2. Hod'te oranžovou kostkou a umístěte ji do oranžového bojového pole na dílku Devastace. Připočtete hodnotu na této kostce k základní bojové síle Devastace (součet hodnot karet položených vedle dílku Devastace) a určete její celkovou bojovou sílu.
3. Určete vítěze. V případě remízy vyhrává jako obvykle útočník.

POKUD BOJ PROHRAJETE: Říd'te se obvyklými pravidly pro prohru. Devastace umístí jednu svoji hvězdu na dílek Devastace. Ve chvíli, kdy Devastace umístí svoji šestou hvězdu, hráči hru okamžitě prohrávají.

POKUD BOJ VYHRAJETE: Zničte jednotku Devastace (odstraňte ji ze hry). Poté táhněte bojovou kartu a umístěte ji lícem nahoru vedle dílku Devastace a upravte příslušným způsobem žeton moci Devastace na stupnici moci (maximální moc Devastace je 16). Pokud je to možné, umístí jeden z hráčů, který se boje účastnil, svoji bojovou hvězdu na žeton úspěchu (vždy se umísťuje pouze jedna hvězda neohledně na počet bránících se hráčů).

KONEC HRY

PROHRA: Hráči okamžitě prohrávají, pokud Devastace umístí na dílek Devastace 6. hvězdu nebo dosáhne pole „0“ na stupnici popularity.

VÍTĚZSTVÍ: Hráči společně zvítězí, pokud se na každém žetonu úspěchu nachází alespoň jedna hvězda nebo se podaří zničit všech šest jednotek Devastace.

VARIANTY

JEDNODUŠŠÍ: Použijte modifikace mečů, infrastruktury a/nebo modul spojenectví.

TĚŽŠÍ: Kdykoliv Devastace přinutí ustoupit dělníka v důsledku svého pohybu nebo boje, za každého ustoupivšího dělníka ztratí 1 popularitu (a tedy přiblíží konec hry).

TITÁNÍ NEBES: Modul Devastace můžete hrát i se vzducholoděmi z **Titánů nebes**, ale pro prvních pár her to nedoporučujeme, jelikož některé schopnosti vzducholodí mohou v kooperativním režimu způsobovat zmatení v pravidlech.

VARIANTA AUTOMY PRO VÍCE HRÁČŮ

POLOOFICIÁLNÍ PRAVIDLA HRANÍ HRY SCYTHE V LIBOVOLNÉ KOMBINACI LIDSKÝCH HRÁČŮ A AUTOM

Během vývoje Automy pro hru Scythe jsme zvažovali, jestli umožnit hrát v různých kombinacích lidských hráčů a Autom, ale z mnoha důvodů jsme ji původně zavrhlí. Chtěli jsme si však pro tuto možnost nechat pootevřená vrátka a zajistili jsme, aby pravidla pro Automu byla na pozdější možnost úpravy připravena.

Mnoho podporovatelů náš žádalo, abychom připravili verzi Scythe, která by umožnila zapojit více lidských hráčů, více Autom nebo obojí. Někteří chtěli hrát kooperativně, jiní zase proti sobě, ale ve více hráčích. A tak jsme vytvořili variantu, jejíž popis naleznete na následujících stránkách.

Než začneme, zdůrazňujeme, že tato varianta není oficiální součástí pravidel. Během vývoje neprošla dostatečně důkladným testováním, přesto se však v komunitě ukázala být velmi oblíbenou, a proto jsme se rozhodli ji na tomto místě zařadit.

Tuto variantu pravidel rozhodně nedoporučujeme používat dříve, než si budete jisti, že základní pravidla Automy znáte velmi dobře.

48

REŽIMY HRY

V této variantě si můžete libovolně zvolit počet lidských hráčů a Autom, a to až do maximálního počtu sedmi hráčů. Každá Automa dostane svoji desku frakce a zaujme pozici okolo stolu jako lidský hráč. Automy se řídí standardními pravidly pro Automu a dodatečnými pravidly popsány níže.

