

Stonemaier Games

SCYTHE

LE RÉVEIL DE FENRIS

UN JEU DE JAMEY STEGMAIER ET RYAN LOPEZ DEVINASPRE
ILLUSTRATIONS DE JAKUB ROZALSKI
AUTOMATE DÉVELOPPÉ PAR MORTEN MONRAD PEDERSEN, DAVID J. STUDLEY, ET LINES J. HUTTER

Basé sur les personnages et le « Monde de 1920+ » créé par Jakub Rozalski.



Le Réveil de Fenris conclut la trilogie d'extensions de Scythe (bien qu'aucune des extensions précédentes ne soit nécessaire pour utiliser *Le Réveil de Fenris*). Elle peut être jouée comme une **campagne** (8 épisodes séquentiels, voir ci-dessous) et/ou comme une **extension modulaire** (11 modules différents qui peuvent être combinés comme bon vous semble).

EXTENSION MODULAIRE

Les éléments modulaires de cette extension sont révélés au cours de la campagne, mais la campagne n'est pas nécessaire pour utiliser ces modules. Si vous préférez passer la campagne et simplement utiliser les modules (incluant un module coopératif, qui ne fait pas partie de la campagne), suivez les instructions à la page 50.

CAMPAGNE

Chaque « épisode » de cette campagne permet aux joueurs d'expérimenter des événements et des étapes décisives de l'histoire de Scythe, et ces parties récompenseront les joueurs qui s'adapteront aux objectifs particuliers des épisodes, plutôt que de se contenter de suivre les chemins traditionnels vers la victoire.

2

POUR ÉVITER LES SPOILERS : si vous choisissez de jouer la campagne, n'ouvrez pas les boîtes ou les planches de pions. Vous pouvez vérifier le matériel en vous assurant que toutes les boîtes (A à E) et les planches (1 à 6) sont bien présentes. S'il vous en manque une, merci d'adresser une demande à matagot.com/fr/services

Le Réveil de Fenris est une campagne de 8 parties, qui est entièrement rejouable (ce n'est pas un jeu « legacy »). L'idéal est de vivre l'expérience de la campagne complète avec les mêmes joueurs, mais ce n'est pas obligatoire. Les changements du nombre de joueurs sont gérés comme suit :

- **Pour ajouter un joueur en cours de campagne**, laissez-le choisir une faction inutilisée et donnez-lui un statut équitable sur son journal de campagne (comparé aux autres joueurs à ce moment).
- **Pour quitter provisoirement la campagne**, mettez de côté vos jetons accumulés et votre journal de campagne jusqu'à votre retour.
- **Pour quitter définitivement la campagne**, remettez votre plateau faction et vos jetons accumulés dans la réserve générale.



GAGNER LA CAMPAGNE

Le gagnant de la campagne est le vainqueur de l'épisode final, point culminant des événements et des améliorations des factions qui y ont mené. Il est également possible que quelques points bonus viennent s'ajouter à votre score final, ce qui sera révélé après l'épisode 1.

Au cours de la campagne, vous accumulerez une fortune qui vous permettra d'améliorer votre faction en achetant des modifications facultatives (seules les pièces gagnées durant l'épisode final auront un impact sur le gagnant). Utilisez donc vos ressources et vos richesses, bâtissez une faction forte et polyvalente, et soyez prêts à décider du destin de l'Europe !

QUELQUES NOTES

SI VOUS DÉCOUVREZ SCYTHE : Il est conseillé aux nouveaux joueurs de *Scythe* de jouer une ou deux parties standard avant de commencer la campagne. Le premier épisode est très proche d'une partie standard, mais des décisions lourdes de conséquences vont apparaître rapidement, il est donc utile que les joueurs soient familiarisés avec *Scythe*.

COMPATIBILITÉ : *Le Réveil de Fenris* est compatible avec *Conquérants du Lointain*. Certains épisodes sont aussi compatibles avec les modules *Aéronefs* et *Résolutions de Stratèges des Cieux*.

L'AUTOMATE

AUTOMA

Ce livre décrit les règles nécessaires pour jouer à *Scythe : Le Réveil de Fenris* avec l'Automate (mode solo).

Il est fortement recommandé de ne pas jouer *Le Réveil de Fenris* avec l'Automate avant d'avoir maîtrisé les règles de l'Automate dans *Scythe*.

Il y a quelques années, suite à une demande, nous avons créé une variante semi-officielle pour des parties à 3 joueurs ou plus, où plusieurs étaient des Automates. Ces règles sont imprimées à la fin de ce livre.

De plus, les notes de compatibilité sont intercalées, au besoin, dans les règles principales, en italique, dans un cadre Automa comme celui-ci.

Nous considérons toujours cette variante comme semi-officielle, mais vu sa popularité, nous l'incluons ici.

Si vous êtes juste intéressé par une partie solo standard contre un Automate, ignorez ces sections en italique.

DÉTAILS DE LA CAMPAGNE

TEXTE HISTORIQUE : Chaque épisode de la campagne est introduit et conclu par des textes narratifs. Un bref résumé de l'introduction est également inclus. Si vous ne souhaitez pas passer du temps à lire l'introduction, vous pouvez lire le résumé pour saisir les principaux éléments de l'épisode.

PLATEAUX FACTIONS : Chaque joueur utilisera la même faction sauf règle contraire. Tout le contenu de votre journal de campagne vous suivra si/quand vous changez de faction.

PLATEAUX JOUEURS : Comme pour une partie standard de *Scythe*, choisissez aléatoirement un plateau joueur.

DÉS : Cette extension contient 2 dés spéciaux. Les règles vous préciseront quand les utiliser.

FIN DE PARTIE : La fin de partie se déclenche comme lors d'une partie standard, sauf précision dans les « Règles Spéciales ».

FORTUNE : Après avoir gagné des pièces pour chaque catégorie de score en fin de partie, ajoutez la somme totale gagnée dans la section Fortune de votre journal de campagne.

- La fortune est conservée de partie en partie. Il s'agit d'une ressource globale, pas d'une ressource de jeu. Vous ne commencerez donc chaque épisode qu'avec les pièces indiquées sur votre plateau joueur, plus d'éventuels bonus sur votre journal de campagne.
- Lorsque vous dépensez votre fortune, barrez le montant et notez le nouveau dans votre journal de campagne.

DÉNOUEMENT : Chaque épisode contient une section Dénouement et Récompenses. Ne les lisez pas avant la fin de l'épisode.

RÉCOMPENSES : Selon la narration et les mécanismes de chaque épisode, les joueurs pourront s'orienter vers des stratégies ou des objectifs spécifiques. Ces objectifs apporteront des récompenses, un simple jeton ou bien le contenu d'une des boîtes. Elles sont permanentes, sont conservées de partie en partie, et sont notées sur les journaux de campagne. **Utilisez un sachet pour conserver les nouveaux jetons gagnés.**

JOURNAL DE CAMPAGNE

Chaque joueur doit utiliser un Journal de Campagne pour noter ses progrès durant la campagne. Il est possible de tout y noter, y compris les Mods de Mecha et d'Infrastructure, si vous ne souhaitez pas utiliser un sachet pour chaque joueur.

- VICTOIRES** : Dans la section « Victoires », cochez la case pour chaque épisode que vous remportez durant la campagne.
- FORTUNE** : Utilisez la section « Fortune » pour noter l'évolution de votre fortune au cours de la campagne, à la fois gains et dépenses. À la fin de chaque partie, ajoutez-y vos pièces (votre score de fin de partie).
- MODS** : Notez ici vos Mods de Mecha et d'Infrastructure acquis (ceux-ci seront présentés plus tard dans la campagne).
- BONUS DE DÉPART** : Certains épisodes offrent des récompenses « Bonus de départ », que vous pourrez noter sur votre Journal de Campagne. Inscrivez un X face au bonus que vous souhaitez obtenir (1\$, 1 point de Puissance, ou 1 point de Popularité), il sera ajouté de manière permanente à vos valeurs de départ. Certains bonus de départ possèdent une limite maximum indiquée sur le Journal de Campagne.
- AVANTAGES** : Les joueurs peuvent dépenser leur Fortune pour acheter 1 Avantage pendant la mise en place d'un épisode (déduire son coût de la Fortune sur le Journal de Campagne). Après avoir acquis un avantage, barrez-le de votre Journal de Campagne et gagnez le bénéfice.
 - Chaque Avantage ne peut être utilisé qu'une seule fois durant la campagne (un seul par épisode).
 - Si les joueurs veulent prêter attention aux avantages des autres, choisissez-les dans l'ordre du tour.
 - Pour l'Avantage +2 ressources, placez les ressources choisies sur l'un de vos territoires de départ.
 - Pour l'Avantage +1 ouvrier, placez le sur l'un de vos territoires de départ.
- JOURNAL DES TRIOMPHES** : Utilisez le Journal des Triomphes pour noter les étoiles gagnées durant chaque épisode. À la fin de chaque partie, cochez la case correspondant aux étoiles que vous avez posées sur la piste de triomphe. Cochez sur la première ligne la première fois que vous posez une étoile spécifique, la deuxième ligne pour la deuxième fois, et ainsi de suite.

- Vous ne pouvez cocher la case d'un triomphe qu'une seule fois par épisode (par exemple, si la Saxonie a posé plusieurs étoiles pour les Objectifs, ne cochez la case qu'une seule fois).
- Chaque fois que vous remplissez une ligne ou une colonne, vous débloquent un bonus de fin de campagne de 25\$. Cet argent n'est gagné qu'après le dernier épisode de la campagne, et c'est le seul moyen d'ajouter un bonus à votre score final avant de déterminer l'ultime vainqueur de la campagne.
- Le total des étoiles sur votre Journal des Triomphes aura un impact important vers la fin de la campagne. Le total de victoires et la Fortune restante auront également un impact, dans une moindre mesure.

ARRÊTEZ-VOUS ICI

Ne lisez pas la section suivante consacrée aux Mods de Mecha et d'Infrastructure avant d'y être invité au cours de la campagne.

Avancez jusqu'au Contexte (page 8) ou l'Épisode 1 (page 14) pour commencer *Le Réveil de Fenris*. Si vous utilisez l'Automate (jeu solo) pour la campagne, rendez-vous à la page 5.

RÈGLES GÉNÉRALES DE L'AUTOMATE

L'Automate utilisera son Journal de Campagne avec les modifications ci-dessous.

MISE EN PLACE

1. L'Automate n'achète pas et n'utilise pas d'Avantages.
2. À partir de l'Épisode 3 :
 - a. Donnez à l'Automate tout ce qui est listé dans les sections Mods de son Journal de Campagne (voir Mods).
 - b. Ces gains ne peuvent lui faire dépasser le maximum de ce qu'il peut posséder. Il ne pourra par exemple jamais avoir plus de 8 ouvriers, même si ses Mods indiquent le contraire.

TRIOMPHES

Dans *Scythe*, un Automate place ses étoiles de deux manières : soit en remplissant les conditions de la Piste des Triomphes (comme les joueurs), soit en atteignant une case étoile sur sa carte Étoiles. Dans *Le Réveil de Fenris*, l'Automate place toutes ses étoiles sur la Piste des Triomphes, selon les règles suivantes :

- À chaque Épisode, différentes étoiles peuvent être placées normalement par l'Automate. Elles sont identifiées à la section « Triomphes ignorés ». Ignorez ces cases sur la Piste des Triomphes lorsque vous placez une étoile suite à la carte Étoiles de l'Automate.
- Pour placer une étoile déclenchée par la carte Étoiles :
 - Lancez 2 dés à 6 faces (ou bien 1 dé deux fois) et choisissez le plus petit résultat.
 - Avancez d'autant sur la Piste de Triomphes, en sautant les cases indiquées dans « Triomphes ignorés » et les cases contenant déjà une étoile de l'Automate.
 - Placez l'étoile sur l'espace désigné.
 - Si vous dépassez l'espace valide le plus à droite, continuez à compter en reprenant au début de la piste.

EXEMPLE : Vous devez placer une étoile après en avoir atteint une sur la carte Étoiles. Vous lancez 2 dés et gardez le plus petit résultat (5). En commençant par le 1^{er} emplacement libre, vous comptez vers la droite, en sautant les cases où se trouve déjà une étoile de l'Automate et celles exclues par la section « Triomphes ignorés » de l'Épisode. Quand vous atteignez le bout de la piste, continuez en revenant à la première case. C'est la 5^e case valide, placez-y l'étoile de l'Automate.

LE JOURNAL DES TRIOMPHES

L'Automate note ses étoiles sur son Journal des Triomphes, tout comme vous. Lorsqu'il gagne un Triomphe ☼ il coche la case dans la colonne ☼ la plus remplie de son Journal des Triomphes, mais qui n'est pas complètement remplie.

Dans certains épisodes, les joueurs gagnent des étoiles qui peuvent être « utilisées pour n'importe quelle catégorie ». Dans ce cas, cochez la première case libre du Journal des Triomphes dans le sens de la lecture.

BONUS DE DÉPART

S'il gagne un Bonus de Départ, l'Automate choisit toujours l'argent.

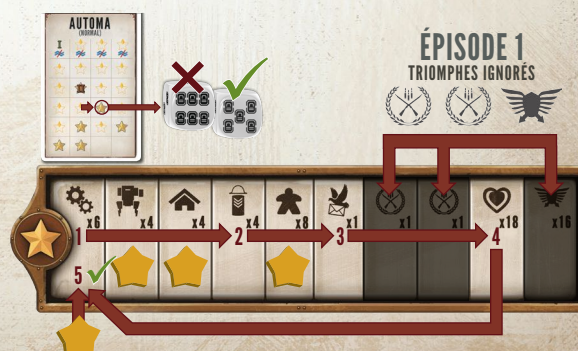
NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Vous pouvez changer le niveau de difficulté entre les épisodes si vous le souhaitez. Vous pouvez sinon utiliser cette variante pour l'ajuster automatiquement.

Durant la mise en place de chaque épisode :

1. Soustrayez le nombre de victoires de l'Automate au nombre de vos victoires.
2. Avancez le pion sur la carte étoile de l'Automate d'autant de cases (en plus de tout autre déplacement du pion).
3. Si le résultat est négatif, il faudra autant de tours au pion pour arriver sur la piste de la carte. Utilisez des cubes Technologie de l'Automate pour vous aider à les compter.

À 3 joueurs ou plus, si un Automate termine une partie derrière un humain qui était son plus proche voisin, il gagnera +1 sur sa carte Étoiles. S'il termine devant un joueur humain qui était son plus proche voisin, il aura -1 sur sa carte Étoiles. S'il termine entre les 2 plus proches joueurs humains, il n'y aura aucun changement.



MODS DE MECHA

Les Mods de Mecha sont des améliorations permanentes débloquées à certains moments de la campagne. Ces 41 jetons apportent diverses capacités de Mecha qui remplaceront celles de votre Plateau Faction.



ACHETER DES MODS DE MECHA (50\$)

- À la fin de chaque épisode, après avoir ajouté les pièces gagnées lors de la partie, utilisez votre Fortune pour acheter des Mods.
- Chaque joueur pioche au hasard 2 Mods de Mecha de la réserve générale et peut les acheter. Tous les joueurs piochent, puis choisissent leurs achats simultanément.
 - Lorsque vous piochez les Mods, défaussez tout jeton en double (pioché, Mod déjà possédé, ou capacité de faction) et remplacez-le. Vous ne pouvez avoir qu'un exemplaire de chaque Mod.
 - Achetez un Mod pioché, ou bien les deux, pour 50\$ chacun. Vous pouvez choisir de ne rien acheter.
 - Les Mods non achetés retournent dans la réserve.
- Vous êtes limité à un maximum de 6 Mods de Mecha, comme indiqué sur votre Journal de Campagne. Les Mods achetés restent d'une partie sur l'autre. Notez-les sur votre Journal et gardez-les dans votre sac.
- Souvenez-vous que votre Fortune sert à acheter des Mods, Avantages, etc. Votre Fortune totale n'aura pas d'impact sur le résultat de la campagne.

UTILISER LES MODS DE MECHA

- Lors de la mise en place, vous pouvez choisir de **remplacer** les capacités de Mecha de votre Plateau Faction par un Mod de Mecha. Mettez de côté tout Mod restant (vous n'êtes pas obligé d'utiliser vos Mods).
- Certains Mods de Mecha portent un symbole  indiquant qu'ils ne peuvent pas être utilisés contre des unités n'appartenant pas à un joueur.
- Après le début d'un épisode, vous ne pouvez plus réorganiser vos Mods pour cet épisode.

CLARIFICATIONS DE MODS DE MECHA :

- ARMURE** : L'attaquant décide quelle carte défausser.
- FEINTE** : Après avoir ajusté votre roue de puissance, vous devez pouvoir payer la nouvelle quantité de puissance. Vous ne payez pas la quantité initiale.
- FURTIVITÉ** : Si vous utilisez Furtivité pour traverser un territoire où vous devriez normalement initier un combat, chasser des ouvriers ou déclencher la pénalité d'un jeton, ignorez complètement tout effet de ce territoire.
- TACTIQUES** : limité à une fois par combat.

MODS

Retirez du jeu les tuiles de Mod d'Infrastructure « Espion » de toute partie contre l'Automate.

À la fin de l'épisode 2, et de tous les suivants, l'Automate achète autant de Mods qu'il peut (sans les contraintes de pioche des joueurs humains) jusqu'au maximum de 6 pour chaque type débloqué. Contrairement à vous, l'Automate ne choisit pas parmi des tuiles piochées. À la place, il gagne un bénéfice pour chaque Mod gagné, en suivant les étapes et le tableau ci-dessous.

- L'Automate utilise toujours la colonne Mods d'Infrastructure si ces Mods sont débloqués et s'il en a moins de 6 sur son journal de campagne.
- Sinon, il utilise la colonne Mods de Mecha.
- Dans ce cas, s'il a déjà 6 Mods de Mecha sur son Journal de Campagne, ou si les Mods de Mecha ne sont pas encore débloqués, il ne gagne rien.
- Pour chaque Mod gagné, l'Automate pioche un jeton Mod adéquat au hasard et le retire de la campagne.

Chaque fois que l'Automate gagne un Mod, notez le bénéfice correspondant dans le tableau à l'endroit approprié sur son Journal de Campagne, même s'il est dit « Aucun effet ».

TABLEAU DES BÉNÉFICES DES MODS

Le bénéfice de Mod gagné par l'automate dépend du type de Mod et de combien il en a déjà gagné. Chaque bénéfice est décrit dans la section suivante, Bénéfices des Mods.

MOD	MOD D'INFRASTRUCTURE	MOD DE MECHA
1 ^{ER}	Carte Étoile +1	Gain direct
2 ^E	Gain direct	Aucun effet
3 ^E	Retirer carte 4	Gain direct
4 ^E	Carte Étoile +1	Aucun effet
5 ^E	Gain direct	Gain direct
6 ^E	Retirer carte 15	Aucun effet

MODS D'INFRASTRUCTURE

Les Mods d'Infrastructure sont des améliorations permanentes débloquées à certains moments de la campagne. Ces 32 jetons apportent des capacités qui amélioreront votre économie.



ACHETER DES MODS D'INFRASTRUCTURE (50\$)

1. À la fin de chaque épisode, après avoir ajouté les pièces gagnées lors de la partie, utilisez votre Fortune pour acheter des Mods.
2. Chaque joueur pioche au hasard 2 Mods d'Infrastructure de la réserve générale et peut les acheter. Tous les joueurs piochent, puis choisissent leurs achats simultanément.
 - Lorsque vous piochez les Mods, défaussez tout jeton en double (pioché, Mod déjà possédé, ou capacité de faction) et remplacez-le. Vous ne pouvez avoir qu'un exemplaire de chaque Mod.
 - Achetez un Mod pioché, ou bien les deux, pour 50\$ chacun. Vous pouvez choisir de ne rien acheter.
 - Les Mods non achetés retournent dans la réserve.
3. Vous êtes limité à un maximum de 6 Mods d'Infrastructure, comme indiqué sur votre Journal de Campagne. Les Mods achetés restent d'une partie sur l'autre. Notez-les sur votre Journal et gardez-les dans votre sachet.
4. Souvenez-vous que votre Fortune sert à acheter des Mods, Avantages, etc. Votre Fortune totale n'aura pas d'impact sur le résultat de la campagne.

UTILISER LES MODS D'INFRASTRUCTURE

- Lors de la mise en place, placez vos Mods d'Infrastructure face visible devant vous.
- Chaque Mod d'Infrastructure peut être utilisé UNE SEULE FOIS par partie (retournez-le). Vous conservez le Mod pour les parties suivantes.
- Chaque Mod d'Infrastructure a un déclencheur qui précise quand il peut être utilisé. Il ne peut être utilisé qu'à ce moment.

CLARIFICATIONS DE MODS D'INFRASTRUCTURE

- **Machinerie, Chaîne de Montage, Édification, et Bureau de Recrutement** permettent aux joueurs de faire une action sans en payer le coût. Il ne s'agit pas d'action bonus. Vous effectuez simplement l'action de la partie inférieure, mais n'en payez pas le coût.
- **Automachines** double la production des ouvriers et des moulins uniquement lors du tour où il est utilisé.
- **Espion, Propagande, et Cavalerie** sont déclenchés par d'autres actions. Si vous décidez d'utiliser Espion, vous devez le déclarer au tout début du combat.

7

BÉNÉFICES DES MODS

RETIRER CARTE X : La carte portant le numéro indiqué est retirée du jeu pour le restant de la campagne. Note : le numéro d'une carte est indiqué en haut à droite, côté vert, comme indiqué.



GAIN DIRECT :

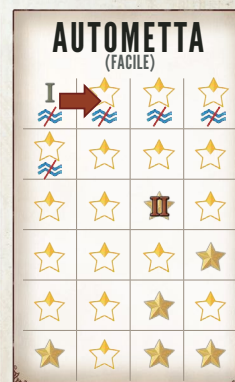
- Piochez une carte Automate.
- À l'endroit approprié sur son Journal de Campagne, notez les icônes listées dans la Section « Gain direct » du Programme 1 (vert). Ignorez toute icône réservée à une faction.
- L'Automate gagnera ces bénéfices lors de la mise en place de chaque épisode jusqu'à la fin de la campagne.



