

SCYTHE

STRATÈGES DES CIEUX : AUTOMATE

DÉVELOPPÉ PAR MORTEN MONRAD PEDERSEN
AVEC DAVID STUDLEY & LINES J. HUTTER

INTRODUCTION

Pour soutenir sa tendance expansionniste, l'Automate a agressivement calibré ses aéronefs. Heureusement, cette obsession pour la guerre a son prix : l'Automate ne peut utiliser les capacités passives des aéronefs, contrairement à vous.

Voici les règles pour rendre l'Automate compatible avec l'extension *Stratégie des cieux*, à l'exception de la tuile Aéronef « Tribut », qui est à mettre de côté lors des parties contre l'Automate.

COMPOSANTS

7 cartes Aéronef
Automate.

2 cartes Résolution
Automate double-face.

NOTE DU DÉVELOPPEUR : Il aurait été simple, pour ajouter à l'Automate la dimension aérienne, d'ajouter de nouvelles cartes au paquet Automate avec des actions spécifiques de déplacement d'aéronef. Nous avons préféré ne pas le faire, pour éviter des coûts supplémentaires aux nombreux joueurs ayant acheté des paquets Automate supplémentaires. Nous voulions aussi sauvegarder le rythme des actions de l'Automate.

MISE EN PLACE

Installez le jeu comme d'habitude, sauf pour la tuile Aéronef agressive et la tuile Résolution :

POUR INCLURE LE MODULE AÉRONEF :

- Piochez ou choisissez une des cartes Aéronef Automate.
- Trouver la carte Aéronef agressive correspondante, vous utiliserez celle-ci.

POUR INCLURE LE MODULE RÉSOLUTION : Choisissez une tuile Résolution, et trouver la carte Résolution Automate correspondante. Elle décrira les éventuelles modifications.

RETRANCHÉ DANS LA BASE DE L'AUTOMATE

Si l'Automate n'a aucune unité terrestre au début de son tour et que les unités ennemies contrôlent tous les territoires adjacents à sa base, ignorez les deux premières sections de la carte Automate pour ce tour et utilisez ces symboles à la place :



AÉRONEFS

- Chaque fois que le personnage de l'Automate exécute un déplacement sans attaquer ( ou ) , il déplace également son aéronef. Le personnage bouge en premier, l'aéronef en second.
- L'aéronef de l'Automate n'a pas de capacité passive.
- Contrairement aux autres unités, l'aéronef de l'Automate n'a pas de voisinage (voir page 5 du livret de règle Automate du jeu de base.) Par conséquent, l'aéronef de l'Automate n'influence aucune règle se référant au voisinage des unités.
- Certaines règles des aéronefs d'Automate impliquent des positions adjacentes à l'aéronef de l'Automate. Ceci concerne les 6 emplacements autour de l'aéronef, mais pas celui où il stationne.
- L'aéronef de l'Automate souffre des mêmes contraintes de déplacement que les autres unités de l'Automate, jusqu'à ce que les pions Étoile quittent les emplacements . Cette restriction affecte également les positions adjacentes abor-dées au-dessus.

DÉPLACER LES UNITÉS DE COMBAT DE L'AUTOMATE

Toutes les actions de déplacement d'une *unité de combat* de l'Automate (, , , , , , et ) ont deux critères de partage en cas d'égalité ayant priorité sur tous les autres :

1. Le territoire valide le plus proche de l'aéronef de l'Automate
2. Le territoire valide *ne contenant pas* d'aéronef ennemi.

CARTES AÉRONEF AUTOMATE

Chaque tuile Aéronef agressive correspond à une carte Aéronef conçue pour l'adapter à l'Automate.

Ces cartes ont le même format, augmenté d'au moins un des éléments suivants :

1. **Procédure de déplacement** pour l'aéronef de l'Automate.
2. Une règle « **Capacité** » spéciale pour l'aéronef de l'Automate.
3. **Règles de combat.**

Chaque fois que l'Automate participe à un combat dans le territoire de son aéronef, utilisez les règles de combat de la carte Aéronef (sauf indication contraire).

TUILES RÉOLUTION

Certaines règles de résolution changent quand l'Automate est de la partie. Ces modifications sont inscrites sur les cartes Résolution Automate.

L'Automate affecte toutes les résolutions comme un joueur humain.

VARIANTE AÉRONEF ACTIF

Si vous voulez que l'aéronef de l'Automate soit plus actif, ajoutez   comme 3^e déclencheur de ses mouvements.