Tuto variantu je možné hrát ve dvou režimech:

KOOPERATIVNĚ, VŠICHNI LIDSTÍ HRÁČI PROTI HRÁČŮM AUTOMY:

- Na konci hry porovnejte průměrné množství peněz hráčů lidských s průměrným množstvím peněz Autom, jako kdyby se jednalo o hru dvou hráčů.
- Výraz „nepřítel“ používaný v pravidlech pro Automu označuje jakéhokoli lidského hráče.

KOMPETITIVNĚ, VŠICHNI PROTI VŠEM:

- Vítěze určete stejným způsobem jako ve standardní hře více hráčů.
- Výraz „nepřítel“ používaný v pravidlech pro Automu označuje jakéhokoli hráče – člověka i Automu.

ODKAZY NA JEDNOTKY AUTOMY

Řada pravidel pro Automu odkazuje na pojem „jednotka Automy“. Pokud hrajete s vícero Automami, chápejte tento pojem tak, jako by označoval pouze jednotky právě aktivní Automy. Například pokud má Automa pohnout s dělníky a cílovým územím je „platné sousední území s nejvíce jednotkami Automy [...]“, měli byste brát v potaz pouze jednotky patřící Automě, která tuto akci pohyb s dělníky provádí.

PŘÍPRAVA HRY

Pro lidské hráče vyhodnoťte pokyny přípravy dle pravidel pro hru více hráčů a pro každou Automu dle pravidel Automy (např. každá dostane svoji vlastní desku frakce, jednotky atd.).

Pokud hrajete s vícero Automami, bude pro vás režie hry jednodušší, pokud budou mít všechny Automy stejnou obtížnost, není to ale nezbytné. Pokud se hry účastní více Autom se stejnou obtížností, bude mít každá z nich svůj žeton na kartě obtížnosti.

Nejpohodlnější pro vás bude používat pro každou Automu separátní balíček, ale dá se hrát i s jediným balíčkem. Pokud chcete získat další balíčky Automy, pomůže vám komunita Scythe. Timothy Cherna vydal aplikaci pro iOS a Android nazvanou ScytheKick a Jonathan Nagy vytvořil webovou stránku na <http://ai.nagytech.com/scythe/>, kde si můžete v každém okně zvlášť otevřít vícero balíčků Automy. Pokud byste chtěli dodatečné balíčky automy fyzicky, můžete si je objednat na e-shopu Stonemaier Games nebo si je stáhnout, vytisknout a nařezat z webového odkazu: <https://www.albi.cz/hry-a-zabava/scythe-vzestup-fenrise/>



POŘADÍ TAHŮ A KARTY AUTOMY

V tazích se střídáte jako ve standardní hře s tím, že každá Automa hraje své tahy odděleně jako kterýkoliv lidský hráč.

Pokud máte dostatečné množství balíčků karet Automy, táhněte pro každou Automu karty ze separátního balíčku. Pokud ne, táhněte pro všechny Automy karty z jediného balíčku. Tažená karta ale platí vždy pouze pro Automu, v jejímž tahu jste kartu táhli. Při použití jediného balíčku budete muset častěji míchat a hra Automy bude méně předvídatelná.

ODMĚNY ZA VERBOVÁNÍ

Odměny za verbování získáváte pouze z karet tažených pro Automy, které s vámi sousedí, jako kdyby se jednalo o lidské hráče.

KARTA OBTÍŽNOSTI A PROGRAMY

Jak již bylo řečeno, každá Automa bude mít na kartě obtížnosti vlastní žeton:

- Každý žeton Automy na kartě obtížnosti se vpřed pohybuje nezávisle na ostatních. Pohyb může vyvolat pouze karta Automy tažená pro konkrétní Automu.
- Automy umísťují hvězdy nezávisle na sobě.
- Každá automa začne používat program II nezávisle na ostatních.

BOJ

Pokud se spolu střetnou dvě Automy, táhněte pro každou z nich jednu kartu Automy určující množství vložené moci a použitých bojových karet. Vítěze určete podle obvyklých pravidel, v důsledku boje však neumísťujte žetony surovin.

Pokud získáte území ovládané Automou, množství surovin položených na dané území záleží na tom, zda používáte pro každou Automu separátní balíček, nebo ne:

- Pokud má každá Automa vlastní balíček, umístěte suroviny odpovídající počtu surovin na poslední kartě použité pro tah (ne pro boj) této Automy.
- Pokud používáte pouze jeden balíček karet Automy, umístěte suroviny odpovídající počtu surovin na poslední kartě použité pro tah (ne pro boj) libovolné Automy.