CARTE ÉTOILE +1 : Lors de la mise en place, avancez le pion sur la carte Étoiles de 1 case pour chaque +1 noté sur le Journal de Campagne. Ceci s'ajoute à tout autre effet qui pourrait déplacer le pion sur la carte Étoile lors de la mise en place.

AUCUN EFFET : Ce Mod n'apporte aucun bénéfice à l'Automate, mais compte malgré tout comme un Mod gagné. Notez « Aucun effet » à l'endroit approprié dans le Journal de Campagne.

AUTOMA



CONTEXTE

Alors que le XIX^e siècle touchait à sa fin, la révolution industrielle battait son plein. Les ingénieurs et les scientifiques testaient les limites de l'énergie générée par la vapeur, le charbon et le pétrole. Partout dans le monde, les nations se précipitaient pour trouver les moyens les plus efficaces pour exploiter une telle puissance, et il semblait qu'une nouvelle technologie venait chaque année révolutionner l'une ou l'autre de ces industries. L'agriculture, l'exploitation forestière ou minière, chacune avait été transformée, rendue plus efficace et lucrative. Au milieu de cette course technologique, un scientifique nommé Nicola Tesla dilapida effrontément ses économies, ainsi que l'argent de nombreux investisseurs, pour construire une « Usine » de la taille d'une ville au cœur de la Transylvanie. Peu après sa construction, des rumeurs commencèrent à parvenir de l'Usine, évoquant la réalisation de folles expériences et des machines fantaisistes, toutes d'une inestimable valeur.

Puis, en 1901, un émissaire de « l'Usine » requit une audience auprès de l'empereur de Saxe, lui offrant l'occasion d'être le premier témoin de la dernière création de l'esprit génial de M. Nicola Tesla, une invention qui allait changer la face du monde et transformer l'humanité. L'empereur, parfaitement au fait de la réputation d'incapable rêveur de Tesla, fut amusé par l'audace de la demande et accepta, plus par curiosité que dans l'espoir que les prétentions de l'émissaire fussent fondées. Un mois plus tard, l'émissaire se présenta, accompagné d'un petit comité et transportant une grande caisse en bois. Il régnait une atmosphère de spectacle, réhaussée par

l'aplomb que leur précieux secret inspirait aux visiteurs. La curiosité de l'empereur n'en fut que davantage piquée, et il commençait à s'agiter d'impatience. Il savait que c'était une mise en scène, mais il ne pouvait s'empêcher d'être captivé par tant de mystère.

« S'ils doivent nous faire perdre notre temps, je suis heureux qu'ils aient au moins fait en sorte de nous divertir ! » gloussa-t-il à sa femme. Elle esquissa un sourire condescendant en les regardant préparer la caisse pour leur grande révélation. Son mari l'avait forcée à désertir une de ses réceptions pour assister à cette farce, et elle en attendait la fin avec impatience.

L'avant de la caisse avait été descellé, et l'émissaire se tenait désormais à côté. Il se tourna vers l'empereur avec révérence. Puis, sans plus de cérémonie, il commença à parler.

- Honorable Empereur de la grande nation de Saxe, dit-il solennellement, je soumetts humblement à votre étude et approbation la première machine mobile automatisée au monde. Sans que l'émissaire n'y touche, l'avant de la caisse bascula et une machine à quatre pattes en sortit. Elle faisait la taille d'un homme et se déplaçait sur des pattes menaçantes, arachnéennes. Elle ralentit, tourna, puis grimpa les marches jusqu'à l'empereur, s'arrêtant enfin devant la cour impériale, soudain frappée de mutisme. Seul résonnait un léger ronronnement mécanique. Même la femme de l'empereur ne sut quoi dire ni quoi penser, interloquée par cette vision.



- Le grand scientifique Nicola Tesla a consacré ces cinq dernières années et ses ressources au perfectionnement de son "automachine", clama l'émissaire, avec un aplomb que la présence impériale n'atténuait pas le moins du monde. Déclinable en "unités utilitaires mécanisées" commandées manuellement, ou bien en automachines plus petites, comme celle-ci. M. Tesla est parvenu à maîtriser toutes les formes d'énergies connues. Bientôt, il en exploitera bien d'autres. Il a prouvé à bien des égards qu'il était le scientifique et l'inventeur ultime. Toute autre technologie peut continuer d'exister et de servir, mais est dorénavant obsolète. C'est à l'Usine que l'avenir se construit. L'Automachine est le futur. Tesla est le futur.

L'empereur était stupéfait. *Je ne suis qu'un enfant*, pensa-t-il. *Tout ce que je croyais savoir n'est rien*. Il se retourna lentement pour faire face à cet émissaire du "futur" qui avait bouleversé sa vision du monde en quelques secondes.

- Merci d'avoir partagé ceci avec moi, parvint-il à dire, grâce à des décennies de pratique de bienséance. C'est assez impressionnant.
- Ce n'est qu'un prototype, dit l'émissaire. M. Tesla améliore en ce moment même ses modèles et conçoit de nouvelles visions qui vont remodeler le monde.
- Je vois, dit l'empereur. Et ces... automachines, comme vous les appelez ? Peuvent-elles remplacer les effectifs dont nous disposons actuellement ?
- Pour les petites tâches, oui, les automachines peuvent aider de bien des façons. Pour les travaux plus imposants, tels que l'exploitation forestière ou minière, les grandes "unités utilitaires mécanisées", nécessitant un opérateur,

seront plus appropriées. Elles peuvent être configurées pour convenir à n'importe quelle tâche.

- N'importe quelle tâche ? demanda l'empereur. Un sourire discret apparut sur le visage de l'émissaire.

- N'importe quelle tâche.

L'esprit de l'empereur s'ajustait au nouvel ordre mondial étonnamment rapidement. L'idée de ces machines convenant à "n'importe quelle tâche" excitait son imagination, et son esprit se projetait en avant pour en envisager les possibilités apparemment illimitées.

- L'estimé M. Tesla cherche-t-il de nouveaux investisseurs ?, demanda-t-il. Le sourire de l'émissaire s'élargissait.

- M. Tesla est disposé à nouer de nouvelles relations d'affaires, répondit-il.

- Et suis-je le premier à voir cette invention ? L'avidité de l'empereur refaisait surface. L'émissaire hocha la tête. Est-il prévu de la partager avec d'autres ?

- Plusieurs démonstrations semblables ont déjà été organisées. Des émissaires transportent des prototypes dans toute l'Europe et rencontreront les leaders des autres nations dans les jours à venir.

Le temps presse donc, pensa l'empereur. Il employa son plus diplomatique sourire.

- Merci encore pour ce spectacle impressionnant. Je serais très honoré si vous vous joigniez à moi pour le dîner, afin que nous discussions de tout ceci. »



Les démonstrations d'automachines eurent l'effet désiré. Les prototypes envoyés dans toute l'Europe étaient extravagants, mais ils captivaient l'imagination de tous, même de ceux qui ne les avaient pas vus. La nouvelle se répandit rapidement, et l'excitation se transforma en obsession pour cette nouvelle technologie, largement inconnue et incomprise. Chaque nation vit les possibilités offertes par ces merveilles mécaniques. Rapidement, toutes avaient négocié des contrats avec l'Usine et envoyé des représentants pour superviser la production de leurs propres automachines et unités utilitaires mécanisées, personnalisées à des fins spécifiques, dessinées selon l'esthétique nationale. Le gain de productivité pour chaque industrie était évident, mais c'est le formidable potentiel défensif de la machine qui suscita le plus d'enthousiasme chez les dirigeants de nombreux pays.



Les unités utilitaires mécanisées, ou « mechas », étaient plus polyvalentes, plus puissantes et imposantes, et elles devinrent la priorité des nations qui cherchaient à se défendre contre les intentions hostiles de leurs voisins, réelles ou imaginaires. Après que les premières commandes de l'Usine furent livrées, il devint clair pour Tesla qu'il ne pourrait pas répondre à la demande sans cesse croissante. Il écouta alors à contrecœur les conseils de sa fille et vendit les droits d'utilisations de ses brevets aux nations. Il tint toutefois fermement à ne vendre que les modèles les plus primitifs, ceux des premières commandes, conservant les Mechas et les automachines les plus avancées pour son utilisation personnelle. Avec ces brevets sous licence, chaque nation commençait à produire des armées de machines utilitaires, tandis que Tesla amassait une fortune dont on disait qu'elle rivalisait avec celle de pays entiers.

En quelques années seulement, la présence de mechas et d'automates était devenue incontournable jusque dans les campagnes les plus bucoliques. L'augmentation de la production avait fait baisser le coût des mechas plus anciens et plus petits utilisés comme outils de travail, et de nombreux riches propriétaires européens avaient depuis longtemps ajouté des écuries entières de mechas à leurs équipements agricoles, forestiers et miniers. Mais ces réductions de coûts n'avaient été rendues possibles que par une industrie de monstruosité parées pour la guerre, toujours plus grandes et nombreuses. Le public s'était habitué à ces nouveaux outils et à l'encombrement des machines de guerre avec une rapidité surprenante. La plupart pouvaient à peine comprendre ces machines, mais elles étaient acceptées et rapidement devenues familières. Certains s'étaient plaints du bruit, de l'odeur ou du pétrole qui polluait les terres. Certains plaidaient en faveur du « bon vieux temps », affirmant que rapide et puissant ne signifiait pas toujours meilleur. Un bœuf tirant une charrue, une scie tirée à la main, une cavalerie à cheval – tout cela réveillait un sentiment de dignité et d'honneur chez certains, et ces nouvelles machines représentaient un avenir sombre. Pourtant, ces voix étaient rarement entendues, et encore plus rarement prises en compte par ceux qui occupaient des postes de pouvoir.

Il y avait cependant des exceptions. Le Khan de Crimée appréciait les avantages agricoles que ces nouveaux outils offraient, mais il se méfiait de la dépendance engendrée. Ce fut sa fille, effrontée et audacieuse, qui fut fascinée par les machines, ce fut elle qui observa les voisins améliorer leur arsenal de guerre, et elle eut peur d'être dépassée. Finalement le Khan, qui aimait plus sa fille que ses convictions, céda devant son insistance pour qu'ils se



« modernisent ». Les jeunes et les puissants furent séduits par le potentiel des mechas, et embrassèrent l'inévitable et ultime révolution technologique.

En 1910, le tsar de l'Union Rusviet échappa de justesse à une tentative d'assassinat. L'agresseur s'enfuit, mais Grigori Raspoutine, le conseiller de confiance du tsar, prétendit avoir vu le coupable et envoya ses hommes pour le retrouver. Quelques jours plus tard, Raspoutine présenta le corps d'un homme qui aurait avoué le crime avant d'être exécuté. L'homme possédait des documents portant le sceau de la République de Polonia, qui nia ces « accusations viles et mensongères ». L'indignation et la crispation empirèrent, jusqu'à ce que, quelques semaines plus tard, des soldats Rusviet ouvrent le feu et tuent des ingénieurs de Polonia près de l'Usine. La République de Polonia fut outrée par l'attaque, et il ne fallut pas longtemps pour que des milices déclenchent des escarmouches entre les deux nations, le peuple réclamant vengeance.

C'était un moment clé pour l'Europe. Après plus d'une décennie de prospérité, désireuses de tester leurs armes fraîchement assemblées, les nations commencèrent à s'engager ouvertement dans des luttes frontalières. Tout affront réel ou imaginaire entre des marchands rivaux devint une question de fierté, de sécurité et de prospérité nationale. Chaque occasion de tester une nouvelle arme ou de réclamer un petit morceau de territoire se transforma en opération critique de défense nationale. Quelques mois seulement après la tentative d'assassinat du tsar Rusviet, la Grande Guerre avait commencé.

Les premières escarmouches semblaient prestigieuses, mais personne n'était prêt pour une guerre d'échelle industrielle. Dans leur empressement à expérimenter de nouvelles armes et tactiques, les généraux d'Europe n'ont pas considéré la portée ni les conséquences de leurs actions. Durant les premiers mois de la guerre, les gens ne voyaient que des images d'héroïsme et de triomphe. Les nouvelles armes étaient spectaculaires, impressionnantes et tout à fait horribles. Les mechas causaient des destructions auparavant inconcevables, et le temps que les nations prennent pleinement conscience de leurs nouvelles capacités, chacune avait tellement peur des armes terrifiantes de ses ennemis qu'elle refusait d'arrêter d'utiliser les siennes.

La guerre s'éternisait, année après année, provoquant des dizaines, puis des centaines de milliers de victimes. Les civils ne pouvaient rien faire d'autre que regarder, en espérant ne jamais croiser ces monstres de guerre.

Alors que le printemps 1916 cédait la place à un été précoce, les efforts de guerre s'intensifièrent une fois de plus. Cette fois, cependant, un sentiment de finalité affectait tout le monde, des militaires hauts-gradés aux paysans travaillant les champs, et bien qu'il n'y ait eu aucun changement visible, l'air semblait vibrer avec fermeté. Les gens, les soldats et les dirigeants étaient fatigués de cette guerre. Les principaux acteurs de la Grande Guerre affrontèrent difficilement l'été 1916, rassemblant leurs dernières forces et se préparant à l'apogée du conflit. Puis, comme en réponse à un signal invisible, ils se levèrent tous en une dernière explosion de violence qui marqua la fin de la Grande Guerre. La fumée se dissipa pour laisser place à la désolation, et les survivants rentrèrent chez eux, apathiques et brisés.





La Grande Guerre avait fragilisé toutes les nations impliquées. Les peuples, déchirés et épuisés, avaient accueilli sa fin avec un soulagement stupéfiant et prudent. Durant les premières semaines du cessez-le-feu, tout le monde s'attendait à une reprise des combats à tout moment. Puis, progressivement, les esprits s'apaisèrent, et l'espoir revint. Quelques semaines après la fin des affrontements, des trêves formelles furent annoncées.

Il semblait alors que les dirigeants et les politiciens en avaient eu assez de la guerre, et leurs concitoyens n'étaient que trop heureux de commencer l'effort de reconstruction. Cependant, les chefs militaires n'oublieraient pas les leçons apprises, et les nouvelles technologies développées pendant la Grande Guerre ne seraient pas simplement remises dans les armureries, à prendre la poussière.

Depuis le début, Tesla savait que ses machines avaient un potentiel de mort et de destruction. Mais dans son empressement à tester ses inventions, et à enfin faire fructifier leurs possibilités après tant d'années de moqueries et de pertes financières, il n'avait jamais vraiment considéré le potentiel dévastateur de ses conceptions.

Dans son esprit, la capacité de destruction des machines était au mieux théorique. Son empressement à explorer sa technologie lui donna une longueur d'avance sur les leaders mondiaux. Là où ils cherchaient le pouvoir, lui cherchait simplement les limites de ses capacités.

Peut-être avait-il simplement imaginé deux mechas en découdre honorablement, tels des duellistes en armure mécanique, les pertes comptées en pièces de rechange et taches de graisse, et éventuellement l'opérateur tué à l'occasion. Peut-être ne les avait-il même jamais imaginés se battre. Il était clair en tout cas qu'il n'avait jamais envisagé ces machines de guerre industrielles dressées contre des humains.



Dans tous les cas, ce fut bien éloigné de la réalité. Ses Mechas avaient bien été utilisés au combat, mais ils n'ont jamais remplacé les soldats et la cavalerie. Ils se sont battus parmi eux. Et ils les ont dominés.

Tesla n'avait pas réellement cru les premiers rapports de ses ambassadeurs, mentionnant la destruction engendrée par ses machines. Qui enverrait des soldats au combat aux côtés de ces monstres ? Étaient-ils fous ? Les premiers rapports de guerre avaient fait état de centaines de soldats massacrés en quelques instants.

Au fil des années, les tactiques s'étaient adaptées, mais il était rare que l'infanterie ou la cavalerie survivent à plus de quelques batailles aux côtés des Mecha. Cependant, ce furent les pertes civiles qui poussèrent Tesla à bout. Les armées avaient fait preuve de peu de discernement dans l'utilisation de ces nouvelles machines de mort, et il y avait d'interminables rapports de fermes attaquées, ou de villageois simplement pris dans les tirs croisés.

Finalement, Tesla devait voir par lui-même. Il laissa son travail et son Usine et parcourut la campagne.

Il vit des corps partout.

Des soldats.

Des chevaux.

Des fermiers.

Des familles.

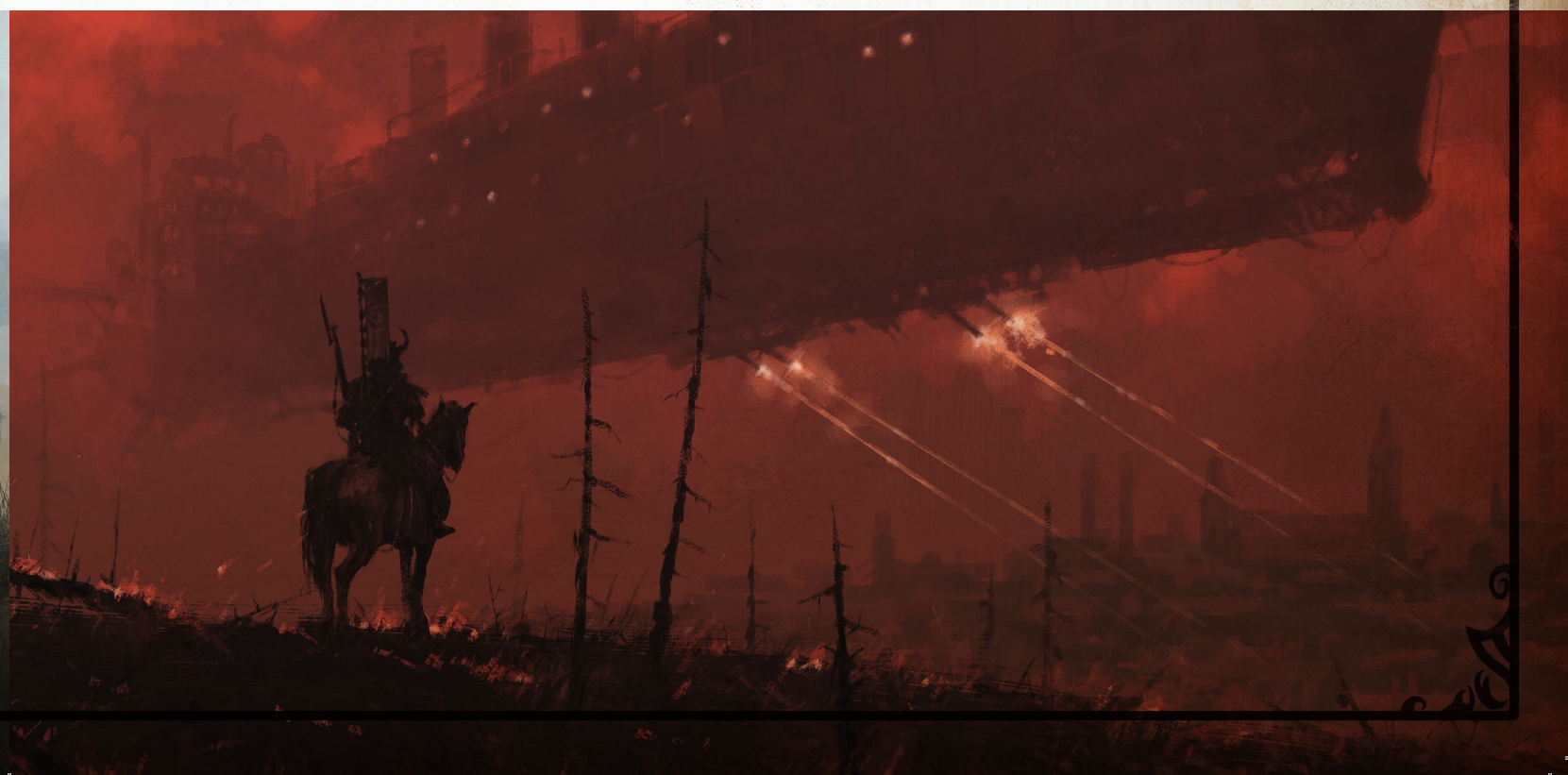
Des enfants.

Et il réalisa que c'était seulement ceux dont on n'avait pas encore disposé, étendus dans les champs, les fossés, les granges, les maisons.

Il s'effondra. Certains dirent qu'il devint fou de rage. Il se retira dans l'Usine, cessa toute fabrication et congédia ses ouvriers. Il prit sa fille avec lui, ferma les portes de l'Usine, et ils disparurent.

C'est ici que commence l'histoire de *Scythe*. *Scythe* a commencé avec le jeu de base, s'est développé avec *Conquérants du Lointain*, et s'est envolé avec *Stratèges des Cieux*. Il est maintenant temps de conclure la trilogie des extensions de *Scythe*.

BIENVENUE DANS LE RÉVEIL DE FENRIS.



ÉPISODE 1 : UNE NOUVELLE ÈRE

MARS 1921

Les nations d'Europe s'accrochaient à une paix fragile au lendemain de la Grande Guerre. De petites escarmouches éclataient parfois, mais la paix réussit à perdurer, chaque nation tentant de reconstruire son économie, son gouvernement et son armée.

La cité-État de l'Usine restait fermée, bien qu'une grande partie fût toujours accessible. Il semblait que Tesla s'était retiré précipitamment, car l'Usine contenait encore de nombreuses merveilles à portée de main des curieux : plusieurs l'avaient prouvé ces dernières années. Pourtant, une grande section à l'intérieur demeurait encore verrouillée, personne n'avait pu y pénétrer.

Cependant, le destin est capricieux, et les nations d'Europe savent que la paix n'est jamais garantie. Elles commencent à peine à s'épanouir à nouveau, après des années de lente reconstruction. Mais sans véritable vainqueur après la Grande Guerre, l'Europe manque de direction et les tensions internationales continuent de couvrir.