NAHRAZOVÁNÍ ROZHODOVÁNÍ PODLE SMĚRU ČTENÍ V PŘÍPADĚ SHODY

Některá pravidla využívají v případě shody pravidlo směru čtení. Alternativně můžete toto pravidlo nahradit následujícím:

1. Umístěte žeton rekruta libovolné automy na domovskou základnu Albionu.
2. Namísto určení podle směru čtení zvolte území, které je nejbližší k žetonu verbování.
3. Pokud se dvě nebo více území nachází ve stejné vzdálenosti od žetonu rekruta, přesuňte žeton rekruta o dvě domovské základny po směru hodinových ručiček. Tento krok proveďte tolikrát, dokud nepůjde vybrat pouze jedno území.
4. Po vyhodnocení tohoto rozhodnutí přesuňte žeton rekruta o dvě domovské základny po směru hodinových ručiček.

Další případ shody tedy bude posuzován ve vztahu k základně Rusvětů, třetí ve vztahu k základně Chanátu atd.



ROZŠIŘUJÍCÍ MODULY

Tato část obsahuje vyzrazení částí zápletky Vzestupu Fenrise. Tuto část čtete tedy pouze tehdy, pokud:




1. **Jste dokončili všech 8 epizod kampaně.** Výborně! Ted' si kampaň můžete zahrát znovu nebo využít rozšiřující moduly zvlášť.
2. **Si přejete kampaň přeskocit a využít pouze rozšiřující moduly ze Vzestupu Fenrise.** To je samozřejmě v pořádku. Sice přijmete o prvek vývoje a aspekt objevování skrze kampaň, ale moduly fungují výborně i samostatně.

Moduly ze Vzestupu Fenrise můžete libovolně kombinovat. Pokud tu je některý prvek, který si vaše herní skupina obzvlášť oblíbila, hrajte s ním! Následující tabulka zobrazuje, kde můžete nalézt pravidla pro každý z modulů, a jejich doporučené použití. Tyto moduly jsou kompatibilní s předchozími rozšířeními **Invaze z dalek** a **Titáni nebes**.

ROZŠIŘUJÍCÍ MODULY PRO AUTOMU

AUTOMA

PŘESKOČTE ÚSPĚCHY

Pokud hrajete Scythe: Vzestup Fenrise s rozšiřujícími moduly a Automou, hvězdy získané z karty obtížnosti pokládejte vedle herního plánu dle standardních pravidel. Část „přeskočte úspěchy“ bude v tomto případě pouze naznačovat, jaké úspěchy může Automa ve hře získat navíc k hvězdám získaným z karty obtížnosti. Pokud nebude určeno jinak, bude se jednat o   .

NÁZEV	PRAVIDLA AUTOMY
MODIFIKACE	<ul style="list-style-type: none"> ● Pokud hrajete pouze s modifikacemi infrastruktury, Automa si „pořídí“ dvě modifikace infrastruktury. ● Pokud hrajete pouze s modifikacemi mechů, Automa si „pořídí“ tři modifikace mechů. ● Pokud hrajete s modifikacemi infrastruktury i mechů, Automa si „pořídí“ čtyři modifikace infrastruktury. Viz stranu 6 - modifikace.
VÁLEČNÁ STUPNICE ÚSPĚCHU	<ul style="list-style-type: none"> ● Přečtěte si pasáže označené VÁLEČNÁ STUPNICE v epizodě 2A na straně 17. ● Automa může získat ještě následující úspěchy navíc k hvězdám získaným z karty obtížnosti:     .
RIVALOVÉ	Přečtěte si pasáže označené RIVALOVÉ v epizodě 2A na straně 17.
MÍROVÁ STUPNICE ÚSPĚCHU	<ul style="list-style-type: none"> ● Přečtěte si pasáže označené MÍROVÁ STUPNICE v epizodě 2B na straně 19. ● Pokud hrajete bez modulu „spojenectví“, Automa přepne na program II nejdříve ve chvíli, kdy získá první hvězdu z karty obtížnosti a zapojila se již do boje nebo do akce, ve které se museli stáhnout dělníci. ● Automa může získat ještě následující úspěchy navíc k hvězdám získaným z karty obtížnosti:  .
SPOJENECTVÍ	Přečtěte si pasáže označené SPOJENECTVÍ v epizodě 2B na straně 19.
FRAKCE VESNY	Automa může hrát za/proti frakci Vesny. Přečtěte si pravidla pro Vesnu na straně 23.
FRAKCE FENRIS	Automa může hrát za/proti frakci Fenris. Přečtěte si pravidla pro Fenrise na straně 31.
TESLA	<ul style="list-style-type: none"> ● Automa pro hledání žetonů setkání nevyužívá žádná zvláštní pravidla. ● Pokud Automa ovládá Teslu, všechny jeho akce vyhodnocujte, jako by byl mech. ● Hraje-li Automa proti Teslovi, Tesla se pro účely pravidel považuje za nepřátelskou bojovou jednotku.
ŽETONY ÚSPĚCHU	Automa může získat ještě následující úspěchy navíc k hvězdám získaným z karty obtížnosti:      (POKUD S NIMI HRAJETE) .
ŠÍLENÝ TESLA	Přečtěte si pravidla pro šíleného Teslu na straně 41.
DEVASTACE	Automa modul Devastace nepodporuje.