Personne ne veut être responsable de la reprise de la guerre, de sorte que la plupart des escarmouches restent isolées et rapidement étouffées. Des rapports provenant des campagnes mentionnent d'étranges soldats aux yeux brillants, mais sont considérés comme des histoires de paysans cherchant des ennuis ou de l'attention. Les dirigeants des factions cherchent plutôt à se faire un nom. L'Europe se tient au seuil d'une nouvelle ère, mais son destin reste incertain.

RÉSUMÉ DE L'HISTOIRE

Au lendemain de la Grande Guerre, les nations d'Europe s'accrochent à une trêve fragile et poursuivent le processus de reconstruction. Des rapports mentionnant des soldats aux yeux luisants sont ignorés, chaque nation tâchant de reconstruire son économie et ses défenses. L'Europe est à la croisée des chemins, et son destin reste incertain.

MISE EN PLACE

1. Mettez le jeu en place normalement, distribuez les Plateaux Faction et les Plateaux Joueur. N'utilisez pas l'extension *Stratégies des Cieux* pour cette partie.
2. Révélez 1 carte Objectif au hasard et placez-la près de la piste de Triomphe. Les joueurs peuvent accomplir cet objectif révélé (et placer 1 étoile dessus) en plus de l'objectif de la piste de Triomphe.

3. Placez 1 jeton Influence  sur chacun des 10 emplacements de la Piste des Triomphes. Placez également 1 jeton Influence sur la carte Objectif révélée à l'étape 2.
4. Pour cette partie, chaque joueur peut choisir 1 Avantage gratuitement.
 - a. Un Avantage ne peut être utilisé qu'une fois au cours de la campagne. Cochez l'Avantage choisi sur votre Journal de Campagne et récupérez le bénéfice.
 - b. Il y a 7 avantages disponibles pour la totalité des 8 parties de la campagne.

RÈGLES SPÉCIALES

Lorsque vous placez une étoile, si vous êtes le premier à la placer sur cet emplacement, prenez le jeton Influence de la Piste des Triomphes et placez-le sur votre Plateau Faction, ces jetons seront utilisés en fin de partie pour déterminer quelle direction prendra le prochain épisode.

Les deux emplacements de combat remportés sur la Piste des Triomphes sont disponibles pour qu'un ou deux joueurs y soient les premiers et gagnent le jeton Influence (voir l'exemple ci-dessous, les joueurs bleu et rouge ont tous les deux remporté des combats et gagné les jetons Influence).

OBJECTIFS

- Gagner des jetons Influence
- Remporter la partie



LA PARTIE PREND IMMÉDIATEMENT FIN LORSQU'UN JOUEUR POSE SA 6^E ÉTOILE SUR LA PISTE DES TRIOMPHES.

ÉPISODE 1 TRIOMPHES IGNORÉS



RÈGLES SPÉCIALES

- L'objectif supplémentaire se comporte comme le 1^{er} emplacement de la Piste des Triomphes lorsque vous placez des étoiles grâce à la carte Étoiles.
- L'Automate gagne les jetons Influence normalement.
- Lorsqu'il gagne un combat, l'Automate place son étoile sur un emplacement de la Piste des Triomphes contenant un jeton Influence, si possible.

RÉCOMPENSES D'ÉPISODE

L'Automate gagne 1 jeton Influence supplémentaire normalement et vote en fonction du nombre de jetons qu'il possède.

1. S'il possède un nombre pair de jetons, il les utilise tous pour voter pour la GUERRE (Épisode 2a).
2. Sinon, l'Automate vote pour la PAIX (Épisode 2b).

AUTOMA

RÉCOMPENSES DE L'ÉPISODE

1. Notez la victoire (si vous gagnez), les étoiles et l'argent (votre score final) sur votre Journal de Campagne.
 2. Les étoiles gagnées pour l'objectif révélé peuvent être utilisées pour n'importe quelle catégorie sur votre Journal.
 3. Chaque joueur reçoit 1 jeton Influence (en plus de ceux gagnés durant la partie). S'il n'y en a pas assez de jetons pour tous les joueurs, utilisez des pièces de 1\$.
 4. Les joueurs décident maintenant avec leurs jetons Influence de la direction du prochain Épisode : les factions souhaitent-elles la GUERRE ou la PAIX ?
 - Si vous voulez que la prochaine partie soit axée sur la guerre et l'interaction, votez pour la GUERRE (cachez les jetons dans votre main gauche).
 - Si vous voulez que la prochaine partie soit axée sur la gestion et l'infrastructure, votez pour la PAIX (cachez les jetons dans votre main droite).
 - Vous pouvez avoir des jetons dans chaque main.
- Les joueurs décident secrètement et révèlent simultanément. Si la majorité des jetons indique la GUERRE, passez à l'Épisode 2a. Si la majorité indique la PAIX, passez à l'Épisode 2b. En cas d'égalité, le vainqueur de l'Épisode 1 choisit.
5. Remettez les jetons dans la boîte, les joueurs ne les conservent pas pour les parties suivantes.
 6. Il n'y a pas de récompense spéciale pour cette partie.



ÉPISODE 2A : GUERRE

OCTOBRE 1921

La croissance avait apporté le confort, et le confort poussait les gens à l'agitation. Ils ne se sentaient plus directement menacés, ils profitaient de la soudaine abondance, ils avaient revu leurs priorités, et les récits de la Grande Guerre avaient pris une tournure mythique et quasiment romantique. Pourtant les gouvernements se craignaient encore, la peur d'être attaqué brouillait les leçons du passé. Ainsi, les escarmouches avaient mené à des batailles, et maintenant la guerre semblait de nouveau imminente.

De nombreuses nations redoutaient la possibilité d'une nouvelle guerre si tôt après la dernière, mais d'autres poussaient et provoquaient, et la menace qu'elles représentaient effaçait rapidement ces craintes, les remplaçant par des préoccupations plus existentielles. Une fois de plus, l'Europe était au bord de la guerre.

RÉSUMÉ DE L'HISTOIRE

Au milieu du boom le plus spectaculaire de l'histoire de l'Europe, le souvenir des horreurs de la Grande Guerre s'est estompé, et la peur de devenir une victime ramène le monde vers la guerre.

MISE EN PLACE

1. Mettez le jeu en place normalement, gardez vos Plateaux Faction et distribuez les Plateaux Joueur. N'utilisez pas l'extension *Stratégies des Cieux* pour cette partie.
2. Retirez les Objectifs 7, 13, 15, 20, 22, 23, et 27 pour cette partie.
3. Placez la Piste des Triomphes de Guerre sur la Piste des Triomphes.
4. Placez 1 ouvrier additionnel sur chacun de vos territoires de départ.
5. Placez 1 bâtiment sur chacun de vos territoires de départ.
6. Réaliser 3 améliorations de votre choix sur votre Plateau Joueur.
7. Ajoutez 4 à votre Popularité de départ.
8. Si vous le désirez, dépensez 15\$ pour acheter un Avantage pour cette partie.
9. Continuez avec les règles des Rivaux.

OBJECTIFS

- Déployer des mechas
- Gagner des combats
- Remporter la partie

RIVAUX

MISE EN PLACE : Après avoir terminé la mise en place, vous pouvez désigner des « rivaux » en plaçant 1 de vos étoiles ou plus sur la base de départ d'autres joueurs. Vous pouvez placer jusqu'à 4 étoiles ainsi, et pouvez en placer plusieurs sur la même base. Tous les joueurs font cela simultanément.

FONCTIONNEMENT : Un joueur est un rival tant qu'au moins 1 de vos étoiles est sur sa base. Si vous gagnez un combat contre un rival, retirez 1 de vos étoiles de sa base et placez-la sur la Piste des Triomphes, puis gagnez 5\$.

- Lorsque vous gagnez un combat, vous pouvez prendre 1 étoile de N'IMPORTE QUELLE base adverse et la placer sur la Piste de Triomphe, mais vous ne gagnez les 5\$ que si elle provient de la base de l'adversaire vaincu.
- Les étoiles sur les bases adverses ne peuvent être posées sur la Piste de Triomphe que suite à un combat gagné.

PISTE DES TRIOMPHES DE GUERRE

La Piste des Triomphes de Guerre présente quelques différences avec la Piste des Triomphes habituelle :

- Placez une étoile pour 6 Améliorations OU 4 Bâtiments. Vous ne pouvez pas en placer pour les deux.
- Les joueurs peuvent placer jusqu'à 4 étoiles de combat. La Saxonie peut toujours placer autant d'étoiles de combat et d'objectifs que souhaité.
- Placez une étoile si vous avez 8 cartes Combat en main à la fin de votre tour.
- La Piste des Triomphes de Guerre n'a pas d'étoile pour avoir posé 8 ouvriers ou pour avoir maximisé la Popularité.



LA PARTIE PREND IMMÉDIATEMENT FIN LORSQU'UN JOUEUR POSE SA 6^E ÉTOILE SUR LA PISTE DES TRIOMPHES.

DÉNOUEMENT

Il n'aura pas fallu longtemps pour que les horreurs de la guerre reviennent brutalement hanter les esprits. Même les plus avides de gloire ont vite oublié leur vision romantique de la Grande Guerre après la reprise des hostilités. La violence cessa soudainement, mais l'incertitude régnait.

Les relations internationales mettraient encore plus de temps à guérir cette fois-ci. Nombreux étaient ceux qui, même aux postes gouvernementaux les plus élevés, avaient été surpris de la rapidité avec laquelle le conflit avait repris. La peur et la suspicion s'intensifièrent, alors que les leaders essayaient d'évaluer les

intentions de leurs homologues à travers le continent. Aux soupçons s'ajoutaient des rumeurs sur l'activité de l'Usine. De nombreux intrus s'y étaient introduits depuis sa fermeture, mais une grande partie restait scellée, et ce mystère alimentait toutes sortes de craintes et de spéculations.

De plus, personne n'avait aucune idée de l'endroit où se trouvait Tesla, et la question était devenue une obsession internationale. Puis, un jour, des pigeons voyageurs commencèrent à arriver dans les capitales de toutes les nations qui avaient traité avec Tesla avant la Grande Guerre.

RÉCOMPENSES DE L'ÉPISODE

1. Notez la victoire (si vous gagnez), les étoiles et l'argent (votre score final) sur votre Journal de Campagne.
2. Les étoiles gagnées pour les nouvelles catégories (2 étoiles de combat supplémentaires, 8 cartes combat et Améliorations/Bâtiments) peuvent être utilisées pour cocher n'importe quelle catégorie sur votre Journal.
3. **MODS DE MECHA** : Révélez le principe des Mods de Mecha en lisant les règles page 6 et récupérez les jetons correspondants. Seuls les Mods de Mecha sont disponibles pour le moment.
- a. Piochez 2 Mods + 1 pour chaque mecha que vous avez déployé pour cette partie. Gardez-en 1 gratuitement, puis vous pouvez acheter les autres pour 50\$ chacun.
- b. N'oubliez pas, la Fortune gagnée durant les Épisodes 1 à 7 ne sert pas à déterminer le vainqueur de la campagne, dépensez-la pour améliorer votre empire !
4. Vous n'utiliserez plus la Piste de Triomphe de Guerre ni les règles de rivaux lors des futures parties.

ÉPISODE 2A : GUERRE

Pour la compatibilité avec les règles modulaires en fin de livre, certaines règles sont marquées

RIVAUX ou **PISTE GUERRE**

PISTE GUERRE **TRIOMPHES IGNORÉS**



MISE EN PLACE

- Placez le jeton de Popularité de l'Automate sur 14 sur la piste de Popularité (il gagne ainsi plus d'argent).
- Placez 2 ouvriers sur sa base en plus des 2 déjà placés sur le plateau.
- Placez 1 mecha sur sa base de départ.
- Avancez le pion sur sa carte Étoiles de 3 cases.
- Piochez 3 cartes Automate :
 - L'automate gagne tout ce qui est marqué dans la section « Gain de l'Automate » du programme II (partie rouge) de chaque carte (ignorez les gains de factions).
 - Remélangez les cartes Automate.

RIVAUX Placez 2 étoiles de l'Automate sur votre base.

À 3 joueurs ou plus, placez 1 étoile de chaque Automate sur les bases de ses 2 voisins les plus proches.

RÈGLES SPÉCIALES :

Triumphes

PISTE GUERRE L'Automate ne place pas d'étoile pour avoir 8 cartes combat (il peut en placer une là quand il lance les dés pour poser 1 étoile aléatoirement).

AUTOMA

RIVAUX L'Automate gagne 5\$ quand il place une étoile de votre base.

Si vous êtes 3 joueurs ou plus et l'Automate a une étoile sur une base, mais pas celle d'un joueur qu'il vainc en combat, prenez l'étoile sur la base la plus proche de ce joueur dans le sens horaire.

RIVAUX **Déplacement**

Pour toute action de Déplacement, en cas d'égalité pour choisir le territoire de destination, utiliser l'étape ci-dessous avant toutes les autres :

EN CAS D'ÉGALITÉ 0 : Le territoire le plus proche d'une unité d'un joueur dont la base contient une étoile de l'Automate.

RIVAUX **Action Rencontre/Usine**

1. Si l'automate a une étoile sur la base d'un adversaire et 5 ou plus de Puissance, effectuez à la place un Déplacement offensif contre une unité combattante contre cet adversaire.
2. Si l'Automate joue Albion ou Togawa et gagne le combat, il place un drapeau/piège, même s'il a utilisé un Mecha.
3. Si l'étape 1 n'a pas conduit à un combat, l'Automate résout l'action Rencontre/Usine normalement.

RÉCOMPENSES DE L'ÉPISODE

- L'Automate gagne 1 Mod gratuit en plus des achats normaux (voir Mods).

RIVAUX Si l'Automate place une étoile sur , cochez la case Améliorations ou Bâtiments sur son Journal des Triomphes - celle qui est la plus cochée, mais sans être pleine. En cas d'égalité, cochez .

ÉPISODE 2B : PAIX

OCTOBRE 1921

La paix allait durer un moment. Le souvenir des horreurs de la guerre était encore bien présent dans les esprits, et il n'était pas question de les revivre.

Certains avaient bien tenté de faire basculer le monde dans la guerre, mais la plupart se méfiaient encore du potentiel de ces armes prodigieuses, la majorité sceptique étouffait les velléités des plus violents. En fin de compte, les raisons de partir en guerre étaient bien trop minces si on les comparait aux coûts faramineux, si bien que même les petites escarmouches cessèrent rapidement.

Les dirigeants se concentraient donc plutôt sur la continuité de la productivité, et leurs infrastructures évoluaient de façon exponentielle. Ils avaient fixé de nouveaux objectifs nationaux, et donné la priorité à l'établissement de liens avec les populations pour élargir leur influence. Leur économie était en plein essor, et cette prospérité apportait une nouvelle confiance et des alliances inédites. Il semblait désormais possible d'atteindre une ère de paix et de prospérité.

RÉSUMÉ DE L'HISTOIRE

Les nations européennes ont pour le moment réussi à maintenir la paix. La plupart se concentrent sur la prospérité rendue possible par ces machines, et procèdent à l'amélioration de leurs infrastructures.

MISE EN PLACE

1. Mettez le jeu en place normalement, gardez vos Plateaux Faction et distribuez les Plateaux Joueur. N'utilisez pas l'extension *Stratégies des Cieux* pour cette partie.
2. Préparez tous les jetons Alliance.
3. Placez la Piste des Triomphes de Paix sur la Piste des Triomphes.
4. Si vous le désirez, dépensez 15\$ pour acheter un Avantage pour cette partie.

OBJECTIFS

- Construire des Bâtiments
- Remporter la partie

18

ALLIANCES

MISE EN PLACE : Chaque joueur commence avec un jeton Alliance montrant sa faction et une somme d'argent d'un côté, et -10\$ de l'autre. Les autres jetons sont remis dans la boîte.

FONCTIONNEMENT : À tout moment durant votre tour, si vous avez votre jeton Alliance, vous pouvez proposer une alliance avec un autre joueur qui a son propre jeton Alliance. S'il accepte, échangez vos jetons et prenez de la réserve la somme d'argent indiquée sur le jeton que vous recevez. Vous disposez dorénavant de sa capacité de faction en plus de la vôtre (et vice versa).

En cas de nombre impair de joueurs, si vous êtes le seul joueur sans alliance, gagnez 5\$.

Si vous attaquez un joueur qui a **votre jeton Alliance** ou chassez ses ouvriers d'un territoire, vous devez retourner le jeton que vous avez. Vous n'avez plus sa capacité de faction (l'autre joueur conserve votre jeton avec la capacité visible).

Lors du décompte de fin de partie, si vous avez un jeton montrant -10\$ (si vous avez brisé une alliance), votre score final est réduit de 10\$.



PISTE DES TRIOMPHES DE PAIX

Lorsque vous utilisez cette Piste, retirez l'Objectif 23 du paquet. La Saxe commence avec 3 cartes Objectif au lieu de 2 (pour compenser la perte d'étoiles de combat).

La Piste des Triomphes de Paix présente quelques différences :

- Placez une étoile pour 4 Mechas OU 4 Recrues, pas les deux.
- Les joueurs peuvent placer des étoiles pour 2 Objectifs. Après avoir placé une étoile Objectif, au lieu de défausser la carte restante, piochez-en une autre (si'il en reste - ne remélangez pas les cartes défaussées).
- Placez une étoile si vous avez pris 3 jetons Rencontre.
- Placez une étoile si vous avez 13 points de Popularité.
- Placez une étoile si vous gagnez une carte Usine. (Placez-la en même temps que vous gagnez la carte Usine.)
- Placez une étoile si vous possédez 16 ressources. (Elles n'ont pas besoin d'être sur le même territoire.)
- Pas d'étoile pour les combats ni 16 points de Puissance.



LA PARTIE PREND IMMÉDIATEMENT FIN LORSQU'UN JOUEUR POSE SA 6^E ÉTOILE SUR LA PISTE DES TRIOMPHES.

DÉNOUEMENT

Le moral était au beau fixe, l'économie de chaque nation se redressait lentement. La prospérité et la sécurité faisaient des miracles, et maintenant que la paix semblait partie pour durer, les populations d'Europe commençaient à se détendre et à s'installer dans le confort d'une vie sereine et routinière.

L'Usine restait fermée. De temps en temps des individus parvenaient à y pénétrer et à l'explorer, recherchant de nouvelles technologies développées par Tesla, et bien que de la plus grande partie de l'Usine demeurait inaccessible, la plupart des intrus en ressortaient avec un souvenir technologique.

Personne n'avait aucune idée de l'endroit où se trouvait Tesla, et la question était devenue une obsession internationale. Puis, un jour, des pigeons voyageurs commencèrent à arriver dans les capitales de toutes les nations qui avaient traité avec Tesla avant la Grande Guerre.

DÉCOMPTE DE FIN DE PARTIE

Si vous avez rompu votre Alliance durant la partie, déduisez 10\$ de votre score final.

RÉCOMPENSES DE L'ÉPISODE

1. Notez la victoire (si vous gagnez), les étoiles et l'argent (votre score final) sur votre Journal de Campagne.
2. Les étoiles gagnées pour les nouvelles catégories (16 ressources, Carte Usine, 3 rencontres, second objectif, et 4 mechas/4 recrues) peuvent être utilisées pour cocher n'importe quelle catégorie sur votre Journal.
3. **MODS D'INFRASTRUCTURE** : Révélez le principe des Mods d'Infrastructure en lisant les règles page 7 et récupérez les jetons correspondants. Seuls les Mods d'Infrastructure sont disponibles pour le moment.
 - a. Piochez 2 Mods + 1 pour chaque Bâtiment que vous avez construit pour cette partie. Gardez-en 1 gratuitement, puis vous pouvez acheter les autres pour 50\$ chacun.
 - b. N'oubliez pas, la Fortune gagnée durant les Épisodes 1 à 7 ne sert pas à déterminer le vainqueur de la campagne, dépensez-la pour améliorer votre empire !
4. Vous n'utiliserez plus la Piste de Triomphe de Paix ni les règles d'Alliances lors des futures parties.

ÉPISODE 2B : PAIX

AUTOMA

Pour la compatibilité avec les règles modulaires en fin de livre, certaines règles sont marquées

ALLIANCES ou **PISTE PAIX**

PISTE PAIX TRIOMPHES IGNORÉS



ALLIANCES MISE EN PLACE

Vous pouvez choisir de former une alliance avec l'Automate. Les règles d'alliance s'appliquent à vous normalement, mais pas à l'Automate. Le jeton Alliance ne lui rapporte rien. Il gagne 8\$ à la place.

Avec 3 joueurs ou plus, décidez si vous voulez vous allier à l'Automate dans l'ordre inverse du tour.

RÈGLES SPÉCIALES

PISTE PAIX Triomphes

L'automate place une étoile pour avoir pris 3 jetons Rencontre et pour avoir gagné une carte Usine.

ALLIANCES Alliances

- Après la mise en place, l'Automate n'accepte aucune alliance.

En cas de nombre impair de joueurs, la règle du dernier joueur sans alliance ne s'applique qu'aux joueurs humains.

- L'Automate ne perd pas 10\$ s'il brise une Alliance.
- Si l'Automate joue Togawa et que vous avez son jeton Alliance visible, il ne placera pas de pièges.
- L'Automate ne passe pas au Programme II tant qu'il détient un jeton Alliance face visible et que son jeton Alliance est aussi face visible. Cela retarde aussi le mélange des cartes qui a lieu au moment du changement.

RÉCOMPENSES DE L'ÉPISODE

- L'Automate gagne 1 Mod gratuit en plus des achats normaux (voir Mods).
- Si l'Automate place une étoile sur  ou  , cochez la case Mechas ou Recrues sur son Journal des Triomphes - celle qui est la plus cochée, mais sans être pleine. En cas d'égalité, cochez .

ÉPISODE 3 : LA REQUÊTE DE VESNA

MARS 1922

Estimé mecène et ami de Nicola Tesla,

Je suis Vesna, sa fille. Je vous écris pour demander votre aide. Veuillez comprendre qu'il s'agit là d'une mesure désespérée. Loin de moi l'idée de profiter de la relation que vous avez établie avec mon père. Lui et moi sommes des gens compétents et ingénieux, comme vous le savez, j'en suis sûre. Ceci étant dit, je me trouve dans une situation à laquelle je ne vois pas d'issue.

Depuis la fermeture de l'Usine, mon père et moi vivons dans l'enceinte intérieure sécurisée, travaillant sur une nouvelle technologie dont Père espère qu'elle sera son salut. Peu après le Nouvel An, une bande de mercenaires a réussi à pénétrer dans l'enceinte et à nous capturer. Ils nous ont séparés, mais je crois comprendre qu'ils souhaitent que mon père achève le travail sur son

plus récent et plus puissant mecha. Mon père ne ferait jamais cela même si sa vie en dépendait. Hélas, c'est la mienne qui est menacée, et mon père ne peut se résoudre à me laisser mourir.

Je demande votre aide, non pas pour ma propre protection, mais pour mon père. Si je parviens à m'échapper d'ici, il pourra mettre fin à son travail sur ces horribles machines. Je sais qu'à l'exception de ma sécurité, c'est son plus grand souhait. Je ne sais pas quand je pourrai transmettre ces messages à nos pigeons voyageurs, mais le temps presse. Il est peut-être déjà trop tard.

Avec le plus profond respect et l'espoir de la paix,

Vesna Tesla
23 Janvier 1922

RÉSUMÉ DE L'HISTOIRE

Vesna, la fille de Nicola Tesla, est piégée dans l'Usine avec son père. Vous devez vous y rendre et la retrouver !

MISE EN PLACE

1. Mettez le jeu en place normalement, gardez vos Plateaux Faction et distribuez les Plateaux Joueur. N'utilisez pas l'extension *Stratégies des Cieux* pour cette partie.
2. Si vous avez des Mods d'Infrastructure (s'ils ont déjà été débloqués), placez-les face visible près de vous.
3. Si vous avez des Mods de Mecha (s'ils ont déjà été débloqués), vous pouvez choisir de les placer sur les capacités de mechas de votre plateau Faction.
4. Soulevez la boîte A (sans l'ouvrir). Il y a une carte Vesna collée dessous (si ce n'est pas le cas, choisissez une carte Usine au hasard pour représenter Vesna).
5. Mélangez la carte Vesna, plus 4 cartes Usine ADDITIONNELLES dans le paquet de cartes Usine (dans une partie à 5 joueurs, vous aurez 6 cartes Usine + 1 Vesna + 4 autres cartes, pour un total de 11 cartes Usine).
6. Placez les jetons Influence près du plateau.
7. Si la faction Rusviet joue, prenez la tuile « Canton » mise à jour sur la planche de pions et donnez-la au joueur Rusviet. Il doit l'utiliser au lieu de la capacité standard.
8. Si vous le désirez, dépensez 15\$ pour acheter un *Avantage* pour cette partie.

OBJECTIFS

- Accumuler des jetons Influence
- Trouver Vesna
- Remporter la partie

RÈGLES SPÉCIALES

- Lorsque votre personnage se déplace sur l'Usine, son déplacement se termine. Avant de continuer (combat, déclencher un piège, etc.), effectuez ces étapes :
 - a. Gagnez 1 jeton Influence et mélangez le paquet Usine.
 - b. Piochez X cartes Usine, où X est le nombre de vos jetons Influence. Révélez ces cartes aux joueurs.
 - Si la carte Vesna fait partie des cartes révélées, gagnez la carte. Vesna ne compte pas comme une carte Usine.
 - Si Vesna ne fait pas partie des cartes révélées et si vous n'avez pas déjà de carte Usine, vous pouvez en choisir 1 et la gagner.
 - c. Remettez les cartes Usine face cachée sur leur emplacement.
 - d. Terminez votre Déplacement (déplacer d'autres unités, engager un combat, déclencher des pièges).
- Si votre personnage est sur l'Usine au début de votre tour, vous ne gagnez pas de jeton d'influence (et ne pouvez pas fouiller l'Usine). Vous pouvez cependant utiliser la capacité Vitesse ou un déplacement de carte Usine pour quitter l'Usine et y re-entrer, répétant les étapes a - d.
- Dans cet épisode, vous ne regardez jamais la totalité du paquet Usine (contrairement aux règles habituelles).
- Une fois Vesna trouvée, les joueurs peuvent continuer à gagner des jetons Influence et fouiller l'Usine. Le rôle de Vesna sera révélé en fin de partie.

LA PARTIE PREND IMMÉDIATEMENT FIN LORSQU'UN JOUEUR POSE SA 6^E ÉTOILE SUR LA PISTE DES TRIOMPHES.

DÉNOUEMENT

Alors qu'ils cherchaient Vesna, ses sauveurs firent une découverte inattendue et incroyable, et tous ceux qui la cherchaient savaient qu'ils ne pouvaient pas laisser passer cette opportunité. Dans une grande cour cachée au cœur de l'Usine se trouvaient de gigantesques vaisseaux. Il sembla d'abord incongru de trouver des bateaux si loin des mers, mais après avoir été secourue, Vesna révéla leur secret : il s'agissait d'aéronefs, et c'était la clé de son sauvetage.

Après que ses sauveurs aient conduit Vesna à leur capitale, son histoire s'ébruita rapidement, et elle était inquiétante. Bien que Vesna ait réussi à s'échapper, cela avait pris trop de temps, et elle était sûre que son père avait quasiment terminé ses travaux. De plus, personne ne trouva la trace de Tesla dans l'Usine, et elle pensait qu'il n'était pas au courant de son évasion. Bien qu'elle n'ait pu identifier le leader de l'organisation, elle en avait suffisamment vu pour être inquiète, et elle souhaitait diriger la résistance contre eux, les considérant comme une grave menace pour la paix en Europe.

ÉPISODE 3 TRIOMPHES IGNORÉS



RÈGLES SPÉCIALES

Cartes Usine

- L'Automate gagne des jetons Influence et pioche des cartes Usine normalement.
- S'il pioche des cartes Usine, ne révèle pas la carte de Vesna, et n'avait pas déjà de carte Usine, il conserve la première carte piochée.

Déplacement des unités de combat de l'Automate

Pour déplacer les unités de combat de l'Automate :

- Si Vesna n'a pas été trouvée et l'unité peut se déplacer sur l'Usine :
 - Le territoire de destination est l'Usine.
 - Ignorez cette règle si cela devait initier un combat et que l'Automate à moins de 5 points de Puissance.
- Si à la fin d'un déplacement non offensif de Personnage (👤) ou d'une action Rencontre/Usine (🔍) une unité combattante de l'Automate se trouve sur l'Usine, cela déclenche une recherche, en plus de l'effet normal. Dans ce cas, un Mecha sur l'Usine est considéré comme un Personnage.

RÉCOMPENSES DE L'ÉPISODE

Si l'Automate n'a pas gagné la faction Vesna :

- Lancez un dé.
- Sur un résultat de 4-6, l'Automate rend son plateau Faction. Quand l'Automate devra choisir une nouvelle faction, en fonction de sa Fortune, il en piochera un au hasard parmi celles disponibles. Il est possible qu'il retombe sur la même faction.

RÉCOMPENSES DE L'ÉPISODE

1. Notez la victoire (si vous gagnez), les étoiles et l'argent (votre score final) sur votre Journal de Campagne.
2. Pour chaque lot de 2 jetons Influence en votre possession (arrondi au supérieur), augmentez un des Bonus de Départ de 1 sur votre Journal de Campagne (en respectant les limites en Puissance et Popularité).
3. Les joueurs déterminent ensuite qui va contrôler la faction Vesna :
 - a. Si un joueur a trouvé la carte Vesna, il gagne le contrôle de la faction Vesna.
 - b. Si personne n'a trouvé la carte Vesna, le joueur ayant remporté la partie gagne le contrôle de la faction Vesna.
4. Le joueur contrôlant Vesna gagne tous les pions de la planche de pions Vesna ainsi que le contenu de la boîte A. L'ancienne base du joueur sera la base de Vesna. Le joueur conserve tous ses gains (Mods, Fortune, etc...) et change le nom de sa faction sur son Journal de Campagne. Il retire la carte Vesna du jeu, elle ne sera plus utilisée. Voir les règles de Vesna page suivante.
5. Tous les autres joueurs peuvent décider à ce moment de changer de faction. Si vous décidez de le faire, vous conservez votre Journal de Campagne et tous vos gains. Changez le nom de votre faction sur votre Journal de Campagne et utilisez dorénavant votre nouveau Plateau Faction. Pour changer de faction, suivez ces étapes :
 - a. Le joueur Vesna ne peut pas changer de faction.
 - b. Chaque joueur souhaitant changer de faction remet son Plateau Faction avec les autres plateaux disponibles.
 - c. Comptez la Fortune de chaque joueur (uniquement dans ce cas, chaque Mod acheté ajoute 50\$ à la fortune totale d'un joueur). Le joueur ayant la PLUS PETITE fortune choisit une nouvelle faction en premier. Puis celui avec la seconde plus petite fortune, et ainsi de suite.
6. En suivant les règles normales, chaque joueur pioche 2 Mods de la réserve et peut les acheter (50\$ chaque). Le vainqueur de la partie pioche 1 Mod supplémentaire, il pourra donc choisir parmi 3 Mods.

FACTION VESNA

(BOITE A ET PLANCHE DE PIONS)

La première déclaration publique de Vesna fut courte, efficace, et attendue par tous. Dressée fièrement à côté d'une automachine de sa propre conception, Vesna Tesla scruta le public. Elle s'exprima haut et fort :

« Mon père fut dévasté quand il comprit la capacité de destruction de ses créations. Il cherchait seulement à rendre le monde meilleur, et quand il assista à la tragédie qu'il avait aidé à créer, il se retira de la vie publique et se consacra à la recherche de nouvelles technologies destinées à nous faire entrer dans une ère de paix durable. Le groupe qui nous a capturés et qui, je pense, le détient toujours, représente une réelle menace pour l'Europe. Je suis persuadée que leur but ultime est la domination globale.

Mon père est introuvable, mais je fais le serment de poursuivre son travail, tout en continuant à le chercher. J'annonce la formation d'une coalition pour la paix, et pour la défendre par tous les moyens. J'invite tous les amoureux de paix et de liberté à se joindre à moi. Nous nous dresserons contre tous ceux qui menaceront notre monde. Nous arrêterons l'organisation qui tient mon père en otage. Nous lutterons contre toute autre nation qui tentera d'imposer sa volonté à l'Europe. La paix est là, et elle restera. C'est une promesse. »

MISE EN PLACE

- Placez la tuile de base de Vesna sur votre base précédente.
 - Pour des parties standard de *Scythe* (hors campagne), choisissez au hasard une base parmi celles non utilisées et placez la tuile de base de départ de Vesna dessus.
- Après avoir placé le nombre normal de cartes Usine sur le plateau, piochez au hasard 3 cartes Usine parmi celles restantes. Placez-les face visible à côté de votre Plateau Joueur (voir la capacité de faction de Vesna pour leur utilisation).
- Contrairement aux autres factions, Vesna ne possède que 2 Capacités de Mecha (Traversée et Vitesse). Les autres emplacements sont vides. Cependant, elle possède 18 jetons Capacité de Mecha (avec un bord bleu). Vesna peut en choisir certains pour les utiliser lors de la partie. Cette sélection a lieu après la sélection des Mods de Mecha (dans une partie hors campagne), mais avant que des Mods ou capacités ne soient placés sur le Plateau Faction de Vesna.
 - Piochez au hasard 6 jetons Capacité de Mecha parmi les 18 disponibles. Remettez les autres dans la boîte, ils ne seront pas utilisés pour cette partie.
 - Parmi vos jetons Capacité de Mecha et vos Mods de Mecha, vous pouvez choisir 2 à 4 jetons. Placez 2 de ces jetons sur les emplacements vierges du Plateau Faction ; si vous choisissez un 3^e ou un 4^e jeton, placez-les par-dessus vos Capacités de Mecha imprimées (Traversée et Vitesse). Ces jetons sont bloqués sur ces emplacements pour la durée de la partie. Mettez de côté les jetons inutilisés.

NOTE DE L'AUTEUR : Vesna est une faction avancée hautement variable, qui avantagera un joueur sachant être flexible dans ses stratégies. C'est une faction délicate pour vous, le joueur, mais aussi pour les adversaires, car ses capacités changent d'une partie à l'autre.



CAPACITÉ DE FACTION

TECHNOPHILE : Les 3 cartes Usine piochées vous sont accessibles dès le début de la partie. Elles sont utilisées comme des cartes Usine normales (placez votre pion Action sur une carte Usine pour effectuer l'action supérieure et/ou inférieure). Chaque fois que vous utilisez une carte Usine (y compris celle que vous gagnez à l'Usine), retirez-la du jeu. Vous ne pouvez toujours acquérir qu'une seule carte de l'Usine au cours d'une partie.

NOTE : Les cartes Usine de départ de Vesna ne sont pas prises en compte pour remplir des Objectifs.

BOITE A : RÈGLES DE VESNA L'AUTOMATE JOUE VESNA

AUTOMA

Si l'Automate joue Vesna :

- Il ne gagne pas les 3 cartes Usine supplémentaires.
- Au début de la mise en place de chaque partie :
 - Mélangez les 7 jetons d'icônes des 7 factions du jeu et de *Conquérants du Lointain* et piochez-en 2 au hasard (remettez les autres dans la boîte).
 - Placez ces 2 jetons à côté de la pioche de cartes Automate.
 - Lors de la résolution d'une carte Automate, il accomplira les actions spécifiques (entre parenthèses) à ces 2 factions.

CAPACITÉS DE MECHA

1. **TRAVERSÉE :** Votre personnage et vos mechas peuvent traverser les rivières vers ou à partir de territoires contenant un bâtiment de n'importe quel joueur.
2. **VITESSE :** Votre personnage et vos mechas peuvent se déplacer d'un territoire supplémentaire par action Déplacement.

Certains jetons de Capacités de Mecha de Vesna sont expliqués dans les instructions de Mods de Mecha.

AÉRONEFS : Vesna ne peut utiliser son aéronef que si l'extension *Stratégies des Cieux* est utilisée. Les socles transparents sont inclus dans *Stratégies des Cieux*.



ÉPISODE 4 : FENRIS

SEPTEMBRE 1922

Peu après le sauvetage de Vesna, les rapports parlant « d'étranges soldats aux yeux brillants » refirent surface dans toute l'Europe. Ces guerriers effrayants, tout droit sortis des enfers, se faisaient appeler « Fenris », et compte tenu du récit de Vesna, ces histoires furent prises bien plus au sérieux qu'auparavant.

Il y avait toujours eu des bandes de mercenaires et d'assassins qui harcelaient les peuples d'Europe, mais Fenris était bien mieux organisé et utilisait de nouvelles armes effrayantes. Personne ne savait réellement ce qu'ils voulaient, mais à mesure qu'ils s'étendaient sur le territoire et que leur influence croissait, ils se révélaient être un obstacle au processus de reconstruction, et leur objectif ultime demeurait inconnu.

Fenris semblait frapper au hasard, pour autant que l'on puisse en juger, et aucune nation ne fut épargnée par la violence et le chaos. Ils apparaissaient de nulle part pour attaquer des patrouilles de soldats, ou pour piller une

ferme ou un marché, puis disparaissaient tout aussi soudainement. Leurs actions causèrent un tort considérable, et les militaires entamèrent des efforts conjoints pour les arrêter, en partie par patriotisme, mais surtout pour les substantielles récompenses que les gouvernements offraient pour la capture de ces agents, morts ou vivs.

Pendant ce temps, Vesna établissait sa coalition, renforçant rapidement ses forces et son influence. Sa popularité internationale séduisait et sa faction grandissait rapidement. Grâce à ses ressources technologiques dynamiques et son influence grandissante, elle commença à s'établir comme une sorte de « police du monde », veillant à ce qu'aucune nation n'accumule trop de pouvoir. Mais, bien qu'elle restât populaire, certains dirigeants s'inquiétèrent de sa montée au pouvoir, et la regardaient maintenant avec une méfiance croissante.

RÉSUMÉ DE L'HISTOIRE

Une nouvelle espèce de fauteurs de troubles se faisant appeler « Fenris » fait son apparition. Ils menacent les peuples d'Europe, ce qui irrite les gouvernements, qui décident de remettre ces individus à leur place.

MISE EN PLACE

1. Mettez le jeu en place normalement, le joueur de Vesna utilise son ancienne base de départ, et conserve ses Mods, Bonus de Départ, etc. notés sur son Journal. Distribuez les Plateaux Joueur.
2. Vous pouvez utiliser les Aéronefs et/ou les tuiles Résolution « L'horloge du jugement dernier » ou « Plan de repli » de l'extension *Stratégies des Cieux*.
3. Collectez les Bonus de Départ indiqués sur votre Journal.

4. Ouvrez la boîte B et placez 1 agent de Fenris (ouvriers en bois, 8 au total) sur chaque tunnel et sur l'Usine.
5. Si vous avez des Mods d'Infrastructure (s'ils ont déjà été débloqués), placez-les face visible près de vous.
6. Si vous avez des Mods de Mecha (s'ils ont déjà été débloqués), vous pouvez choisir de les placer sur les capacités de mechas de votre Plateau Faction.
7. Si vous le désirez, dépensez 15\$ pour acheter un Avantage pour cette partie.



RÈGLES SPÉCIALES

Quand une de vos unités combattantes (personnage ou mecha) pénètre dans un territoire contenant un agent de Fenris, son déplacement prend fin. Avant de continuer avec d'autres déplacements et/ou d'autres phases de votre tour, vous devez tenter de maîtriser le/les agents :

1. Piochez et révélez 1 carte de combat par unité de Fenris sur le territoire (**ceci n'est pas un combat**).
2. Perdez un total de Puissance, argent, et/ou Popularité (combinaison à votre choix) égal à la somme des valeurs sur les cartes de combat piochées.
 - a. Si vous pouvez vous

OBJECTIFS

- Maîtriser les agents de Fenris
- Remporter la partie

permettre cette perte (vous devez payer si c'est le cas), vous maîtrisez les agents de Fenris ! Gagnez la/les cartes de combat et placez le/les agents de Fenris sur votre Plateau Faction (ils seront pris en compte en bonus de fin de partie). **Ceci n'est pas un combat et ne rapporte pas d'étoile.**

- b. Si vous ne pouvez pas payer le coût, vous ne payez rien, défaussez la/les cartes de combat, et remettez votre unité sur le territoire d'où elle venait.

Vous ne pouvez pas déplacer un ouvrier seul sur un territoire contenant un agent de Fenris (mais vos mechas peuvent les transporter normalement).

LA PARTIE PREND IMMÉDIATEMENT FIN LORSQUE LES 8 AGENTS DE FENRIS ONT ÉTÉ MAÎTRISÉS OU BIEN LORSQU'UN JOUEUR POSE SA 6^E ÉTOILE SUR LA PISTE DES TRIOMPHES.

DÉNOUEMENT

Bien que les gouvernements récompensaient maintenant généreusement la capture ou l'élimination des agents de Fenris, ils demeuraient difficiles à atteindre. Pourtant, les nations les repoussaient progressivement, et il semblait désormais possible de réussir à les éliminer. Les avancées régulières contre Fenris aidaient les citoyens à se sentir en sécurité. Vesna demeurait prudente, mais les nations d'Europe étaient persuadées de pouvoir l'emporter.

ÉPISODE 4 TRIOMPHES IGNORÉS



RÈGLES SPÉCIALES

Déplacement non offensif d'unité combattante



Après tout Déplacement non offensif d'unité combattante de l'Automate (🔨/🛡️/🦋) :

- S'il y a des agents de Fenris sur le territoire de cette unité, elle essaie de les maîtriser.
- Sinon, et s'il y a des agents de Fenris dans le voisinage de cette unité, elle essaie de maîtriser tous ceux présents sur 1 territoire. S'il y a plus d'un territoire valide, choisissez le premier dans le sens de lecture.

NOTE : L'unité ne se déplace pas sur le territoire contenant les agents de Fenris, elle tente de les maîtriser depuis son propre territoire.