NÁZEV

UMÍSTĚNÍ

DOPORUČENÉ POUŽITÍ

MODIFIKACE MECHŮ	Pravidla kampaně (vylamovací deska 2) Strana 6	Pokud si přejete do hry přinést více variability, využijte modifikace mechů. Po výběru frakce a desky hráče si náhodně vylosujte 4 modifikace mechů (táhněte-li dvě stejné, jednu odhodte a táhněte znovu) a až dvě z nich položte na desku své frakce. Nevyužité modifikace dejte zpět do krabice.
MODIFIKACE INFRASTRUKTURY	Pravidla kampaně (vylamovací deska 3) Strana 7	Pokud si přejete flexibilnější hru, která nebude tolik svázána omezeními desky hráče, využijte modifikace infrastruktury. Po výběru frakce a desky hráče si náhodně vylosujte 4 modifikace infrastruktury (táhněte-li dvě stejné, jednu odhodte a táhněte znovu) a až dvě z nich položte vedle desky své frakce. Nevyužité modifikace dejte zpět do krabice.
VÁLEČNÁ STUPNICE ÚSPĚCHU	Epizoda 2A (vylamovací deska 1) Strana 16	Pokud si přejete sehrát agresivnější partii, využijte válečnou stupnici úspěchu.
RIVALOVÉ	Epizoda 2A Strana 16	Rivalové byli navrženi pro hru společně s válečnou stupnicí úspěchu, ale pokud si nepřejete příliš agresivní hru, můžete je využít i samostatně. V takovém případě na domovské základny protivníků umístěte pouze dvě hvězdy namísto čtyř. Rivalové nejsou kompatibilní s mírovou stupnicí úspěchu.
MÍROVÁ STUPNICE ÚSPĚCHU	Epizoda 2B (vylamovací deska 1) Strana 18	Pokud si přejete hráče od boje odradit a soustředit se na rozvoj, využijte mírovou stupnici úspěchu. Mírová stupnice úspěchu není kompatibilní s rivaly a kartou úkolu číslo 23.
SPOJENECTVÍ	Epizoda 2B (vylamovací deska 1 a 5) Strana 18	Pokud si přejete hrát hru s pevněji daným systémem diplomacie, než je ve standardní hře Scythe, využijte spojenectví.
FRAKCE VESNY	Epizoda 3 (vyl. deska 4 a krab. A) Strana 22 až 23	Zamíchejte frakci Vesny mezi ostatní frakce.
FRAKCE FENRIS	Epizoda 5 (vyl. deska 5 a krab. B až D) Strana 30 až 31	Zamíchejte frakci Fenris mezi ostatní frakce. Krabička B obsahuje dělníky Fenrise. Krabička C obsahuje 1 mecha Ničitele. Krabička D a vylamovací deska obsahují všechny zbylý materiál pro Fenrise.
TESLA	Epizoda 7 (krabička E) Strana 37	Pokud si přejete hráče povzbudit k prozkoumávání světa, využijte Teslu. První hráč, který nasbírá 3 žetony setkání a dokončí třetí setkání, získá kontrolu nad Teslou. Umístí je na území, kde vyhodnotil třetí setkání. Alternativně může být Tesla přiřazen na začátku hry k libovolné frakci, kterou považujete oproti ostatním za „slabší“. V takovém případě Tesla začíná na domovské základně této frakce.
ŽETONY ÚSPĚCHU	Epizoda 8A (vylamovací deska 6) Strana 37	Pokud si přejete ve hře zvýšit variabilitu získávání hvězd, využijte žetony úspěchu. Náhodně jich 10 vylosujte a překryjte s nimi původní stupnici úspěchu.
ŠÍLENÝ TESLA	Epizoda 8B (krabička E a vyl. deska 6) Strana 40 až 41	Pokud si přejete místo s jinými hráči bojovat s postavou, kterou bude ovládat hra (nebo navíc k bojům s hráči), využijte šíleného Teslu. Tesla začíná na Továrně. Můžete si zvolit, jestli poražením Tesly hra končí, jak určují pravidla, nebo hra pokračuje, dokud jeden z hráčů neumístí svoji šestou hvězdu.
DEVASTACE	(vylamovací deska 6) Strana 46 až 47	Tento kooperativní modul je možné implementovat, pokud jedna frakce zůstává neaktivní a máte volnou jednu figurku navíc (je potřeba celkem 6 figurek). Hráči mohou využít libovolnou kombinaci frakcí ze základní hry a z rozšíření.
AUTOMY VE VÍCE HRÁČÍCH	Strana 48 až 49	Pokud si přejete namíchat počet lidských hráčů a Autom a již ovládáte základní pravidla pro Automu, můžete se pustit do hraní ve více hráčích.