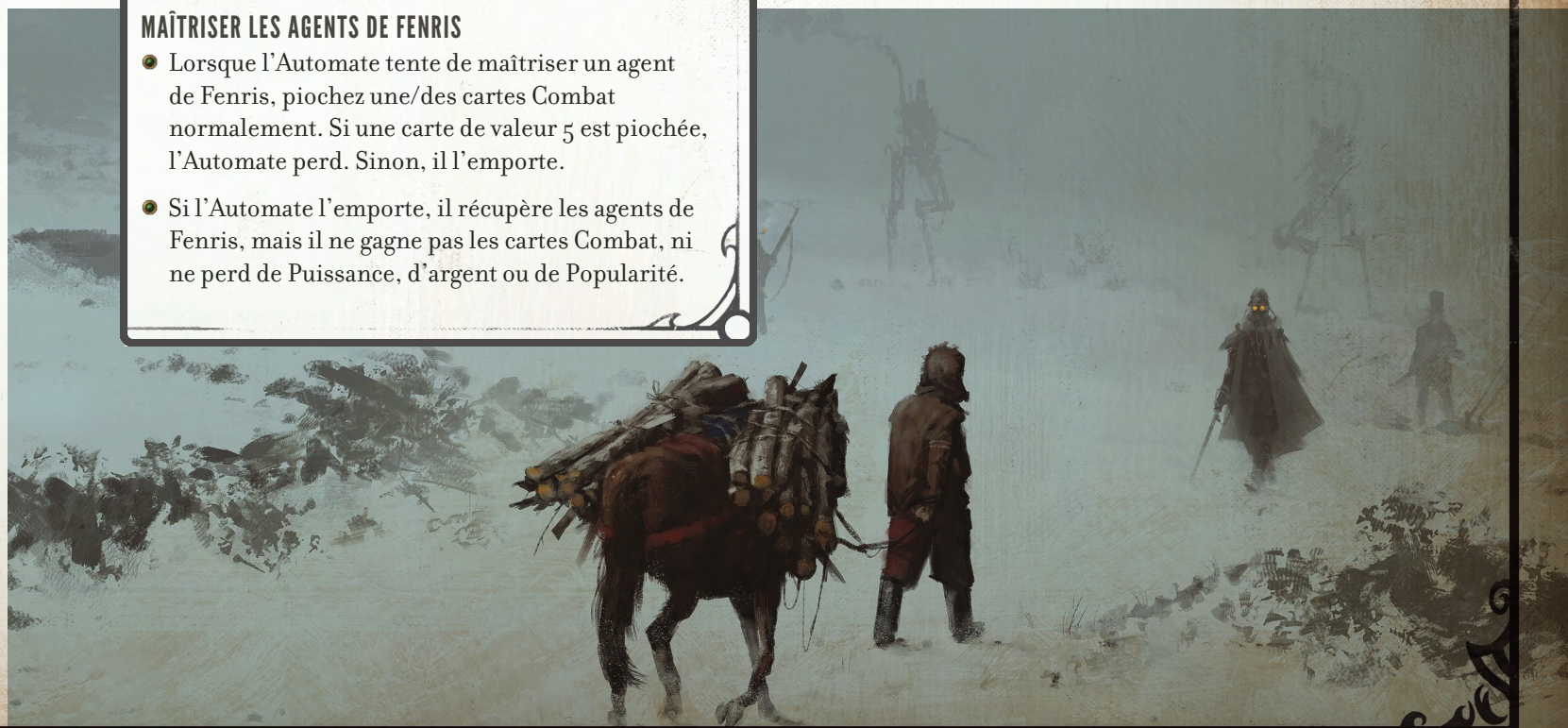
MAÎTRISER LES AGENTS DE FENRIS

- Lorsque l'Automate tente de maîtriser un agent de Fenris, piochez une/des cartes Combat normalement. Si une carte de valeur 5 est piochée, l'Automate perd. Sinon, il l'emporte.
- Si l'Automate l'emporte, il récupère les agents de Fenris, mais il ne gagne pas les cartes Combat, ni ne perd de Puissance, d'argent ou de Popularité.

AUTOMA

RÉCOMPENSES DE L'ÉPISODE

1. Notez la victoire (si vous gagnez), les étoiles et l'argent (votre score final) sur votre Journal de Campagne.
2. Pour chaque lot de 2 agents de Fenris maîtrisés (arrondi au supérieur), augmentez un des Bonus de Départ de 1 sur votre Journal de Campagne (en respectant les limites en Puissance et Popularité).
3. Prenez les jetons de Mods non débloqués à l'épisode 2a ou 2b (soit Mods de Mecha soit Mods d'Infrastructure) sur les planches de pions et ajoutez-les à la réserve générale. Lisez les règles de ces Mods (page 6 ou 7) qui sont désormais disponibles.
4. En suivant les règles normales, chaque joueur pioche 2 Mods de chaque type (4 jetons au total) de la réserve et peut les acheter (50\$ chaque). Le vainqueur de la partie pioche 1 Mod supplémentaire du type de son choix, il pourra donc choisir parmi 5 Mods.



ÉPISODE 5 : L'USINE FORTERESSE

AVRIL 1923

Fenris s'avéra plus résistant que prévu. Après une série de succès précoces, il était vite devenu difficile pour les nations européennes de les trouver et les éliminer. Lentement, insidieusement, l'influence de Fenris s'était étendue, ce qui suscitait une très vive inquiétude à travers toute l'Europe, et les gouvernements se montraient plus méfiants et plus déterminés que jamais à les combattre.

Néanmoins, alors que Fenris continuait à gagner en influence et en puissance, plusieurs événements dramatiques s'enchaînèrent. L'empereur de Saxe et le Tsar de l'Union Rusviet furent tous deux assassinés, et, dans toute l'Europe, les malheurs s'abattirent sur les nations de manière bien trop suspecte et opportune pour n'être que de simples coïncidences.

Au début, les pays déchirés s'accusèrent mutuellement d'espionnage et de trahison. Mais il devint rapidement clair qu'une autre force était à l'œuvre, et beaucoup commencèrent à suspecter Fenris d'être derrière tout cela.

Au milieu de ce chaos, l'usine était devenue une véritable forteresse, et personne n'y avait mis les pieds depuis des mois. Beaucoup pensaient que Fenris s'y était établi et, peu à peu, tous en étaient arrivés à la même conclusion : il fallait frapper Fenris en plein cœur, avant qu'il ne soit trop tard.

RÉSUMÉ DE L'HISTOIRE

Alors que l'Europe sombre dans le chaos, personne n'a pu approcher l'Usine depuis des mois, et beaucoup pensent que Fenris la contrôle et en verrouille l'accès. Que peuvent-ils bien manigancer ? Il faut le découvrir, le temps presse.

MISE EN PLACE

1. Mettez le jeu en place normalement, gardez vos Plateaux Faction et distribuez les Plateaux Joueur. Le joueur de Vesna utilise son ancienne base de départ, et conserve ses Mods, Bonus de Départ, etc. notés sur son Journal.
2. Vous pouvez utiliser les Aéronefs et/ou les tuiles Résolution « L'horloge du jugement dernier » ou « Plan de repli » de l'extension *Stratégies des Cieux*.
3. Collectez les Bonus de Départ indiqués sur votre Journal.
4. Placez vos Mods d'Infrastructure face visible près de vous.
5. Placez vos Mods de Mecha que vous souhaitez utiliser sur votre Plateau Faction.
6. Placez 1 jeton Influence sur chaque tunnel (6 au total) et sur chaque territoire terrestre adjacent à l'Usine (3 au total).
7. Placez la boîte C sur l'Usine. Ne l'ouvrez pas avant qu'on vous le demande.
8. Si la faction Rusviet joue, prenez la tuile « Canton » mise à jour sur la planche de pions et donnez-la au joueur Rusviet. Il doit l'utiliser au lieu de la capacité standard.
9. Si vous le désirez, dépensez 15\$ pour acheter un Avantage pour cette partie.



RÈGLES SPÉCIALES

- Lorsqu'une unité (mecha, personnage ou ouvrier) que vous contrôlez se déplace sur un territoire contenant un jeton Influence, son déplacement prend fin et vous gagnez le jeton Influence (placez-le sur votre Plateau Faction).
- Chaque jeton Influence vaut -1\$ en fin de partie.
- La première fois qu'un joueur déplace une unité sur l'Usine, son déplacement prend fin et il ouvre la boîte C. Lorsque vous l'ouvrez, lisez les instructions page 28.

OBJECTIFS

- Découvrir le mystère qui se cache à l'Usine.
- Remporter la partie.

LA PARTIE PREND IMMÉDIATEMENT FIN LORSQU'UN JOUEUR POSE SA 6^E ÉTOILE SUR LA PISTE DES TRIOMPHES.

LA BOÎTE C CONTIENT ÉGALEMENT UNE CONDITION DE FIN DE PARTIE ALTERNATIVE.

ÉPISODE 5 TRIOMPHES IGNORÉS



AUTOMA

RÈGLES SPÉCIALES

Pour tout déplacement non offensif de mecha ou personnage (🛠️/🛠️), l'Automate de déplacera vers l'Usine au lieu des unités combattantes ennemies.

RÉCOMPENSES DE L'ÉPISODE

Les jetons Influence ne font pas perdre d'argent à l'Automate.

NE TOURNEZ PAS CETTE PAGE AVANT D'AVOIR OUVERT LA BOÎTE C. LORSQUE VOUS LE FAITES,
PLIEZ LE LIVRE AFIN DE NE VOIR QUE LA PAGE 28.

ANNIHILATOR

(BOITE C)

L'Annihilator est un mecha autonome qui monte la garde à l'Usine, il ne se déplace jamais. Les joueurs peuvent mettre fin à la partie **soit en plaçant leur 6^e étoile, soit en battant l'Annihilator en combat**, ce qui rapportera une récompense substantielle.

Les règles suivantes (pages 28 et 29) s'appliquent uniquement à l'Épisode 5.

RÉVÉLATION INITIALE

1. Placez l'Annihilator sur l'Usine. Le joueur qui l'a découvert lance les 2 dés à 6 faces et en choisit un qui représente la puissance de combat de l'Annihilator. Placez le dé choisi sur l'emplacement correspondant de la Piste de Puissance.
2. Si des joueurs possèdent les Objectifs 5, 7, ou 22, ils doivent les défausser et en piocher de nouveaux à la place.
3. Si vous avez déplacé un ouvrier seul sur l'Usine, il retourne à votre base.
4. Si vous avez déplacé une unité (personnage ou mecha) sur l'Usine pour révéler l'Annihilator, vous devez le combattre. Terminez votre action de Déplacement (vous pouvez utiliser les mouvements restants pour les autres unités, y compris pour en déplacer sur l'Usine pour participer au combat). Puis déclenchez le combat contre l'Annihilator.



28

COMBAT

Suivez ces étapes dans l'ordre pour combattre l'Annihilator :

1. Après avoir choisi et révélé votre puissance et vos cartes Combat, piochez les 3 premières cartes du paquet de cartes Combat et additionnez-les à la puissance de l'Annihilator (indiquée par le dé sur la Piste de Puissance). Défaussez ces cartes Combat.
 2. Déterminez le vainqueur du combat normalement. L'attaquant gagne en cas d'égalité.
 3. Si vous battez l'Annihilator, retirez-le du plateau, placez une étoile sur la Piste des Triomphes (dans la limite habituelle), et la partie prend fin immédiatement.
- Les Mods de Mecha et d'Infrastructure et les capacités de mechas qui affectent la puissance/les cartes Combat d'un adversaire ne s'appliquent pas contre l'Annihilator (ils portent le symbole ). Les capacités de combat affectant un joueur peuvent être utilisées, mais il est impossible de réduire la puissance ou les cartes Combat de l'Annihilator.



FONCTIONNEMENT

- Le joueur qui a découvert l'Annihilator le « contrôle » pour la partie en cours. Il influe sur le comportement de l'Annihilator, bien qu'il soit un adversaire pour tous les joueurs. Le « tour » de l'Annihilator prend place juste avant le tour de son contrôleur. (Donc, une fois l'Annihilator découvert, tous les autres joueurs effectueront un tour avant le premier tour de l'Annihilator.)
- Durant le tour de l'Annihilator, son contrôleur lance 2 dés à 6 faces, puis en choisit 1 qui représente la Puissance de combat de l'Annihilator jusqu'au prochain tour. Placez le dé choisi sur l'emplacement correspondant de la Piste de Puissance, puis le tour de l'Annihilator prend fin (il ne se déplace pas).

DÉNOUEMENT

Personne n'était préparé à l'Annihilator. En vérité, la plupart avaient oublié la menace d'une machine de destruction ultime conçue par Tesla pour Fenris. Ils avaient oublié, ou ils n'y avaient jamais vraiment cru. Mais il était bien réel, et monstrueux.

Et il n'était pas seul.

BOITE C : RÈGLES DE L'ANNIHILATOR (ÉPISODE 5 SEULEMENT)

AUTOMA

COMBAT ET DÉPLACEMENT

- Si l'Automate est le premier à affronter l'Annihilator, il perd ce combat ainsi que 4 points de Puissance et 1 carte de combat au hasard. Cela remplace la pioche d'une carte Automate et de cartes de combat de l'Annihilator pour résoudre le combat.
- Le résultat du combat est appliqué normalement.
- Si l'Automate contrôle l'Annihilator, il choisira toujours le plus petit résultat obtenu aux dés pour représenter la Puissance de l'Annihilator.
- Pour toutes les actions de Déplacement de l'Automate, l'Annihilator est considéré comme une unité ennemie combattante.

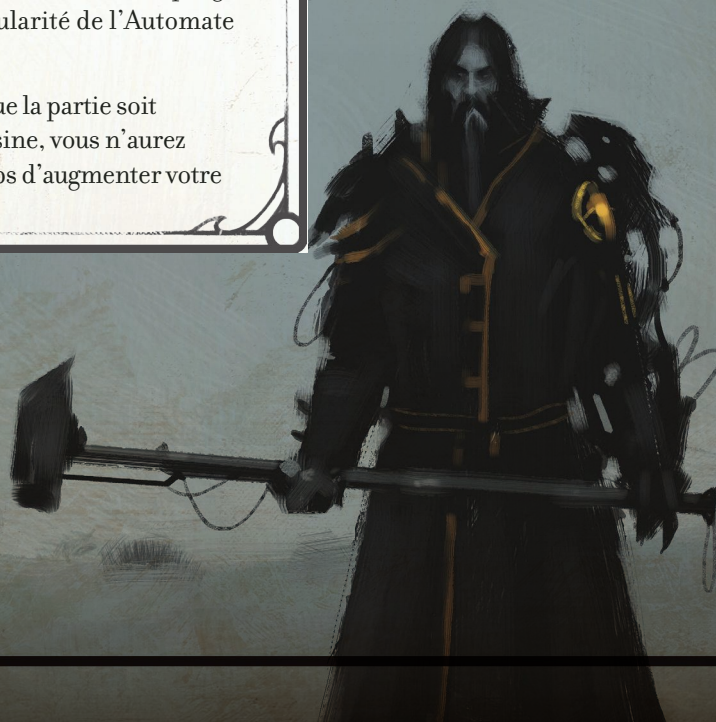
POPULARITÉ

Pendant la mise en place, placez le pion Popularité de l'Automate sur la case 2 de la Piste de Popularité. Lorsque le pion sur la carte Étoiles atteint la 4^e ligne de la carte, placez le pion Popularité de l'Automate sur la case 10.

NOTE DE L'AUTEUR : Il peut arriver que la partie soit écourtée en cas de rush sur l'Usine, vous n'aurez alors probablement pas le temps d'augmenter votre Popularité au niveau 2.

RÉCOMPENSES DE L'ÉPISODE

1. Notez la victoire (si vous gagnez), les étoiles et l'argent (votre score final) sur votre Journal de Campagne.
2. En suivant les règles normales, chaque joueur pioche 2 Mods de chaque type (4 jetons au total) de la réserve et peut les acheter (50\$ chaque). Le vainqueur de la partie pioche 1 Mod supplémentaire du type de son choix, il pourra donc choisir parmi 5 Mods.
3. Les joueurs déterminent ensuite qui va contrôler la faction Fenris. Il peut en résulter que la faction Vesna ne soit plus en jeu, mais les joueurs auront une opportunité de changer de faction à la fin de l'épisode 6.
 - a. Si un joueur a battu l'Annihilator en combat, il gagne le contrôle de la faction Fenris.
 - b. Si personne n'a vaincu l'Annihilator, le joueur ayant remporté la partie gagne le contrôle de la faction Fenris.
4. Le joueur contrôlant Fenris gagne le mecha Annihilator, tous les pions de la planche de pions Fenris, et le contenu de la Boite D. L'ancienne base du joueur sera la base de Fenris. Le joueur conserve tous ses gains (Mods, Fortune, etc...) et change le nom de sa faction sur son Journal de Campagne.
5. La planche de jetons de Fenris contient également les jetons Alliance de Vesna et Fenris. Donnez-les aux joueurs, ils seront utilisés lors d'épisodes utilisant les Alliances.
6. Lisez les règles de Fenris page suivante.



FACTION FENRIS

(BOITE D ET PLANCHE DE PIONS)

MISE EN PLACE

1. Placez la tuile de base de Fenris sur votre base précédente.
 - Pour des parties standard de *Scythe* (hors campagne), choisissez au hasard une base parmi celles non utilisées et placez la tuile de base de départ de Fenris dessus.
2. Placez les 16 jetons Influence dans votre réserve puis mettez votre faction en place normalement.

NOTE DE L'AUTEUR : *Fenris est une faction puissante, mais avec certains désavantages. Le déplacement est important pour Fenris, et la faction favorisera plutôt un joueur agressif qu'un joueur passif.*

CAPACITÉ DE FACTION

INFLUENCE : Après avoir déplacé votre personnage (et avoir résolu combats et/ou rencontres), vous pouvez placer 1 jeton Influence sur ce territoire. Vous pouvez ensuite placer 1 jeton Influence supplémentaire sur un autre territoire de terrain simple qui n'est pas occupé et qui ne contient pas de jeton.

- Un territoire ne contenant qu'un bâtiment ou un aéronef n'est pas considéré « occupé » (seuls les ouvriers, les mechas et les personnages occupent les territoires).
- Les jetons Influence ne peuvent être placés sur un territoire contenant un Piège, un Drapeau, un pion Rencontre ou Influence.
- Un « territoire de terrain simple » pour le second jeton Influence inclut les montagnes, fermes, toundras, forêts et villages (pas les lacs, l'Usine ni les bases de départ).



JETONS INFLUENCE

- Pour les joueurs autres que Fenris, lorsqu'une de vos unités (mechas, personnage et ouvriers) se déplace sur un territoire contenant un jeton Influence, son mouvement prend fin. Gagnez le jeton Influence (placez-le sur votre Plateau Faction).
- Si votre Moulin produit un ouvrier sur un territoire contenant un jeton Influence, vous gagnez le jeton immédiatement.
- Les aéronefs et les ouvriers qu'ils transportent n'occupent pas de territoires et ne prennent pas de jeton Influence. Si votre aéronef dépose un ouvrier dans un territoire contenant un jeton Influence, vous gagnez le jeton immédiatement.
- Les unités de Fenris ne gagnent pas de jeton Influence du plateau (à l'exception de la capacité de mecha Fanatique), et leurs unités ne s'arrêtent pas lorsqu'elles atteignent un jeton Influence.
- Chaque jeton Influence vaut -1\$ en fin de partie. (Cela signifie que le joueur de Fenris commence chaque partie avec -16\$.)

CAPACITÉS DE MECHA

- **SAUT** : Lors d'un déplacement, vous pouvez sauter par-dessus un territoire, si la destination se trouve en ligne droite (cela permet de franchir les rivières et les lacs, et d'éviter les unités ennemies). Vous pouvez faire cela deux fois dans le tour si vous utilisez une action Déplacement de carte Usine.
- **EFFRAYANT** : Vous pouvez donner à un adversaire 1 jeton Influence pour chaque unité (mechas, personnage et ouvriers) que vous faites fuir en étant l'agresseur. Ceci inclut les ouvriers qui battent en retraite sans combat, et les combats remportés en tant qu'attaquant. Les jetons Influence doivent venir de votre réserve personnelle.
- **RAYON DE MORT** : En combat, jouez autant de cartes combat de même valeur que vous souhaitez. Une fois cette capacité activée, vous ne pouvez utiliser que des cartes identiques lors d'un combat (quel que soit le nombre de vos unités), mais vous pouvez en jouer autant que souhaité.
- **FANATIQUE** : Vos mechas et votre personnage peuvent se déplacer sur n'importe quel territoire non adjacent contenant un jeton Influence. Gagnez le jeton.
 - Vous ne gagnez un jeton Influence que si vous utilisez la capacité Fanatique. Les déplacements normaux et la capacité Saut ne vous font pas gagner de jetons.

AÉRONEF : Fenris ne peut utiliser son aéronef que si l'extension *Stratégies des Cieux* est utilisée. Les socles transparents sont inclus dans *Stratégies des Cieux*.

BOITE D : RÈGLES DE FENRIS

AUTOMA

L'AUTOMATE JOUE FENRIS

L'Automate n'utilise aucune action spécifique aux factions (entre parenthèses sur les cartes Automate).

Pour chaque unité ennemie (mechas, personnage et ouvriers) que l'Automate fait battre en retraite, il donne 1 jeton Influence (s'il lui en reste) au propriétaire des unités concernées.

Chaque fois qu'il déplace son personnage, l'Automate place autant de jetons que possible, jusqu'à un maximum de 3 jetons :

1. D'abord, il place 1 jeton Influence sur le territoire occupé par son personnage (s'il n'y en a pas déjà).
2. S'il se trouve sur un territoire de terrain simple, il place alors un 2^e et un 3^e jeton comme indiqué ci-dessous :
 - Placez un jeton Influence sur un territoire du même type que celui où se trouve son personnage, qui n'est pas occupé et qui ne contient pas de jeton.
 - **EN CAS D'ÉGALITÉ 1** : Le territoire le plus proche d'une unité combattante ennemie.
 - **EN CAS D'ÉGALITÉ 2** : Sens de lecture.

Pendant les récompenses de l'épisode, l'Automate ne perd pas d'argent à cause des jetons Influence.

L'AUTOMATE JOUE CONTRE FENRIS

- L'Automate prend les jetons Influence et perd de l'argent normalement.
- Pour toute action de Déplacement, pour choisir le territoire de destination, utilisez l'étape ci-dessous avant toute autre étape normale, mais après toute étape spécifique à l'épisode :
 - **EN CAS D'ÉGALITÉ 1/2** : Le territoire sans jeton Influence, sauf s'il compte pour plus de 1 territoire pour le décompte.

Rasputine & Likho
Fenris

INFLUENCE
Après avoir déplacé votre personnage, vous pouvez placer 1 jeton Influence sur son territoire. Vous pouvez placer 1 jeton de plus sur un territoire de terrain simple, inoccupé et sans jeton.

SAUT
Déplacez-vous en sautant un territoire adjacent (en ligne droite)

EFFRAYANT
Donnez 1 Influence à un adversaire pour chaque unité que vous faites fuir (en étant l'agresseur)

RAYON DE MORT
En combat, jouez autant de cartes Combat que souhaitez, mais elles doivent avoir la même valeur

FANATIQUE
Déplacez-vous sur n'importe quel territoire contenant un jeton influence et gagnez ce jeton

ÉPISODE 6 : ANNIHILATION

JUILLET 1923

Peut-être était-il déjà trop tard : Fenris avait accumulé plus d'influence et de puissance qu'on avait cru possible. L'impressionnant Annihilator avait instillé une abjecte terreur au cœur de chaque nation. Il était pourtant devenu évident qu'il fallait frapper Fenris avant que sa puissance ne devienne incontrôlable. En réalisant cela, chacun rassembla ses forces et se prépara à faire le premier pas. Leur seul espoir était qu'ils n'aient pas attendu qu'il soit tard pour se décider à frapper.

Puis la situation empira lorsque le leader de Fenris se fit connaître :

Grigori Raspoutine.

Il semblait que la base d'opérations de Fenris n'ait jamais été l'Usine. Ils y avaient des forces, mais avaient déjà complètement infiltré l'une des nations, et l'apparition de Raspoutine avait révélé l'ampleur de la conspiration.

L'ancien conseiller du tsar de l'Union Rusviet avait disparu peu après l'assassinat du tsar quelques mois auparavant. Mais il était évident qu'il se cachait derrière les activités de Fenris depuis des années. Qui plus est, des rumeurs prétendaient que certaines nations auraient été au courant de son identité et lui auraient juré allégeance.

Les nations commençaient juste à s'unir contre un ennemi commun, mais déjà la méfiance grandissait entre elles. Personne ne pouvait dire si un de ses alliés n'était pas un suppôt de Fenris. Les alliances, déjà fragiles, furent brisées. L'apparition de Raspoutine, et le contrôle qu'il exerçait sur le terrifiant Annihilator, fit ressurgir les vieilles peurs, et l'idée d'une nouvelle Grande Guerre ébranla à nouveau le continent.

Pendant ce temps, la détermination de Vesna à détruire Fenris ne faiblissait pas. L'ennemi avait maintenant un visage, et un ennemi avec un visage pouvait être abattu.

RÉSUMÉ DE L'HISTOIRE

La révélation de Raspoutine à la tête de Fenris ébranla le continent. La crainte que les autres nations aient déjà conclu des accords secrets avec Fenris fit voler en éclats les alliances déjà fragiles.

32

MISE EN PLACE

1. Mettez le jeu en place normalement. Les joueurs de Vesna et Fenris utilisent leurs anciennes bases de départ, et conservent leurs Mods, Bonus de Départ, etc. notés sur leurs Journaux. Distribuez les Plateaux Joueur.
2. Vous pouvez utiliser les Aéronefs et/ou les tuiles Résolution « L'horloge du jugement dernier » ou « Plan de repli » de l'extension *Stratégies des Cieux*.
3. Collectez les Bonus de Départ indiqués sur votre Journal.
4. Placez vos Mods d'Infrastructure face visible près de vous.
5. Placez vos Mods de Mecha que vous souhaitez utiliser sur votre Plateau Faction.
6. Si vous le désirez, dépensez 15\$ pour acheter un Avantage pour cette partie.

RÈGLES SPÉCIALES

Il n'y a pas de règle spéciale pour cet épisode, simplement l'introduction de la faction Fenris. Les joueurs auront l'opportunité de changer de faction en fin de partie (le gagnant pourra choisir en premier).

OBJECTIFS

- remporter la partie.

LA PARTIE PREND IMMÉDIATEMENT FIN LORSQU'UN JOUEUR POSE SA 6^E ÉTOILE SUR LA PISTE DES TRIOMPHES.

DÉNOUEMENT

Rétrospectivement, l'apparition de Raspoutine à la tête de Fenris faisait sens. Quand il se révéla, l'Europe fut en proie à un mouvement de panique, mais rapidement les rumeurs commencèrent à circuler. Une des plus crédibles prétendait qu'au début des années 1900, Grigori Raspoutine dirigeait un ordre secret qui finit par devenir Fenris. Le Tsar Rusviet aurait désapprouvé, ce qui aurait conduit à son assassinat. Mais la véracité de ces affirmations restait à prouver.

L'ordre secret avait été fondé dans la foulée de la montée en puissance de Nicola Tesla, concepteur et unique distributeur des incroyables automachines et mechas qui avaient tant révolutionné l'industrie et dominé la guerre. Avec le recul, beaucoup y virent un enchaînement de coïncidences qui ne semblaient soudain plus si fortuites, et il semblait désormais clair que les événements catastrophiques qui avaient mené à la Grande Guerre avaient été orchestrés par Raspoutine et ses premiers fidèles.

Depuis la fin de la guerre, il travaillait à saper la confiance qu'inspiraient les dirigeants européens, affaiblissant leur influence afin d'établir un nouveau siège du pouvoir et prendre le contrôle exclusif de la cité-État de l'Usine.

ÉPISODE 6 TRIOMPHES IGNORÉS



AUTOMA

RÉCOMPENSES DE L'ÉPISODE

Si l'Automate jouait Fenris ou Vesna pour cet épisode, il conserve cette faction. Sinon :

- Lancez un dé.
- Sur un résultat de 4-6, l'Automate rend son Plateau Faction. Quand l'Automate devra choisir une nouvelle faction, en fonction de son score, il en piochera un au hasard parmi ceux disponibles. Il est possible qu'il retombe sur la même faction.

RÉCOMPENSES DE L'ÉPISODE

1. Notez la victoire (si vous gagnez), les étoiles et l'argent (votre score final) sur votre Journal de Campagne.
2. Tous les joueurs peuvent décider à ce moment de changer de faction. Si vous décidez de le faire, vous conservez votre Journal de Campagne et tous vos gains. Changez le nom de votre faction sur votre Journal de Campagne et utilisez dorénavant votre nouveau Plateau Faction. Pour changer de faction, suivez ces étapes :
 - a. Chaque joueur souhaitant changer de faction remet son Plateau Faction avec les autres plateaux disponibles.
 - b. Le VAINQUEUR de la partie choisit une nouvelle faction en premier. Puis le joueur avec le second plus haut score, et ainsi de suite.
 - c. Si vous choisissez Vesna ou Fenris, vous conserverez la même base de départ, sauf si elle est utilisée par le joueur d'une autre faction, auquel cas vous pouvez choisir une base non utilisée.
3. En suivant les règles normales, chaque joueur pioche 2 Mods de chaque type de la réserve et peut les acheter (50\$ chaque). Le vainqueur de la partie pioche 1 Mod supplémentaire du type de son choix, il pourra donc choisir parmi 5 Mods.



ÉPISODE 7 : À LA RECHERCHE DE TESLA

OCTOBRE 1923

Fenris n'œuvrait plus dans l'ombre, tirant les ficelles depuis les coulisses de la scène politique. Avec l'apparition publique de Raspoutine à la tête de Fenris, ils s'étaient ouvertement lancés dans la lutte pour le pouvoir. Jusqu'à la fin de l'été, Fenris semblait impossible à stopper, déferlant sur ses ennemis comme un raz-de-marée. Puis ils avaient commencé à accumuler les défaites, et leurs Annihilators massifs, bien qu'encore puissants, n'étaient plus les monstres invincibles qu'ils avaient été autrefois.

Les autres factions en compétition pour le pouvoir commençaient à tenir tête à Fenris et même à gagner des batailles contre leurs Annihilators, et beaucoup se demandèrent ce qui avait changé. Les Annihilators semblaient s'user rapidement. Les stratèges spéculaient sur les possibles causes, mais c'est Vesna qui avança la théorie la plus logique, et la plus prometteuse.

« Soit mon père s'est échappé, soit il est mort, avait-elle annoncé. C'est la seule explication. Les Annihilators sont puissants, mais ce sont des machines délicates et complexes. Fenris n'a plus déployé de nouvel Annihilator depuis un moment, et ceux qui sont encore en service sont de moins en moins efficaces. Fenris a utilisé la menace pour forcer mon père à créer ces monstruosité, mais ils n'ont pas pu le forcer à les rendre simples. Sans lui pour les entretenir, les ingénieurs de Fenris ont visiblement du mal à les conserver en état de marche. »

Vesna était persuadée que son père était encore en vie. Immédiatement après sa déclaration publique, elle avait organisé les recherches pour le trouver. Elle conservait l'espoir de le trouver elle-même, mais s'il était vivant, il était impératif que quelqu'un le retrouve avant Fenris. Elle pensait que cette déclaration publique inciterait le reste de l'Europe à partir à sa recherche. Et elle avait vu juste. Les nations avaient envoyé leurs propres équipes, et tout le monde se lança rapidement à la recherche de Tesla.

RÉSUMÉ DE L'HISTOIRE

Tesla a-t-il réussi à échapper aux griffes de Fenris ? Les recherches sont lancées !

MISE EN PLACE

1. Mettez le jeu en place normalement. Les joueurs de Vesna et Fenris utilisent leurs anciennes bases de départ, sauf si d'autres joueurs ont repris leur ancienne faction, et conservent leurs Mods, Bonus de Départ, etc. notés sur leurs journaux. Distribuez les Plateaux Joueur.
2. Vous pouvez utiliser les Aéronefs et/ou les tuiles Résolution « L'horloge du jugement dernier » ou « Plan de repli » de l'extension *Stratégies des Cieux*.
3. Collectez les Bonus de Départ indiqués sur votre Journal.
4. Placez vos Mods d'Infrastructure face visible près de vous.
5. Placez vos Mods de Mecha que vous souhaitez utiliser sur votre Plateau Faction.
6. Placez le 12° jeton Rencontre (ou un substitut, si nécessaire) sur l'Usine.
7. Durant l'Épisode 2a ou 2b, vous avez utilisé soit les Rivaux/Guerre, soit les Alliances/Paix. La combinaison que vous n'aviez pas utilisée sera utilisée pour cet épisode.
 - Les Rivaux et la Piste des Triomphes de Guerre sont expliqués page 16.
 - Les Alliances et la Piste des Triomphes de Paix sont expliquées page 18.
8. Si vous le désirez, dépensez 15\$ pour acheter un Avantage pour cette partie.

RÈGLES SPÉCIALES

- Appliquez les instructions des règles des Rivaux ou des Alliances.
- Lorsque vous effectuez une Rencontre, conservez le jeton sur votre Plateau Faction. Les jetons Rencontre sont utilisés pour rechercher Tesla.
- Pour trouver Tesla, un joueur doit réunir un certain nombre de jetons Rencontre, selon le nombre de joueurs :

SOLO : 6 rencontres

2 JOUEURS : 6 rencontres

3 JOUEURS : 5 rencontres

4 JOUEURS : 5 rencontres

5 JOUEURS : 4 rencontres

6 JOUEURS : 4 rencontres

7 JOUEURS : 3 rencontres

OBJECTIFS

- Faire des rencontres pour trouver Tesla.
- Remporter la partie.

- Le premier joueur qui gagne le nombre de jetons requis suit les étapes ci-dessous :

- a. Défaussez tous les jetons gagnés.
- b. Ouvrir la boîte E.
- c. La partie prend fin immédiatement. (Pour les parties hors campagne, la partie ne se termine pas quand Tesla est trouvé. Il apparaît sur le territoire où il a été trouvé. Il est joué selon les règles de l'Épisode 8a.)

- Sinon, la partie prend immédiatement fin lorsqu'un joueur pose sa 6° étoile sur la Piste des Triomphes.
- Les territoires de rencontres (ceux contenant un jeton Rencontre en début de partie) valent +1 territoire pour le décompte de fin de partie.

LA PARTIE PREND IMMÉDIATEMENT FIN LORSQU'UN JOUEUR TROUVE TESLA OU POSE SA 6^E ÉTOILE SUR LA PISTE DES TRIOMPHES.

DÉNOUEMENT

Si un joueur a trouvé Tesla durant l'Épisode 7, continuez avec l'Épisode 8a. Les règles pour utiliser Tesla se trouvent dans les règles spéciales de l'épisode.

Si personne n'a trouvé Tesla, ouvrez la boîte E, prenez la tuile Tesla Fou de la planche de jetons, et continuez avec l'Épisode 8b. Les règles pour utiliser Tesla se trouvent dans les règles spéciales de l'épisode.

ÉPISODE 7 TRIOMPHES IGNORÉS

PISTE GUERRE



PISTE PAIX



RÈGLES SPÉCIALES

- Utilisez les règles de l'Épisode 2a/b marquées **RIVAUX** ou **ALLIANCES**, selon ce qui est applicable.
- Lorsque l'Automate gagne un jeton Rencontre, il en prend 1 supplémentaire (si possible) à 2 territoires de distance maximum. Utilisez le sens de lecture en cas d'égalité. Il ne prendra pas de jetons Rencontre sur des territoires contenant une unité ennemie ou ceux inaccessibles à cause des limitations de déplacement.

Avec 3 joueurs ou +, l'Automate ne peut utiliser cette règle pour prendre un jeton sur les territoires de départ d'un joueur.

AUTOMA

DÉCOMPTE DE FIN DE PARTIE

Les territoires de rencontres (ceux contenant un jeton Rencontre en début de partie) valent +1 territoire pour le décompte de fin de partie.

RÉCOMPENSES DE L'ÉPISODE

- Notez la victoire (si vous gagnez), les étoiles et l'argent (votre score final) sur votre Journal de Campagne.
- Pour chaque jeton Rencontre sur votre Plateau Faction, vous pouvez augmenter un Bonus de Départ de 1. Les jetons défaussés à l'ouverture de la boîte E ne comptent pas pour cette récompense.
- Les étoiles gagnées pour les catégories spécifiques aux Pistes des Triomphes de Guerre ou de Paix peuvent être utilisées pour cocher n'importe quelle catégorie sur votre Journal.
- En suivant les règles normales, chaque joueur pioche 2 Mods de chaque type de la réserve et peut les acheter (50\$ chaque). Le vainqueur de la partie pioche 1 Mod supplémentaire du type de son choix, il pourra donc choisir parmi 5 Mods.



ÉPISODE 8A : UNE NOUVELLE ÈRE

MARS 1924

La tentative d'évasion de Tesla mit Raspoutine hors de lui, et Fenris enclencha immédiatement la dernière étape de son plan. Le reste de l'Europe vola en éclats. La Grande Guerre avait été longue et sanglante. Et malgré sa fin officielle, les nations demeuraient empêtrées dans des conflits. Une guerre silencieuse, une guerre de subterfuges et d'escarmouches discrètes.

Raspoutine avait tiré des ficelles et manipulé des gouvernements, et cela ne faisait qu'un an que la guerre ouverte avait éclaté à nouveau. Mais maintenant, on commençait à nouveau à sentir le vent tourner, comme on l'avait senti trois ans auparavant, juste avant la résolution de la Grande Guerre. Des généraux aux paysans, tout le monde pouvait sentir le changement arriver, et que son impact perdurerait.

Une ère nouvelle se profilait à l'horizon, et tout ce que les peuples pouvaient faire, c'était espérer ne pas être trop durement affectés. Les gouvernements et les généraux, eux, sentaient le poids du destin sur leurs épaules. Bien que la plupart fussent nerveux, ils étaient également pressés d'en finir. La dernière guerre s'était terminée en grande partie par peur et par lassitude. Mais cette fois, ils semblaient se battre pour une cause importante. Ils se battaient pour la liberté. Pour l'avenir du Monde.

RÉSUMÉ DE L'HISTOIRE

La tentative d'évasion de Tesla a mis Raspoutine en colère, et Fenris a mis en branle son ultime tentative pour s'emparer de l'Europe. Chaque nation se bat désormais pour se hisser au sommet et être celle qui mènera le Monde vers une ère nouvelle !

REMPORTER LA CAMPAGNE

- À la fin de cette partie, vous doublerez votre fortune gagnée *pour cette partie seulement*, puis vous y ajouterez tout bonus de 25\$ gagné sur votre Journal des Triomphes.
- Le joueur possédant la plus grande fortune remporte la partie et la campagne ! **La Fortune accumulée lors des précédents épisodes n'est pas utilisée pour déterminer le vainqueur de la campagne.**

36

MISE EN PLACE

1. Retirez les tuiles Triomphes de la planche de pions. Mélangez-les et posez-les pour remplir les 10 emplacements de la Piste de triomphe.
2. Mettez le jeu en place normalement. Les joueurs de Vesna et Fenris utilisent leurs anciennes bases de départ.
3. Pour cet épisode, les joueurs choisissent leur Plateau Joueur. Commencez par le joueur ayant la plus grande Fortune totale en début de partie, jusqu'à celui ayant la plus petite Fortune. (NOTE : le Rusviet ne peut pas choisir le plateau Industrie et la Crimée ne peut pas choisir le plateau Patriotisme.)
4. Vous pouvez utiliser les Aéronefs et/ou les tuiles Résolution « L'horloge du jugement dernier » ou « Plan de repli » de l'extension *Stratégies des Cieux*.
5. Collectez les Bonus de Départ indiqués sur votre Journal.
6. Placez vos Mods d'Infrastructure face visible près de vous.
7. Placez vos Mods de Mecha que vous souhaitez utiliser sur votre Plateau Faction.
8. Placez 1 étoile de chaque joueur sur chacun des 3 territoires adjacents à l'Usine.
9. La figurine de Tesla commence la partie sur la base de départ du joueur l'ayant trouvé à l'Épisode 7.
10. Si vous le désirez, dépensez 15\$ pour acheter un Avantage pour cette partie. **Puis, barrez toute Fortune restante sur votre Journal de Campagne.**

EN CAS D'ÉGALITÉ :

- Le plus grand nombre de parties gagnées durant la campagne.
- Le plus d'étoiles sur votre Journal des triomphes.

LA PARTIE PREND IMMÉDIATEMENT FIN LORSQU'UN JOUEUR POSE SA 6^E ÉTOILE SUR LA PISTE DES TRIOMPHES.

RÈGLES SPÉCIALES

- Vous devez récupérer vos 3 étoiles sur le plateau avant de pouvoir les placer sur la Piste des Triomphes. Vos 3 autres étoiles sont disponibles dès le début de la partie.
- Dès qu'une de vos unités terrestres (mechas, personnage et ouvriers) se déplace sur un territoire contenant une de vos étoiles, son déplacement prend fin et vous prenez l'étoile. Placez-la dans votre réserve.
 - Resolvez tout piège ou combat après avoir pris l'étoile.
 - Les Aéronefs ne peuvent pas récupérer d'étoiles.
- Les étoiles récupérées peuvent être immédiatement placées sur la Piste des Triomphes si les conditions pour placer une étoile sont remplies au moment où l'étoile est récupérée.
 - Vous ne pouvez pas placer « rétroactivement » une étoile pour un combat remporté lors d'un tour précédent durant lequel vous n'aviez plus d'étoile.
 - Si vous ne remplissez pas de conditions de pose d'étoile au moment où vous en récupérez une, placez-la sur votre plateau.

OBJECTIFS
• GAGNER!

TUILES TRIOMPHES

Les tuiles Triomphes (16) créent une version aléatoire de la Piste des Triomphes. Au début de la mise en place, choisissez-en 10 au hasard et placez-les sur les 10 emplacements de la Piste des Triomphes.

Voici quelques notes à propos de ces tuiles :

- Même s'il n'y a pas de tuile Triomphe pour les Objectifs ou les combats, la Saxonie conserve sa capacité de placer autant d'étoiles que souhaité pour ces catégories.
- Il existe une tuile Triomphe pour avoir 8 cartes Combat en main durant votre tour.
- Il existe une tuile Triomphe pour avoir gagné 3 jetons Rencontre. Placez l'étoile après avoir résolu la rencontre.
- Il existe une tuile Triomphe pour avoir gagné une carte Usine. Placez l'étoile quand vous gagnez la carte (en fin de tour).
- Il existe une tuile Triomphe pour avoir le contrôle d'un total de 16 ressources (ces ressources peuvent se trouver sur plusieurs territoires que vous contrôlez).

TESLA (BOITE E)

Tesla est à la fois un **personnage** et un **mecha** pour toute capacité standard et spéciale (mais il ne compte pas comme un mecha pour l'objectif de la Piste des Triomphes). Tesla peut faire des rencontres, gagner des cartes Usine, transporter des ouvriers, et utiliser vos capacités de mecha.

DÉCOMPTE DE FIN DE PARTIE

1. Notez les étoiles et la fortune gagnée sur votre Journal de Campagne. Les étoiles gagnées avec les tuiles Triomphes peuvent être utilisées pour cocher n'importe quelle catégorie sur votre Journal.
2. Continuez à la page 42.

ÉPISODE 8A TRIOMPHES IGNORÉS



MISE EN PLACE

Si l'Automate choisit son Plateau Joueur en premier, il en choisit 1 au hasard (il peut prendre les plateaux Industrie ou Patriotisme quelle que soit sa faction). Le seul effet de ce choix sera les plateaux restants pour les joueurs.

Avec 3 joueurs ou +, chaque Automate choisira 1 plateau au hasard s'il y a au moins 1 joueur après lui dans l'ordre de choix.

RÈGLES SPÉCIALES

Déplacement

Pour toute action de Déplacement, pour choisir le territoire de destination, utilisez l'étape ci-dessous avant toute autre étape normale :

AUTOMA

EN CAS D'ÉGALITÉ 0 : Le territoire contenant une étoile de l'Automate. S'il n'y en a pas, passez à l'étape suivante.

Pose d'étoile

- Comme les joueurs, si l'Automate n'a plus d'étoile à placer quand il gagne un combat ou qu'il atteint le maximum de Puissance, il ne peut pas en placer une rétroactivement. Mais s'il récupère une étoile alors qu'il a 16 points de Puissance, il peut la placer.
- Les étoiles posées grâce à sa carte Étoiles sont placées dès que l'Automate en a une disponible, même rétroactivement.

RÈGLES SPÉCIALES

L'Automate joue Tesla

Tesla est considéré comme un mecha, mais pas comme un personnage, lorsqu'il est joué par l'Automate.

ÉPISODE 8B : LA FOLIE DE TESLA

MARS 1924

Tesla restait introuvable. Après des recherches effrénées, les nations finirent par abandonner, à contrecœur. Vesna rechercha plus désespérément que quiconque, mais même elle ne put localiser son père. Alors que la possibilité qu'il soit mort s'imposait, Vesna reçut des nouvelles plus alarmantes encore. Sans avertissement, son père avait surgit de l'Usine armé d'une technologie de pointe et libérait sa colère sur le continent, poussé par la folie. Les survivants prétendaient l'avoir entendu parler de « purification » et il était clair qu'il croyait devoir détruire tous les mechas actifs pour expier la destruction dont il se sentait responsable.