CHCETE SE PODÍVAT NA INSTRUKTÁŽNÍ VIDEO S PRAVIDLY V ANGLIČTINĚ?

Najdete ho na: <http://stonemaiergames.com/games/scythe/videos/>

CHCETE PRAVIDLA V JINÉM JAZYCE?

Stáhněte si pravidla a další materiály v desítkách různých jazyků na:
<http://stonemaiergames.com/games/scythe/rules-and-print-play/>.

NAPADLA VÁS OTÁZKA NAD ROZEHRANOU HROU?

Tweetněte ji na @stonemaiergames s hashtagem #scythe, napište nám do facebookové skupiny Scythe the Boardgame, zeptejte se na BoardGameGeeku nebo napište na hry@albi.cz.

POTŘEBUJETE NÁHRADNÍ DÍLY?

Požádejte o ně na: stonemaiergames.com/replacement-parts nebo e-mailem na hry@albi.cz.

CHCETE SLYŠET O DALŠÍCH PROJEKTECH STONEMAIER GAMES?

Přihlaste se k odběru měsíčního newsletteru na stonemaiergames.com/e-newsletter.

Na závěr bych chtěl vyjádřit moji neskonale vděčnost Jakobovi Rozalskému za vytvoření alternativní historie 1920+ a za to, že mi umožnil do tohoto světa zasadit moji hru. Děkuji všem podporovatelům z Kickstarteru, kteří tuto hru v roce 2015 přivedli k životu, a děkuji stovkám tisíců nových Scythianů, kteří se k nám od té doby přidali. Tato hra měla na Stonemaier Games a můj život zásadní dopad. Je tedy docela hořkosladké přivést trilogii rozšíření pro Scythe ke konci. Nicméně doufám, že se našim postavám, příběhům a herním mechanismům bude i nadále po celém světě dařit a budou se vyvíjet za pomoci neoficiálních rozšíření, jedinečné kombinace modulů a rozličných digitálních verzí.

Z hloubi svého srdce vám děkuji za to, že jste se ke mně na této výpravě přidali.

– Jamey

PŘEKLAD ČESKÉ VERZE:

Vedení překladu: David Rozsival

Překladatel CZ verze: Michal Kalaš

DTP CZ vydání: Jiří Trojáněk

Úpravy překladu: Jan Coufal, Vít Kučera, Petr Pelikán, Zdeněk Petruj, Václav Pražák



STONEMAIER
GAMES