Vesna vacillait à chaque nouveau rapport, dont elle vérifiait elle-même la véracité. Son père était bel et bien perdu, mais elle n'avait pas le temps de porter le deuil. Il fallait l'arrêter, et elle était certaine que les nations avaient déjà commencé. Elle voulait s'en occuper elle-même si elle le pouvait, avec l'espoir que peut-être, elle saurait trouver les mots et le ramener à la raison. Dans tous les cas, on ne pouvait pas le laisser ravager l'Europe...

RÉSUMÉ DE L'HISTOIRE

Tesla surgit de l'Usine, poussé par la folie des horreurs causées par ses créations. Déterminé à utiliser sa technologie pour éliminer ses inventions, il est en chemin pour expier ses fautes. La lutte pour arrêter Tesla et pour devenir la nation dominante en Europe est lancée !

REMPORTER LA CAMPAGNE

- À la fin de cette partie, vous doublerez votre fortune gagnée pour cette partie seulement, puis vous y ajouterez tout bonus de 25\$ gagné sur votre Journal des Triomphes.
- Le joueur possédant la plus grande fortune remporte la partie et la campagne ! **La Fortune accumulée lors des précédents épisodes n'est pas utilisée pour déterminer le vainqueur de la campagne.**

38

MISE EN PLACE

1. Mettez le jeu en place normalement. Les joueurs de Vesna et Fenris utilisent leurs anciennes bases de départ.
2. Pour cet épisode, les joueurs choisissent leur Plateau Joueur. Commencez par le joueur ayant la plus grande Fortune totale en début de partie, jusqu'à celui ayant la plus petite fortune. (NOTE : le Rusviet ne peut pas choisir le plateau Industrie et la Crimée ne peut pas choisir le plateau Patriotisme.)
3. Vous pouvez utiliser les Aéronefs et/ou les tuiles Résolution « L'horloge du jugement dernier » ou « Plan de repli » de l'extension *Stratégies des Cieux*.
4. Collectez les Bonus de Départ indiqués sur votre Journal.
5. Suivez les instructions de mise en place de Tesla Fou avant de choisir les Mods.
6. Placez vos Mods d'Infrastructure face visible près de vous.
7. Placez vos Mods de Mecha que vous souhaitez utiliser sur votre Plateau Faction.
8. Si vous le désirez, dépensez 15\$ pour acheter un Avantage pour cette partie. **Puis, barrez toute fortune restante sur votre Journal de Campagne.**

EN CAS D'ÉGALITÉ :

- a. Le plus grand nombre de parties gagnées durant la campagne.
- b. Le plus d'étoiles sur votre Journal des triomphes.

OBJECTIFS
• CACNER !

LA PARTIE PREND IMMÉDIATEMENT FIN LORSQU'UN JOUEUR ÉLIMINE TESLA FOU OU POSE SA 6^E ÉTOILE SUR LA PISTE DES TRIOMPHES.

ÉPISODE 8B TRIOMPHES IGNORÉS



MISE EN PLACE

Si l'Automate choisit son Plateau Joueur en premier, il en choisit 1 au hasard (il peut prendre les plateaux Industrie ou Patriotisme quelle que soit sa faction). Le seul effet de ce choix sera les plateaux restants pour les joueurs.

Avec 3 joueurs ou +, chaque Automate choisira 1 plateau au hasard s'il y a au moins 1 joueur après lui dans l'ordre de choix.

AUTOMA

DÉCOMPTE DE FIN DE PARTIE

1. Gagnez 10\$ si vous avez détruit Tesla Fou.
2. Notez les étoiles et la fortune gagnée sur votre Journal de Campagne.
3. Continuez à la page 42.

TESLA FOU

(BOITE E ET PLANCHE DE PIONS)

Tesla Fou est une unité autonome que les joueurs peuvent affronter en combat, en tant qu'attaquant ou défenseur. Lorsque Tesla Fou est en jeu, la partie prend immédiatement fin quand Tesla Fou est éliminé, ou quand un joueur pose sa 6^e étoile.

MISE EN PLACE

1. Placez la figurine de Tesla Fou sur l'Usine.
2. Défaussez les 2 premières cartes du paquet de cartes Combat.
3. Placez le pion de Popularité d'une faction non utilisée sur le 16^e emplacement de la piste de Puissance. Ceci représente la « santé » de Tesla et ne sera pas dépensé en combat.
4. Tesla Fou est toujours DERNIER dans l'ordre du tour. Placez la tuile Tesla Fou entre le dernier joueur et le premier, en l'orientant comme le plateau. Cette tuile sera utilisée pour le déplacement de Tesla.

RÈGLES

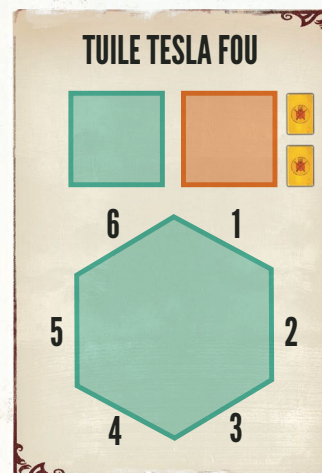
- Après un combat (entre joueurs, ou entre un joueur et Tesla Fou), l'attaquant défausse ses cartes Combat jouées en premier, puis le défenseur en second. Ainsi les cartes du défenseur seront au sommet de la défausse, ce qui aura une importance pour le prochain combat contre Tesla.
- Tesla Fou contrôle les territoires comme une unité.
- Tesla Fou force les ouvriers à battre en retraite sur leur base de départ, comme une unité de combat.
- Chaque joueur peut engager un combat avec Tesla Fou, et il peut engager un combat avec les joueurs.

DÉPLACEMENT

Tesla, rongé par la folie, parcourt le terrain, et essaie d'expier ses erreurs en détruisant ses créations et quiconque les utilise.

Durant le tour de Tesla, lancez le dé à 6 faces bleu, puis placez-le sur la tuile Tesla Fou. Le résultat obtenu correspond à une direction sur la tuile. Déplacez Tesla dans la direction correspondante. Si son premier déplacement ne déclenche pas un combat, relancez le dé et déplacez Tesla à nouveau. Puis arrêtez-vous, ne le déplacez pas une troisième fois.

- Si Tesla Fou devait sortir du plateau, il retourne sur l'Usine. Ceci peut déclencher un combat.
- Tesla Fou n'est pas bloqué par les rivières et peut se déplacer sur les lacs.
- Tesla Fou n'utilise pas les tunnels.
- Tesla Fou compte comme une unité combattante pour tout déplacement et interaction d'unités.
- Tesla Fou n'interagit avec aucun jeton (Rencontre, Piège, Influence, etc.).



COMBAT CONTRE TESLA FOU

1. Gagnez 1 point de Popularité.
2. Choisissez votre Puissance et vos cartes Combat normalement.
 - a. La Puissance de base de Tesla Fou est égale aux 2 cartes au sommet de la défausse de cartes Combat.
 - b. Les Mods de Mecha, d'Infrastructure, et les capacités de mechas qui affectent la puissance ou les cartes Combat de l'adversaire sont sans effet sur Tesla Fou (elles portent l'icône ). Les capacités de combat qui affectent le joueur peuvent être utilisées, mais il est impossible de réduire la Puissance ou les cartes Combat de Tesla Fou.
3. Lancez le dé à 6 faces orange, placez-le sur l'emplacement Combat de la tuile Tesla Fou. Ajoutez le résultat de ce dé à la Puissance de base de Tesla (somme des 2 cartes Combat au sommet de la défausse) pour déterminer son total de combat.
4. Déterminez le vainqueur. L'attaquant remporte les égalités.

SI VOUS PERDEZ : résolvez la défaite normalement, puis Tesla bat en retraite sur l'Usine. Ceci peut déclencher un nouveau combat.

SI VOUS GAGNEZ : Tesla bat en retraite sur l'Usine.* Ceci peut déclencher un nouveau combat, mais suivez d'abord les étapes ci-dessous pour terminer ce combat.

- a. Tesla Fou bat en retraite sur l'Usine.
- b. Gagnez 1 point de Popularité. (En plus du point gagné en début de combat).
- c. Placez une étoile de combat sur la Piste des Triomphes (si possible).
- d. Réduisez la Puissance de Tesla Fou sur la piste de Puissance de la différence entre vos valeurs de combat (réduisez-la de 1 en cas d'égalité).

Si vous réduisez la Puissance de Tesla à 0, il est **éliminé** (retiré du plateau). Vous gagnez 10\$, terminez votre tour, puis la partie prend fin immédiatement.

**Si vous remportez un combat contre Tesla Fou sur l'Usine, il bat en retraite sur un territoire adjacent libre de votre choix. Si tous les territoires adjacents sont occupés, lancez le dé, déplacez Tesla Fou en fonction de sa tuile, et déclenchez le combat.*

EXEMPLE : Lors du premier combat contre Tesla Fou de la partie, Yannick révèle une puissance de combat totale de 11. La puissance de combat totale de Tesla est de 8 (3 obtenu sur le dé, ajouté aux cartes Combat au sommet de la défausse, de valeurs 2 et 3). Yannick l'emporte, il gagne donc 1 point de Popularité et peut placer 1 étoile de combat (si possible). Puis il descend le pion de puissance de Tesla de 16 (d'où il commence la partie) à 13, car Yannick a remporté le combat avec 3 points de puissance de plus que Tesla.

BOITE E : TESLA FOU

AUTOMA

RÈGLES SPÉCIALES

- L'Automate défaussera ses cartes Combat dans un ordre aléatoire.
- Pour toute action de Déplacement, Tesla est considéré comme une unité combattante ennemie.
- L'Automate gagne de la Popularité (rappelez-vous qu'il commence à 10) en attaquant et en battant Tesla, comme vous.
 - Sinon, la Popularité de l'Automate ne change jamais.
- Si Tesla doit se déplacer sur un territoire contenant une unité de l'Automate, relancez le dé une fois et appliquez ce résultat.
- Si l'Automate remporte un combat contre Tesla sur l'Usine alors qu'il y a au moins 1 territoire adjacent libre, lancez le dé à 6 faces et déterminez où il se déplace avec la tuile de Tesla. Relancez jusqu'à ce qu'un territoire libre soit choisi.

FIN DE PARTIE

Rappelez-vous que la Popularité de l'Automate peut changer lors de cette partie, et que cela peut affecter la fortune qu'il gagne en fin de partie.

LE RÉVEIL DE...

Utilisez le tableau ci-dessous pour déterminer le vainqueur global de la campagne. Vous doublez simplement votre score de l'Épisode 8a ou 8b et ajoutez les bonus de 25\$ pour avoir complété des lignes et des colonnes sur votre Journal des Triomphes.

Pour télécharger et imprimer une copie de ce tableau, rendez-vous sur www.stonemaiergames.com/games/scythe/scythe-the-rise-of-fenris/

VAINQUEUR DE LA CAMPAGNE ET LEADER ÉCONOMIQUE

	JOUEUR 1	JOUEUR 2	JOUEUR 3	JOUEUR 4	JOUEUR 5	JOUEUR 6	JOUEUR 7
SCORE ÉPISODE 8							
SCORE ÉPISODE 8							
TOTAL DES BONUS DE TRIOMPHE							
TOTAL							

42

Le joueur avec le total le plus élevé remporte la campagne (en cas d'égalité, vous partagez la victoire). Vous vous êtes établi comme la puissance dominante en Europe de l'Est !

Chaque joueur peut maintenant déterminer son style de commandement. Pour ce faire, vous devez prendre en compte 2 catégories supplémentaires : administratif et militaire. Votre position dans ces catégories par rapport aux autres joueurs déterminera les 3 aspects de votre style de commandement.

NIVEAU «A» «Si vous avez le plus HAUT total dans cette catégorie.

NIVEAU «B» «Si vous avez le DEUXIÈME plus haut total dans cette catégorie.

NIVEAU «C» «Si vous avez le TROISIÈME plus haut total, ou moins, dans cette catégorie.



LEADER ADMINISTRATIF

	JOUEUR 1	JOUEUR 2	JOUEUR 3	JOUEUR 4	JOUEUR 5	JOUEUR 6	JOUEUR 7
NOMBRE DE MODS D'INFRASTRUCTURE							
TOTAL D'ÉTOILES : AMÉLIORATIONS SUR JOURNAL DE CAMPAGNE							
TOTAL D'ÉTOILES : BÂTIMENTS SUR JOURNAL DE CAMPAGNE							
TOTAL D'ÉTOILES : OUVRIERS SUR JOURNAL DE CAMPAGNE							
TOTAL D'ÉTOILES : OBJECTIFS SUR JOURNAL DE CAMPAGNE							
TOTAL D'ÉTOILES : POPULARITÉ SUR JOURNAL DE CAMPAGNE							
TOTAL							

4³

LEADER MILITAIRE

	JOUEUR 1	JOUEUR 2	JOUEUR 3	JOUEUR 4	JOUEUR 5	JOUEUR 6	JOUEUR 7
NOMBRE DE MODS DE MECHA							
TOTAL D'ÉTOILES : MECHAS SUR JOURNAL DE CAMPAGNE							
TOTAL D'ÉTOILES : RECRUES SUR JOURNAL DE CAMPAGNE							
TOTAL D'ÉTOILES : COMBAT SUR JOURNAL DE CAMPAGNE							
TOTAL D'ÉTOILES : PUISSANCE SUR JOURNAL DE CAMPAGNE							
TOTAL							

Pour connaître les conséquences de votre commandement, lisez les descriptions ci-dessous pour chaque catégorie, en commençant avec vos niveaux A, puis B, et enfin C. Si vous avez plusieurs catégories au même niveau, lisez dans l'ordre souhaité.

ÉCONOMIQUE

LEADER «A»
(LE PLUS HAUT SCORE PARMİ LES JOUEURS)

Cela demande du temps et du travail, mais vous parvenez à guider l'Europe dans un âge d'or économique. Vous êtes rapidement parvenu à instaurer une période de prospérité à tous les niveaux de la société, et les marchés boursiers sont en plein boom, les industries se développent, et la qualité de vie s'améliore pour tous. Dans ce monde abondant de possibilités et de perspectives d'avenir prometteuses, les citoyens sont enfin apaisés, comme ils ne l'avaient plus été depuis fort longtemps.

ADMINISTRATİF

En planifiant soigneusement et en faisant preuve de prévoyance, vous entreprenez un ambitieux plan de redressement. Votre incroyable capacité à atteindre vos objectifs vous permet de restaurer rapidement les infrastructures et de développer un sens aigu d'union et de communauté entre les nations. Les gens se réjouissent du rythme de la reconstruction, ainsi que du sentiment d'unité internationale qui leur avait fait défaut depuis des années. Les arts commencent à prospérer et tout le monde fait l'éloge de votre vision et de votre dévouement.

MİLİTAİRE

Vous avez écrasé vos ennemis lors de la confrontation finale, et vous voyez peu de raisons de changer vos habitudes maintenant. Les démonstrations de force sont votre marque et c'est sous la contrainte que vous guidez l'Europe dans une période de paix, les mechas les plus puissants du monde patrouillant constamment pour faire appliquer vos lois. Dans toute l'Europe, dirigeants et travailleurs méprisent votre poigne de fer, mais aucun d'entre eux n'est prêt à vous défier.

PENDANT CE TEMPS...

LEADER «B»
(LE DEUXIÈME PLUS HAUT SCORE)

Gérer l'économie de l'Europe est une lutte constante, mais vous parvenez à la maintenir à flot. Au fil du temps, cependant, vos priorités commencent à apparaître clairement, et vos alliés se développent alors que le reste de l'Europe stagne. Par ailleurs, l'aristocratie européenne prospère sous votre autorité, mais les classes moyennes ne ressentent pas la croissance. La colère gronde, persistante, bien qu'elle n'ait eu aucune conséquences. Pour le moment.

Vous luttez pour établir une unité internationale. Sous votre direction, des nations individuelles parviennent à redresser leurs infrastructures, mais sans objectifs clairs ni attention portée à l'unité mondiale. Soulagés d'assister à la fin de la guerre, les gens sont pour la plupart satisfaits, mais on s'inquiète de plus en plus de l'absence d'une direction commune. Les relations entre les pays demeurent ambivalentes, la paix est maintenue, mais la bonne volonté des nations est fugace.

Vous appréciez la force militaire, mais refusez d'y recourir systématiquement. Alors que les nations continuent de se redresser, vous réalisez l'utilité de soutenir votre politique par une démonstration de force discrète, mais efficace. Vous étouffez rapidement et fermement tout soulèvement, mais tant que les dirigeants et leurs peuples restent pacifiques, vous vous contentez de laisser vos militaires veiller en silence, prêts à intervenir à la moindre sollicitation.

ENFIN...

LEADER «C»
(LE TROISIÈME PLUS HAUT SCORE, OU MOİNS)

Le chaos du conflit a ravagé l'économie de l'Europe, et vous n'avez pas su renverser la situation. Dans les années qui ont suivi votre ascension, l'économie n'a cessé de reculer, les paysans sont de plus en plus mécontents. Pour aggraver la situation, des rumeurs prétendent que les autres dirigeants européens ne vous font plus confiance, et votre influence s'en trouve grandement diminuée. Seul le temps dira si vos autres compétences seront suffisantes pour garantir l'unité.

La gouvernance n'est pas votre point fort, et les relations internationales restent tendues à cause de votre vision limitée. Les routes et les voies ferrées sont en mauvais état. Les infrastructures sont négligées. Avec des moyens limités de transport de personnes ou de marchandises, la bonne volonté entre les nations s'essouffle rapidement. L'absence d'infrastructures, combinée à un manque d'unité internationale, conduit à un mécontentement qui s'accroît d'année en année.

Votre victoire lors de l'affrontement final en a étonné plus d'un en Europe, et vous continuez à avoir du mal avec vos forces militaires. Vous avez plutôt choisi de montrer l'exemple en vous appuyant sur la croissance économique et une vision claire d'une Europe pacifiée pour affronter cette seconde reconstruction. Néanmoins, vous restez vulnérable aux soulèvements et comptez sur la coopération des autres nations et de leurs dirigeants pour maintenir la paix.



DÉSOLATION : UN MODULE COOPÉRATIF

Désolation est un module coopératif pour Scythe. Les joueurs luttent ensemble pour atteindre des objectifs globaux (avoir 1 étoile sur chaque catégorie de Triomphe, ou détruire toutes les unités de Désolation) avant que la faction Désolation ne l'emporte !

MISE EN PLACE

1. Mettez le jeu en place normalement, en utilisant n'importe quelle combinaison de factions.
 - a. N'utilisez pas les Pistes des Triomphes alternatives, les Rivaux, Tesla Fou, ni les tuiles Résolution.
 - b. Voir la section Variantes pour d'autres options, notamment pour les Aéronefs.
2. Mélangez les 21 tuiles Triomphes, en incluant les 5 tuiles ne pouvant servir qu'avec ce module. Révélez un nombre de tuiles, en fonction du nombre de joueurs, et placez-les par-dessus la Piste des Triomphes (et autour). Une des conditions de victoire est qu'il y ait au moins une étoile sur chaque tuile.

1 JOUEUR : 5 tuiles (n'utilisez pas la tuile 5 étoiles, et si vous révélez 2 tuiles objectifs, défaussez-en une et piochez-en une nouvelle).

2 JOUEURS : 8 tuiles
3 JOUEURS : 10 tuiles
4 JOUEURS : 12 tuiles
5 JOUEURS : 14 tuiles
6 JOUEURS : 16 tuiles
7 JOUEURS : 18 tuiles

3. Placez la tuile Désolation près du plateau (ou, pour les parties à 1 ou 2 joueurs, couvrez toute partie encore visible de la Piste des Triomphes originale).
4. Choisissez une faction inactive pour représenter la faction Désolation (esthétiquement, vous recommandons d'utiliser la faction Fenris, si elle est disponible).
 - a. Placez les 4 mechas et le personnage de Désolation, ainsi que la figurine de Tesla, sur chacun des 6 territoires entourant l'Usine.
 - b. Placez le pion de Populativité de Désolation sur 18 et le dé bleu sur 12 sur la piste de Popularité. (La Popularité sert à mesurer le temps durant la partie, 12 représente le moment où les unités de Désolation commenceront à se déplacer.)
 - c. Placez les 6 étoiles de Désolation et le dé orange près de la tuile Désolation.
 - d. Piochez une carte Combat, placez-la près de la tuile Désolation, et notez sa valeur sur la piste de Puissance. Ceci représente la valeur de combat actuelle de Désolation.
5. Le premier joueur est comme d'habitude celui ayant le plus petit numéro sur son Plateau Joueur. Désolation joue en dernier à chaque tour.

COOPÉRATION

Chaque joueur gère uniquement sa propre faction. Vous ne pouvez déplacer/transporter que vos unités, augmenter votre popularité, construire vos bâtiments, battre en retraite vers votre base de départ, etc.

Cependant, les joueurs sont considérés comme une seule faction pour tout ce qui concerne le contrôle. En conséquence :

- Vous pouvez dépenser des ressources contrôlées par un autre joueur (avec son accord), et vos mechas peuvent transporter les ressources d'un autre joueur.
- Plusieurs joueurs peuvent avoir des unités sur le même territoire (ils contrôlent tous les ressources s'y trouvant). Vous ne pouvez pas engager un combat (ou tout conflit) avec un autre joueur. Chaque territoire ne peut toujours contenir qu'un bâtiment.
- Votre Moulin produira même si un autre joueur a une unité sur le territoire, et chaque joueur peut emprunter toutes les mines pour se déplacer.
- Des joueurs peuvent se défendre ensemble dans un combat contre Désolation pour jouer plus de cartes Combat.
- Les jetons nécessitant un « adversaire » (jetons Piège ou Influence, par exemple) sont ignorés par les joueurs, car ils ne sont pas adversaires. Leurs factions respectives peuvent toujours les utiliser pour leurs Déplacements.

CLARIFICATIONS :

- Un joueur ne peut remplir les objectifs et la tuile Triomphe « Contrôle de 16 ressources » que selon les règles standard (Pour les objectifs, vous ne pouvez pas partager les ressources, les unités, les territoires, etc...).
- Les objectifs et cartes Combat ne sont pas cachés.
- Pour la tuile Triomphe 5 étoiles, vous y placez votre 6^e étoile immédiatement après avoir placé votre 5^e étoile.
- Pour la tuile Triomphe 7 territoires, vous ne pouvez pas la compléter au milieu d'une action Déplacement. L'Usine compte ici pour 1 territoire, pas 3.
- Pour compléter la tuile Triomphe de bonus Bâtiment, vous devez construire vos 4 Bâtiments de manière à maximiser la récompense de la tuile bonus Bâtiment.

TOUR DE DÉSOLATION

La faction Désolation joue en dernier à chaque tour. suivez les étapes ci-dessous pour effectuer le tour de Désolation :

1. **POPULARITÉ** : Réduisez sa Popularité de 1 (cela sert juste à mesurer le temps).
 - a. Si la Popularité de Désolation est comprise entre 13 et 17, son tour prend fin (pas de déplacement).
 - b. Si la Popularité de Désolation est comprise entre 1 et 12, appliquez les règles de déplacement ci-dessous.
 - c. Si la Popularité de Désolation atteint 0, la partie prend fin, et la faction Désolation l'emporte.
2. **DÉPLACEMENT** : Lancez le dé bleu. Le résultat obtenu correspond à une direction sur l'hexagone sur la tuile Désolation. Déplacez TOUTES ses unités dans cette direction.
 - Une unité de Désolation ne peut pas se déplacer sur un territoire contenant une autre unité de Désolation. Déplacez ces unités dans un ordre qui rend possible le maximum de déplacements.
 - Les unités de Désolation peuvent traverser les rivières et se déplacer sur les lacs, mais elles ne peuvent pas utiliser les tunnels ni interagir avec les jetons.
 - Si une unité de Désolation se déplace sur un territoire contenant les ouvriers d'un joueur (mais pas d'unité de combat), ces ouvriers battent en retraite sur leur base de départ. Désolation ne perd pas de Popularité.
 - Si des ressources se trouvent sur un territoire contenant une unité de Désolation (suite à un combat remporté, par exemple) elle les transporte si elle se déplace.

COMBAT

Chaque joueur peut déclencher un combat avec des unités de Désolation, et Désolation peut déclencher un combat avec les joueurs (si plusieurs unités de désolation déclenchent un combat, les joueurs choisissent l'ordre de résolution). Suivez les étapes ci-dessous :

1. Sélectionnez la Puissance sur votre Roue et vos cartes Combat normalement. Faites-le devant tout le monde, pas en secret.
 - a. Si vous défendez contre Désolation avec des unités de combat de plusieurs joueurs sur le même territoire, chacun peut utiliser ses capacités de mechas et jouer des cartes Combat pour ses unités. Mais un seul des joueurs impliqués dépense de la Puissance (la sienne) avec la Roue de Puissance.

- b. La Puissance de base d'une unité de Désolation est égale à la somme des cartes à côté de la tuile Désolation. Il n'y en a qu'une en début de partie (voir « si vous gagnez » pour une explication de l'augmentation du nombre de ces cartes).
 - c. Les Mods de Mecha, d'Infrastructure, et les capacités de mechas qui affectent la puissance ou les cartes Combat de l'adversaire sont sans effet sur Désolation (elles portent l'icône ). Les capacités de combat qui affectent le joueur peuvent être utilisées, mais il est impossible de réduire la Puissance ou les cartes Combat de Désolation.
2. Lancez le dé orange, placez-le sur l'emplacement Combat de la tuile Désolation. Ajoutez le résultat de ce dé à la Puissance de base de Désolation (cartes Combat à côté de la tuile Désolation) pour déterminer son total de combat.
 3. Déterminez le vainqueur. L'attaquant remporte les égalités.

SI VOUS PERDEZ : résolvez la défaite normalement. Désolation place une étoile sur sa tuile Désolation. S'il s'agit de sa 6^e étoile, les joueurs perdent immédiatement la partie.

SI VOUS GAGNEZ : l'unité de Désolation est éliminée (retirez-la du jeu). Puis piochez 1 carte Combat, placez-la à côté de la tuile Désolation, et notez l'augmentation sur la piste de Puissance (maximum 16). Un des joueurs impliqués dans le combat place une étoile de victoire en combat si disponible sur les Tuiles de Triomphes (Il peut y avoir plusieurs défenseurs, mais une seule étoile est placée).

FIN DE PARTIE

DÉFAITE : Les joueurs perdent immédiatement la partie si la faction Désolation a 6 étoiles posées sur sa tuile Désolation, ou si sa Popularité atteint 0 (le temps imparti est écoulé).

VICTOIRE : Les joueurs gagnent immédiatement la partie s'il y a au moins une étoile sur chaque Tuile Triomphe ou s'ils détruisent les 6 unités de Désolation.

VARIANTES

PLUS FACILE : Utilisez les Mods de Mecha, d'Infrastructure, et/ou les Alliances.

PLUS DIFFICILE : Lorsqu'une unité de Désolation déplace un ouvrier suite à un combat ou un déplacement, Désolation perd 1 point de Popularité par ouvrier (le temps s'écoule plus vite).

STRATÈGES DES CIEUX : Vous pouvez utiliser les Aéronefs de *Stratégies des Cieux* avec ce module, mais ce n'est pas recommandé pour les premières parties, certaines capacités des Aéronefs pourraient prêter à confusion avec l'aspect coopératif.

VARIANTE AUTOMATE MULTIJOUEUR

JOUER À SCYTHE AVEC DES COMBINAISONS JOUEURS-AUTOMATES - VARIANTE SEMI-OFFICIELLE

Lors de la création de l'Automate (mode solo, joueur artificiel) pour *Scythe* nous avons pensé à la possibilité de jouer avec différences combinaisons de joueurs humains et Automates, mais nous avons finalement décidé de ne pas l'intégrer, pour de multiples raisons. Nous voulions garder cette option ouverte et avons fait en sorte que les règles solo ne nous empêchent pas de l'implémenter. Nous avons essayé d'écrire les règles originales de l'Automate en gardant cela à l'esprit.

Durant la campagne Kickstarter de *Scythe*, de nombreux souscripteurs nous avaient demandé une version de l'Automate permettant de jouer avec plusieurs joueurs humains, plusieurs Automates, ou les deux. Certains voulaient jouer en mode coopératif, d'autres voulaient des joueurs supplémentaires lors des parties compétitives. C'est ainsi que nous avons créé la variante présentée ici, qui couvre toutes les combinaisons offertes par ces options.

Avant d'aller plus avant, il est important de préciser que cette variante n'est pas officielle. Elle n'a pas subi le processus habituel de tests et de développement, mais elle s'est révélée très populaire auprès de la communauté. Nous avons pensé qu'il serait bien de l'inclure dans ces règles.

De plus, il est important de noter que nous ne vous conseillons pas d'utiliser cette variante avant de bien maîtriser les règles normales de l'Automate.

MODES DE JEU

Dans cette variante, vous choisissez le nombre de joueurs et d'automates souhaité, jusqu'au maximum normal de joueurs. Les Automates incarnent une faction et prennent place dans l'ordre du tour comme un joueur normal. Ils utilisent les règles de l'Automate, ainsi que les ajouts décrits ci-dessous.

Vous pouvez utiliser cette variante de deux manières :

COOPÉRATIVEMENT, TOUS LES JOUEURS HUMAINS CONTRE TOUS LES AUTOMATES:

- En fin de partie, comparez la moyenne des pièces gagnées par les joueurs humains à celle des Automates pour déterminer les vainqueurs, comme s'il s'agissait d'une partie à 2 joueurs.
- Les termes « adversaire » ou « adverse » utilisés dans les règles désignent tout joueur humain.

COMPÉTITIVEMENT :

- Déterminez le vainqueur normalement.
- Les termes « adversaire » ou « adverse » utilisés dans les règles désignent tout autre joueur, humain ou non.

RÉFÉRENCES AUX UNITÉS DE L'AUTOMATE

De nombreuses règles de l'Automate mentionnent les unités de l'automate. Lorsque plusieurs Automates sont en jeu, ceci désigne les unités de l'Automate actif. Par exemple lorsque la règle *Déplacement d'un ouvrier* précise que le territoire de destination est « le territoire valide qui se trouve dans le voisinage du plus grand nombre d'unités de l'Automate (...) », vous ne prenez en compte que les unités de l'Automate qui effectue le Déplacement.

MISE EN PLACE

Suivez les règles pour les joueurs humains et effectuez les étapes de la mise en place d'un Automate pour chaque Automate en jeu : chacun reçoit un Plateau Faction, ses unités, etc.

Si vous utilisez plusieurs Automates, ils seront plus faciles à gérer s'ils utilisent le même niveau de difficulté, mais ce n'est pas indispensable. Si plusieurs Automates sont au même niveau de difficulté, chacun aura son marqueur sur la carte Étoiles.



Idéalement, vous aurez un paquet de cartes Automate pour chaque Automate, mais vous pouvez vous débrouiller avec un seul paquet. Si vous souhaitez utiliser plusieurs paquets, la communauté de *Scythe* est là pour vous. Timothy Cherna a développé une application sur Android et iOS appelée *ScytheKick*, et Jonathan Nagy a créé une page sur <http://ai.nagytech.com/scythe/> où vous pourrez gérer plusieurs paquets en ouvrant plusieurs onglets. Si vous préférez de vrais paquets de cartes, vous pouvez en commander sur la boutique de Stonemeier, ou bien télécharger, imprimer et découper les cartes disponibles ici : app.box.com/s/rj3jrworab2uiz02up89kbant5g8ew1p/1/4995749493

ORDRE DU TOUR ET CARTES AUTOMATE

Jouez dans l'ordre du tout normalement, chaque Automate jouant à son tour comme un joueur à part entière.

Si vous avez assez de paquets de cartes Automate, chaque Automate aura son propre paquet. Sinon, ils piochent tous dans le même paquet, mais chacun pioche sa propre carte. Avec un seul paquet, vous remélangez les cartes plus souvent et les automates joueront de manière plus erratique.

BONUS DE RECRUE

Vos bonus de recrue seront uniquement déclenchés par les cartes piochées par les Automates qui vous sont voisins, comme lors d'une partie normale.

CARTE ÉTOILES ET PROGRAMMES

Chaque Automate aura son propre pion sur la carte Étoiles :

- Le pion de chaque Automate est avancé indépendamment des autres Automates. L'avancement est uniquement basé sur la carte que l'Automate pioche pendant son tour.
- Chaque Automate place ses étoiles indépendamment.
- Chaque Automate commence à utiliser le Programme II indépendamment.

COMBAT

Si un combat est déclenché entre deux Automates, chacun pioche sa propre carte pour déterminer la Puissance et les cartes Combat utilisées. Déterminez le vainqueur normalement, mais ne placez pas de ressources suite au combat.

Si vous prenez le contrôle d'un territoire contrôlé par l'Automate, le nombre de ressources placées sur la case varie, selon que vous utilisiez un seul paquet de cartes Automate ou non :

- Si vous utilisez un paquet par Automate, placez les ressources indiquées sur la dernière carte Automate défaussée qui n'a pas été utilisée pour le combat.
- Si vous n'utilisez qu'un seul paquet, placez les ressources indiquées sur la dernière carte défaussée par un Automate quel qu'il soit et qui n'a pas été utilisée pour le combat.

REPLACER LE SENS DE LECTURE EN CAS D'ÉGALITÉ

De nombreuses règles utilisent le sens de lecture pour départager les égalités. Pour cette variante, cette méthode est remplacée par ce qui suit :

1. Placez un pion Recrue de l'Automate sur la Base de départ d'Albion.
2. Au lieu d'utiliser le sens de lecture, choisissez le territoire le plus proche du pion Recrue.
3. Si deux territoires ou plus sont à même distance du pion recrue de l'Automate, déplacez simplement le pion de 2 Bases de départ dans le sens horaire et vérifiez à nouveau jusqu'à ce qu'un territoire soit sélectionné.
4. Après avoir utilisé ce départage, déplacez le pion Recrue de 2 Bases de départ dans le sens horaire.

Ainsi, au deuxième départage, le territoire choisi sera le plus proche de la Base des Rusviet, au troisième ce sera le plus proche de la Base de la Crimée, etc.



RÈGLES MODULAIRES

Ce guide contient des spoilers pour *Le Réveil de Fenris*, veuillez lire ce qui suit uniquement si :

1. **Vous avez terminé les 8 parties de la campagne.** Félicitations ! Vous pouvez maintenant rejouer la campagne ou bien utiliser ces règles modulaires comme bon vous semble.
2. **Vous ne souhaitez pas jouer la campagne et préférer utiliser *Le Réveil de Fenris* comme une extension modulaire.** Cela ne pose aucun problème. Vous passerez à côté des éléments de l'histoire et de l'aspect découverte de la campagne, mais ces modules fonctionnent parfaitement hors du cadre de la campagne.

Les modules du *Réveil de Fenris* peuvent être mélangés et combinés à souhait. Si une combinaison particulière fonctionne bien avec votre groupe, utilisez-la ! Le tableau ci-contre précise où vous pouvez trouver les règles de chaque module et inclut des recommandations. Ces modules sont compatibles avec les deux premières extensions de *Scythe*, *Conquérants du Lointain* et *Stratégies des Cieux*.

RÈGLES MODULAIRES DE L'AUTOMATE

AUTOMA

TRIOMPHES IGNORÉS

Lors de l'utilisation des règles modulaires pour jouer au *Réveil de Fenris* avec un Automate, les étoiles gagnées grâce à la carte Étoiles sont posées à côté du plateau, comme précisé dans les règles de base. La section « Triomphes Ignorés » indique dorénavant quels Triomphes peuvent être complétés normalement par l'Automate en cours de partie, plutôt que par la carte Étoiles. Sauf précision contraire, ce sera   

NOM	RÈGLES DE L'AUTOMATE
MODS	• Mods d'Infrastructure seulement : l'Automate « achète » 2 Mods d'Infrastructure. • Mods de Mecha seulement : l'Automate « achète » 3 Mods de Mecha. • Les deux types de Mods : l'Automate « achète » 4 Mods d'Infrastructure. Voir Page 6 - Mods.
PISTE DES TRIOMPHES DE GUERRE	• Voir les règles marquées PISTE GUERRE à l'Épisode 2a, Page 17. • En plus des étoiles gagnées grâce à la carte Étoiles, l'Automate peut compléter ces Triomphes :     
RIVAUX	Voir les règles marquées RIVAUX à l'Épisode 2a, Page 17.
PISTE DES TRIOMPHES DE GUERRE	• Voir les règles marquées PISTE PAIX à l'Épisode 2b, Page 19. • Si vous jouez sans les Alliances, l'Automate passe au Programme II dès qu'une seule étoile a été posée grâce à la carte Étoiles et que l'Automate a pris part à un combat ou une action qui ait forcé un ouvrier à battre en retraite. • En plus des étoiles gagnées grâce à la carte Étoiles, l'Automate peut compléter ces Triomphes :  
ALLIANCES	Voir les règles marquées ALLIANCES à l'Épisode 2b, Page 19.
FACTION VESNA	L'Automate peut contrôler Vesna ou jouer contre. Voir Boite A - Règles de Vesna, Page 23.
FACTION FENRIS	L'Automate peut contrôler Fenris ou jouer contre. Voir Boite D - Règles de Fenris, Page 31.
TESLA	• L'Automate n'utilise pas de règle spéciale pour gagner des jetons Rencontre. • Si l'Automate contrôle Tesla, il est considéré comme un Mecha pour toutes les actions. • S'il joue contre Tesla, l'Automate le considère comme une unité de combat adverse.
TUILES TRIOMPHES	En plus des étoiles gagnées grâce à la carte Étoiles, l'Automate peut compléter ces Triomphes :          (SI INCLUS)
TESLA FOU	Voir Boite E - Tesla Fou, Page 41
DÉSOLATION	L'Automate ne peut pas être joué avec le module Désolation.

NOM	EMPLACEMENT	RECOMMANDATIONS
MODS DE MECHA	Règles de Campagne (planche de pions 2) Page 6	Utilisez les Mods de Mecha pour plus de variété pour les factions. Après avoir reçu vos Plateaux Faction et Joueur, piochez 4 Mods de Mecha au hasard (repiochez en cas de doublon) et placez-en jusqu'à 2 sur votre Plateau Faction. Défaussez tous les Mods que vous ne conservez pas.
MODS D'INFRASTRUCTURE	Règles de Campagne (planche de pions 3) Page 7	Utilisez les Mods d'Infrastructure pour plus de flexibilité avec les contraintes des Plateaux Joueur. Après avoir reçu vos Plateaux Faction et Joueur, piochez 4 Mods de Mecha au hasard (repiochez en cas de doublon) et placez-en jusqu'à 2 à côté de votre Plateau Joueur. Défaussez tous les Mods que vous ne conservez pas.
PISTE DES TRIOMPHES DE GUERRE	Épisode 2a (planche de pions 1) Page 16	Utilisez la Piste des Triomphes de Guerre pour encourager les combats entre joueurs.
RIVAUX	Épisode 2a Page 16	Rivaux est conçu pour être utilisé avec la Piste de Triomphes de Guerre, mais peut être utilisé seul si vous ne voulez pas trop pousser les combats. Dans ce cas, placez seulement jusqu'à 2 de vos étoiles sur les Bases des adversaires. Incompatible avec la Piste de Triomphes de Paix.
PISTE DES TRIOMPHES DE PAIX	Épisode 2b (planche de pions 1) Page 18	Utilisez la Piste des Triomphes de Paix pour limiter les combats entre joueurs. La Piste de Triomphes de Paix est incompatible avec Rivaux et avec la carte Objectif n° 23.
ALLIANCES	Épisode 2b (planches de pions 1 et 5) Page 18	Utilisez Alliances si vous souhaitez un système de diplomatie plus formel qu'avec les règles de base de <i>Scythe</i> .
FACTION VESNA	Épisode 3 (Boîte A & planche de pions 4) Page 18	Mélangez Vesna aux autres factions pour chaque partie.
FACTION FENRIS	Épisode 5 (Boîtes B-D & planche de pions 5) Pages 22-23	Mélangez Fenris aux autres factions pour chaque partie. La boîte B contient les ouvriers de Fenris. La boîte C contient 1 mecha Annihilator. La boîte D et les planches de pions contiennent les éléments restants.
TESLA	Épisode 8a (Boîte E) Pages 30-31	Utilisez Tesla pour favoriser l'exploration. Le premier joueur à compléter 3 rencontres termine sa 3 ^e rencontre puis prend le contrôle de Tesla, et le place sur le territoire de la 3 ^e rencontre. Tesla peut sinon être assigné en début de partie à la faction que vous estimez « plus faible » que les autres. Dans ce cas, il commence sur sa Base de Départ.
TUILES TRIOMPHES	Épisode 8a (planche de pions 6) Page 37	Utilisez les tuiles Triomphes pour plus de variété dans les moyens de poser ses étoiles. Mélangez-les et piochez-en 10 au hasard que vous placez sur les 10 emplacements de la Piste des Triomphes.
TESLA FOU	Épisode 8b (Boîte E & planche de pions 6) Pages 40-41	Utilisez Tesla Fou si vous voulez un adversaire non joueur à affronter à la place (ou en plus) des joueurs humains. Tesla commence sur l'Usine. Vous pouvez choisir de mettre fin à la partie lorsque Tesla est éliminé (ou lorsqu'un joueur pose sa 6 ^e étoile), tel que précisé dans les règles, ou bien de ne mettre fin à la partie que lorsqu'un joueur pose sa 6 ^e étoile.
DÉSOLATION	(planche de pions 6) Pages 46-47	Ce module coopératif peut être utilisé en utilisant une faction non jouée et une figurine supplémentaire (6 figurines au total). Les joueurs sont libres d'utiliser toute combinaison de factions de base ou des extensions.
AUTOMATE MULTIJOUEUR	Pages 48-49	Utilisez l'Automate en multijoueur lorsque vous êtes à l'aise avec les règles de l'Automate et souhaitez utiliser une combinaison de joueurs humains et de factions autonomes.

VOUS SOUHAITEZ REGARDER UNE VIDÉO EXPLICATIVE DES RÈGLES ?

Allez sur stonemaiergames.com/games/scythe/videos

VOUS SOUHAITEZ LIRE LES RÈGLES DANS UNE AUTRE LANGUE ?

Téléchargez les règles et aides de jeu dans une douzaine de langues sur stonemaiergames.com/games/scythe/rules-and-print-play

VOUS AVEZ UNE QUESTION PENDANT UNE PARTIE ?

Tweetez-la à @stonemaiergames avec le hashtag #scythe.

VOUS AVEZ PERDU UNE PIÈCE DU JEU ?

Demandez-la sur www.matagot.com/support/

VOUS SOUHAITEZ RESTER AU COURANT DE NOS DERNIÈRES NOUVEAUTÉS ?

Inscrivez-vous à notre lettre d'information sur stonemaiergames.com/e-newsletter

Je voudrais simplement exprimer ma plus grande gratitude à Jakub Rozalski pour avoir créé l'histoire alternative du monde de 1920+ et pour m'avoir permis de développer un jeu dans cet univers. Merci à tous les soutiens sur Kickstarter qui ont permis au jeu de prendre vie en 2015, et merci aux centaines de milliers de joueurs qui nous ont rejoints depuis. Ce jeu a eu un incroyable impact sur Stonemaier Games et sur ma vie, et terminer la trilogie des extensions de Scythe me laisse une impression douce-amère. Cependant, j'espère que les personnages, l'histoire, et les mécanismes continueront de se développer et d'évoluer sur les tables des joueurs partout dans le monde, via des extensions maison, des combinaisons de modules uniques, et les nombreuses versions digitales. Du plus profond de mon cœur, merci pour cette aventure.

Jamey



www.matagot.com
@EditionsMatagot



STONEMAIER
GAMES



Traduction française : Frédéric Wulff

Relecture : Romain Delplanq

© 2018 Stonemaier LLC. Scythe is a trademark of Stonemaier LLC. All Rights Reserved.